

**CONCEPCIONES DE CREATIVIDAD EN DIRECTIVOS, DOCENTES Y  
ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE DISEÑO INDUSTRIAL DE LA  
PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA DE BOGOTÁ D.C.**

JUANITA GONZÁLEZ TOBÓN Y SANDRA MILENA MORALES SILVA

DIRECTOR

FÉLIX ANTONIO GÓMEZ HERNÁNDEZ\*



PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

FACULTAD DE EDUCACIÓN \* MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN: DESARROLLO COGNITIVO, CREATIVIDAD Y  
APRENDIZAJE EN SISTEMAS EDUCATIVOS

BOGOTÁ D.C. 2011

---

\* Director del Trabajo de Grado, especialista en Psicolingüística, Magister en Educación, Profesor Investigador – Pontificia Universidad Javeriana.

**CONCEPCIONES DE CREATIVIDAD EN DIRECTIVOS, DOCENTES Y  
ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE DISEÑO INDUSTRIAL DE LA  
PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA DE BOGOTÁ D.C.**

JUANITA GONZÁLEZ TOBÓN Y SANDRA MILENA MORALES SILVA

Trabajo de Grado presentado como requisito  
Para optar al título de Magíster en Educación

Director: FÉLIX ANTONIO GÓMEZ HERNÁNDEZ

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA  
FACULTAD DE EDUCACIÓN \* MAESTRÍA EN EDUCACIÓN  
BOGOTÁ D.C. 2011

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

FACULTAD DE EDUCACIÓN  
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN

RECTOR:	PADRE JOAQUÍN SÁNCHEZ GARCÍA. S.J.
DECANO ACADÉMICO:	CARLOS ARTURO GAITÁN RIVEROS
DIRECTORA DE POSTGRADOS:	Dra. ELENA MARULANDA PÁEZ
DIRECTORA DE LA LÍNEA:	Dra. ELENA MARULANDA PÁEZ
DIRECTOR DE TESIS:	FÉLIX ANTONIO GÓMEZ HERNÁNDEZ



BOGOTÁ D.C., 2011

Artículo 23, resolución No 13 de 1946

“La universidad no se hace responsable por los conceptos emitidos por sus alumnos en sus trabajos de tesis. Sólo velará porque no se publique nada contrario al dogma y a la moral católica y porque las tesis no contengan ataques personales contra persona alguna, antes bien se vean en ellas el anhelo de buscar la verdad y la justicia”

## AGRADECIMIENTOS

*A Dios, por trazarnos la ruta y abrir las puertas que necesitábamos justo en el momento indicado.*

*A nuestras familias, amores y amigos, por su amor, sus detalles, sus llamadas y su infinita paciencia al esperarnos y animarnos durante estos dos años...*

*A nuestros MAESTROS Félix y Elena, por enseñarnos a ver el mundo desde los colores de la cognición...*

*A los participantes del estudio por confirmarnos las maravillas de la mente humana, puesto que como dijo uno de ellos: “cada cabeza es un mundo” diverso e inexplorado...*

*A las “transcriptoras” de las entrevistas por hacer posible lo imposible, y además, con todo el amor del mundo.*

*A las personas que nos acogieron en México, al molcajete, el mole poblano y las máscaras de Blue Demon y el Santo, que nos acompañaron durante la primera experiencia de nuestras vidas como ponentes, y además, internacionales... “¿Cómo te voy a olvidar...?”*

*A nuestro cuerpo por resistir más allá de lo posible, al baile por ser nuestra válvula de escape y a nuestras sonrisas por estar siempre presentes a pesar del cansancio...*

*A las instalaciones de la facultad de Arquitectura y Diseño por recibirnos cada día incluyendo sábados, domingos y festivos...*

*Al Diseño Industrial, la Psicología y las Ciencias Cognitivas, que permitieron entretenerse para dar como resultado este trabajo de grado...*

*Esperamos que lo disfruten tanto como nosotras.*

CONTENIDO

1.	Introducción .....	17
1.1.	Justificación.....	18
1.2.	Marco Teórico – Conceptual.....	20
1.2.1.	Primer Capítulo: Acerca de las Concepciones o Teorías implícitas.....	20
1.2.2.	Segundo Capítulo: Diversos Acercamientos al Concepto de Creatividad .....	22
1.2.2.1.	Aproximación Mística .....	24
1.2.2.2.	Aproximación Psicoanalítica.....	24
1.2.2.3.	Aproximación Pragmática.....	24
1.2.2.4.	Aproximación Psicométrica .....	25
1.2.2.5.	Aproximación Sociopersonal .....	26
1.2.2.6.	Aproximación Cognitiva .....	26
1.2.2.6.1.	Modelo Computacional de la Creatividad.....	27
1.2.2.6.2.	Modelo de la Cognición Creativa.....	36
1.3.	Objetivos .....	44
1.3.1.	Objetivo general .....	44
1.3.2.	Objetivos Específicos.....	44
1.4.	Categorías.....	44
2.	Método .....	47
2.1.	Diseño .....	47
2.2.	Participantes .....	48
2.3.	Instrumentos .....	49
2.4.	Procedimiento .....	57

3.	Resultados .....	58
3.1.	Naturaleza de la Creatividad: .....	58
3.1.1.	Origen y Desarrollo de la Creatividad.....	58
3.1.2.	Acto Creativo .....	64
3.1.3.	Evaluación de la Creatividad.....	67
3.1.4.	Procesos Creativos .....	76
3.2.	Factores influyentes de la creatividad .....	83
3.2.1.	Personas Creativas.....	83
3.2.1.1.	Personas Creativas - ¿Quiénes son? .....	83
3.2.1.2.	Personas Creativas – Características .....	91
3.2.2.	El producto creativo .....	96
3.3.	Creatividad, Diseño y Educación .....	108
3.3.1.	Estrategias pedagógicas para el desarrollo de la creatividad en el diseño.....	108
4.	Discusión.....	122
	Referencias.....	127
	Apéndices.....	131
	Apéndice A, Encuesta Piloto.....	131
	Apéndice B, Resultados Pilotaje .....	134
	Apéndice C, Gráficas resultados Pilotaje .....	179
	Apéndice D, Protocolo Consentimiento Informado .....	186
	Apéndice E, Consentimientos Informados .....	187
	Apéndice F, Transcripciones de entrevistas .....	202
	Apéndice G, Output de Atlas Ti por Categorías .....	375

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Diversos acercamientos al concepto de creatividad,.....	23
Figura 2. Enfoque Computacional / Representacional de la mente,.....	28
Figura 3. Ciclo del Modelo GenePlore. Finke, Ward y Smith, 1992, p. 18. ....	42



## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Procesos Generativos desde el Modelo GenePlore de Finke, Ward y Smith, 1992.....	38
Tabla 2. Características de las estructuras preinventivas desde el Modelo GenePlore de Finke, Ward y Smith, 1992 Fuente: Adaptado de Gómez, Sandoval y Parra, 2008. ....	39
Tabla 3. Propiedades de las estructuras preinventivas desde el Modelo GenePlore de Finke, Ward y Smith, 1992 Fuente: Adaptado de Gómez, Sandoval y Parra, 2008. ....	40
Tabla 4. Procesos Exploratorios desde el Modelo GenePlore de Finke, Ward y Smith, 1992 .....	41

## **Concepciones de Creatividad en directivos, docentes y estudiantes de la Carrera de Diseño Industrial de la Pontificia Universidad Javeriana**

González Tobón Juanita, Morales Silva Sandra Milena, Gómez Hernández Félix Antonio \*

**Palabras clave:** Creatividad, Cognición, Diseño Industrial, Educación, Formación Académica, Teorías Implícitas, Interdisciplinariedad.

Las concepciones implícitas que se encuentran en la mente de las personas derivan en actitudes y comportamientos específicos, los cuales muchas veces no son objeto de reflexión. La pertinencia de su abordaje radica, por un lado, en el impacto que estas pueden tener para el surgimiento de teorías explícitas, y por otro lado, en la posibilidad que presentan de derivar en actitudes y comportamientos, así como en la utilidad que brindan para la comprensión de los puntos de vista comunes y divergentes en un grupo humano.

Siendo la creatividad un término que hace parte del lenguaje cotidiano de la disciplina del diseño y que se encuentra de forma tácita en el sustento de su quehacer, emerge la oportunidad de su estudio, más aún, teniendo en cuenta que se trata de un concepto polisémico que ha sido abordado desde diferentes puntos de vista, tanto propios del sentido común como científicos, y cuyas preguntas esenciales carecen de respuestas definitivas.

De allí emerge la importancia de comprender las concepciones que sobre creatividad poseen los estudiantes, docentes y directivos de la Carrera de Diseño Industrial, programa base para la construcción del pregrado de Diseño Digital de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá D.C.

Surge así esta investigación que posibilita ampliar el corpus del conocimiento del Diseño Industrial a partir de la articulación interdisciplinaria con la Educación y la Psicología Cognitiva.

Esta última, ha brindado aportes explicativos sobre la creatividad a partir de la identificación de procesos y mecanismos que subyacen al acto creativo, lo cual, sumado a la comprensión de dichas concepciones en la comunidad educativa, puede derivar en propuestas puntuales sobre la enseñanza del Diseño Industrial y Digital.

Por medio de la presente investigación de corte cualitativo, se opta al título de Magister en Educación en la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá D.C.

---

\* Director del Trabajo de Grado, especialista en Psicolingüística, Magister en Educación, Profesor Investigador – Pontificia Universidad Javeriana.

## 1. Introducción

*“El diseño es una actividad que se relaciona con las nociones de creatividad, fantasía, inventiva e innovación técnica. Entre el público predomina a menudo la idea de que el proceso del diseño es una especie de acto de creación de tal modo que (...) está subordinado al talento creativo del artista”*  
Bürdek, 2007, p. 117

Detrás de toda acción humana hay concepciones que se hayan de manera implícita en la mente de las personas y se traducen en actitudes y comportamientos (García y McCoach, 2009), algunas de estas son tan cotidianas que no se plantea la pregunta por su significado o relevancia.

Al hablar de concepciones<sup>2</sup> se hace referencia a las definiciones esenciales, ideas o teorías que tienen tanto los científicos como las personas del común acerca de algún fenómeno en particular (Sternberg & Davidson, 1986, en García y McCoach, 2009).

Según Sternberg (1985), el develar dichas concepciones que preexisten en la mente de los individuos, es útil en la comprensión de los puntos de vista, acerca de un determinado constructo psicológico, para el caso de este estudio, la creatividad. Ahora bien, al hablar de creatividad se aborda un concepto polisémico cuyas preguntas fundamentales como lo son su naturaleza, origen y formas de manifestación, aún no tienen respuestas definitivas, como se expondrá con posterioridad en el documento.

Emerge así la oportunidad de realizar una aproximación a las concepciones sobre este constructo en una disciplina donde la creatividad juega un papel fundamental, ya sea al hablar de “las industrias creativas” como uno de los campos de desarrollo profesional, o al referirse al “alto nivel de creatividad” esperado en sus egresados. Pareciera que la noción de creatividad hace parte del lenguaje cotidiano de los diseñadores y que se encuentra de forma tácita en el sustento de su quehacer. Sin embargo, como lo menciona el estudio de María Eugenia Rojas (2007) “*La creatividad desde la perspectiva de la enseñanza del diseño*”, desarrollado en la Universidad Iberoamericana de México, “poco se ha explorado en lo que concierne a los factores que intervienen en la formación de la creatividad de los estudiantes” (p.11).

---

<sup>2</sup> Sternberg (1985) denomina las concepciones como teorías implícitas.

A partir de lo mencionado, el presente estudio busca caracterizar las concepciones de creatividad en la comunidad académica de la Carrera de Diseño Industrial (directivos, docentes y estudiantes), con el fin de establecer concordancias y discordancias entre los diferentes enfoques teóricos y las concepciones de los grupos participantes, para brindar elementos de reflexión en torno a las prácticas pedagógicas orientadas al desarrollo de la creatividad en el Diseño Industrial.<sup>3</sup>

Adicionalmente, con el desarrollo de este proyecto se pretende responder a la búsqueda por la interdisciplinariedad en el diseño, realizando una articulación entre el programa de Diseño Industrial de la Facultad de Arquitectura y Diseño y la Línea de Investigación en Desarrollo Cognitivo, Creatividad y Aprendizaje, de la Maestría en Educación, perteneciente a la Facultad de Educación, que brinda aportes explicativos de la creatividad a partir de los hallazgos de las Ciencias Cognitivas, posibilitando un abordaje científico del fenómeno creativo desde las estructuras y procesos mentales que compartimos los seres humanos, sumado al conocimiento en uno o varios campos (Boden, 1994; Finke, Ward y Smith, 1995).

### **1.1. Justificación**

La importancia de la presente investigación, se hace evidente cuando se considera la pertinencia que tiene para la Pontificia Universidad Javeriana, el contar con bases teóricas sólidas en la formulación de sus programas académicos. Por lo anterior, el presente trabajo de grado pretende hacer visibles las concepciones de creatividad en la comunidad educativa de la Carrera de Diseño Industrial, para llegar a enriquecerlas con el enfoque cognitivo y de esta manera realizar aportes reflexivos para la construcción del currículo del pregrado de Diseño Digital.

---

<sup>3</sup> Lo anterior cobra una mayor importancia teniendo en cuenta el proceso de autorreflexión que se está gestando al interior de la Carrera de Diseño Industrial de la Facultad de Arquitectura y Diseño, de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá D.C., en la construcción de un nuevo programa de pregrado, denominado Diseño Digital. La pretensión del programa de Diseño Digital es formar profesionales que busquen su realización personal y excelencia académica dando respuesta a “la competitividad y desarrollo de las industrias creativas de Colombia y la región (...) con fundamento en la ciencia, la sociedad y la tecnología, desde una postura crítica, con visión ética y con un alto nivel de creatividad” (Comité Proyecto Diseño Digital, Facultad de Arquitectura y Diseño, 2010. p. 5 y 26).

Igualmente, el investigar sobre creatividad enriquece el campo de estudio de la cognición, cuya relevancia parte del considerar que este es un concepto que ha originado y sigue originando investigaciones orientadas a comprender su naturaleza.

Otro valor del presente estudio, tiene que ver con las implicaciones de las concepciones en el ámbito educativo, debido a que estas permiten “la explicitación de los marcos de referencia por medio de los cuales los profesores perciben y procesan la información, analizan, dan sentido y orientan sus prácticas pedagógicas” (Vogliotti y Macchiarola, 2003, p.1); Asimismo, Gómez-López (2005) en García y McCoach (2009), plantea que las teorías implícitas de los miembros de una comunidad académica, se reflejan en las decisiones instruccionales que se toman.

En este caso, se aborda la pregunta por las concepciones alrededor del tema de la creatividad, que están presentes en una disciplina cuyo quehacer es considerado creativo por naturaleza, como lo muestra la definición de Diseño Industrial para la Universidad Javeriana, basada en la postulada por el *International Council of Societies of Industrial Design* (ICSID):

El Diseño Industrial es una profesión **creativa** y proyectiva. Su objetivo principal es establecer las múltiples cualidades y atributos de los objetos, procesos, servicios y sus sistemas en todos sus ciclos de vida, satisfaciendo necesidades de un grupo humano determinado, mejorando su forma de vida.

Es el factor central de la humanización innovativa de las tecnologías y el factor crucial del intercambio económico y cultural.

Las soluciones que plantea están contextualizadas dentro del marco productivo, tecnológico, distributivo y comercial, teniendo en cuenta el cuidado del medio ambiente, el consumo de los recursos, su incidencia en el entorno, su calidad e impacto en el mercado, aporte e identidad cultural, fomentando la renovación para el presente y futuro de las sociedades donde se desempeña (Cuervo y Ramirez, 2003, p.5)

Es así como, el presente trabajo se desarrolla en torno a las concepciones que directivos, docentes y estudiantes de la Carrera de Diseño Industrial, tienen en torno a la creatividad, lo que se relaciona con las estrategias pedagógicas para el desarrollo de la creatividad en el diseño.

Con este fin se desarrolló una investigación de corte cualitativo, por medio de la cual se indagó por las concepciones en torno al tema de la creatividad en directivos, docentes y estudiantes de la Carrera de Diseño Industrial de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá D.C.

## **1.2.Marco Teórico – Conceptual**

### ***1.2.1. Primer Capítulo: Acerca de las Concepciones o Teorías implícitas***

Las concepciones o teorías implícitas, como las denomina Sternberg (1985), son esencialmente “definiciones, ideas o teorías que las personas del común tienen sobre algún fenómeno” (Sternberg & Davidson, 1986, en García y McCoach, 2009, p.296) o como lo menciona Gómez (2011a):

Una forma de representación mental que surge a partir de la relación que tienen los sujetos con la realidad (objetiva, social y subjetiva) y que se halla regulada por una serie de pautas, de carácter no explícito, que determinan cómo se adquiere y procesa la información, cómo se la interpreta, cómo la relaciona el sujeto con el mundo, y cómo a su interior se organizan y estructuran los conceptos (p. 2).

Rodrigo, Rodríguez y Marrero (1993), agregan que estas teorías son representaciones individuales que se basan en experiencias personales, pero que estas últimas se obtienen “en contacto con ciertas pautas socioculturales definidas por ‘prácticas’ culturales y ‘formatos’ de interacción social” (p.14).

La importancia del abordaje de las teorías implícitas radica, por un lado, en el impacto que estas pueden tener para el surgimiento de teorías explícitas, es decir construcciones teóricas creadas por científicos y basadas en evidencia empírica; pero por otro lado, en los efectos que tienen sobre las actitudes y comportamientos de las personas en general, de manera que, como lo menciona Sternberg (1985) el estudio de las teorías implícitas es importante en sí mismo más allá de su carácter precursor para la formulación de teorías explícitas.

El contraste entre las teorías implícitas y las explícitas, según Rodrigo, Rodríguez y Marrero (1993), radica en que las primeras tienden a ser incoherentes e inconsistentes y no poseen una “formulación verbal sistemática y por tanto los argumentos que contienen son tácitos y sin especificar” (p.85), mientras que las segundas, “al basarse en las convenciones sociales de la ciencia, cuentan con una formulación verbal explícita y sus argumentos se estructuran lógicamente” (p.85). Sin embargo, aunque las teorías implícitas pueden ser incongruentes y opuestas en una misma persona, la relevancia de su abordaje radica en que estas “forman parte del sistema de conocimiento de un individuo e intervienen en sus procesos de comprensión, memoria, razonamiento y planificación de la acción” (p. 13).

Adicionalmente, los autores plantean que las teorías implícitas constituyen una función cognitiva, que permite, por un lado, la adaptación de los individuos al entorno, y por otro, el desarrollo de intercambios y procesos de negociación con otras personas, gracias a que posibilitan interpretar y comprender sus construcciones de la realidad, y predecir su comportamiento. Sumado a lo anterior, debido a la inmediatez de la información que se da en el intercambio conversacional, se realizan inferencias que están permeadas por las concepciones que habitan en la mente de cada ser humano, de manera que se considera que:

La mente es un sistema de procesamiento de información que adquiere significado dentro de una interacción social o si se prefiere, en presencia de otras mentes. No es una propiedad que se pueda aplicar a una materia, sino que sólo se puede aplicar a una materia organizada socialmente (Seoane, 1985: 388, en Rodrigo, Rodríguez y Marrero, 1993, p.19).

En este punto es pertinente mencionar otros estudios que se han realizado sobre las teorías implícitas alrededor del concepto de creatividad retomados por Sternberg (1985). El primero de ellos fue desarrollado por MacKinnon (1964), quien trabajó con arquitectos para explorar las creencias que tienen sobre su propia creatividad, así como sus concepciones en torno a una persona idealmente creativa. Los resultados arrojaron una lista de adjetivos que caracterizan a los individuos altamente creativos, tales como: inventivo, determinado, independiente, individualista, entusiasta, perseverante, con inclinación artística, visionario y agradecido; así como aquellos que caracterizan a arquitectos con un bajo nivel de creatividad: responsable, sincero, confiable, dependiente, tolerante, pacífico, moderado, práctico, estable y lógico.

Asimismo, Sternberg (1985) menciona otro estudio sobre las concepciones alrededor del concepto de creatividad llevado a cabo por Barron (1968), quien empleó la técnica *Q-Sort* para indagar por las concepciones de las personas sobre las características de escritores altamente creativos, siendo estas, según el resultado de su investigación: el contar con un alto nivel de capacidad intelectual, con valoración de su propia independencia y autonomía, fluidez verbal y gusto por la estética.

Luego de la revisión teórica para el presente estudio, no se hallaron investigaciones referidas a las concepciones sobre creatividad en el diseño industrial, lo cual da cuenta de la pertinencia del abordaje de este tema.

### ***1.2.2. Segundo Capítulo: Diversos Acercamientos al Concepto de Creatividad***

La etimología del término *creatividad* según Heinelt (1979) está emparentada con la palabra de origen latino *creocere* que equivale a crecer, y viene del latín *creare* que significa producir algo de la nada.

No obstante, el Diccionario de Filosofía Abreviado, supera dicho acercamiento al entender la creatividad como la “producción humana de algo a partir de una realidad preexistente” (Ferrater Mora, 1979, p.90).

El concepto de creatividad en el Diseño Industrial propuesto por Ricard (2000), se adhiere a la definición del diccionario de Ferrater Mora, ya que según Ricard (2000), sería evidentemente impropio hablar de creatividad humana olvidando que las obras parten siempre de algo anterior.

Esta idea es compatible con Boden (1994) cuando menciona que “si tomamos seriamente la definición de *creación* (de) ‘hacer que empiece a existir una cosa o producir algo de la nada’, la creatividad parece ser no solo ininteligible, sino también estrictamente imposible. Ningún artesano o ingeniero hizo alguna vez un objeto de la nada” (p. 16). Para estos autores, la creación está relacionada con la producción humana a partir de realidades preexistentes.

Desde los planteamientos de Finke, Ward y Smith (1995), la creatividad hace parte de la naturaleza humana y gracias a ella se han elaborado herramientas culturales que se manifiestan en la materialidad y las ideas, y que han permitido que el ser humano se diferencie de otras especies, resolviendo los problemas que se le presentan y adaptándose a un ambiente donde “el cambio es la norma” (p.3).

“Ser creativo es un acto tan natural del ser humano que es posible entender la creatividad de la misma manera como se da el lenguaje; no se ha encontrado cultura humana alguna, sin importar lo aislada que esté, que carezca de lenguaje, lo mismo puede afirmarse sobre la creatividad” (Finke, Ward y Smith, 1995, p.7).

En coherencia con lo anterior, desde la perspectiva de Ricard (2000) la creatividad está referida a “esa potencialidad innata en el hombre y el acto creativo (a ese) acto connatural en que se gesta la creación (...). Si la capacidad de procrear define y condiciona a todo lo vivo, la capacidad de crear cosas artificiales distingue al hombre” (Ricard, 2000, p. 97).

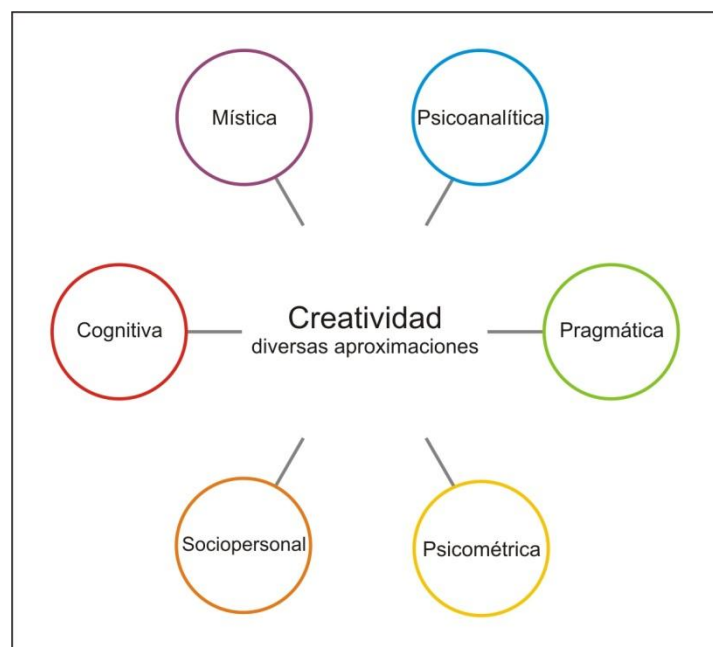


A pesar que la creatividad hace parte de la misma naturaleza de la persona, ha sido un tema que Sternberg (1999) considera desatendido en el ámbito investigativo. Desde la psicología se le ha dado una mayor importancia al estudio de la personalidad, el aprendizaje o la inteligencia, de manera que la creatividad según Sternberg (1999) ha sido huérfana de esta disciplina, debido principalmente a diversos obstáculos que han hecho complejo su estudio, pues por una parte se presentan prejuicios que impiden realizar un acercamiento científico, y por otra, la dificultad que existe para definirla ha generado que esta sea vista como un fenómeno trivial.

Margareth Boden (1994) reafirma lo anterior exponiendo mitos o posturas a-científicas que han afectado el estudio de la creatividad: la Romántica y la Inspiracionalista. La primera la considera como un talento o habilidad excepcional que sólo poseen algunos individuos, mientras que la segunda la asume como un don divino y algo esencialmente misterioso.

“La aparente impredecibilidad de la creatividad pareciera no permitir una explicación sistemática, ya sea científica o histórica” (Boden, 1996, p. 75). Sin embargo, existen diferentes enfoques que han logrado establecer aproximaciones a su estudio. Sternberg (1999) los ha clasificado como se muestra en la Figura 1.:

**Figura 1. Diversos acercamientos al concepto de creatividad, a partir de los planteamientos de Sternberg (1999)**



A continuación se exponen brevemente las ideas principales de las aproximaciones *Mística*, *Psicoanalítica* y *Pragmática*, las cuales tienen en común el considerar que la creatividad no es posible de ser medida o controlada.

#### *1.2.2.1. Aproximación Mística*

Esta aproximación difiere de los enfoques empíricos de la creatividad ya que plantea que “al igual que el amor, es algo que no se presta para estudios científicos porque se trata de un proceso espiritual, la persona creativa es vista como un contenedor vacío que es llenado gracias a la inspiración divina” (Sternberg, 1999, p.5).

Siguiendo con este modelo, Sternberg (1999) retoma a Platón cuando menciona que la creación del artista depende de la guía de las musas. A partir de lo anterior, se puede asumir el acto creativo como un regalo o don que no requiere de trabajo personal, en tal sentido esta es una aproximación procedente del mito inspiracionista.

Dentro de la tendencia mística se encuentran creencias como la de M. Y. Maharishi que plantea que “la creatividad es el resultado de un esfuerzo por alcanzar estados espirituales más altos de conciencia” (Parra et al, 2005, p.46).

#### *1.2.2.2. Aproximación Psicoanalítica*

Otra postura en el estudio de la creatividad la constituye el modelo psicoanalítico, que nace a principios del siglo XX gracias a los aportes de Sigmund Freud, médico y neurólogo austriaco que propuso que las obras creativas son producto de la expresión sublimada (desviada hacia un nuevo fin) de impulsos inconscientes, haciéndolos aceptables públicamente (Sternberg, 1999; Laplanche y Pontalis, 1996).

Asimismo, desde esta aproximación, Kubie (1958), plantea que la creatividad puede presentarse en mentes saludables en actividad preconsciente, nivel intermedio entre el consciente y el inconsciente donde los pensamientos, aunque vagos, resultan interpretables (Sternberg, 1999).

#### *1.2.2.3. Aproximación Pragmática*

El principal representante de este modelo es Edward De Bono, quien plantea el “Pensamiento lateral”, desde el cual la creatividad “es el resultado de un pensamiento provocador –que efectúa saltos, no sigue un patrón preestablecido y no emplea categorías

fijas– (oponiéndose al) lineal de tipo lógico matemático, pensamiento vertical” (Parra et al, 2005, p.47).

Otro representante de esta aproximación citado por Sternberg (1999), es Osborn (1953) quien propone la técnica de lluvia de ideas o *brainstorming*, por medio de la cual se motiva a las personas a pensar en todas las posibles soluciones para resolver problemas, dejando de lado, en un primer momento, las críticas y dudas sobre las mismas. Por su parte, Gordon (1961, en Sternberg, 1999), propone el trabajo con analogías con su método denominado *Estrategia Sinéctica*.

Finalmente, Adams (1974 y 1986) y von Oech (1983) plantean la técnica de remoción de bloqueos mentales para potencializar la productividad creativa (Sternberg, 1999).

Esta aproximación ha sido ampliamente difundida en el ámbito comercial, lo cual la dota de visibilidad pública, se concentra en el desarrollo de la creatividad más que en su comprensión y carece de comprobaciones de la validez de las ideas que plantea (Sternberg, 1999).

En seguida se presentan los principales aportes de las aproximaciones *Psicométrica* y *Sociopersonal*, en las cuales se plantea la posibilidad de estudiar la creatividad a partir de variables, ya sea provenientes del medio externo o del interior del individuo.

#### 1.2.2.4. Aproximación Psicométrica

Esta aproximación pretende identificar y medir los factores que intervienen en la creatividad. El principal representante de este modelo es Gilford (1950), quien propuso el concepto de “Pensamiento Divergente” y planteó una clasificación de rasgos que caracterizan a las personas creativas como lo son: la motivación por estudiar los problemas y encontrarles solución, la combinación de la sensibilidad, fluidez y novedad en la generación de ideas, y la flexibilidad, así como la capacidad de sintetizar y organizar información (Parra et al, 2005, p.48).

Tomando como base el trabajo desarrollado por Gilford (1950), Torrance (1974) elaboró su test de medición de la creatividad (*Torrance Tests of Creative Thinking*), el cual evalúa el pensamiento divergente en la solución de problemas, midiendo lo concerniente a: “fluidez (número total de respuestas relevantes), flexibilidad (variedad de las categorías

abarcadas en las respuestas), originalidad (rareza de las respuestas) y elaboración (cantidad de detalles en estas)” (Sternberg, 1999, p.7).

#### *1.2.2.5. Aproximación Sociopersonal*

Se centra en el estudio de cómo las variables personales y relativas a entornos socioculturales influyen en la creatividad. En cuanto a las variables personales se plantea que la creatividad está ligada a la autorrealización, con base en lo cual se han propuesto rasgos de personalidad que caracterizan a los individuos creativos, siendo estos: independencia de juicio, orientación estética, autoconfianza, afinidad con la complejidad y gusto por el riesgo Amabile, Barron, Eysenck y MacKinnon (s.f., en Sternberg, 1999).

Por otra parte, en cuanto al entorno social, Simonton (s.f., en Sternberg, 1999), ha establecido características del contexto que influyen en la creatividad tales como: diversidad cultural, viabilidad de recursos financieros, conflicto, modelos de roles y competitividad en un campo del conocimiento. Adicionalmente, se han realizado comparaciones interculturales con el objetivo de indagar por la variabilidad de la expresión de la creatividad en las diferentes sociedades.

El principal aporte de este modelo es el hacer visible la importancia que tiene la creatividad en la vida de las personas para la transformación cultural.

A continuación, se presenta la aproximación cognitiva, que estudia la creatividad a partir de mecanismos y procesos mentales.

#### *1.2.2.6. Aproximación Cognitiva*

Este modelo plantea que la creatividad no está limitada a unas pocas personas con características especiales, puesto que es el resultado de la interacción de representaciones y procesos mentales que comparten todos los seres humanos, tales como la memoria, la capacidad de establecer asociaciones, el pensamiento hipotético, el razonamiento analógico, el establecimiento de redes conceptuales y la categorización; a lo que se suma el carácter de experto que un individuo puede lograr en uno o varios campos del conocimiento; por tal motivo, considera que la creatividad puede ser potencializada y desarrollada. Igualmente, desde esta aproximación se plantea que la creatividad no es predecible, pero puede ser provocada por situaciones que la hagan probable (Gómez, Sandoval y Parra, 2008).

Existen dos métodos para estudiar la creatividad desde esta tendencia: “el método indirecto, que consiste en recurrir a simulaciones por computadoras que utilicen el tipo de representación mental propuesto para explicar el resultado de experimentos sobre determinados comportamientos; y el método directo, que está referido a la evaluación de las representaciones desde experimentos psicológicos, para llegar a resultados cualitativos y cuantitativos” (Thagard, 2008, p.118).

La principal representante del método indirecto es Margaret Boden (1994), con su *Modelo Computacional* de la creatividad. Por su parte, los principales representantes del método directo son Ronald Finke, Thomas Ward y Steven Smith (1992, 1995) quienes han propuesto el *Modelo de la Cognición Creativa*.

#### 1.2.2.6.1. Modelo Computacional de la Creatividad

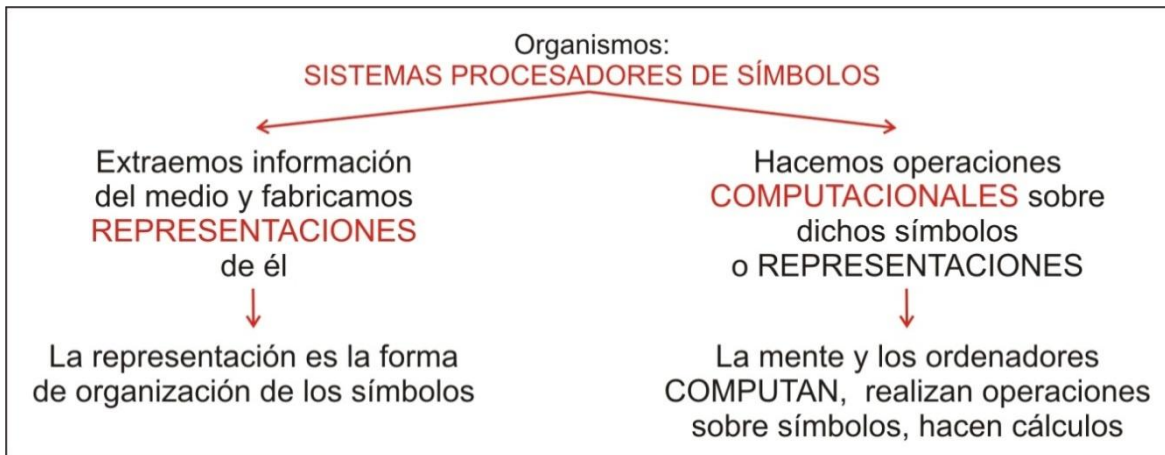
Este modelo tiene su fundamento en la metáfora computacional de las Ciencias Cognitivas, que “ha sido una guía teórica supremamente influyente en el estudio de la cognición humana y artificial” (Parra, 2003, p.146).

Según dicha metáfora, el pensamiento puede ser entendido a partir de estructuras representacionales en la mente de los sujetos y procedimientos computacionales que operan sobre dichas estructuras (Parra, 2003).

Las estructuras representacionales de la mente están referidas a la organización del conocimiento en símbolos, mientras que con computaciones se hace referencia a los procesos que se dan sobre dichos símbolos.

En este enfoque los agentes son considerados Sistemas Procesadores de Símbolos que a partir de sensores extraen información del medio y elaboran representaciones de la realidad (Rodríguez, 1999). Lo anterior se observa en la Figura 2.:

**Figura 2. Enfoque Computacional / Representacional de la mente, a partir de los planteamientos de Rodriguez, F. (1999).**



Para Boden (1994) “la creatividad se basa en habilidades ordinarias, que todos compartimos, y en la experticia mediante la práctica, a la que todos podemos aspirar” (p. 346).

Con habilidades ordinarias Boden (1994) hace referencia a los procesos mentales (computacionales) cotidianos, que se dan en un agente con independencia del soporte físico, sea este humano (cerebro) o artificial (hardware).

Dichos procesos mentales pueden derivar en actos creativos, que “consisten, fundamentalmente, en la exploración y transformación de los *espacios conceptuales* que un individuo posee sobre un área determinada (ciencia, arte, etc.). Estos espacios no son otra cosa que formas mentales de organización de la información, que al ser *cartografiados* (explorados) posibilitan reconocer restricciones, descubrir nuevos caminos o ampliar las fronteras que los demarcan; evidenciándose así el potencial y los límites de una forma particular de pensar” (Gómez, Sandoval y Parra, 2008, p.3). En palabras de Margaret Boden (1994) “nada es más natural que tratar, exitosamente o no, de modificar el estilo actual de pensamiento, para hacer posibles pensamientos que no lo eran con anterioridad” (p.74).

Las dimensiones del espacio conceptual son los principios organizadores que unifican y dan estructura a un particular dominio del pensamiento. En otras palabras es el sistema generativo que está a la base del dominio y define un cierto rango de posibilidades (...). Los límites, contornos, rutas, y estructura del espacio conceptual pueden ser cartografiados por medio de representaciones

mentales de este. Los mapas mentales pueden ser usados (no necesariamente de forma consciente) para explorar –y para cambiar– los espacios pertinentes. Los espacios conceptuales pueden ser explorados de muchas maneras. Algunas exploraciones pueden mostrarnos simplemente algo sobre la naturaleza del espacio conceptual que no había sido notado con anterioridad (...). Otras exploraciones, por el contrario nos muestran los límites del espacio y pueden quizás identificar puntos en los cuales se pueden realizar cambios en una u otra dimensión (Boden, 1996, p. 79 y 80).

Boden (1994), plantea que la creatividad constituye una idea diferente de lo que sería antes y de lo que *podría* haber sido antes, de manera que la mente creativa transforma los *no puede* computacionales en *puede* computacionales. Para comprender los *no podría*, elemento fundamental de la creatividad según la autora, es preciso interpretarlos “en relación con un modo particular de pensamiento o sistema generativo” (Boden, 1994 p.94).

“Es posible distinguir entre la novedad y la originalidad radical. Una idea simplemente novedosa es aquella que puede ser descrita y/o producida por el mismo conjunto de reglas generativas que otra. La originalidad genuina o creatividad es aquella que no puede serlo. Esto implica que el abordaje de la creatividad involucra una referencia tácita o explícita a algún sistema generativo” (Boden, 1996, p. 78)

Los Sistemas Generativos son un conjunto de *reglas y datos*, de naturaleza finita que dan lugar a posibilidades de estructuración de los espacios conceptuales. Las *reglas*, que constituyen las restricciones o los *podría* computacionales, son respetadas, probadas, modificadas y abandonadas, es decir, que se llevan al límite para ampliar las posibilidades del sistema (Boden, 1994).

“Un cambio en las reglas, que generan un determinado espacio mental, da como resultado un espacio totalmente distinto que puede ser juzgado como creativo (...), no se trata de abandonar las reglas (...) sino de transformar o permutar las existentes, para que generen ideas novedosas, que no *podrían* haber sido creadas por las mismas reglas (pero que) guardan relación de continuidad con el anterior sistema generativo que fue superado (Así, se da el surgimiento de una idea creativa que sorprende, porque no *podría* haber sucedido antes)” (Gómez, Sandoval y Parra, 2008).

De otro lado, los *datos* constituyen las representaciones mentales de la información, es decir la manera como el mundo y sus propiedades se representan en la mente.

La exploración de los espacios conceptuales, por medio de reglas y datos, se vale de posibles rutas denominadas árboles de búsqueda, que son movimientos racionales para

lograr una meta. Estos recorridos son optimizados restringiéndose a los caminos más eficientes por medio de *heurísticas* (Boden, 1994).

Una heurística es una forma de pereza productiva. En otras palabras, es un modo de pensar acerca de un problema que sigue los caminos que con mayor probabilidad conducirán a la meta, dejando las avenidas menos prometedoras sin explorar. Muchas heurísticas dan por supuesto el mapa actual del espacio conceptual, dirigiendo al pensador por este camino y no por aquél. Otras cambian el mapa, superficialmente o no, de modo que puedan abrirse nuevos caminos que no estaban disponibles con anterioridad (Boden, 1994 p.83).

Un ordenamiento diferente de heurísticas implica un árbol de búsqueda distinto y, por lo tanto, un conjunto diferente de caminos por recorrer en el espacio. Cuando se produce un espacio conceptual fundamentalmente diferente, o cuando se modifica un espacio existente en un nivel relativamente profundo en el sistema generativo involucrado, se habla de creatividad (Ortiz, 2011).

De acuerdo con lo anterior, según Boden (1996), la creatividad puede ser identificada, explicada y también medida. Este último aspecto no se relaciona con la aplicación de escalas numéricas basadas en la evaluación de dimensiones establecidas, sino con la profundidad en que se explora o se transforma el espacio conceptual. “Cuanto más profunda es la función generadora de la restricción en el sistema en cuestión, mayor es la transformación del espacio” (Boden, 1996, p. 82)

La posibilidad de explicar la creatividad desde este modelo tiene que ver con la distinción que establece Boden (1994) entre creatividad en sentido psicológico (P-Creatividad), y creatividad en sentido histórico (H-Creatividad).

### *P-Creatividad y H-Creatividad*

La P-Creatividad hace referencia a la posición del creador con respecto a su historia personal, es decir, a la generación de ideas novedosas respecto a la mente individual que las tuvo, sin importar cuántas personas las hayan pensado con anterioridad; la H-Creatividad, se refiere a ideas fundamentalmente novedosas para toda la humanidad, lo cual la hace inusual y supeditada a la experiencia histórica disponible, siendo poco delimitable y abordable. “Aunque la H-Creatividad es la noción más elegante y es lo que las personas usualmente tienen en mente cuando hablan de creatividad ‘real’, la P-Creatividad es la más importante (para el abordaje desde este modelo)” (Boden, 1994, p. 55).



Según lo anterior, es posible decir que todas las ideas H-Creativas han sido en algún momento P-Creativas, pero no se puede aseverar que todas las ideas P-Creativas serán H-Creativas.

Con referencia a personas que además de ser P-Creativas han brindado ideas H-Creativas en el campo del diseño, es posible encontrar en la historia ejemplos como: Raymond Loewy (1893-1986), Charles Eames (1907-1978), Ray Eames (1912-1988), Philippe Stark (1949- ) entre otros; a colectivos como la Bauhaus (1919-1933) y la Escuela Superior de Diseño de ULM (1947-1968), y a empresas como la BRAUN y ALESSI, cuyos desarrollos han marcado un giro frente a las tendencias dominantes de la época.

Aún así, la P-Creatividad brinda mayores elementos de acción en el campo de la enseñanza del diseño, en tanto que cada estudiante cuenta con la oportunidad de ser innovador frente a sí mismo, es decir, frente a sus posibilidades anteriores.

A partir de las ideas planteadas Boden (1994), concluye que la psicología científica más que rebatir los procesos creativos, los explica (aunque no los predice), y afirma que “la Psicología Computacional nos ayuda a comprender (la creatividad) en términos científicos. Lo hace sin, de ningún modo, disminuir nuestra admiración o nuestro autorrespeto. Al contrario, los aumenta al mostrar cuán extraordinaria es la mente de la persona común” (Boden, 1994 p.388).

#### *Factores que inciden en el acto creativo*

Complementando su aproximación, Boden (1994) amplía la visión sobre factores adicionales que afectan la creatividad, enfatizando en factores internos y considerando que los externos son difícilmente abordables.

Los factores internos están referidos a: *la motivación y dedicación al dominio*, que implican un alto nivel de compromiso y constancia, los cuales son necesarios ya que algunas veces no se cuenta con el reconocimiento social frente a los productos creativos; por otra parte, *la experticia en un dominio*, esencial para transformar las reglas en modos pertinentes y sistemáticos; *la autoimagen*, referida al autorrespeto necesario para atreverse a cometer errores y a aprender de ellos a pesar de las críticas de otras personas; y finalmente, *las habilidades ordinarias* que todos poseemos, como notar, recordar, observar, escuchar, hablar, comprender, memorizar y reconocer analogías.

Por su parte, los factores externos son aquellos elementos del medio que pueden influir en los procesos creativos, tales como: el azar, el caos, la aleatoriedad y la impredecibilidad. *El azar*, puede ser visto desde la casualidad, es decir encontrar algo valioso sin que se lo haya buscado deliberadamente, o desde la coincidencia, como la coocurrencia poco probable de hechos con historias causales independientes. *El caos*, es entendido como precursor provechoso de creación. *La aleatoriedad*, que puede ser abordada como A-Aleatoriedad, o aleatoriedad absoluta: ausencia total de orden; la E-Aleatoriedad, o aleatoriedad explicativa: falta de toda explicación; y la R-Aleatoriedad, o aleatoriedad relativa: falta de orden o estructura pertinente a alguna consideración específica. Finalmente, *La impredecibilidad* puede entenderse como A-Impredecibilidad, o impredecibilidad absoluta: indeterminismo; R-Impredecibilidad, o impredecibilidad de relación: indica que lo que es impredecible hoy puede no serlo mañana; y la M-Impredecibilidad, o impredecibilidad mariposa, que se relaciona con la teoría del caos y está brindando nuevas comprensiones científicas sobre el cerebro.

#### *Respondiendo “las preguntas de Lovelace”*

Boden (1994) en su libro “*La Mente Creativa*”, aborda de manera transversal cuatro preguntas generadoras, formuladas a partir del cuestionamiento de Ada Lady Lovelace (1815 – 1852), respecto al Motor Analítico diseñado por Charles Babbage. Retomando las palabras de Lovelace citada por Boden (1994) “el motor analítico no tiene ninguna pretensión de *originar nada*, puede hacer [solamente] *todo aquello que sepamos cómo ordenarle que realice*” (p.22).

Dicha afirmación invita a pensar en el vínculo existente entre los ordenadores y la creatividad. Boden (1994), usando aplicaciones propias del campo de la Inteligencia Artificial, formula las siguientes cuatro preguntas:

1. ¿Las ideas computacionales pueden ayudarnos a entender cómo es posible la creatividad?
2. ¿Los ordenadores (ahora o en el futuro) podrían llegar a hacer cosas que por lo menos parezcan creativas?
3. ¿Un ordenador podría llegar a reconocer la creatividad?
4. ¿Los ordenadores podrían realmente llegar a ser creativos?

A continuación se muestran las respuestas a cada de una de ellas, teniendo en cuenta que, de estos cuatro cuestionamientos, es el primero de ellos el que brinda mayores aportes a la reflexión del presente trabajo de grado.

La *primera pregunta* se responde de manera afirmativa teniendo en cuenta que los conceptos y teorías computacionales (entendidos como procesamientos por medio de cómputos entre símbolos) son cruciales para alimentar el corpus de conocimiento sobre la mente humana. De esta manera, las ideas computacionales hacen posible analizar restricciones, estructuras conceptuales y procesos mentales, mostrando cómo los ordenadores realizan procedimientos efectivos homologables a los mentales. Dichos procesos se hacen inteligibles en términos computacionales, de manera que los espacios conceptuales son tomados analógicamente desde la metáfora del ordenador y pueden ser cartografiados, explorados y transformados.

La respuesta afirmativa a esta pregunta implica entender al ordenador y a la mente como sistemas híbridos en los que coexisten procesamientos seriales y jerárquicos, pero también Procesamientos Paralelos Distribuidos con apareamientos flexibles de patrones.

La respuesta a la *segunda pregunta* es igualmente afirmativa, puesto que los ordenadores pueden actuar creativamente hasta cierto punto, Boden (1994) retoma a manera de ejemplo al AARON DE ACRÓBATAS, un software que cuenta con capacidades de planificación, monitoreo y verificación continua de sus restricciones. Sin embargo, la creatividad aparente de los resultados de los computadores se presenta de un modo diferente a la de los humanos, a manera de ejemplo Boden (1994) expone el sistema experto DENDRAL, diseñado para ayudar a analizar compuestos químicos. Este cuenta con un módulo creativo denominado Meta-DENDRAL que “explora el espacio de datos químicos para encontrar nuevas restricciones, las que transforman (expanden) el espacio conceptual que DENDRAL habita” (Boden, 1994 p.263). Dicho sistema experto “ha sido diseñado modelizando el pensamiento humano, en cierta medida, porque incorpora principios inductivos (...). Pero emplea, también, algunos métodos para nada humanos, tales como la búsqueda exhaustiva a través de un conjunto inmenso de posibilidades. Más aún, su creatividad está estrictamente limitada a un dominio muy especializado” (Boden, 1994 p.262).

Respecto a la *tercera pregunta* de Lovelace, la respuesta planteada por Boden (1994) es igualmente afirmativa, y como ejemplo retoma el programa ACME que cuenta con la posibilidad de comprender y analizar la creatividad en correspondencias analógicas entre el análogo meta y el análogo base, realizando comparaciones conceptuales sorprendentes gracias a su rica red semántica y a sus restricciones múltiples.

Finalmente, respecto a la *cuarta pregunta* de Lovelace, Boden (1994) expone cuatro objeciones que se presentan con frecuencia frente a la afirmación de que un ordenador podría realmente llegar a ser creativo.

La *primera objeción* está referida a una hipótesis científica que nace del argumento de la materia cerebral. Esta plantea, desde una posición emergentista, la inadecuación por soporte que presentan los ordenadores frente a los organismos vivos, ya que sin bioquímica no es posible concebir la creatividad, puesto que el silicio y el metal no pueden sustentar la inteligencia como lo hacen las neuroproteínas. Sin embargo, esta respuesta queda inconclusa, según la autora, ya que no existe un sustento teórico respecto a la base material de la inteligencia (Boden, 1994).

La *segunda objeción*, que constituye una hipótesis filosófica, se sustenta en la idea del programa vacío que está basado en la metáfora del ‘Cuarto Chino de Searle’, donde un sujeto de habla inglesa, se halla al interior de una habitación cerrada que cuenta con un manual de instrucciones con las reglas para el apareamiento de sinogramas de escritura china, recibidos del exterior. El habitante del cuarto, podrá emitir una respuesta al exterior sin tener que comprender el mensaje que está transmitiendo en el idioma chino.

Esta metáfora es comparada con los ordenados, aseverándose que estos no pueden llegar a ser realmente creativos porque no tienen la capacidad de comprender significados. Sin embargo, Boden (1994), expone el programa BORIS como un ejemplar que contradice la idea anteriormente planteada, ya que este cuenta con la capacidad de interpretar historias y hace una exploración de los espacios conceptuales de manera flexible.

En general, la crítica a esta segunda objeción recae en el error de aducir que las máquinas no poseen semántica y que por lo tanto no entienden significados. Esta afirmación es rebatida por Boden (1994) cuando menciona que:

Una instrucción programada, (...) no es meramente una regla formal. Su función esencial (dado el soporte físico pertinente) es hacer que algo ocurra. Los programas no son ‘todo sintaxis y nada semántica’. Por el contrario, sus poderes causales inherentes les dan una base en la semántica (...).

Debido a que Searle supone la completa vacuidad de los programas, su analogía es errónea. En la base, un programa funcional es comparable a la comprensión del inglés por parte de Searle en la habitación, no del chino (Boden, 1994 p.372-373).

La *tercera objeción* a la cuarta pregunta, que también es una hipótesis filosófica, plantea que “la creatividad requiere de la conciencia y ningún ordenador podría ser consciente” (Boden, 1994 p.375). A favor de esta hipótesis se menciona que los ordenadores carecen de la capacidad de examinar deliberadamente su trabajo y modificar sus ideas, es decir que no realizan la verificación planteada como cuarta fase del proceso creativo según la teoría de Poncairé y Hadamard.

A pesar de esto, Boden (1994) expone el “AM” de Lenat, un programa de matemática automática que realiza continuamente preguntas sobre sus propias categorías para establecer si su exploración es interesante, y modificar su acción a partir de sus respuestas. Este hecho lleva a considerar la existencia de varios niveles de conciencia, de manera que aunque el ordenador no puede autorreflexionar de la misma manera que los seres humanos, pareciera que posee otra forma de conciencia. Boden (1994) deja abierta esta discusión, ya que hablar de la conciencia presenta cuestionamientos filosóficos frente a los cuales “no conocemos la respuesta (porque) no comprendemos claramente cómo hacer la pregunta” (Boden, 1994 p.378).

Finalmente la *cuarta objeción* está referida a una hipótesis moral, en la que se hace evidente una “actitud hacia los ordenadores, un rechazo inflexible a permitirles cualquier función social como las que las personas disfrutan (...). Los ordenadores no son miembros automáticos de la comunidad humana (y) corresponde a (esta) decidir quién o qué es aceptable” (Boden, 1994 p.379). Según Boden (1994) la resistencia frente a la posibilidad de que los computadores puedan llegar a ser creativos, se genera por las posibles implicaciones sociales y éticas a largo plazo que conllevaría el considerar a los ordenadores como verdaderamente inteligentes.

Responder “¡No!” a la cuarta pregunta de Lovelace sería insistir que, no importa cuán impresionantes sean los ordenadores del futuro, debemos retener toda la autoridad moral y epistemológica y toda la responsabilidad también. No puede haber ninguna cuestión de negociar con programas, ninguna cuestión de aceptar –o rechazar– su asesoramiento (Boden, 1994 p.381).

Boden (1994) no toma partido frente a esta objeción puesto que reconoce que esta implica un debate moral difícilmente abordable, el cual tiene que ver con la pregunta por lo característico de lo propiamente humano.

En conclusión, desde el Modelo Computacional, la creatividad puede ser estudiada científicamente, desarrollada y potencializada, así como evaluada de acuerdo a la profundidad en la transformación de los espacios conceptuales.

A continuación se presentan los principales postulados del segundo modelo de la aproximación cognitiva a la creatividad, trabajado en la presente investigación.

#### 1.2.2.6.2. Modelo de la Cognición Creativa

La aproximación a la creatividad propuesta por Finke, Ward y Smith (1992) busca identificar y explicar las estructuras y procesos mentales que están a la base de la generación de productos creativos en diversos campos del conocimiento.

Siendo la creatividad un aspecto propio de las personas, resulta llamativo el que sea difícil en algunas ocasiones lograr llegar a respuestas creativas. Esto se relaciona, según Finke, Ward y Smith (1995), con el hecho de que los individuos no saben tomar ventaja de su potencial creativo latente para resolver situaciones cotidianas, lo cual explica el porqué algunos realizan propuestas creativas con mayor o menor dificultad que otros.

De esta manera, los autores plantean que al develar el secreto de la creatividad identificando los principios y procesos mentales cotidianos que subyacen a esta, es posible incrementar la propia capacidad creativa. Estos procesos mentales ordinarios, entre los que se encuentran la planeación, la memoria, el uso de conceptos, la toma de decisiones y la interpretación, hacen parte del repertorio cognitivo diario de los seres humanos.

Para Finke, Ward y Smith (1992), la creatividad tiene que ver con la forma en que las ideas generadas se relacionan en su mayoría con otras preexistentes, a lo cual denominan *imaginación estructurada*. Los autores enfatizan en la manera como los marcos conceptuales y los sistemas de creencias previos tienen un impacto en el acto creativo. Los marcos de conocimiento son las concepciones, las teorías implícitas, los esquemas y los modelos mentales que influyen la entidad resultante.

Por su parte, la entidad está referida a la manifestación final del proceso creativo, ya sea esta un objeto o diseño nuevo o modificado, un evento, una escena, una relación o un sistema de relaciones.

Los estudios de estos autores se enfocan en la caracterización de las propiedades subyacentes a las entidades. De esta manera, “el tratar de predecir las propiedades estructurales de las creaciones imaginativas no es inconsistente con la afirmación de que los productos creativos son usualmente impredecibles, incluso cuando la forma exacta que tomará el producto no puede ser anticipada, se pueden identificar características que estructurarán la creación (...). La creatividad no es ni un proceso azaroso, ni un proceso predeterminado, sino una actividad altamente estructurada que puede derivar en respuestas sorprendentes e inesperadas” (Finke, Ward y Smith, 1992, p. 115).

Por lo anterior, los autores proponen el enfoque de la Cognición Creativa para dar respuesta a preguntas básicas que buscan acercarse a la comprensión de la creatividad: ¿Qué la permite?, ¿qué la inhibe? y ¿cómo puede ser optimizada?. Así, la intención de estudiar la creatividad no pretende restarle belleza a su naturaleza, “los procesos creativos no son menos inspiradores por ser entendibles” (Finke, Ward y Smith, 1995, p. 9).

Respondiendo a dichas preguntas, la propuesta de Finke, Ward y Smith (1992) constituye “una aproximación que busca identificar los procesos y estructuras cognitivas específicas que contribuyen a los actos y productos creativos, y desarrollar técnicas novedosas para el estudio de la creatividad en contextos de experimentos científicos controlados” (p. 1).

Desde este enfoque, la creatividad no es un proceso unitario, sino el resultado de la articulación de procesos aplicados a una amplia diversidad de campos. Para lograr la identificación de dichos procesos, los autores han formulado el modelo GenePlore, que explica la creatividad a partir de dos fases, una seguida de la otra, en un proceso cíclico: la Generativa (*gene*) y la exploratoria (*plore*).

La *fase generativa* comprende procesos utilizados en la elaboración de estructuras cognitivas, llamadas *estructuras preinventivas*, las cuales son “representaciones mentales visuales o verbales, que pueden ser externalizadas a través de subproductos que no están acabados, pero que sirven como guía para organizar estructuras propiamente inventivas” (Parra, 2010, p. 458).

Durante la *fase exploratoria*, como su nombre lo indica, se realizan exploraciones organizadas y sistemáticas para evaluar las estructuras preinventivas, esta fase puede derivar en la finalización del proceso o en una nueva fase generativa, según se considere o

no la necesidad de seguir perfeccionando o refinando la respuesta creativa, ya sea modificando la estructura preinventiva o cambiándola por otra más promisorias, hasta que sea considerada finalizada.

Es importante diferenciar los procesos mentales que constituyen cada una de las fases, así como las características y propiedades de las estructuras preinventivas, lo cual puede ser observado en las tablas 1 a la 4. Los autores invitan a tener en cuenta que “la mayoría de los productos creativos son el resultado de la mayoría de estos procesos, pero ningún proceso es necesario y suficiente, (...) asimismo, las personas pueden ser creativas de diferentes formas, alguien puede ser más hábil para generar estructuras preinventivas, mientras que otro puede ser mejor para interpretarlas” (Finke, Ward y Smith, 1992 p. 19).

A continuación se presenta un cuadro resumen de los procesos generativos planteados por el modelo de la Cognición Creativa.

*Procesos Generativos*

<b>Proceso Generativo</b>	<b>Descripción</b>
Recuerdo	Traer representaciones mentales ya existentes en la memoria.
Asociación	Formación de enlaces entre estructuras existentes en la mente.
Síntesis mental	Integración de partes componentes de representaciones previas para formar una nueva.
Transformación mental	Reorganización y reacomodación de partes componentes, para crear estructuras. “las partes pueden ser mentalmente reorganizadas y reacomodadas, las representaciones pueden ser rotadas o alteradas en su forma para hacer estructuras interesantes y potencialmente útiles, (por ejemplo) los conceptos puede ser combinados para formar otros más complejos cambiando el significado de uno o de ambos conceptos previos” (Finke, Ward y Smith, 1992 p. 20 - 21).
Transferencia analógica	Relaciones o conjuntos de relaciones de un contexto que se transfieren a otro, lo cual da como resultado estructuras preinventivas análogas a las ya familiares.
Reducción categorial	Reducción de los objetos o elementos a descripciones categoriales más primitivas, ya sea en referencia a su forma o función más elemental.

**Tabla 1. Procesos Generativos desde el Modelo GenePlore de Finke, Ward y Smith, 1992**

**Fuente: Adaptado de Gómez, Sandoval y Parra, 2008.**



*Estructuras Preinventivas*

A partir de los procesos generativos se forman estructuras preinventivas, que son “precursores internos del producto final” (Finke, Ward y Smith, 1992 p. 17). Estas estructuras son formadas sin una anticipación previa de su significado y se diferencian de los productos creativos finales externalizados en tanto que estos han sido interpretados y refinados por completo.

Las estructuras preinventivas presentan las características, mostradas en la Tabla 2:

<b>Característica</b>	<b>Descripción</b>
Patrones Visuales y formas de objetos	“Son estructuras que generalmente toman la forma de imágenes visuales y espaciales (...) por ejemplo se pueden generar patrones bidimensionales que den lugar a productos creativos, tales como nuevos tipos de símbolos y diseños artísticos, y patrones tridimensionales que den como resultado analogías espaciales” (Finke, Ward y Smith, 1992 p. 22).
Mezcla mental	Producto de la fusión de entidades distintas para crear algo nuevo: combinaciones mentales, metáforas e imágenes mentales combinadas.
Categorías inusuales o hipotéticas (Ejemplificación categorial)	Son ejemplificaciones que tienen en común rasgos de categorías más familiares, así como rasgos emergentes que permiten descubrimientos inesperados.
Modelos mentales	“Son estructuras preinventivas a gran escala que representan sistemas físicos y mecánicos. Los modelos mentales usualmente comienzan como estructuras incompletas, inestables e incluso no científicas, pero son luego mejoradas y refinadas por medio de la exploración y el descubrimiento” (Gentner y Stevens, 1983, Johnson-Laird, 1983, en Finke, Ward y Smith, 1992 p. 22).
Combinaciones Verbales	“Son relaciones interesantes o sugestivas entre palabras y frases que pueden llevar a exploraciones poéticas y literarias. Estas estructuras se diferencian de las mezclas mentales en que sus elementos no necesitan ser fusionados, física o conceptualmente, en su estructura” (Finke, Ward y Smith, 1992 p. 22).

**Tabla 2. Características de las estructuras preinventivas desde el Modelo GenePlore de Finke, Ward y Smith, 1992 Fuente: Adaptado de Gómez, Sandoval y Parra, 2008.**

Asimismo, es posible diferenciar cinco (5) propiedades de las estructuras preinventivas, que son examinadas durante la fase exploratoria, las cuales se muestran en la Tabla 3. “No es necesario que cada una de las estructuras exhiba todas las propiedades, algunas tan solo presentan una o un subconjunto de las mismas; pero a mayor número de estas, mayores son las probabilidades de obtener un producto creativo” (Gómez, Sandoval y Parra, 2008).

<b>Propiedad</b>	<b>Descripción</b>
Novedad	Es la primera propiedad y probablemente una de las más importantes, y se refiere a que tan poco común es la estructura preinventiva en su principio, las posibilidades del descubrimiento creativo incrementan con esta propiedad.
Ambigüedad	Múltiples interpretaciones que permiten las estructuras preinventivas. Entre mayor sea la ambigüedad mayores exploraciones creativas se pueden realizar con dicha estructura.
Significado Implícito (Significación)	Está referido al significado general que puede ser percibido a partir de la estructura preinventiva, este puede ser más o menos abstracto y a partir de él es posible evocar interpretaciones nuevas e inesperadas.
Emergencia	Características y relaciones inesperadas que surgen en las estructuras preinventivas y que no fueron anticipadas en el momento de su formación. Esta propiedad es frecuente en las estructuras preinventivas resultantes a partir de la síntesis mental.
Incongruencia	Conflicto o contraste entre elementos en una estructura, lo cual lleva a una exploración más profunda para descubrir significados que reduzcan el conflicto.
Divergencia	Relacionado con la ambigüedad y referido a la capacidad de encontrar múltiples usos o significados a la misma estructura.

**Tabla 3. Propiedades de las estructuras preinventivas desde el Modelo GenePlore de Finke, Ward y Smith, 1992 Fuente: Adaptado de Gómez, Sandoval y Parra, 2008.**

Es importante tener en cuenta que para Finke, Ward y Smith (1992), aunque estas propiedades se hayan definido de manera independiente, en la práctica se dan de forma relacionada y están a su vez articuladas con las características de las estructuras, mencionadas anteriormente.

### *Procesos Exploratorios*

Para Finke, Ward y Smith (1992) ser creativos demanda la aceptación de unas ideas y el rechazo de otras. Sin embargo, saber qué aspectos aceptar y cuáles descartar no es sencillo, ya que se requiere de procesos de automonitoreo del pensamiento y alteración deliberada del mismo. Lo anterior se alcanza gracias a la metacognición, en donde “nos hacemos cargo de nuestras propias ideas” (Finke, Ward y Smith, 1995, p. 19).

Los autores, proponen seis (6) procesos exploratorios que pueden darse de forma simultánea en la evaluación sistemática de las estructuras preinventivas, como puede observarse en la Tabla 4:

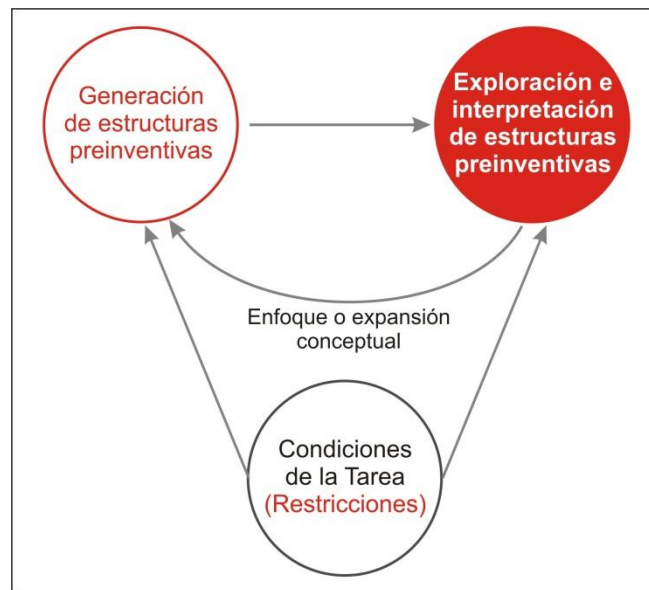
<b>Propiedad</b>	<b>Descripción</b>
Encuentro del atributo	Búsqueda sistemática de características emergentes en las estructuras, es habitualmente usada para estructuras que han sido generadas a partir de la combinación conceptual y las metáforas.
Interpretación conceptual	Búsqueda de explicaciones abstractas, metafóricas y teóricas de la estructura. Este proceso puede ser pensado como una aplicación del conocimiento del común en la exploración creativa.
Inferencia funcional	Exploración de usos o funciones potenciales en la estructura preinventiva. “Este proceso es algunas veces facilitado al imaginarse a uno mismo utilizando el objeto de diferentes maneras” (Finke, Ward y Smith, 1992, p.25).
Cambio contextual	Proceso por medio del cual una estructura preinventiva se piensa en diferentes contextos, como una manera de ganar comprensiones sobre posibles usos o significados de la estructura. Según Finke, Ward y Smith (1992), este proceso permite superar fijaciones que obstaculizan el pensamiento creativo.
Evaluación de hipótesis	Exploraciones de las posibilidades de las estructuras preinventivas, así como de sus implicaciones para solucionar problemas.
Búsqueda de limitaciones	“Las estructuras preinventivas pueden proveer comprensiones sobre las ideas que no resultarán y los tipos de soluciones que no son apropiados. Esto es algunas veces tan importante como el hallar las ideas funcionales. El descubrimiento de limitaciones puede ayudar a restringir búsquedas futuras y a enfocar exploraciones creativas de una manera más promisorias” (Finke, Ward y Smith, 1992, p.25).

**Tabla 4. Procesos Exploratorios desde el Modelo GenePlore de Finke, Ward y Smith, 1992**  
**Fuente: Adaptado de Gómez, Sandoval y Parra, 2008.**

Otro elemento importante en este modelo son las *restricciones*, las cuales constituyen un punto crucial para la creatividad y pueden ser requeridas durante cualquiera de las dos fases dependiendo de las exigencias de la tarea. Estas restricciones se refieren al tipo particular de producto, las características de este o las funciones que desempeña, así como los componentes que lo pueden constituir.

En la Figura 3, se observa cómo las restricciones son el punto de partida para el ciclo del Modelo GenePlore, y cómo se vuelve a ellas una y otra vez con el fin de refinar la estructura preinventiva.

**Figura 3. Ciclo del Modelo GenePlore. Finke, Ward y Smith, 1992, p. 18.**



La formación de las estructuras preinventivas es posible gracias a que la imaginación se encuentra altamente estructurada y presenta principios comunes a otras formas de pensamiento ordinario no imaginativo. “Debido a que los sujetos comparten estructuras de conocimiento similares, sus entidades imaginativas también compartirán ciertas propiedades que pueden ser inferidas de esas estructuras. Al interior de esos límites comunes es posible dar cabida a variaciones individuales” (Finke, Ward y Smith, 1992, p.115).

Finalmente, la propuesta de Finke, Ward y Smith (1995) pasa por el abordaje de lo que denominan “las cuatro ‘P’ de la creatividad”, siendo estas: Personas, Presiones, Procesos y Productos.

Con relación a las *Personas*, los autores se cuestionan frente a la existencia de individuos estimados genios o altamente creativos con respecto a otros. Desde esta aproximación es muy poco lo que alguien puede hacer para incrementar su nivel de creatividad, puesto que para el común de la gente esta habilidad se posee inherentemente. Frente a lo anterior, los autores responden que la creatividad hace parte de las características compartidas por los seres humanos y está determinada por: procesos cognitivos, cantidad de conocimiento y la manera como se aplica o descarta dicho conocimiento. De esta forma, la creatividad “proviene de habilidades cognitivas que se ejercitan deliberadamente” (Finke, Ward y Smith, 1995, p. 9).

Por su parte, las *Presiones* están referidas a la manera en que el medio puede tanto motivar como inhibir la generación de ideas creativas, sin embargo los autores no se inmiscuyen en este aspecto, concentrándose en los productos de la creatividad individual.

En cuanto a los *Procesos*, su aproximación se centra en el conocimiento que poseen las personas, así como en las operaciones mentales que se ejecutan sobre este. “El conocimiento es el ladrillo y el mortero, la madera y el clavo. Los procesos son las herramientas –los martillos, sierras y palustres–. Los pensamientos creativos son las casas que construimos y habitamos” (Finke, Ward y Smith, 1995, p.13).

Finalmente, los autores se preguntan por las características con las que deben contar los *Productos* para que se consideren creativos, es decir, por su pertinencia y novedad. La pertinencia del producto está referida a su aplicabilidad a un problema relevante. “Solamente si la nueva idea desemboca en un invento útil, un descubrimiento válido, una cura para una enfermedad, una respuesta emocional generada por el arte o la música, o algún otro logro semejante, contará como creativa” (Finke, Ward y Smith, 1995, p. 10); por ello no es solo importante que las ideas sean notablemente originales (novedosas), sino también que presenten alguna utilidad que dé respuesta a las necesidades y oportunidades de un contexto en particular.

En conclusión, desde el Modelo de la Cognición Creativa, la creatividad puede ser también estudiada científicamente, su origen es innato puesto que se relaciona con procesos mentales universales, y puede ser desarrollada. Asimismo plantean que la creatividad puede ser evaluada en términos, por un lado, del producto creativo, valorando su nivel de pertinencia y novedad, y por otro lado, de los procesos cognitivos, debido a que la fase de exploración del modelo GenePlore constituye un proceso metacognitivo, en el cual el individuo realiza una valoración del nivel de creatividad de sus resultados, para refinarlos hasta lograr el producto deseado.

### **1.3.Objetivos**

#### ***1.3.1. Objetivo general***

Caracterizar las concepciones en torno al tema de la creatividad de directivos, docentes y estudiantes de la Carrera de Diseño Industrial, en la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá D.C.

#### ***1.3.2. Objetivos Específicos***

- Analizar las concepciones sobre la naturaleza de la creatividad en directivos, docentes y estudiantes de la Carrera de Diseño Industrial, en la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá D.C.
- Analizar las concepciones sobre factores que intervienen en la creatividad en directivos, docentes y estudiantes de la Carrera de Diseño Industrial, en la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá D.C.
- Analizar las concepciones sobre la relación entre creatividad, diseño y educación en directivos, docentes y estudiantes de la Carrera de Diseño Industrial, en la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá D.C.
- Establecer concordancias y discordancias en torno al tema de la creatividad en los grupos participantes.
- Derivar implicaciones sobre las estrategias pedagógicas orientadas al desarrollo de la creatividad en el diseño.

### **1.4.Categorías**

Teniendo en cuenta la revisión teórica desde las diferentes aproximaciones alrededor del concepto de creatividad y particularmente desde el Modelo Computacional de la Creatividad de Boden (1994), y el Modelo de Cognición Creativa de Finke, Ward y Smith, (1992 y 1995), se elaboraron las siguientes categorías deductivas organizadas en tres grandes temáticas:

*Naturaleza de la Creatividad:*

Origen de la creatividad: En esta categoría se analizaron las verbalizaciones de los diferentes miembros de la comunidad académica de Diseño Industrial respecto a la fuente

de la creatividad, ya que desde un modelo inspiracionalista se plantea que la creatividad se origina en las musas o en la inspiración divina, mientras que el modelo cognitivo identifica el origen de la creatividad en procesos mentales que todos compartimos, sumado al ser experto en uno o varios campos del conocimiento.

Posibilidad de desarrollo: Permitió observar si para los entrevistados la creatividad es una característica posible de incrementarse mediante la práctica y la enseñanza, o si por el contrario constituye un atributo inamovible frente al que la escuela no cumple ningún papel.

El acto creativo: Permitió indagar sobre los factores que más influyen en la creatividad, ya sea provenientes del ambiente o de la persona, según el punto de vista de los entrevistados.

Evaluación de la creatividad: Abordó los puntos de vista de la comunidad académica respecto a la posibilidad de evaluar la creatividad, si es viable de ser evaluada cuantitativa o cualitativamente, y si es factible llegar a valorar un producto, un proceso o una persona creativa, teniendo en cuenta los obstáculos que se presentan y los criterios que han sido empleados o podrían emplearse.

Procesos Creativos: En esta categoría se indagó por los procesos mentales vinculados a la creatividad, según los entrevistados, y su relación con la aproximación cognitiva a la creatividad.

*Factores Influyentes en:*

La persona creativa: Para facilitar su abordaje, esta categoría se subdividió en “¿quiénes son?”, en la cual se buscó encontrar las concepciones alrededor de la diferencia entre los niños y los adultos creativos, y “*características de las personas creativas*”, en donde se cualifican las características particulares que los entrevistados identifican en los seres creativos.

El producto creativo: Esta categoría recogió aquellas verbalizaciones relacionadas con los aspectos que hacen que un producto, objeto o idea de diseño, sea considerado como creativo o no por la comunidad entrevistada.

*Creatividad, Diseño y Educación:*

Estrategias pedagógicas para el desarrollo de la creatividad en el diseño:  
comentarios que dan cuenta de pistas sobre la manera en que se potencializa la creatividad gracias las prácticas de enseñanza en el aula.



## **2. Método**

### **2.1. Diseño**

El presente trabajo de grado se enmarca en un enfoque cualitativo, dado que según Bonilla-Castro y Rodríguez (1997), este privilegia la complejidad del comportamiento humano al querer comprenderlo y abordarlo en toda su magnitud.

En la investigación cualitativa, las personas son el marco de referencia para el estudio, intentando comprender detalladamente sus perspectivas o significados, más que dotándolos de una valoración verdadera o moral (Taylor y Bogdan, s.f, citados por Pourtois y Desmet, 1992). Intención que se relaciona con el abordaje de las concepciones, donde interesa más la comprensión de la pluralidad de creencias y los consensos y disensos, que la certeza y la predicción.

La exposición de los resultados de esta investigación cualitativa se desarrolló desde un enfoque Descriptivo- Interpretativo. Descriptivo en tanto que inicialmente leyó las concepciones de los entrevistados por medio de sus relatos, recuperando la voz de las personas como constructoras de la realidad a partir de sus diferentes puntos de vista (Tezanos, 1998).

Interpretativo, en tanto buscó, de acuerdo a como lo plantea Tezanos (1998), realizar un ejercicio de articulación entre la realidad (constituida por la descripción), los aportes teóricos (indagados previamente) y los conocimientos y experiencias de las investigadoras. Este proceso interpretativo se enmarca dentro del análisis hermenéutico que se caracteriza por asumir la realidad social como un texto susceptible de ser interpretado (Sandoval, 1997).

Bajo esta misma línea de ideas, es importante mencionar que otra de las características de la hermenéutica es el considerar que el acto de la comprensión se funda en el reconocimiento de la alteridad, según Bleicher (1986) citado por Tezanos (1998), por lo que la presente investigación buscó interpretar y comprender las distintas concepciones de las personas entrevistadas a partir del reconocimiento de sus diferentes puntos de vista sobre el concepto de creatividad.

Considerando los aspectos mencionados, la herramienta de la metodología cualitativa que se tuvo en cuenta en el trabajo de grado es la entrevista semi-estructurada, la cual se expone en el apartado de instrumentos.

## **2.2.Participantes**

En esta investigación se realiza un acercamiento a las concepciones de creatividad en la comunidad académica (directivos, docentes y estudiantes) de la Carrera de Diseño Industrial, seleccionada intencionalmente y conformada por cinco (5) docentes, ocho (8) estudiantes y cuatro (4) directivos.

En cuanto a los docentes, se trabajó con los pertenecientes a la Línea de Proyección, que hace parte nuclear del plan de estudios de la Carrera de Diseño Industrial, ya que el fundamento del diseño es la actividad proyectual, siendo sus asignaturas: cuatro proyectos de diseño de primer ciclo, cuatro proyectos de diseño de segundo ciclo, práctica pre-profesional y trabajo de grado. Ahora bien, el grupo de profesores se estableció sin hacer una separación por ciclos, puesto que un mismo docente puede acompañar el proceso de aprendizaje de estudiantes de diferentes semestres. El número de docentes se estableció proporcionalmente entre los departamentos que brindan esta asignatura a la carrera, de manera que la muestra estuvo conformada por cuatro (4) profesores del Departamento de Diseño y uno (1) del Departamento de Estética. Adicionalmente, se tuvo como criterio el trabajar con docentes que tuvieran una trayectoria importante en la enseñanza del diseño, por lo que se acudió a profesores con una experiencia docente mayor a cinco (8) años.

Por su parte, los estudiantes fueron seleccionados a partir de su pertenencia a segundo ciclo, es decir, que estuvieran cursando entre quinto y octavo semestre de la carrera de Diseño Industrial. Se recurrió a dichos semestres, debido a que no se pretendió trabajar con estudiantes que estuvieran iniciando la carrera de manera que hubieran tenido poco contacto con el diseño, pero tampoco con estudiantes que estuvieran culminando su formación y cuyas concepciones fueran seguramente similares a las de los docentes. Las edades de los estudiantes oscilaron entre veintiuno (21) y veinticinco (25) años, y la muestra estuvo conformada por cinco (5) mujeres y tres (3) hombres, lo que es proporcional a la distribución por género de los estudiantes en la Carrera, siendo esta del 60% femenino y 40% masculino, aproximadamente.

Por último, en cuanto a los directivos, se acudió a la totalidad del equipo de construcción de la propuesta del programa de Diseño Digital, encabezado por el Director de Carrera de Diseño Industrial, apoyado por los directores de los departamentos de Diseño y Estética, y liderado por el Decano Académico de la Facultad de Arquitectura y Diseño.

### **2.3. Instrumentos**

La herramienta empleada en el presente trabajo de grado, es la entrevista semi-estructurada aplicada a estudiantes, docentes y directivos de la carrera de Diseño Industrial de la Pontificia Universidad Javeriana de Bogotá D.C.

Las entrevistas semi-estructuradas son conversaciones cara a cara que buscan conocer lo que la gente piensa con respecto a una problemática particular. El objetivo de la entrevista en palabras de Patton (1890) citado por Bonilla-Castro y Rodríguez (1997) es: “conocer la perspectiva y el marco de referencia a partir del cual las personas organizan su entorno y orientan su comportamiento” (p. 93).

Esto, debido a que como lo plantean Bonilla-Castro y Rodríguez (1997), quienes más conocen una situación particular son aquellas personas que cotidianamente la viven, lo que lleva a que la recolección de la información cualitativa se produzca por medio de la escucha y la observación de lo que las personas dicen y hacen, a partir de su propio marco de referencia.

Según Patton (1980) citado por Bonilla-Castro y Rodríguez (1997), las entrevistas cualitativas se dividen en: entrevista conversacional informal, la entrevista estructurada con una guía y la entrevista estandarizada.

En la presente investigación, se optó por la segunda forma de entrevista, también llamada semi-estructurada, tal como se mencionó al inicio del apartado. Esta se caracteriza por constituir un punto intermedio entre la conversación informal y la entrevista estandarizada o estructurada (Bonilla-Castro y Rodríguez, 1997).

Para el desarrollo de la entrevista se hicieron dos pilotajes:

1. Encuesta piloto: (ver Apéndice A). Previo al establecimiento de categorías, se realizó un primer pilotaje a un grupo conformado por 36 diseñadores, entre egresados y estudiantes, cuyo criterio de selección fue el no hacer parte de la muestra final. Las preguntas que conformaron la encuesta indagaron por el grado de acuerdo o desacuerdo de

los participantes, frente a afirmaciones propias de los conceptos de creatividad de las diferentes aproximaciones teóricas planteadas por Sternberg (1999). Se empleó una escala de respuesta tipo Likert cuyas opciones fueron: 1: Totalmente en desacuerdo. 2: En desacuerdo. 3: De acuerdo. 4: Totalmente de acuerdo.

Como resultado de este pilotaje (Ver Apéndices B y C), se encontró que las concepciones sobre creatividad del grupo participante tienden hacia la Aproximación Sociopersonal, debido a que el 100% de los encuestados estuvo de acuerdo o totalmente de acuerdo con la afirmación: “El entorno social influye en la creatividad de las personas”, y el 95% estuvo de acuerdo o totalmente de acuerdo con la afirmación: “La creatividad hace parte de la autorrealización personal”.

En lo referente a la Aproximación Cognitiva, los resultados encontrados tendieron a apoyar la afirmación propia de este modelo: “Todos los seres humanos somos creativos” con un 97.2% de acuerdo, mientras que frente a la afirmación: “Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber”, las opiniones se encontraron divididas así: 8.33% en total desacuerdo, 41.66% en desacuerdo, 38.88% de acuerdo y 11.11% en total acuerdo.

El modelo con menor apoyo fue el Inspiracionista, lo cual indica que los encuestados no estuvieron de acuerdo con afirmaciones como: “El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración” con un 69.45% en desacuerdo, y “La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos” con un 88.88% en desacuerdo.

La información recolectada en el pilotaje, permitió inferir preliminarmente que las concepciones sobre creatividad de los diseñadores encuestados, lejos de ubicar este constructo como una habilidad o talento excepcional, propio de unos pocos individuos y carente de posibilidades de desarrollo, se relacionan más con aproximaciones que entienden la creatividad como una habilidad inherente al ser humano (todos podemos ser creativos) y desde un panorama dinámico (es posible potencializar la creatividad), lo cual brinda un espacio más posibilitador frente al papel de la enseñanza del diseño.

Sin embargo, este primer acercamiento evidenció también las limitaciones que presenta una escala de valoración tipo Likert para la indagación por las concepciones de creatividad; las bondades que ofrece la encuesta en términos de rapidez en su aplicación y

poca extensión, se contrarresta con la carencia de profundidad en el abordaje de aspectos salientes que pueden ser valiosos para el estudio.

Por ello, tomando como base los resultados encontrados en la encuesta, se fue conformando el formato de entrevista a partir del establecimiento de las categorías deductivas, centrándose exclusivamente en la aproximación cognitiva a la creatividad.

En general, la entrevista se conformó de tal manera que permitiera evidenciar la relación entre la persona, los productos e ideas, y los procesos creativos, y que además posibilitara conocer las teorías implícitas sobre los vínculos entre el diseño, la creatividad y las prácticas pedagógicas. A continuación se presentan las preguntas que hicieron parte del instrumento:

*Concepto de creatividad:*

1. ¿Cuáles son las tres palabras que vienen a su mente frente al concepto de creatividad?

*Personas:*

2. Piense en la **persona** más creativa en diseño que ha conocido... Descríbala...
3. ¿Qué le permite a usted decir que esa persona es creativa?
4. ¿Podría enunciar características generales de las personas creativas?

*Productos:*

5. Piense en una de las ideas u objetos más creativos en diseño que ha conocido... Descríbalo...
6. ¿Qué le permite a usted decir que ese producto es creativo?

*Ejercicio sillas: Se muestran imágenes de sillas diferenciadas por grupos de la siguiente manera:*

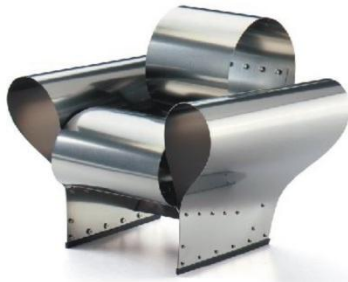
Concepciones sobre creatividad en el Diseño Industrial  
Grupo 1



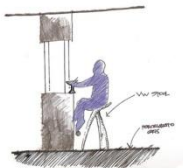
Concepciones sobre creatividad en el Diseño Industrial  
Grupo 2



Concepciones sobre creatividad en el Diseño Industrial  
Grupo 3



Concepciones sobre creatividad en el Diseño Industrial  
Grupo 4



*Al mostrarles cada grupo, se invita a los participantes a responder las siguientes preguntas:*

Por favor observe detenidamente estos tres objetos:

7. ¿Cuál de las tres sillas considera *más creativa*?
8. ¿Cuáles son las razones de su elección? Por favor profundice en su respuesta.
9. ¿Cuál de las tres sillas considera como *menos creativa*?
10. ¿Cuáles son las razones de su elección? Por favor profundice en su respuesta.

*(Mostrando las cuatro categorías se pregunta)*

11. Ahora, ¿Cuál de todas estas sillas considera *más creativa*? ¿Cuáles son las razones de su elección? Por favor profundice en su respuesta.
12. En general ¿Cuáles son, a su juicio, los criterios bajo los cuales una idea u objeto puede considerarse como creativo?

*Creencias sobre creatividad:*

13. ¿Dónde ubicaría la creatividad en este continuo?

***La creatividad es...***

Innata

Adquirida

- 
14. ¿Cuáles fueron las razones para ubicarla en ese lugar?

15. Algunos autores plantean que la inteligencia se puede desarrollar ¿Usted cree que puede pasar lo mismo con la creatividad?

16. ¿Dónde ubicaría la creatividad en este continuo?

Sin posibilidad  
de desarrollo

Posibilidad de  
ser desarrollada

---



17. *(En caso de considerar que sea posible desarrollarla)* ¿Cómo la enseñanza del diseño industrial puede desarrollar la creatividad?
18. **A. (Directivos y Docentes)** ¿Utiliza usted estrategias como docente para desarrollar la creatividad en sus estudiantes? ¿Cuáles?
- 18 **B. (Estudiantes)** En su formación como diseñador industrial ¿Identifica algún profesor que haya procurado desarrollar la creatividad de los estudiantes? ¿Qué estrategias utilizaba para su desarrollo?
19. ¿Cree usted que la creatividad puede ser evaluada?
20. **A. (Si:)** ¿de qué forma podría evaluarse? ¿identifica algún profesor que emplee estrategias para evaluar la creatividad de los estudiantes? ¿cuáles son esas estrategias?
- B. (No:)** ¿Cuáles son las razones por las cuales no puede ser evaluada según su criterio?
21. ¿Existen personas más creativas que otras?
22. ¿Dónde ubicaría la creatividad en este continuo?

***La creatividad la poseen...***

Pocos seres  
humanos

Todos los seres  
humanos

---

23. ¿Cuáles son las razones para ubicarla en ese lugar?
24. ¿Dónde ubicaría la creatividad en este continuo?

***El factor que más influye en la creatividad proviene de...***

La persona

El ambiente

---

25. ¿Cuáles son las razones para ubicarla en ese lugar?

26. ¿Dónde ubicaría la creatividad en este continuo?

*La creatividad es producto de...*

Inspiración

Esfuerzo y  
dedicación

---

27. ¿Dónde ubicaría la creatividad en este continuo?

*Son más creativos...*

Los niños

Los Adultos

---

28. ¿Qué diferencia encuentra entre un niño creativo y un adulto creativo?

29. ¿Juega la **curiosidad** algún papel en la creatividad?

30. ¿Juega la **experiencia** algún papel en la creatividad?

31. ¿Juega el **conocimiento en un campo** algún papel en la creatividad?

*Concepto de creatividad:*

32. Comúnmente se considera que los diseñadores son personas creativas, para usted, ¿el diseño es elegido como opción de vida por personas creativas, o es gracias a estudiar diseño que las personas se vuelven creativas?

33. Luego de lo que hemos hablado en esta entrevista ¿Para usted qué es la creatividad?  
¿Cómo se relaciona la creatividad con el diseño?

## **2.4.Procedimiento**

Las entrevistas del trabajo de grado se desarrollaron teniendo en cuenta las siguientes fases:

Primera fase: Consistió en la aplicación de un pilotaje de la guía de la entrevista a cuatro (4) diseñadores, dos (2) egresados y dos (2) docentes, lo cual permitió suprimir y reformular algunas preguntas, con lo que se construyó la versión final del instrumento.

Segunda fase: Se realizó un acercamiento a la población con el fin de identificar a los posibles participantes de la comunidad académica de Diseño Industrial de la Pontificia Universidad Javeriana. Las personas a entrevistar se seleccionaron de acuerdo a los criterios mencionados en el apartado de participantes.

Tercera fase: Se establecieron los tiempos y lugares en donde se llevaron a cabo las entrevistas. Estas tuvieron una duración entre 45 minutos y una hora aproximadamente con cada participante y se realizaron en salas y oficinas de la Facultad de Arquitectura y Diseño, que contaban con las condiciones apropiadas para su desarrollo.

Cuarta fase: Se realizó la aplicación de las entrevistas, explicando a cada uno de los participantes los objetivos del presente trabajo, la no obligatoriedad de responder todas las preguntas y el uso que se le daría a la información. Al inicio de cada entrevista, se les pidió su consentimiento para participar en el estudio y para ser grabados, recordando el carácter de confidencialidad de estas conversaciones (ver apéndices E y F). Finalmente, durante el cierre de las entrevistas, se preguntó a los entrevistados si deseaban agregar información y se agradeció su colaboración.

Quinta fase: Consistió en la organización y sistematización de la información recolectada en las entrevistas, a partir de las matrices de análisis.

### 3. Resultados

Para el análisis de resultados y teniendo en cuenta lo mencionado en la metodología, respecto a la intención Descriptiva e Interpretativa de la presente investigación, se inició con la transcripción literal de toda la información recogida en las entrevistas y una posterior lectura minuciosa y rigurosa de este material, a esta lectura Tezanos (1998) la ha denominado lectura en la escucha, debido a que en estos registros se puede hallar al otro desde las construcciones e interpretaciones dadas por los sujetos sobre sus relaciones y el mundo que los rodea.

Seguidamente se procedió a la categorización de la información (Ver Apéndice G) haciendo uso del software de análisis estadístico Atlas-Ti, a partir de lo cual se elaboraron matrices desarrolladas desde las categorías deductivas planteadas y de categorías emergentes que aunque no habían sido pensadas en un primer momento, enriquecieron el análisis de la información, de esta manera el texto plasmado en las entrevistas transcritas se sometió a una organización que lo hizo susceptible de ser interpretado (Bonilla-Castro y Rodríguez, 1997).

Con miras a la interpretación global de la información, se realizó un análisis categorial, en el cual se muestran las concordancias y divergencias existentes entre los estudiantes, docentes y directivos, para cada aspecto analizado.

A continuación y teniendo en cuenta lo anterior, se expone el análisis de la información recopilada. Las voces de los entrevistados aparecen agrupadas según las convergencias y divergencias entre estudiantes, docentes y directivos, mostrando de manera conjunta los discursos dominantes o principales y de forma diferencial los discursos secundarios y divergentes.

#### 3.1. Naturaleza de la Creatividad:

##### 3.1.1. Origen y Desarrollo de la Creatividad

Inicialmente el *Origen de la Creatividad y el Desarrollo de la Creatividad*, habían sido pensadas como dos categorías de análisis independientes. Sin embargo, al realizar la

lectura de las voces de la comunidad educativa, fue evidente los puntos de interacción entre ellas, por lo que se tomó la decisión de hacer un análisis articulado de ambas.

Se encuentra que las respuestas de la comunidad entrevistada en torno al origen de la creatividad, oscilan entre considerarla como un factor innato o como el resultado de la adquisición de esta habilidad gracias a la influencia de lo externo. Por otro lado, ya sea que se considere que la creatividad es innata o adquirida, en general, los entrevistados resaltan la posibilidad de su desarrollo:

*“Si hablamos de inteligencia, la inteligencia se puede desarrollar y al desarrollar la inteligencia yo puedo generar conceptos más complejos, hacer relaciones más complejas, de conceptos más distantes y empezar a encontrar las relaciones y yo creo que ahí podría también uno desarrollar la creatividad” (Directivo 3)*

Al hacer referencia a la creatividad como algo innato, se evidencian dos puntos de vista diferentes en la comunidad educativa, relacionados ambos con el papel de la dotación con la que llega el ser humano. Por un lado, un estudiante y un directivo consideran que lo innato es lo que marca la diferencia entre las personas, haciendo que unas nazcan más creativas que otras y por ello deciden adoptar la posición de que la creatividad es adquirida:

*“No pienso que sea totalmente innata porque pues es también como ser muy rabón por decirlo así (risas), como de: “no pues unas personas nacen creativas y las otras no...” no, no me parece totalmente de ese punto de vista, pero si hay mucho de innato, otras cosas se pueden adquirir” (Estudiante 2).*

*“Todavía no se ha demostrado si dentro de los genes habrían algunas condiciones de inteligencia, de creatividad, de todo ese tipo de cosas que podrían venir inscritas, sobre eso no hay prueba (...), entonces vamos a ver, ¿quién va a demostrar?, si la Genética un día nos demuestra que sí hay inscripciones en los genes de la creatividad, lo cual haría que algunos y otros fuéramos un poco diferentes y unos vendrían con calidades innatas mejores, ó sino y Neurociencia nos demuestra, como lo ha hecho, no hay nada que hacer, todos los cerebros son iguales, la creatividad es adquirida” (Directivo 4).*

Por otro lado, otros participantes consideran que gracias a lo innato los seres humanos son creativos, ubicándolo bien en el cerebro o bien en el ADN:

*“Considero que en el ser humano la creatividad es intrínseca, es innata (...) para mí corresponde a una capacidad del cerebro” (Directivo 3).*

*“Más se adapta el cerebro de las personas en hacer relaciones que es en ultimas lo que nos va a llevar a... poder llegar a una creatividad” (Docente 3).*

*“Ese señor tiene más recursos en su mente, en su cerebro, tiene más material en su cerebro para poder procesar más elementos de su realidad” (Docente 2).*

*“Como que está metido en el ADN de la persona, es algo que la persona tiene, es como su aura, es como su estrella” (Docente 3).*

*“El ADN nos ha llevado a tener esa consigna (...) por eso es que somos transformadores, planificadores” (Docente 4).*

Realizando una diferenciación por grupos, en los estudiantes se evidencia una dualidad entre considerar que la creatividad es algo innato a todos los seres humanos y reconocer la importancia de la experiencia en su adquisición:

*“Yo creo que la creatividad es como un don o como un gen que va en cada uno de los seres humanos (...) yo creo que la creatividad es como la alegría que uno tiene, todas las personas deben tener algo, una chispa” (Estudiante 3).*

*“No es innato como que venga en los genes o sean cosas científicas, sino digamos, también depende, lo que les decía: el contexto, de la familia en la que tú naces, porque te enseñan a entender la vida desde muchos puntos de vista y también es adquirida, porque se adquiere mediante la experiencia” (Estudiante 1).*

Uno de los estudiantes menciona que lo innato está referido a la pasión por ciertos temas, mientras que otro hace alusión a la manera como está relacionado con la percepción particular de las cosas y con la forma de pensar de los seres humanos:

*“Uno nace con lo que realmente lo apasiona y lo que no, una persona creativa es alguien que le apasiona... le apasionan las cosas” (Estudiante 6).*

*“Eso innato, sería cómo tu percibes el mundo y cómo te está llegando y cómo tú lo asimilas, y te comunicas con él mundo, eso es innato y tu forma de pensar es tu forma de pensar y no la cambia nadie” (Estudiante 8).*

Por su parte, otro estudiante afirma que la creatividad nace con la persona, pero que va disminuyendo con el paso del tiempo:

*“Yo creo que todos tenemos creatividad, pues como que uno nace con eso (...) entonces es algo que todos tenemos, lo que pasa es que se va perdiendo con el tiempo, entonces no creo que sea como adquirida” (Estudiante 4).*

De igual forma, se hace evidente en otro estudiante, una dualidad respecto a su posición sobre el origen de la creatividad, por un lado indica que pensar que la creatividad es innata, conllevaría a la ventaja de unas personas sobre otras, lo cual es indeseable, pero por otro lado, señala que no puede ser adquirida puesto que si así fuera, al contar con la misma calidad de instrucción, todos llegarían al mismo nivel de desarrollo de la creatividad, lo cual no sucede:

*“No pienso que sea totalmente innata porque pues es también como ser muy rabón por decirlo así (risas), como de: ‘no pues unas personas nacen creativas y las otras no...’” (Estudiante 2).*

*“No creo que sea adquirida porque o si no todos llegaríamos a un punto de creatividad... todos desarrollaríamos la misma creatividad” (Estudiante 2).*

Un último estudiante, expresa que lo que se adquiere son teorías que el contexto brinda, mientras que lo innato radica en la decisión de la personas sobre cómo asumir dichas teorías y pensar críticamente sobre ellas:

*“Porque si tu adquieres como teorías y a partir de esas teorías tu percepción hace que tú las transformes en lo que tú piensas o las comuniques de la forma en que tú piensas” (Estudiante 8).*

Se encontró un punto en común entre un estudiante y un docente respecto a lo innato, como la capacidad de los seres humanos de encontrar soluciones rápidas a los problemas, lo cual es complementado por el docente al hacer referencia a lo innato como la habilidad de establecer relaciones complejas, mientras que lo adquirido serían los mecanismos y herramientas que la persona obtiene gracias al trabajo:

*“¿En qué consistirían esas habilidades innatas? (en) encontrar la solución a un problema muy rápido, tener métodos no convencionales de solucionar los problemas o de encontrar una respuesta a las cosas” (Estudiante 2).*

*“Como que está metido en el ADN de la persona, es algo que la persona tiene, (...) que siempre encuentra como una solución, o una respuesta hacia algo de una manera muy rápida o que logra relacionar, reflexionar y generar unas conexiones complejas detrás bastante interesantes que logran llegar a soluciones, (...) eso sería lo innato, lo adquirido sería el trabajo que uno puede empezar a hacer para poder lograr esas conexiones y esas relaciones, dentro de lo adquirido, podemos ya no estar hablando solamente de la persona como tal sino de los mecanismos que genera la persona para poder lograr la creatividad, mecanismos que le ayuden a generar supuestos distintos, mecanismos que le ayuden a reflexionar de maneras diferentes, herramientas, ahí vemos los siete sombreros, si los uso puede que yo llegue acá, la lluvia de ideas si las uso puede que yo llegue acá, entonces hay muchas formas en que uno puede trabajar esta creatividad, por eso la pongo entre los dos, porque puede tener algo que nace con la persona o algo que, que viene a partir de herramientas” (Docente 3).*

Continuando con los docentes, en coherencia con lo anterior, consideran que la creatividad tiene un importante componente innato, pero que dicho componente debe ejercitarse para lograr su desarrollo:

*“En las dos, innata como parte de la naturaleza humana y adquirida porque igual que en el deporte, un deportista ejercita sus músculos para poder ganar una competencia, la creatividad también se ejercita, lo que no se mueve y no se usa se oxida, se degrada, se deteriora por falta de uso entonces yo pienso que tiene de los dos, todos nacemos con la creatividad, naturaleza humana, pero en la medida que nos especialicemos vamos a adquirirla, vamos a ser más diestros en su manejo” (Docente 4).*

Respecto a este ejercicio constante, tanto los docentes como los estudiantes, indican que la creatividad es como un músculo que todos poseemos y podemos desarrollar por medio de actividades académicas y de experiencias vitales:

*“Yo creo que 100% posible desarrollar la creatividad, es como un músculo hay que trabajarlo y hay que trabajarlo mucho y en la medida en que más se trabaje, pues más fácil o más se adapta el cerebro de las personas en hacer relaciones que es en últimas lo que nos va a llevar a poder llegar a una creatividad, entre más se trabaje con distintos problemas de distintas índoles o con distintas situaciones” (Docente 3).*

*“Sí, creo que esto es lo innato, (...) yo creo que es una cualidad del ser humano pero yo lo puedo desarrollar, hay que ver un atleta, un atleta camina igual que nosotros pero es que el tipo ha encontrado las maneras para caminar y para trotar y para correr mejor que nosotros, que el resto de los otros seres humanos y eso creo que también pasa con la creatividad” (Docente 2).*

Dos de los docentes retoman, como característica innata de los seres humanos relacionada con la creatividad, la noción de futuro y la posibilidad de transformar el presente:

*“Creo que eso también es innato, por ejemplo, que tenemos esa capacidad, de que nuestro nivel, el nivel de creatividad con el que nacemos, lo podemos desarrollar más, no tengo ni idea por qué pero creo que todas las personas pueden ser más creativas de lo que nacen, eso también es innato porque todos los seres humanos piensan ser mejor mañana de lo que son hoy” (Docente 2).*

*“Yo creo que la posibilidad de transformación, la posibilidad de hacer una acumulación de conocimientos como plataforma para la transformación (...) sería, innato (...) yo creo que nosotros no somos los únicos transformadores, la naturaleza se presenta en otras especies animales, (...) con una diferencia tal vez a las otras especies y es que nosotros tenemos la noción del futuro (...) y esa noción de futuro pues siempre monta las condiciones sobre la esperanza de que ese futuro puede ser mejor, puede traer mejores resultados, más beneficios, por eso es que somos transformadores, planificadores” (Docente 4).*

Por otro lado, los directivos consideran que lo innato en los seres humanos es la curiosidad y la capacidad para construir herramientas intelectuales de adaptación al medio cultural, mientras que lo adquirido, al igual que lo dicho por los docentes, son los mecanismos que facilitan dicha adaptación:

*“Una adaptación que en mi concepto viene de (...) procesos evolutivos. El ser humano dejó de actuar instintivamente (...). Cuando el ser humano deja de evolucionar a partir de herramientas propias del mismo cuerpo: garras, visión nocturna, rapidez, capacidad de volar, de nadar, de camuflarse, etc. y pone esa capacidad de adaptación en el intelecto, esa capacidad es la que hace que el ser humano pueda transformar su entorno para su beneficio, para mí ahí nace la creatividad, por lo tanto pienso que es cien por ciento innata, yo creo que eso no se adquiere” (Directivo 3).*

Complementado lo anterior con expresiones específicas sobre el *desarrollo de la creatividad*, se hace pertinente comenzar mencionando que para la comunidad entrevistada la creatividad puede ser desarrollada, sin embargo difieren en cuanto a la naturaleza de los factores que facilitan dicho desarrollo. De esta manera encontramos dos posturas principales, una relacionada con el considerar el desarrollo desde la persona y otra de asumirlo como promovido por el ambiente.

Respecto a la primera posición, los estudiantes indican que el desarrollo de la creatividad radica en una decisión personal relacionada con el planteamiento de retos y



metas, por lo que consideran que no todas las personas la desarrollan en la misma medida:

*“De pronto si todos la tenemos en todo momento, pero es solamente que unos no deciden o contarla, o pues como verla, expresarla... y otros si deciden hacerlo” (Estudiante 4).*

*“Depende de ti si la quieres desarrollar o no, porque finalmente son retos contigo mismo en un proceso creativo (...). Entonces es como que puedes desarrollar frente a metas tuyas también” (Estudiante 4)*

En relación con lo anterior, y aunque los entrevistados consideran que *todos podemos ser creativos* (como se evidencia en la categoría de *¿Quiénes son creativos?*), los tres grupos participantes opinan que son pocas las personas que efectivamente desarrollan la creatividad, de manera que la mayoría la mantiene *dormida*; las razones corresponden, por un lado, al desconocimiento del propio potencial y el temor a los riesgos:

*“100% posibilidad de ser desarrollada, porque como ya dije se puede adquirir, uno la tiene, como que la mantiene dormida, por decir algo, pero entre más uno se nutra, de pronto puede llegar a hacer más posibilidades” (Estudiante 7).*

*“Pocos seres humanos la desarrollan, (...) es que no todos conocen cuáles son esos potenciales creativos y no todos lo desarrollan, pero yo pienso que todos tenemos potenciales creativos” (Directivo 1).*

*“Yo creo que pocos seres humanos se dedican a desarrollarla o a usarla (...) incluso profesionalmente, o sea, no todos los médicos son esos creativos que están buscando en el diagnóstico y cruzando cosas, (...) creo que en ese sentido ese desarrollo o ese uso de la creatividad es como una pirámide, ¿cierto? la gran mayoría no lo hace, porque como la verdad es que como es un riesgo entonces es mejor no arriesgarse” (Directivo 3).*

Y por el otro, a factores sociales que la dificultan:

*“El potencial está ahí, en todos, pero ese potencial (...) se ha adormecido a través del proceso formativo, en unos más en otros menos” (Directivo 1).*

*“A una sociedad no le conviene que todos sean creativos, (...) a las estructuras de poder les conviene tener dominar aquellos creativos y tener casi adormecido, (...) al pueblo, porque donde todos piensen... imagínense la revolución” (Directivo 1).*

*“Al final, esos son procesos de selección natural, pero lo mismo pasa en la pirámide también es selección natural, esa mayoría de gente queda abajo en la pirámide, formando masa y los que cambian el mundo, los que tienen éxito son pocos” (Directivo 3).*

*“Sólo pocas de ellas, en este momento, suelen entrenarse y dedicarse por un ejercicio mental permanente a tratar de producir creatividad, (...) porque la historia de occidente había frenado la creatividad en cierta forma, (...) abogó mucho por la pasividad, la calma, la perpetuidad de lo que está establecido, el statu quo (...). Desde Grecia hasta mil novecientos cincuenta, todo lo que llamamos modernidad (...) se convirtieron ya en ideologías o doctrinas y perpetuarlas fue la idea que tuvo Occidente para poder salvarse a sí mismo como civilización, (...) era mejor mantener las cosas como estaban sin grandes cambios. Más o menos entrado mil novecientos veintes (...) empezó a caerse, ya la idea era: mire, manteniéndonos como estamos no vamos a poder seguir sobreviviendo por mucho tiempo (...). Desde más o menos un siglo llevamos, pero con fuerza en los últimos veinte años, la idea de la creatividad volvió a ganar toda la fuerza que nunca había tenido como colectivo y la invitación hoy día es a que todos seamos creativos” (Directivo 4).*

Por su parte, en relación con la postura que ubica el desarrollo de la creatividad como promovido por el ambiente, se encuentra que los entrevistados indican que este desarrollo puede depender de las experiencias vitales, los contextos de crianza o formación, y los retos que presenta el entorno, a los cuales se ven abocadas las personas:

*“Trabajar bajo presión y todo eso, desarrolla (...) como que te exige un montón más y pues los países del tercer mundo, podría asegurarlo, que llegan a ser como más exigentes en cuanto a eso, (por) ejemplo en Cazucá, la gente tiene que ser como muy creativa, no hacer lo mismo que hacen todos porque si no su familia no va a poder salir adelante, pero no tienen nada, al mismo tiempo como no tienen material ni nada con qué, ni información, ni bibliografía, ni nada, o sea es la creatividad en el ya, en el ahora, en el resolver problemas de la vida real” (Estudiante 1).*

*“El náufrago en la isla, puede que nunca haya sido una persona creativa, pero ahora tiene que sobrevivir, entonces eso se tiene que despertar y se tiene que desarrollar mucho más rápido de acuerdo a la situación en la que está, lo que decía ahorita, una persona que trabaja en un medio donde tiene que estar dando soluciones de diseño todos los días, pues es una persona que se encuentra en un ambiente que le va a estar exigiendo mucho más que otras” (Docente 3).*

Finalmente, se evidencia la concepción de un docente y un directivo para quienes el prepararse para el desarrollo de la creatividad, no representa una garantía sobre su alcance:

*“El hecho que tú estés preparado para la creatividad no quiere decir que vas a ser creativo necesariamente” (Docente 5).*

Como se observa, para la mayoría de los participantes la creatividad cuenta con un componente innato, pero es susceptible de desarrollarse. A continuación se exponen los resultados de la categoría *Acto Creativo* y seguidamente se realiza una articulación de estas tres primeras categorías, con la aproximación cognitiva a la creatividad.

### **3.1.2. Acto Creativo**

Al indagar por los significados de la categoría *Acto Creativo*, se encontró que la comunidad entrevistada se inclina hacia una relación sinérgica entre la persona y el ambiente como factores que influyen en las respuestas creativas. Sin embargo, dos estudiantes y un docente, ubican la creatividad en alguno de los dos extremos, o en la persona:

*“En la persona totalmente (...) porque me parece que es lo que la persona quiera (...) el ambiente no te está exigiendo que tienes que ser creativo (...) no porque se hayan criado como en un ambiente es que son creativos (...), la persona ve dentro de su ambiente las cosas o no las ve, y así esté muy desarrollado siempre hay oportunidades... ¡siempre!” (Estudiante 2).*

*“¡En la persona!, el ambiente lo tenemos, el ambiente es el mismo para todos, pero es la persona es la que tiene esa sensibilidad para ver el ambiente diferente” (Docente 1).*

O en el ambiente:

*“También depende (del) contexto, de la familia en la que tú naces (...) porque te enseñan a entender la vida desde muchos puntos de vista (...) porque una persona se va a ver de pronto coartada por lo que lo rodea, de pronto yo puedo inclinarme más hacia un tipo de creatividad en cuanto a algún desarrollo de alguna cosa, que si nazco o vivo o trabajo en una cosa totalmente diferente” (Estudiante 1).*

Entre las visiones que interrelacionan la persona y el ambiente en el acto creativo, se encuentran las siguientes verbalizaciones:

### Estudiantes

*“Tiene que haber una armonía en los dos, porque la persona tiene que estar dispuesta a hacerlo (...) tiene que tener la mentalidad de hacerlo, pero necesita el ambiente para hacerlo porque pues de alguna forma se tiene que empezar y alguna cosa hay que preguntarse, alguna cosa hay que cuestionarse y ¿pues eso está dónde? pues en el ambiente no está solo en la persona, entonces pues por eso 100% persona y 100% ambiente” (Estudiante 6).*

*“Mi filosofía de vida dice que todo debe estar equilibrado, si estamos desequilibrados pues hay alguna falla. ¿Por qué en el centro?, porque creo que los factores personales influyen un montón pero están medidos también en el ambiente o en el entorno en el que estás, entonces yo creo que ambos son igual de importantes” (Estudiante 7).*

### Docentes

*“Entonces creo que el factor más influyente en la creatividad es la sinergia entre los dos, entre la persona y el ambiente en el que se está desempeñando y desarrollando” (Docente 3).*

*“Entonces sí depende de la persona, pero definitivamente el contexto marca unos puntos importantísimos porque dentro del contexto es donde suceden las dinámicas y es donde existen ya respuestas, ningún proyecto nace de cero y ningún proyecto nace solo, se hace solo además; entonces yo pensaría que la persona sí y el ambiente también (Docente 4).*

*“Finalmente, es el ejercicio dialógico entre el individuo y el ambiente el que permite esa creatividad, tu puedes (...) ser de ese grupo de personas que ven distinto ¿cierto? pero si el ambiente finalmente termina convirtiéndose en un obstáculo frente a ese “ver distinto” no lo vas a lograr, igual puede ser una persona absolutamente parca, absolutamente perezosa (...) pero que vives en un ambiente en el cual todo el mundo anda en otro movimiento, eso va a jalonarte de algún modo, entonces creo que se da el ejercicio de diálogo entre las dos cosas el individuo y el contexto” (Docente 5).*

### Directivos

*“Los potenciales los tienes y no los conoces y no los desarrollas, pues nunca se van a explicitar, en la medida que el medio ambiente estimule y desarrolle los potenciales creativos, pues se va explicitar, pero las dos condiciones son necesarias” (Directivo 1).*

*“Tendríamos que discernir ¿qué es el ambiente y qué es la persona? ¿Dónde acaba la persona y dónde acaba el ambiente? porque yo por una parte te puedo decir: (...) las personas tienen que fomentar y desear desarrollar su creatividad, pero entonces tú me dices, pero es que fomentar y desarrollarla depende del ambiente, de sus padres, de sus profesores, de los libros que leen o no leen, del internet que le dejen o no abrir, y sabemos que en eso hay muchas diferencias hoy día (...). Es difícil discernir dónde acaba la persona y dónde acaba el ambiente” (Directivo 4).*

En general, la comunidad académica identifica factores provenientes tanto de la persona como del ambiente, que inciden en el acto creativo. A continuación se realiza una lectura de la información hallada en las categorías Origen, Desarrollo y Acto Creativo a la luz de la aproximación cognitiva a la creatividad.

### ***Análisis de resultados de las categorías Origen y Desarrollo de la Creatividad, y Acto Creativo***

Debido a los puntos de encuentro entre las categorías de *Origen de la Creatividad*, *Desarrollo de la Creatividad* y *Acto Creativo*, estas serán analizadas a continuación de manera conjunta.

En general, respecto al Origen y Desarrollo de la Creatividad, se encontró que de acuerdo a las concepciones de los entrevistados y en coherencia con el modelo cognitivo, los procesos ordinarios cuentan con un carácter innato, pero se desarrollan ontogénicamente. Esto se fortalece al poner en consideración la premisa *Todos somos creativos*, que implica que todos venimos al mundo dotados con este potencial.

Ahora bien, se evidencia en las voces de los entrevistados que sus concepciones sobre lo innato en la creatividad, se relacionan con una postura materialista, que identifica los procesos mentales con procesos cerebrales (Martinez-Freire, 2002).

Uno de los factores innatos de la creatividad, según la comunidad entrevistada, está referido a la noción de un mejor mañana, que se relaciona con la capacidad de planificación propia de los seres humanos. Esta planificación de futuro constituye uno de los 390 universales humanos innatos enumerados, a partir de los estudios de Donald Brown, por Pinker (2003).

Haciendo referencia a la posibilidad de desarrollar la creatividad, los entrevistados expresan la importancia que tienen las experiencias vitales y el ejercicio diario en el fortalecimiento de esta cualidad; esto es posible de explicar a la luz del modelo cognitivo,

gracias a que la creatividad “es resultado de la interacción de diversos procesos mentales, que todo individuo puede desarrollar y refinar por medio de la experticia” (Parra, Marulanda, Gómez y Espejo, 2005).

Otro factor interesante de analizar, tiene que ver con las potencialidades que la comunidad entrevistada identifica para el desarrollo de la creatividad, en contextos caracterizados por carencias o limitaciones tales como la necesidad de supervivencia, la escases económica, o falta de recursos en general. Este hecho, puede interpretarse desde los planteamientos de Finke, Ward y Smith (1992), para quienes “los recursos limitados llevan a pensar en formas más creativas y menos convencionales de abordar las situaciones, de manera que imponer tales restricciones ayuda a estimular el pensamiento creativo” (p. 31).

Respecto a la categoría de Acto Creativo, por medio de la cual se pretendió observar si para los entrevistados el factor que más influye en la creatividad proviene de la persona o del ambiente, se encontró que la comunidad académica identifica ambos elementos como elementos relacionados sinérgicamente para la creatividad. En coherencia con esto, Finke, Ward y Smith (1992), hacen alusión a las *presiones* y las *personas* como dos factores que intervienen en la creatividad. Las primeras se hacen evidentes en las voces de los entrevistados cuando dicen que el medio puede tanto impulsar como dificultar la generación de ideas creativas. Las segundas, se muestran en las verbalizaciones que aluden al desarrollo de la creatividad basado en una decisión personal a partir de retos asumidos por el individuo, en palabras de Finke, Ward y Smith (1992) “La creatividad proviene de habilidades cognitivas que se ejercitan deliberadamente” (p. 9).

A continuación se amplía una de las presiones externas relacionada con la Evaluación de la Creatividad.

### ***3.1.3. Evaluación de la Creatividad***

Se encontró que las verbalizaciones obtenidas a partir de las entrevistas, referidas a la *evaluación de la creatividad*, tienden a agruparse en los siguientes temas: dificultad para llevarla a cabo, posibles criterios para valorar personas y objetos creativos, carácter cuantitativo o cualitativo de dicha evaluación y, finalmente, el rol del docente frente a este proceso.

*Dificultad para la evaluación de la creatividad:*

Se encontró que los tres grupos entrevistados identifican dificultades para evaluar la creatividad, como se muestra a continuación:

Estudiantes:

Entre las respuestas de los estudiantes se halló que para uno de ellos resulta “pedante” o “egocéntrico” medir la creatividad de una persona, puesto que no se tiene claridad respecto a si es posible establecer estándares para medir en el aula la dimensión de los actos creativos en la vida cotidiana de las personas:

*“Puede ser como egocéntrico ó como pedante (...) llegar a medir a alguien y generar unos estándares desde lo académico para medir si alguien es creativo o no, sin saber cómo se desempeña en su vida y cuál es la creatividad que él emplea en millones de cosas (...) yo no creo que no se podría” (Estudiante 1).*

Por su parte, otro estudiante expresa que la creatividad no es posible de predecirse y, por lo tanto, puede que no surja en el momento de la evaluación. Asimismo, se indica que no hay una relación directa entre número de respuestas producidas por el sujeto y su nivel de creatividad, puesto que puede haber una sola idea altamente creativa versus varias ideas con un nivel bajo de creatividad.

Por otro lado, para ellos la creatividad depende del punto de vista tanto del evaluador como del evaluado, por lo tanto es considerada como altamente subjetiva, y agregan que los procesos creativos no son fácilmente accesibles, como se evidencia en el siguiente fragmento:

*“No, no puede ser evaluada, creo que es muy subjetiva, cómo evaluar algo que no, que ni tú mismo comprendes porque te puede parecer creativo pero tú no puedes meterte en la cabeza de la persona que diseñó (...) el objeto creativo, entonces ¿con qué criterios vas a decir: es bueno o es malo, o no es creativo, o es poco creativo, o es lo más creativo que he visto?, creo que no” (Estudiante 7).*

Docentes:

Un docente manifiesta que, al no tratarse de un tangible, la creatividad no puede ser evaluada y que la única forma de acceder a ella es “tratar de evaluar los procesos mediante los cuales se está tratando de llegar a una creatividad” (Docente 3). Esta verbalización difiere de lo evidenciado en el estudiante 7, en la cita anterior.

Asimismo, los docentes consideran que entran en juego, en la evaluación de la creatividad, una diversidad de argumentos y criterios, en donde todos pueden resultar

válidos para elegir un producto creativo, lo cual dificulta la generación de estándares para medirla:

*“Tal vez la de la mitad (escogiendo la silla 2-2 presentada en el instrumento), y tal vez eso habla un poco de mí, porque a mí (...) yo soy muy dado a esa línea de diseño y por eso insisto en que entendería que cualquier persona escogiera alguna de las otras (...) o sea si alguien me dice esta (4-3) pues si también le encontré algunos argumentos... es que estamos hablando de LAS (mejores) sillas” (Docente 1).*

Directivos:

El grupo de directivos menciona que, al igual que en el diseño, no se han establecido los mecanismos para evaluar la creatividad:

*“Yo creo que sí puede ser valorada, lo que pasa es que no, creo que no se han establecido los mecanismos para eso, ¿no es cierto? por ejemplo si yo digo que el cien por ciento se puede desarrollar entonces eso es lo que uno podría también medir, es decir, a nivel de desarrollo o cómo se va desarrollando de acuerdo a algunos parámetros de alcance y eso, ¿cierto?, sin embargo me parece, por ejemplo ¿el diseño puede ser evaluado? Es lo mismo, sin embargo lo evaluamos” (Directivo 2)*

Igualmente se encontró que es posible evaluar el proceso de *análisis* llevado a cabo en un proyecto de diseño, pero no el de *síntesis* que deriva en una respuesta tangible o intangible, siendo este último, el que presenta mayor relación con la creatividad, según los entrevistados:

*“Que por ejemplo tú puedes evaluar (...) que el estudiante lleva un buen proceso y si hizo análisis y si (...) tiene un buen planteamiento pero (...) hay gente que es muy buena analizando (pero en) la síntesis: “oiga, pero este no” ¿sí? entonces, pues esas respuestas (...) como resultado es lo que me parece muy difícil de valorar sobre todo en el aprendizaje (Directivo 2)*

Finalmente, expresan que en la creatividad no hay aciertos ni desaciertos, puesto que depende del punto de vista de los observadores.

De manera divergente a lo encontrado respecto a la imposibilidad de evaluar la creatividad, y ofreciendo una posición alternativa a la mostrada en los estudiantes, referida a la impredecibilidad de la creatividad, un docente abre la posibilidad de generar situaciones que provoquen la creatividad:

*“Uno (...) en el proceso creativo, puede meterse en una situación en donde hay muchas cosas aleatorias y uno podría construir accidentes (...) pero lo interesante y lo valioso ahí es reconocer el valor de ese producto accidental” (Docente 2).*

Posibles criterios para evaluar la creatividad:

Más allá de las dificultades para evaluar la creatividad, la población entrevistada consideró la posibilidad de hacerlo tanto en personas como en objetos, siempre y cuando se establezcan, de manera previa, los parámetros o criterios pertinentes. En cuanto a los criterios de evaluación de las personas creativas, se encontró que:

Estudiantes y directivos:

Los estudiantes y directivos consideran que debe tenerse en cuenta criterios referidos a la evaluación del aprendizaje del estudiante con respecto a su proceso individual y sin establecer comparaciones con otros:

*“No vamos a llegar a un punto de comparación porque realmente esa persona es diferente a mí (...) pero mi aprendizaje no tiene que ser... no tiene porqué compararse” (Estudiante 2).*

*“Hay muchos que evalúan eso, pero no es tanto como el que uno sea más creativo que el otro, si no de pronto ellos, lo que yo veo es como que evalúan como tu propia creatividad, ¿sí? Como que de pronto ellos llegan a entender que tú puedes dar más y que tú puedes ser más creativo, y no como ‘no es que este no hizo nada y los otros sí’” (Estudiante 4).*

Particularmente, los directivos mencionan la importancia de evaluar la capacidad de la personas para mejorar frente a sí mismo:

*“No se trata de compararme con Pedro que pudo ser más exitoso en el resultado, pero para mí es más importante es la capacidad de superarme y en la creatividad hay que estimular esa capacidad” (Directivo 1)*

Docentes:

Los docentes respecto a la evaluación de personas creativas consideran que debe tenerse en cuenta la habilidad del estudiante para resolver problemas, el nivel de factibilidad de las propuestas, la sensibilidad a la realidad (la capacidad de ver lo que otros no ven), el grado de motivación y compromiso con el proyecto y la evaluación de procesos cognitivos tales como las relaciones entre elementos, selección de ideas relevantes y la capacidad de síntesis.

Por otro lado, se encontró un discurso divergente en un docente que menciona que la mejor manera de evaluar la creatividad es por medio de la autoevaluación:

*“Evalúelo (...) si usted hizo todos los pasos, nadie mejor que usted sabe si está bien o está mal la solución a la que llegó, entonces yo puedo evaluar como externo, esa heteroevaluación desde afuera, pero no hay nada mejor que la autoevaluación, nadie le puede decir a uno mejor si su trabajo está bien o mal sino uno mismo” (Docente 3)*



Directivos:

Puntualmente en los directivos, se evidenció que uno de ellos menciona que más que de objetos creativos, es pertinente hablar de personas creativas que cuentan con procesos creativos más fuertes que otros. Entre estos procesos creativos, este grupo hace referencia al establecimiento de relaciones complejas, a las relaciones entre conceptos distantes y a la capacidad argumentativa.

Adicionalmente, se observa un discurso divergente de un directivo que expresa que las respuestas creativas de sus estudiantes pueden evaluarse con criterios concisos que son entregados al inicio de su clase:

*“El primer rasgo de la creatividad, es la **radicalidad**, (...) quiere decir que la idea implique una ruptura (...) frente al estado de conocimiento (...), la historia de la creatividad, es la historia de las radicalidades humanas, nosotros trabajamos con la idea de que no es cierto que el conocimiento se produce por acumulación, como un ladrillo sobre otro a lo largo de miles de años, sino que la creatividad se produce por radicalidades, por ejemplo Einstein hizo una gran ruptura frente a lo que se entendía sobre el espacio/tiempo, o Picasso hizo una gran ruptura frente a lo que se entendía por pintura, etc., etc., Asimismo, los estudiantes hacen una gran ruptura con lo que se cree que es el Diseño hasta ese momento (...).*

*La segunda es que esta idea sea **novedosa en el contexto mundial**, o sea, que el estudiante pueda demostrar o el proyecto pueda demostrar que es nuevo, en términos mundiales (...), esa persona tiene que hacer un sondeo, un rastreo en las redes, en el ciberespacio, en las revistas indexadas (...), entonces su idea debe poder superar el marco del conocimiento (...).*

*La tercera debe **resolver un problema que sea grueso**, un problema que hasta ahora no haya sido posible resolverlo, problemas gruesos en la historia de la humanidad en este momento: el cambio climático, la pobreza, el hábitat humano, la supervivencia, la crisis energética, entre otros*

*El cuarto punto para medir la creatividad, para evaluarla, tiene que ver con la **plausibilidad**, es decir, que sea plausible la idea (...), ¿qué quiere decir?, que hay varias que pueden ser plausibles para el mismo problema, y a un estudiante incluso, puede llegar a presentar dos o tres ideas, al respecto del mismo problema, entre ellas puede haber grandes diferencias, incluso contradicciones, pero si las dos demuestran plausibilidad, ambas son altamente valoradas” (Directivo 4).*

Haciendo referencia a los posibles *criterios de evaluación de los objetos creativos*, se encontró que:

Estudiantes:

Los estudiantes mencionan criterios como la innovación, el rompimiento de esquemas, y clarifican que la creatividad puede no estar directamente relacionada con la belleza:

*“¿Qué le terminó mirando el profesor? Le terminó mirando el proceso, que pues realmente por ser un proceso muy bueno también la llevó (...) a un muy buen objeto, pero feo... pero*

*pues ahí tú no puedes medir porque ahí ya estarías midiendo es como una estética” (Estudiante 2).*

Docentes:

Los docentes, por su parte, consideran que la evaluación del objeto debe realizarse en relación con su contexto histórico y que es necesario tener en cuenta los procesos y tecnologías utilizadas, así como la pertinencia del objeto para resolver o brindar aportes a una situación particular.

Adicionalmente, y al igual que los estudiantes, los docentes plantean que el nivel de creatividad de los objetos se relaciona con la distancia que presentan frente al canon establecido:

*“En ese mismo sentido entonces en la medida en que hay más grados o mayor distancia del canon, entonces uno podría establecer que efectivamente estamos hablando de creatividad más interesante” (Docente 5).*

Directivos:

Los directivos expresan que los objetos creativos son aquellos que rompen paradigmas, aunque sin descartar del todo algunas tradiciones que siguen siendo interesantes.

Finalmente, un directivo esboza la posibilidad de hacer una evaluación de los objetos, desde los planteamientos teóricos de Löbach (1981) y Bürdek (2007), a partir de su función estética (aspecto psicológico de la percepción sensorial durante el uso del objeto), semántica (aspectos comunicativos del producto, que transmiten estructuras y tradiciones sociales) y pragmática (aspectos relacionados con su uso y con los efectos directos orgánico-corporales que genera el objeto).

#### *Evaluación cuantitativa o cualitativa de la creatividad:*

La comunidad académica entrevistada expresó su punto de vista frente a la evaluación cualitativa y cuantitativa de la creatividad, respecto a lo cual se encontró que:

Los estudiantes mencionan que la creatividad no es medible en una escala numérica, en una tabla de calificaciones, ni en cifras porcentuales, puesto que no se trata de un proceso lineal y, que por lo tanto, la mejor manera de evaluar la creatividad es desde un enfoque cualitativo. Al respecto uno de los estudiantes expresa que más que hablar de evaluación es pertinente hablar de una interpretación cualitativa del resultado:

*“No, por eso se me hacía tan difícil como responderles, bueno, en cierta medida, es que evaluada me suena a cantidad y a calidad y de esa manera yo creo que no hay un porcentaje de que es que usted es 70% más creativo que usted que tiene un 60%, no creo que haya una medida así (...), los números son como lo que impiden evaluarla” (Estudiante 8)*

Los docentes, al igual que los estudiantes, indican que no es posible cuantificar la creatividad debido a su carácter subjetivo y que no tiene un resultado exacto como el que se presenta en las ciencias duras. Uno de ellos expresa que la creatividad puede ser evaluada desde su eficacia en términos de las sensaciones que genera el objeto en el usuario:

*“Un objeto es producto de un proceso tal vez más creativo porque resuelve una situación o propone una realidad de una manera más eficaz, pero cuando yo digo eficaz no se puede confundir como con un asunto solamente cuantitativo sino también cualitativo, como los de las sillas: esta silla me produce más preguntas, más sensaciones, más reacciones que ésta otra, eso puede ser, y no es un asunto solamente mecánico, frío, sino también puede ser muy cálido, como generar sensaciones o sentimientos” (Docente 2)*

En el grupo de directivos no se encontraron verbalizaciones frente a esta temática.

#### *Rol del docente en la evaluación de la creatividad:*

Se hallaron algunas voces de directivos y profesores referidas al rol del docente en la evaluación, en donde se evidenciaron algunos riesgos implicados en el poder que tiene el profesor para determinar qué es o qué no es creativo, lo que puede implicar un importante impacto emocional para el sujeto que recibe la evaluación. Se espera entonces, según la voz de los directivos, que los docentes cuenten con la capacidad de emitir juicios objetivos en la evaluación de la creatividad.

Los siguientes fragmentos son una evidencia de la idea planteada:

*“Me parece que es muy riesgoso incluso irrespetuoso con la persona, muy chévere que le diga uno: “oye eres creativo”, pero que le diga uno: “no eres creativo”, quien sabe, es ya como poner en duda la inteligencia de la persona y eso no me parece sensato ni formativo tampoco, más bien deformativo” (Docente 4).*

*“Es muy cómodo criticar lo que hacen los demás, el que se expone es el que hace y la crítica sobre los procesos creativos es muy dolorosa, porque (...) es una crítica que (...) toca las fibras más internas tuyas (...) ahí no te están criticando el resultado, sino le están dando duro es a todo ese Ser Humano, ¡que eres tú!, que trató de dar lo mejor en ese proceso, por eso es muy doloroso, por eso le cuesta a uno a veces asimilarla, no tanto, porque pues tenga o no razón la crítica, sino porque ¡están tocando tu alma!” (Directivo 1).*

#### ***Análisis de Resultados – Evaluación de la creatividad:***

En general, se encuentra que las concepciones de directivos, docentes y estudiantes, confluyen respecto a la dificultad de evaluar la creatividad, pero abren la posibilidad de

llegar a valorarla desde una mirada cualitativa, siempre y cuando se establezcan criterios de acercamiento tanto a las personas como a las respuestas creativas.

Este factor podría analizarse desde la propuesta de Boden (1994 y 1996), quien plantea que la creatividad puede ser identificada, explicada y también medida. Este último aspecto no se relaciona con la aplicación de escalas numéricas basadas en la evaluación de dimensiones específicas, sino con la profundidad con la cual se explora y/o se transforma el espacio conceptual, que se traduce en la forma como se pueden llegar a romper las reglas establecidas o paradigmas. En la comunidad entrevistada se identificaron varias verbalizaciones que hacen referencia al rompimiento de paradigmas como un criterio a tenerse en cuenta en la evaluación de productos creativos.

Asimismo, los docentes y directivos enuncian la relevancia del contexto y el momento histórico como criterio para la evaluación de objetos. Dicho aspecto, es coherente con el modelo cognitivo de la creatividad cuando plantea que los objetos creativos no son sólo aquellos que se caracterizan por su alto grado de novedad, sino que además son adaptables y apropiados para las necesidades de un contexto en particular (Finke, Ward y Smith, 1995).

En coherencia con lo anterior, Bonnardel, Lubart, y Marmèche (2006), resaltan la importancia tener en cuenta, por un lado, las restricciones de un proyecto (límites del espacio conceptual para Boden, 1994) en pro de que sirva para resolver un problema, es decir que tenga un propósito y una intención, pero por otro, su carácter de novedad. Es posible inferir que en áreas como el arte, lo importante radica en la novedad de las propuestas, pero para el diseño es fundamental que las respuestas cuenten con un alto grado de adaptabilidad en concordancia con el usuario y el ambiente al cual se dirigen.

Al igual que el *Docente 2* planteaba la posibilidad de provocar “accidentes” en el aula, que constituyan retos creativos para el estudiante, la propuesta de la Cognición Creativa de Finke, Ward y Smith (1992), parte de la idea de que la creatividad puede ser provocada en situaciones planeadas, lo cual daría la opción de un mejor sustento para ejercicios creativos en los proyectos de diseño.

Un aspecto interesante de analizar, desde la teoría cognitiva, está referido a las verbalizaciones sobre la posibilidad de evaluar la creatividad siempre y cuando se establezca una comparación del estudiante frente a sí mismo y no con relación a sus pares.

Este factor se relaciona con el planteamiento de Boden (1994), respecto a las oportunidades que ofrece entender la creatividad en sentido psicológico (P-Creatividad) en un entorno educativo, ya que permite hacer una comparación entre lo que individuo *no podría* haber hecho en un momento y lo que *pudo* lograr gracias a la exploración y transformación del espacio conceptual.

Sin embargo, surgió un discurso divergente de un directivo que plantea criterios claros para evaluar la creatividad que, desde Boden (1994), podrían entenderse desde un sentido histórico (H-Creatividad), de manera que espera que los estudiantes brinden propuestas radicales, novedosas en el contexto mundial y que solucionen problemas gruesos de la humanidad que no hayan sido resueltos con anterioridad. Esta pretensión conllevaría a una indagación más profunda respecto a las estrategias que dicha directiva emplea para la evaluación de la creatividad de los estudiantes, puesto que una primera mirada hace pensar que se trata de un reto muy difícilmente abarcable referido a ¿Cómo saber si una idea es completamente novedosa para la humanidad? y las implicaciones posibilitadoras o de frustración que esto puede tener en un entorno educativo.

Respecto al criterio analizado con anterioridad, sobre la evaluación del estudiante frente a sus propias posibilidades, que se encuentra acorde con el acercamiento de Boden (1994) a la P-Creatividad, Finke, Ward y Smith (1992 y 1995) abren la posibilidad de evaluar de manera colectiva la creatividad, empleando instrumentos basados en su modelo GenePlore, el cual puede constituirse en una herramienta no sólo para la generación de productos creativos, sino también para la evaluación de los mismos.

Adicionalmente, frente a la afirmación de la comunidad entrevistada sobre el criterio para la evaluación de personas creativas referido a la capacidad para establecer relaciones distantes, desde el modelo cognitivo resulta importante indagar por el cómo saber si los conceptos que se están poniendo en relación, se encuentran realmente distantes en la mente del estudiante, es decir, que podrían haber campos del conocimiento que por experiencias previas fueran más cercanos para unos estudiantes que para otros, generando imprecisión en la evaluación de la creatividad.

Finalmente, docentes y directivos encuentran posible el abordaje de procesos mentales como criterio para la evaluación de personas creativas, este aspecto, importante de analizar desde el modelo cognitivo, será desarrollado a profundidad en la categoría de

*Procesos Creativos.* En este punto es importante mencionar que, de manera coherente con lo encontrado en la comunidad académica, la aproximación cognitiva plantea que la creatividad no puede evaluarse de manera directa, sino por medio de las evidencias sobre los procesos mentales que están a la base de esta.

### **3.1.4. Procesos Creativos**

A continuación, se presenta un análisis sobre las verbalizaciones de los entrevistados, relacionadas con los procesos mentales vinculados a la creatividad. Estas concepciones giraron en torno a tres grandes temáticas referidas a: exploraciones, búsquedas y el momento del *¡wow!*<sup>4</sup>, las cuales cuáles a su vez responden tanto al Modelo Computacional de la creatividad, como al Modelo de la Cognición Creativa.

#### Exploraciones:

En las entrevistas se hizo evidente la manera como la comunidad académica le otorga gran importancia a la exploración durante las diferentes fases de los proyectos de diseño:

*“Vamos a dejar que nuestras ideas nos lleven aún más allá y vamos a explorarlas de una manera diferente” (Estudiante 2).*

*“pero lo que les hablaba acá en el papel dibujando estas sillas y todo, si yo no empiezo a desarrollar mi producto pues se puede quedar en algo muy básico y no voy a terminar de explorar si realmente puede llegar a ser más creativo” (Estudiante 2).*

La exploración, según las voces de los tres grupos entrevistados, está relacionada con la experimentación, la cual es no sólo promovida por actividades pedagógicas, sino por un ejercicio personal y permanente de búsqueda y curiosidad. Un docente agrega que dicho ejercicio sólo es practicado por pocas personas, lo cual explica el que haya sólo pocos individuos con un nivel alto de creatividad:

*“Yo digo que la creatividad en este punto es más de ir mirando qué puedo hacer, es de experimentar, es de analizar las cosas” (Estudiante 3).*

*“Se vuelve un ejercicio diario y se puede ir creciendo y ya entiendes que el mundo... de pronto puedes llegar a romper un montón de paradigmas (Estudiante 1).*

*“La mayor diferencia pienso que estriba en que sólo pocas de ellas, en este momento, suelen entrenarse y dedicarse por un ejercicio mental permanente a tratar de producir creatividad o producir innovación” (Directivo 4).*

---

<sup>4</sup> Tomado de la voz del Docente 1

Los entrevistados, en general, mencionan que la exploración permite el observar los hechos desde un punto de vista diferente, así como abrirse a múltiples problemas, y agregan que la exploración está permitida por la sensibilización que tenga la persona para ver realidades no evidentes para otros:

*“Que explore cosas nuevas, (...) que de pronto halle relaciones de material, uso, de cosas así que no se vea normalmente en los objetos cotidianos” (Estudiante 5).*

*“Que se arriesgue a explorar otras perspectivas, eso es muy difícil (...) esa es tal vez la condición más difícil y la más importante de conseguir, de ver la cosa desde otro punto de vista (Docente 1).*

*“En la medida en que yo más pueda complejizar un problema me parece que mi mente se amplía y tengo más posibilidades, puedo crear por diferentes caminos, romper más paradigmas, pues es una estrategia que yo utilizo” (Directivo 3).*

Finalmente, la comunidad habla de la creatividad como la habilidad de la persona para cuestionar, tanto lo ya existente:

*“(La enseñanza del Diseño Industrial) te muestra un montón de elementos para darte como una idea de qué está hecho y tu poder entender qué es lo que no debo hacer, por decirlo así, o sea, ya diseñaron x número de sillas y las conozco todas, o sea tengo x número de posibilidades de no hacer eso (...) ya vi digamos esos libros de Taschen que dicen mil sillas, mil situaciones que sé que esas es a las que no debo llegar, entonces eso te está obligando a hacer algo diferente” (Estudiante 7).*

*“Vamos a hacer logotipos, muéstreme los 40 logotipos que tienen que ver con lo que usted está haciendo (...) mire lo que ha hecho toda esta gente, arranque desde ahí, si, ser sensible, ver mucho, ir a museos, (...) lo que nosotros entendemos por creatividad como diseño tiene que ver con eso, de estar inmerso en todas esas cosas pues salen más, esa es una importante: VER, “un diseñador es lo que ve (...)” (Docente 1).*

Como los resultados a los que llega el diseñador en un proceso creativo:

*“Subvertir lo alcanzado, no obstante el trabajo que implica alcanzar esos puntos, el trabajo no va a ser interesante y no va a dar resultados si no son capaces ellos mismos de buscarle otra perspectiva” (Docente 5).*

*“El proceso creativo se enriquece (...) en la medida que uno es capaz de quitarse el piso y creer que aquello que ya construyó, se puede caer, porque eso es lo que te fortalece para seguir buscando, si tú llegas a que ya busqué, encontré la fórmula ideal para resolver los problemas y con eso satisface todas mis necesidades de la vida, hasta ahí llegó, y entonces, yo creo que el proceso creativo, necesariamente tiene que tener procesos de crisis” (Directivo 1).*

Otro elemento relacionado con el proceso de exploración, según los tres grupos entrevistados, tiene que ver con el establecimiento de asociaciones entre campos, y entre información novedosa con la ya existente en la mente del individuo:

*“Hay un momento en que entiendes, supongo que se conecta la creatividad con la información que tú tienes (...) entiendes como la relación de todo, el adulto empieza a coger elementos de lo que ya está hecho” (Estudiante 1).*

*“Entonces la creatividad en el adulto se basa en relacionar los factores que ya tenemos, las realidades que ya tenemos empezárlas como a unir para darle solución a las cosas” (Estudiante 2).*

*“La persona detrás de esta silla, que la concibió tuvo que ser, unir muchos puntos de su realidad para poderla llegar a generar y que eso sucediera como un hito en el diseño (Docente 2).*

*“(La creatividad) es esa capacidad de relacionar una gran cantidad de factores en torno un tema para guiarlos hacia un punto específico. (Los proyectos) los van llenando de distintas experiencias que después pueden usar para su relaciones complejas que les van a ayudar en aspectos creativos” (Docente 3).*

*“No es más que coger toda esa cantidad de elementos y relacionarlos, ¿Cuáles elementos? Los que tenga yo en la cabeza y los que encuentre en el contexto y crear algo nuevo, recrear, ¿cierto? pero eso siempre está relacionado a futuro, a mi manera de ver, la creatividad siempre está relacionada con el futuro” (Directivo 3).*

Según los estudiantes, entre más información esté disponible para la persona, mayores posibilidades tiene para establecer conexiones, sin embargo, los docentes y los directivos agregan que no se trata sólo de profundidad de conocimiento, sino de conocimiento transversal a muchos campos. Los directivos, al respecto plantean que entre más lejana es la información que se relaciona, se presentan mayores niveles de creatividad:

*“Las posibilidades (de ser creativo) aumentan porque es que teniendo el dominio de esos dos mundos, del matemático y el arte, por ejemplo (...) tengo mayor rango de visión de la realidad (...) creo que una de las partes claves de esa capacidad para ser creativo, es tener muchos ángulos de visión de la realidad y eso es ser artista y matemático al tiempo, o ser cocinero y ser neurólogo al mismo tiempo” (Docente 2).*

*“La especialización no favorece la creatividad, la transversalización sí, porque te permite entonces por ejemplo jugar con métodos de una cosa para aplicarlos a otra ¿cierto? referencias de una para aplicarlas a otra, y en esa perspectiva es que tú estás jugando a cambiar los parámetros del problema” (Docente 5).*

*“Yo insisto (...) en la capacidad de las relaciones de los conceptos, cuando yo relaciono la gastronomía con la movilidad de Bogotá, ¿qué tiene que ver eso?, cuando soy capaz de relacionarlo estoy construyendo un concepto complejo (...) entonces en la medida en que yo elaboro pensamientos más complejos, puedo generar conceptos más complejos (...) la creatividad de alguna manera es pensamiento complejo, es decir, yo estoy relacionando cosas que naturalmente no se relacionan” (Directivo 3).*

### Búsquedas:

*“Entonces uno recorre pedacitos de ciudad, entonces es una ciudad fragmentada, pero cuando uno tiene que ir a una ciudad que uno de pronto no ha recorrido, entonces tienes que pensar que si coges una diagonal, de pronto vas a entrar por calles que no tendrías por qué ir, no es que sea malo que no hayas ido, de pronto ahí encuentras mucha información interesante de la ciudad” (Directivo 3).*



La anterior cita es una metáfora ilustrativa de uno de los procesos que según la comunidad entrevistada se relaciona con la creatividad, el cual está referido a la búsqueda de caminos efectivos para generar respuestas creativas:

*“Encontrar (...) la solución a un problema muy rápido, tener métodos no convencionales de solucionar los problemas o de encontrar una respuesta a las cosas” (Estudiante 2).*

*“Hay unos seres humanos que son más sensibles a su realidad y pueden unir puntos de esa realidad para generar respuestas más pronto o con menos recursos que otros” (Docente 2).*

La comunidad menciona que dichos caminos son diferentes entre los individuos, porque están relacionados, bien con sus experiencias vitales o bien con las herramientas que han adquirido durante su proceso de formación:

*“La posibilidad de ver diferente que te da la manera en particular en la que tú resuelves un problema o en la que tú enfrentas un problema a sabiendas que tienes las herramientas disponibles para enfrentarlo. Tú frente a ellas o con ellas lo que haces es efectivamente usarlas de la manera particular en que tú lo haces” (Docente 5).*

*“En la manera en que yo mismo vaya enfrentando los problemas y descubra mis maneras de hacerlo, no solo en el ejercicio académico, en el ejercicio experiencial también” (Docente 5).*

*“La experiencia te puede llevar a desarrollar la creatividad (...) si tú has encontrado digamos que hay ciertos mecanismos que te ayudan para resolver un problema, pues tú acudes a eso” (Directivo 2).*

Por otro lado, se evidencia una dicotomía en la manera como los entrevistados significan estos caminos, siendo que para unos constituyen elementos positivos propios de la persona, mientras que para otros pueden ser limitantes en los procesos creativos, al tomar siempre la misma vía para resolver los proyectos:

*“Porque tú ya a través de tu experiencia lo asumiste como un secreto (...) tú tienes (algo) de tu trayectoria de vida que te dice: “siempre que me pasa esto yo hago esos pasos y me funcionan”(Directivo 2).*

*“Puede ser negativo en algunas ocasiones cuando mi experiencia entonces me genera también un lastre, una manera de hacer las cosas y se me vuelven un paradigma ahí: “pues como tengo experiencia, como lo he hecho así toda la vida pues entonces es así” y cuando hago ese discernimiento digo: “No es por acá” y de pronto: “¡uy! Estoy desechando algo importante” entonces hay que manejarla con mucha prudencia” (Directivo 3).*

Adicionalmente, un discurso divergente de un directivo plantea la opción de indagar por el cómo se presentan los procesos de búsqueda y exploración en los estudiantes:

*“Qué tan complejo es el argumento que está elaborando para unir relaciones o reunir conceptos distantes, cómo argumenta el paso que da, cómo entiende incluso hasta su intuición, por qué toma decisiones” (Directivo 3).*

*El momento del ¡wow!*

Al indagar sobre si la creatividad es resultado de inspiración o esfuerzo y dedicación, las verbalizaciones de la comunidad académica situaron estos elementos en diferentes momentos del acto creativo.

Por un lado, algunos estudiantes consideran que ambos factores son importantes en la creatividad y ubican la inspiración como precursora del esfuerzo y la dedicación:

*“Como que esa inspiración, esa primera imagen, ese chispazo fue lo que me dio el punto de partida para empezar como con esfuerzo y dedicación todo un proceso creativo” (Estudiante 2).*

Mientras que en los docentes, invierten esta relación al darle gran importancia al esfuerzo y dedicación para que derive en un posible momento de inspiración:

*“Pero después del tiempo uno también empieza a ver que detrás de esa sorpresa pueden haber horas de amasar ideas y de confrontarse y de hacerse preguntas (...) hay mucho trabajo antes de que salga el ¡wow!. (...) Malcom Gladwell (...) tiene una teoría de las 10.000 horas, si uno lleva 10.000 horas haciendo algo ya está al otro lado y es lo que llaman un genio innato (...), lo que quiero decir es que (...) si se cautiva y si se esmera y si hay un potencial (...), entonces ¡sí!, yo creo que el trabajo si puede conseguir cosas (Docente 1).*

*“Porque yo creo que la inspiración no es un rayo que le llegue a uno, ni un don, una cosa medio sobrenatural tampoco, sino es la visión que tienen las personas, gracias a que conocen una situación y tienen los recursos de conocimiento pa` poderla transformar (...) yo puedo obtener mejores resultados creativos si me esfuerzo siendo sensible, si me esfuerzo y me dedico a formarme para poder cambiar esa realidad” (Docente 2).*

*“Es como Dr. House, (risas)... Dr. House llega un momento donde ¡plum! algo lo inspira, que eso siempre pasa como en los últimos cinco minutos del capítulo, pero ha llevado todo un capítulo trabajándole a este asunto que es lo que logra generar esas reflexiones, esas, esas uniones, esas conexiones, de todo lo que él sabe, entonces, si la inspiración es fundamental, pero es la inspiración más todo este esfuerzo y dedicación (...), creo que el esfuerzo y la dedicación es un poco, un poco más fuerte que solo la inspiración” (Docente 3).*

Por su parte, los directivos hacen más explícitos los elementos del esfuerzo y la dedicación, sumados a la experiencia, la imaginación y el conocimiento que el individuo adquiere gradualmente, a lo que se agrega un fuerte componente emocional:

*“La inspiración, yo creo que es el ser capaz de reconocer todo ese bagaje que uno tiene, que está sustentado en las experiencias, en los conocimientos, en la imaginación, en las vivencias, que se ponen y conjugan en un propósito creativo, si no hay un proceso de esfuerzo productivo, pues, se queda en una buena idea” (Directivo 1).*

*“Es algo que emocionalmente es capaz de conmoverte tanto que te lleva a crear (...) yo la inspiración la relaciono con la emoción, si quieres lo ponemos ahí: emoción- conmoción” (Directivo 2).*

*“Lo que pasa es que si hoy día fuéramos a llamar de otra manera la inspiración, sería mejor llamarla, la imaginación, o sea si hay algo que está contenido dentro de la persona y que se*

*nos asemeja muchísimo a la inspiración, sería la imaginación” (Directivo 4).*

Por su parte, los directivos hacen más explícitos los elementos del esfuerzo y la dedicación, sumados a la experiencia, la imaginación y el conocimiento que el individuo adquiere gradualmente, a lo que se agrega un fuerte componente emocional.

Esta inspiración considerada ya sea como punto de partida o de llegada de las respuestas creativas, es concebida por la comunidad como un momento que genera sorpresa en el individuo y es un detonante para la creatividad:

*“O sea puede que siempre haya estado ahí, la hayas tenido la información, pero hasta que no hagas como el click y entiendes como la relación de todo, no nace como lo que es (...)es como el detonante de la creatividad (...) es como el click, ahí se te Apareció la Virgen, o lo cojo o se va” (Estudiante 1).*

*“La inspiración es como (...) un detonante, básicamente, porque tú ya puedes tener la respuesta en la cabeza, puedes tener toda la información necesaria con respecto a lo que se está haciendo, pero la inspiración es como ese elemento catalizador que permite que todo fluya” (Docente 3)*

*“Quizá sería como en el momento de ruptura, la inspiración sería como esa paradoja de ese instante que efectivamente es tan veloz y tan sutil, pero aun así lo logra romper todo” (Docente 5).*

### ***Análisis de Resultados – Procesos Creativos***

En esta categoría se retomaron expresiones que dieron cuenta de las concepciones de los entrevistados sobre los procesos creativos, en donde cabe decir que por más que se ven alusiones a procesos específicos del modelo GenePlore, las verbalizaciones no son suficientemente explícitas respecto a su relación con dicho modelo. Adicionalmente, los análisis de las demás categorías son permeados por las reflexiones sobre los procesos creativos a la luz del modelo cognitivo, de manera que en este apartado se presenta una visión general de dichos procesos.

Inicialmente, es pertinente decir que para la comunidad entrevistada, la exploración constituye un proceso fundamental para la creatividad. En relación con esto, Boden (1994) plantea que la profundidad en la que se da la exploración de espacios conceptuales es la que permite la transformación de los mismos, en función de llegar a respuestas creativas.

Respecto a la importancia que le otorgan al proceso de exploración durante las fases de los proyectos de diseño, las expresiones de los entrevistados pueden interpretarse a la luz del modelo GenePlore, en donde se da un proceso cíclico de generación y exploración de

estructuras preinventivas, aspecto que será trabajado a profundidad en el análisis de la categoría *estrategias pedagógicas para el desarrollo de la creatividad en el diseño*.

Uno de los puntos mencionados por los participantes respecto al proceso de exploración, está referido a la conexión que se establece con las ideas anteriores para la generación de nuevas propuestas. Sobre esto, Finke, Ward y Smith (1995), aportan reflexiones alrededor de la manera en que las nuevas ideas están influenciadas por ideas precedentes, a lo que denominan *imaginación estructurada*:

Quando usted desarrolla una idea, tiende a recuperar información que le resulta familiar, como una guía para la generación de la nueva idea. Como resultado muchas de las características de las viejas ideas se ven reflejadas en las nuevas, incluso aquellas que son innecesarias y potencialmente peligrosas (...) algunas veces necesitamos superar estas viejas ideas para generar mejores soluciones (otras veces) el estar basado en información precedente puede conllevar importantes ventajas (p.18 y 19).

*El momento del ¡wow!*, es trabajado tanto desde la cognición creativa, como desde el modelo computacional de la creatividad. Finke, Ward y Smith (1995), mencionan que el *insight*, que es también denominado como “iluminación, epifanía y la experiencia del ¡aha!, se refiere a la comprensión repentina de una idea. Las experiencias de *insight* pueden ocurrir en situaciones perfectamente mundanas, tales como la resolución de problemas y no se restringen a creaciones históricamente importantes” (p.113). Boden (1994) agrega, retomando a Poincaré, que el “destello de la iluminación (...) [es] un signo manifiesto de un largo trabajo inconsciente previo” (p. 39), y que este instante genera sorpresa en la mente de quien lo piensa, porque constituye ideas que parten de lo ya existente pero que no se podrían haber dado con anterioridad, de esta manera, “las ideas creativas son sorprendentes, (porque) van en contra de nuestras expectativas, pero algo completamente desconectado de lo que nos resulta conocido no provoca tanta sorpresa” (p.125)

Al realizar una interpretación a las *búsquedas*, desde la aproximación cognitiva, es posible decir que estas, desde Boden (1994), son llamadas *Heurísticas*, que permiten la exploración eficiente del espacio conceptual. Estas herramientas para cartografiar el mapa mental, pueden ser generales o específicas a un dominio y pueden, tal como lo mencionan los entrevistados, constituir oportunidades para resolver problemas o impedimentos para llevarlo a cabo, esto último ocurre cuando se considera que son la única ruta de acción viable para la solución esperada.

### 3.2. Factores influyentes de la creatividad

#### 3.2.1. Personas Creativas

##### 3.2.1.1. Personas Creativas - ¿Quiénes son?

Al hacer una lectura de la categoría *personas creativas* en la subcategoría *¿quiénes son?*, se encontraron, a lo largo de las entrevistas, temas recurrentes que se exponen a continuación y están referidos a: la creatividad como patrimonio de todos, casos excluyentes e incluyentes en la creatividad, diferentes grados de creatividad, y puntos de encuentro y desencuentro entre la creatividad en niños y adultos.

##### La creatividad es patrimonio de todos:

Fue claro que para los entrevistados la creatividad es inherente a los seres humanos, de manera que para la gran mayoría de estudiantes, docentes y directivos, *todos somos creativos*, lo cual se resume en el siguiente fragmento:

*“La creatividad es consubstancial a los seres humanos (...) todos los seres humanos lo tenemos” (Directivo 2).*

Lo anterior, con excepción de un sólo estudiante, para quién la creatividad es un don y es privilegio de unos pocos:

*“No todo el mundo nace con esa capacidad de creatividad, es que depende, (...) muchas personas pueden ser críticas, muchas personas pueden ser analíticas (...) y otras personas son creativas (...) uno puede ser muy creativo pero pues ¿y qué está haciendo con lo que tiene? (...) es como un deber (...) que si usted tiene como esos privilegios, pues que los comparta” (Estudiante 6).*

##### Casos excluyentes e incluyentes en la creatividad:

Aunque la mayoría de miembros de la comunidad académica considera que todos somos creativos, los entrevistados identifican que la creatividad varía entre las personas:

*“Porque cada cabeza es un mundo, como una señora me dijo por ahí un día, entonces todos vemos el mundo de una manera diferente (...) entonces creo que todos podemos ser creativos, todos, por el simple hecho de vivir en un mismo lugar y percibir de una manera diferente, yo creo que eso ya es ser creativo” (Estudiante 7).*

Un docente y un directivo, aunque consideran que todos podemos ser creativos, excluyen aquellos casos de problemas fisiológicos o mentales que afecten los procesos regulares que llevan a la creatividad:

*“Yo diría que todos los seres humanos, salvo algunas exclusiones de casos particulares que tengan patologías que impidan que los procesos se den como deberían ser” (Docente 4).*

Un directivo, por su parte, considera que todas las personas, sin excepción son creativas, incluso aquellos con alguna deficiencia mental o patología (sin embargo este aspecto sobrepasa los límites del presente trabajo de grado y podría tenerse en cuenta para futuras investigaciones):

*“Es algo que se tiene y debe ser reconocido, que está en todos, incluso independientemente de la condición de capacidad o discapacidad que se le pueda juzgar en una persona o no por una patología médica, eso es una forma de creatividad” (Directivo 4).*

Adicionalmente, otro directivo plantea una propuesta inclusiva frente a la creatividad, diciendo que:

*“Todos los seres humanos lo tenemos, inclusive si el coeficiente intelectual es bajo de todas maneras la persona es creativa” (Directivo 2).*

Por otro lado, se evidenciaron verbalizaciones relacionadas con la creatividad como propia de lo humano o como propia del ser vivo, a lo que se agrega el discurso divergente de un directivo que indica que la creatividad puede manifestarse también en las máquinas o en los híbridos entre humanos y máquinas.

#### *Patrimonio de la humanidad*

*“La capacidad que tienen todos los seres humanos, digamos de adaptarse al medio, que es lo que yo creo que de forma básica es la creatividad (...) en muchas instancias de su vida es creativa en la medida que se adapta y trata de solucionar y vivir mejor, entender “mejor” de estar más cómodo o de tener una calidad de vida mejor y eso para mí es precisamente lo que moviliza la creatividad” (Directivo 3)*

#### *Propia de los seres vivos*

*“Todos los seres vivos somos creativos, no sólo los seres humano” (Estudiante 7).*

*“Incluso me atrevería a decir: la creatividad está en todos los Seres Vivos, las plantas, los animales, etc, entonces sí, ciertamente todos la poseen” (Directivo 4).*

#### *Inclusive en máquinas*

*“Marvin Minsky, que es un Científico de la Computación (del M.I.T., ...) ha sido una de las personas que se ha atrevido a pensar, ¿cómo es que un computador puede imaginar? ¿Cómo es, que un computador puede ser creativo? ¿cómo es que un computador puede producir innovación? y cuáles son las características, que puede tener ese tipo de máquina, que puede ser diferentes a las características humanas y ahí es la gran ruptura que él ha introducido y que es posible entonces pensar que las máquinas, los computadores, puedan incluso, replicarse en otras máquinas, que sean diferentes a ellos mismos, un poco como los Humanos con sus Hijos y entonces, esas máquinas, exhibir también, otra forma de creatividad distinta a la que ha sido considerada como Humana” (Directivo 4).*

Diferentes grados de creatividad:

Los estudiantes mencionan que alcanzar cierto grado de creatividad depende de factores, ya sea internos al sujeto (motivación de ciertos individuos por ir más allá de la supervivencia), o externos al mismo (el contar o no con un medio que estimule la creatividad).

*“Todos los seres humanos la tenemos pero hay unos que llegan como a un punto mayor de creatividad (...) todos la necesitamos definitivamente para sobrevivir, pero hay unos que van más allá de sobrevivir y saben cómo suplir esas necesidades que se van dando en el camino y hay otros que se estancan sólo en sobrevivir” (Estudiante 8).*

*“(La creatividad) depende (...) del contexto, de la familia en la que tú naces, porque te enseñan a entender la vida desde muchos puntos de vista” (Estudiante 1).*

Asimismo, los estudiantes, docentes y directivos, matizan los grados de creatividad haciendo referencia a expresiones como niveles, tipos o creatividad aplicada a diferentes campos, de manera que para algunos de ellos la creatividad es común a todas las áreas, mientras que otros resaltan ciertas disciplinas, como el diseño, que la promueven:

*“Todo el mundo a través de la vida tiene que ser creativo frente a millones de actividades: es una madre, alguien que está buscando trabajo, alguien que tiene que resolver la vida, no es un ejercicio meramente Académico” (Estudiante 1).*

*“Hay una (...) dimensión creativa en diseño, pues podrá haber otras creativas en la danza contemporánea, en todas las disciplinas la creatividad existe, es decir, un abogado que no es creativo no puede ganar ningún litigio, un médico que no es creativo no soluciona la salud de ningún paciente” (Docente 4).*

*“Hay Disciplinas, evidentemente como el Diseño Industrial, la Arquitectura, el Arte, en que, esas llamas que posiblemente se apagaron en ese proceso educativo (...) se encienden y se fortalecen (...) porque son Disciplinas que evidentemente en su naturaleza está el acto creativo (...) el Diseño y la Arquitectura, están enmarcadas en un término que se ha venido acuñando en los últimos tiempos que es el Arte Proyectual, o la proyectación, que es una forma (...) de volver racional ese proceso creativo” (Directivo 1).*

Puntos de encuentro y desencuentro entre la creatividad en niños y adultos.

Los entrevistados, en general, identifican como más creativos a los niños que a los adultos, mencionando aspectos como su alto grado de imaginación, curiosidad, espontaneidad y libertad:

*“Los niños no han visto casi nada, entonces no tienen esos patrones metidos en la cabeza y esas estructuras que te limitan (...) un niño crea a partir de su imaginación” (Estudiante 7).*

*“Los niños no ven las cosas como un problema (...) los niños intentan perderse en ese mundo (...) de la imaginación (...) porque así es el niño, espontáneo” (Estudiante 3).*

Sin embargo, para un estudiante y un directivo, los adultos pueden ser tan creativos como los niños:

*“No, no podría decir que los niños son más creativos que los adultos ni que los adultos son más creativos que los niños, yo creo que ambos son creativos, yo lo podría en la mitad” (Estudiante 7).*

*“Hay adultos increíblemente creativos, muchísimo más que un niño, cien veces más que un niño” (Directivo 4).*

Es pertinente traer a colación un discurso divergente que se encontró en uno de los directivos, para quién son los jóvenes (no los adultos ni los niños), los que cuentan con el mayor grado de creatividad, debido a que poseen experiencias y aprendizajes, pero mantienen su flexibilidad mental y gusto por el riesgo:

*“Los jóvenes ¿cierto?, si aquí estuvieran centrados (marcando el continuo), los jóvenes universitarios del pre-grado hasta el doctorado, (...) pueden ser los más creativos” (Directivo 4).*

#### *Puntos a favor en la creatividad de los niños:*

Un punto importante de analizar en las expresiones de los tres grupos está relacionado con una ausencia de límites en los niños, lo que les permite asumir un mayor número de riesgos sin tener en cuenta sus repercusiones:

*“Entonces es más fácil porque no hay consecuencias, así las haya (el niño) no las entiende, (...) un niño no puede llegar a entender que hay factores que juegan en contra de él, sino todo fuera pa’ jugar y entonces no hay límites de nada” (Estudiante 1).*

*“El niño no tiene de pronto esa medida y no le da miedo el riesgo, es como el niño que se lanza del escalón y no sabe qué va a pasar” (Directivo 3).*

#### *Estudiantes:*

Concretamente, los estudiantes dicen que los niños por su inocencia, brindan respuestas poco usuales con más facilidad que los adultos y que tienen mayor flexibilidad mental. Los siguientes fragmentos ilustran estas ideas:

*“Los niños realmente son muchísimo más creativos (...) yo me acuerdo cuando uno era chiquito y piensa (...) como en tantas cosas que le salen a uno de la cabeza, que uno ¿de dónde carajos saca eso (...) eso que realmente es impensable? (...) como que a medida que uno va creciendo uno siente que pierde como cierta ligereza al hacer las cosas” (Estudiante 2).*

*“Los niños precisamente (...) no conocen todo, no saben todo, no van en ese camino, están apenas entrando como a esa corriente, entonces tienen como una mentalidad más amplia, pues como un espacio más amplio para llenar en la cabeza, en cambio los adultos ya lo han llenado de tanto (que) se ponen a pensar muchísimas cosas que los mantienen ocupados y evitan que sean creativos (Estudiante 6).*



Docentes:

Por su parte, los docentes, respecto a la creatividad de los niños, mencionan que ellos cuentan con un alto grado de exploración y mayor sensibilidad frente al ambiente, puesto que todas las experiencias son altamente novedosas, Asimismo, indican como positivo que los niños cuentan con menos acervo cultural que los adultos.

*“Lo que pasa es que el niño está descubriendo el mundo, entonces es mucho más fácil explorar, (...) el adulto se está ciñendo bajo unas normas y una reglas y unas rutinas y esa exploración ya no le es tan fácil” (Docente 3).*

*“Los niños todos los días encuentran cosas nuevas y al ver cosas nuevas también encuentran retos nuevos (...) el ambiente lo reta ¡hey, Ahí unimos varios puntos!, el ambiente lo reta, y el niño es más sensible a lo que toca, lo que huele, lo que ve, lo que escucha es nuevo, entonces tiene más elementos para poder transformar esa realidad o lograr sus objetivos (Docente 2).*

*“Los niños son sumamente creativos, no sé si mas que lo adultos (...) lo que pasa es que el niño está descubriendo el mundo, entonces es mucho más fácil explorar” (Docente 3).*

Directivos:

Los directivos resaltan la importancia del juego como experimentación, para el desarrollo de la creatividad de los niños.

*“Los niños están más dispuestos al juego, que es una de las vías ya claras por las cuales acceden a la creatividad (...) los adultos dedicados a los juegos demuestran esos rasgos todavía” (Directivo 4).*

*“Los niños (...) son creativos por naturaleza (...) eso lo ve uno precisamente a través del juego, cómo ellos son terriblemente imaginativos, creativos, curiosos, o sea todos esos elementos que son insumos fundamentales de la creatividad” (Directivo 1).*

Estudiantes y Directivos:

Por otra parte, algunos estudiantes y un directivo retoman los actos de simbolización de los niños como una muestra de su alto grado de creatividad:

*“Yo digo que los niños de antes eran súper (...) se la pasaban era probando, hacían el avión en cajitas (...) cogían esa caja, que la convertían en avión, en helicóptero, bueno, todo eso, yo digo que ellos no tenían conocimiento, o sea, ellos sabían qué es un avión, ellos sabían qué es un helicóptero, pero ellos no se ajustaban a eso, ellos decían una caja puede ser mil cosas” (Estudiante 3).*

*“Como el niño (...) no le da miedo el riesgo, es como el niño que se lanza del escalón y no sabe qué va a pasar, digamos el niño no considera un riesgo decir: ‘esto es un cohete’ o no considera un riesgo decir: ‘esta piedra es mi amigo imaginario’”(Directivo 3).*

*Obstáculos para la creatividad en los adultos:*

Fortaleciendo las ideas anteriores, emergieron discursos relacionados con obstáculos para la creatividad en adultos, tales como la intención de responder a las expectativas sociales de manera acertada, lo cual puede limitar las respuestas creativas por temor a ser evaluados socialmente:

*“Un adulto podría decir: ‘eso es un riesgo porque si yo afirmo que esta piedra es mi amigo imaginario voy a ser castigado socialmente, voy a ser considerado, pues que tengo un problema mental, un problema de relaciones’” (Directivo 3).*

*“Al niño no le da pena hacer cosas (...) el adulto llega un momento en que le da pena que lo vean experimentando, porque ¡hombre! ¿Por qué está haciendo eso?... mientras que el niño entre más experimente más va aprendiendo” (Docente 3).*

Docentes

Los docentes opinan que las normas, las reglas y las rutinas, menguan las posibilidades de propuestas creativas en los adultos; Asimismo, expresan que los adultos pueden considerar que ya poseen todas las respuestas, hecho que genera una actitud pasiva frente a nuevas búsquedas creativas.

*“Hay algo que pasa en la evolución o en el crecimiento del ser humano y es que a veces se pierde esa capacidad de establecer encadenamientos sistemáticos de preguntas, nosotros la perdemos, creemos que ya tenemos las respuestas y eso nos coarta muchísimo las posibilidades creativas” (Docente 4).*

Directivos

Por su parte, los directivos le otorgan a las instituciones sociales un papel coartador de la creatividad e instaurador de paradigmas limitantes:

*“Los niños todavía no han aprendido una serie de, de paradigmas y de limitaciones que se aprenden con el tipo de educación, sobre todo escolar, cualquiera, que en general se tiene durante la vida” (Directivo 4).*

*“La misma sociedad se encarga de ir mitiga... de ir aplastando posiblemente ese acto creativo en el adulto” (Directivo 1).*

Estudiantes

De manera particular, en los estudiantes se encontró que para ellos los adultos reflexionan más de lo necesario, lo cual dificulta la creatividad:

*“Yo creo que un poco más hacia los niños (...) porque, puede sonar un poco contradictorio, pero nosotros razonamos más las cosas, los niños dejan fluir más lo que piensan, entonces como que no ven limitaciones, en cambio nosotros sí” (Estudiante 5).*

*Puntos a favor en la creatividad de los adultos:*

Por otro lado, más allá de estos obstáculos para la creatividad en los adultos, los tres grupos de personas entrevistadas identifican algunos factores posibilitadores de la creatividad en la adultez. En general, identifican que la experiencia puede limitar, aunque consideran que gracias a ella los adultos cuentan con las herramientas para romper los paradigmas.

*“Cuando una persona dice, mmm, “¡ay! yo puedo hacer esto por intuición”, realmente lo que está diciendo es que lo puede hacer por experiencia, la experiencia es la familiaridad que nosotros tenemos para enfrentarnos con algo (...) entonces en la medida en que nosotros tenemos una experiencia previa frente a algo llegamos a ese algo con elementos, o sea forma parte de estas herramientas y capacidades, que (...) se adquieren durante la vida y que en la edad adulta nos puede hacer realmente bastante creativos, entonces creo que la experiencia en esa dimensión sí es importante (...) o sea la experiencia nunca como límite, sí como posibilidad” (Directivo 4).*

Igualmente los tres grupos sugieren que la creatividad de los adultos tiene efectos más reales que la de los niños, y que dichos efectos se relacionan con la búsqueda de un beneficio para la sociedad:

*“De pronto los adultos creativos piensan más como en ubicarlo en la realidad, o sea, funcionalmente, estructuralmente, cómo puede llegar a materializarse en el contexto, o cómo puede el producto ayudar, si es útil o inútil, o sea es un poco más como aterrizado, como si puede llegar a ser algo necesario para la sociedad” (Estudiante 5).*

Realizando una diferenciación por grupos, se encuentra que los estudiantes indican que los adultos tienen mayor conciencia de los peligros y que, por lo tanto, pueden asumirlos con un sentido de responsabilidad:

*“La única es que el adulto tiene más conciencia de lo que lo puede “aporriar” (...) que puede ser un poquito más precavido, porque pues un adulto creativo y un niño creativo ambos le van a meter el dedo al ventilador, a ver qué pasa, claro que pues el adulto creativo ya sabe un poquito más “he bueno, ya sé que me voy a cortar” (Estudiante 6).*

Los estudiantes y los docentes mencionan que los adultos son capaces de retomar sus vivencias de la niñez, como ganancia para sus procesos creativos:

*“Este (refiriéndose a los adultos) está haciendo un replay, este (refiriéndose a los niños) es la primera vez. (...) Un adulto es capaz de llevar la niñez a su experiencia de vida (...) el adulto es capaz de capitalizar eso, de sentir eso y hacerlo ahora” (Docente 1).*

*“Pero es que un adulto fue niño, entonces un adulto fue totalmente creativo, por eso digo que es una pregunta capciosa, el adulto ya fue creativo en su momento” (Docente 3).*

En el grupo de directivos, se encontraron expresiones relacionadas con el mayor grado de dedicación en la labor que presentan los adultos, de manera que son “creativos por convicción y no sólo por naturaleza”, igualmente, mencionan que los adultos tienen

mayores herramientas conceptuales, cognoscitivas y metodológicas para desarrollar una idea. Asimismo, indican que los adultos presentan un mayor grado de desapego frente a las ideas, lo cual permite que las evalúen con una visión objetiva.

*Obstáculos para la creatividad en los niños:*

En coherencia con los puntos a favor de la creatividad en los adultos, las personas entrevistadas encuentran algunos aspectos que dificultan la creatividad de los niños. Los estudiantes mencionan, por ejemplo, su falta de realidad en las propuestas, su imposibilidad para materializar las ideas y su descuido de variables importantes para las respuestas creativas, y los directivos consideran que los niños no tienen mucha conciencia acerca de las relaciones que formulan.

Finalmente, es relevante mencionar una dualidad que surgió respecto a dos aspectos que pueden tanto posibilitar como dificultar la creatividad: la experiencia y la conciencia. Estos dos factores permiten observar las situaciones con una visión amplia y relacionar conceptos a partir de lo conocido, asimismo, entre más se conoce, más conciencia se tiene de lo que se ignora, pero también pueden transformarse paradigmas difíciles de ser modificados, como se muestra en las siguientes citas:

*“Yo creo que el conocimiento sí afecta la creatividad, (...) porque yo digo que entre más uno sepa, más puedo explotar. Aunque yo sigo pensando que es un arma de doble filo, que puede ser bueno o puede ser malo” (Estudiante 3).*

*“Digamos que el adulto es consciente de las relaciones que formula mientras que un niño no, o es menos (...) al hacerlo conscientemente podría avanzar en otras cosas, también ese exceso de conciencia te genera (...) un velo” (Directivo 3).*

*“(¿Y la experiencia juega algún papel en la creatividad, desde tu punto de vista?), Si juega un papel, a veces positivo, a veces negativo, porque digamos que si yo tengo un bagaje puedo tener la capacidad de discernir una situación y decir: “no, es por acá, o mejor por acá”, y puede ser negativo en algunas ocasiones cuando mi experiencia entonces me genera también un lastre, una manera de hacer las cosas y se me vuelven un paradigma” (Directivo 3).*

*“El adulto tiene la ventaja de que tiene más conocimiento, más experiencia pero tiene la desventaja de que tiene más preconcepciones y creo que una de las barreras que uno tiene que romper para ser creativo es quitarse todas las preconcepciones” (Docente 2).*

### *3.2.1.2. Personas Creativas – Características*

En cuanto a las características de las personas creativas, mencionadas por los entrevistados, las respuestas pueden dividirse entre Factores personales, Aptitudes o Habilidades Cognitivas, e Intereses.

#### *Factores personales*

Los factores personales que fueron comunes para los tres grupos entrevistados, estuvieron referidos a la alegría u optimismo, la autoexigencia, el dinamismo, la curiosidad, la pasión por lo que se hace, la capacidad de asombro, la recursividad, la visión anticipatoria, la perseverancia y dedicación, el inconformismo (“no comer entero”), la apertura mental y la flexibilidad.

Adicionalmente, los estudiantes hablan de la irreverencia (tendencia a llevar la contraria o tendencia al desorden), los docentes complementan lo anterior con el carácter descomplicado, y los directivos, añaden el carisma, la entrega, la facilidad para conectarse con las emociones propias y sentimientos, la búsqueda constante de la crisis y la autocrítica.

Igualmente, se encuentra, en los docentes y directivos, que una característica importante de los individuos creativos es la desconfianza frente a lo ya establecido, acompañada de una confianza en sus propias capacidades y en su propio nivel de creatividad:

*“Incito a que sean profundamente incrédulos, profundamente desconfiados ¿cierto?, respecto de las posiciones construidas, pero a la vez que tengan confianza en que son capaces” (Docente 5).*

*“Ponerse eso como una huella profunda en el espíritu y “es que soy”, el confesarlo ya significa serlo, en cierta medida y luego a partir del estudio pues ponerlo en práctica” (Docente 4).*

Mientras que para los directivos, un elemento importante en la persona creativa es el reconocimiento de las propias limitaciones, lo cual se complementa con la búsqueda de un mejoramiento continuo.

#### *Aptitudes o Habilidades Cognitivas*

Los entrevistados expresan como características de las personas creativas, las habilidades comunicativas, la sensibilidad hacia problemas no evidentes para el común de la gente y la capacidad de establecer conexiones entre diferentes campos del conocimiento.

Los estudiantes mencionan, la capacidad para generar gran cantidad de ideas frente a un tema (lluvia de ideas), la habilidad para ver las cosas desde diferentes perspectivas y la habilidad para plantear preguntas sobre situaciones hipotéticas.

Los docentes, por su parte, hablan de la capacidad para materializar las ideas, para racionalizar un proyecto (gestión de proyectos), el pensamiento holístico, la capacidad para brindar explicaciones no consistentes con el común de la gente, y la habilidad para agregar, sustraer y reinterpretar información.

Los directivos, hacen mención del pensamiento sintético, la capacidad para lograr un resultado importante empleando pocos elementos y la habilidad de discernimiento gracias a la experiencia. Tanto los docentes como los directivos, expresan la importancia del conocimiento transversal a diferentes dominios más que la especialización en uno solo:

*“La especialización no favorece la creatividad, la transversalización sí, porque te permite entonces por ejemplo jugar con métodos de una cosa para aplicarlos a otra ¿cierto? referencias de una para aplicarlas a otra, y en esa perspectiva es que tú estás jugando a cambiar los parámetros del problema” (Docente 5).*

*“El conocimiento en dos campos, tres campos y muchos más campos, porque la persona que logra, de acuerdo a sus posibilidades, un mayor conocimiento del saber, puede enfrentar de una manera interdisciplinaria, lo cual es equivalente a decir más plausible una buena idea innovadora, que una persona que lo hace sólo desde una esquina” (Directivo 4).*

### Intereses

En cuanto a los intereses, los estudiantes señalan que los individuos creativos muestran inclinación por hacer cosas poco cotidianas, expresan agrado por apoyarse en otras personas para suplir sus vacíos de conocimiento y por compartir su saber con otros, procuran dejar un recuerdo o una huella en lo que hacen, se interesan por mostrar sus habilidades ante los demás, desean diferenciarse de las otras personas y tienden a buscar permanentemente nuevo conocimiento:

*“Son las ganas de saber lo que no se sabe como para tener unas herramientas y tomar decisiones con respecto a lo que quiero hacer (...) las ganas de saber cómo funciona, te permite tomar una decisión de cómo quiero que funcione a mi manera (Estudiante 8).*

*“Con ganas de mostrarle a los demás que tiene potencial para hacer algo diferente” (Estudiante 7).*

Los docentes hablan de un interés por traspasar las fronteras de lo establecido. Por su parte los directivos, aluden al gusto por el riesgo, por romper patrones instaurados y por encontrar nuevos hallazgos permanentemente.

Finalmente, respecto a los factores que afectan negativamente la creatividad, los estudiantes mencionan el facilismo y la pereza, mientras que los directivos hablan del cansancio y el desconocimiento de las propias capacidades.

***Análisis de Resultados – Personas Creativas:***

En general se encuentra que para los entrevistados *todos los seres humanos son creativos*, lo cual concuerda con la aproximación cognitiva, que plantea que la creatividad es patrimonio de todos:

Ambos enfoques (cognición creativa y modelo computacional de la creatividad), consideran que la creatividad no es el fruto de un único talento o capacidad, sino que es resultado de la interacción de diversos procesos mentales que todo individuo puede desarrollar y refinar por medio de la experticia. En tal sentido, no estiman que la creatividad esté limitada a unos pocos elegidos (Parra, Marulanda, Gómez, y Espejo, 2005, p, 50).

A diferencia de lo anterior, uno de los estudiantes opina que *la creatividad es propia de unos pocos*. Esta afirmación responde a lo que Boden (1994) considera como parte de los mitos que han dificultado su estudio científico, concretamente se refiere al *enfoque romántico*, que afirma que la creatividad es un talento específico que sólo poseen personas dotadas y “que puede ser desperdiciado, pero no adquirido ni enseñado” (p. 20).

Aun así, cuando los entrevistados aluden a criterios excluyentes para la creatividad tales como alteraciones mentales o bajos niveles de inteligencia, parecen estar identificando, como base para la creatividad, a la mente normotípica.

Respecto a las diferencias entre las concepciones de la comunidad académica referidas la creatividad como: *patrimonio de la humanidad, propia de los seres vivos o posible de observarse incluso en máquinas*, aunque no constituye el foco de la presente investigación, es pertinente decir que estas ideas se relacionan con las tres categorías generales de procesos mentales planteadas por Martínez-Freire (2002), desde su propuesta del dualismo razonable, para explicar la relación mente-cuerpo:

En primer lugar procesos mentales-cerebrales (y por tanto físicos), que se dan tanto en los seres humanos como en los animales (en particular en los vertebrados). En segundo lugar, los procesos mentales-físicos (aunque no cerebrales), que se presentan en algunas máquinas. Y en tercer lugar, procesos mentales no-físicos (y probablemente espirituales), que se dan exclusivamente en los seres humanos (p.142).

Boden (1994), se ubica en una postura funcionalista y aborda el estudio de la creatividad humana recurriendo a la simulación por computador. Desde esta mirada la

autora considera que los computadores pueden exhibir un tipo de creatividad, aunque esta sea diferente a la que se presenta en los humanos.

Por otro lado, frente a las referencias de los entrevistados sobre la creatividad aplicada y concretamente, las respuestas de los directivos sobre el diseño como un área que favorece la creatividad, es interesante indagar por el significado de dicha concepción, debido a que se encuentran diferencias, desde el modelo cognitivo, en el suponer que el campo del diseño es creativo *per-se* y el considerar que la creatividad puede estar más relacionada con la manera de actuar sobre dicho campo.

En general, se encuentra que para la comunidad entrevistada, los niños son más creativos que los adultos, este factor constituye un mito desde el modelo cognitivo, ya que desde este modelo se plantea que la creatividad depende de procesos ordinarios que todos compartimos, sumado a la experticia en uno o varios dominios del conocimiento (Boden, 1994); aspectos frente a los cuales el niño presenta una desventaja debido, por un lado, a la inmadurez de sus procesos mentales básicos (observar, recordar, reconocer, etc.) y, por el otro, a la poca experiencia con la que cuenta para realizar la exploración y transformación de espacios conceptuales.

Adicionalmente, desde Finke, Ward y Smith (1995), se resalta el papel de la conciencia como un elemento fundamental durante el proceso metacognitivo de la fase exploratoria en su modelo GenePlore, siendo este un factor que aún no se encuentra desarrollado en los niños y que por lo tanto limita sus respuestas creativas.

Asimismo, sobresale en las apreciaciones de los participantes un elemento que desde los estudios en cognición se considera como parte del desarrollo natural de los procesos cognitivos humanos y que los entrevistados parecen confundir con un aspecto particularmente creativo en los niños: su capacidad de simbolización. En palabras de Belinchón, Rivière, e Igoa (1992) se trata de una “actividad (...) que hacen los niños en su segundo y tercer año de vida, como por ejemplo, llevarse un plátano al oído ‘como si’ fuera un auricular de un teléfono, una cuchara vacía a la boca ‘como si’ estuviera llena, etc. Estas acciones ‘*como si*’ son tan universales para los miembros de nuestra especie, como lo es el propio lenguaje” (p.195).

Aun así, Heinelt (1979), resalta la fuerza de la curiosidad en los niños, quienes manifiestan un vivo interés por lo que les rodea “no es exagerado afirmar que el niño



estimula y enseña al adulto, abriéndole con su comportamiento los ojos para captar el hecho de que aquello que nosotros percibimos y vivenciamos en la vida cotidiana de ninguna manera ha de considerarse como sobreentendido o aburrido. Con tales premisas, el contacto con un niño asombrado puede considerarse un elemento que fomenta la creatividad” (p.25).

Respecto a la dualidad que se encuentra en cuanto a la experiencia como posibilitadora o limitante para la creatividad, Finke, Ward y Smith (1992), retoman el concepto de imaginación estructurada, la cual hace referencia a la organización de nuestra imaginación que surge gradualmente a medida que se va conociendo el mundo y que permite categorizarlo y adaptarse a él, pero que también dificulta las ideas creativas al traer a la mente como primera instancia imágenes comunes a todos:

La imaginación está influenciada por el conocimiento existente en la misma manera que cualquier tarea que involucra el uso de categorías y conceptos está influenciada por aquellos marcos. El término que usamos para referirnos al impacto del conocimiento existente en las entidades imaginarias es imaginación estructurada (Ward, 1991 en Finke, Ward y Smith, 1992, p.114).

La idea de considerar que la imaginación está altamente estructurada, permite el estudio de la creatividad, puesto que si los sujetos comparten estructuras de conocimiento similares “sus entidades imaginativas compartirán ciertas propiedades que podrán ser inferidas de dichas estructuras. Dentro de aquellas amplias cualidades comunes, la variación individual es posible” (Ward, 1991 en Finke, Ward y Smith, 1992, p.115).

Respecto a las características de las personas creativas es posible decir que, al igual que lo hallado en las entrevistas, para Boden (1994), la *motivación* constituye un elemento fundamental de la creatividad, teniendo en cuenta que la exploración de ideas para la formulación de propuestas creativas, necesita de un alto nivel de dedicación y constancia, lo que requiere además de tolerancia a la frustración. Igualmente, Heinelt (1979) resalta la importancia del *asombro* y la *curiosidad*, diciendo que la actitud interrogativa o la *puesta en duda* constituyen características relevantes para el pensamiento creativo, lo cual como se mencionó con anterioridad, se destaca en los niños y se espera que sea retomado por los adultos.

De manera coherente con lo evidenciado en las voces de los participantes, Kraft (2005) expone rasgos propios de las personas creativas tales como: “la curiosidad, el afán experimentador, la experiencia de sentirse defraudados, la disposición a asumir el riesgo, la flexibilidad mental, el pensamiento metafórico y el sentido artístico, todas esas capacidades

desempeñan una función fundamental en el proceso mental creativo” (p.44)

Respecto a las aptitudes o habilidades cognitivas, los entrevistados hacen alusión a factores que podrían relacionarse con el Modelo GenePlore, lo que se evidencia, por ejemplo, cuando los estudiantes mencionan la habilidad para ver las cosas desde diferentes perspectivas que podría equipararse a los procesos exploratorios y la capacidad para plantear preguntas sobre situaciones hipotéticas que puede estar relacionado con la *evaluación de hipótesis*.

Asimismo, la capacidad para racionalizar un proyecto mencionada por los docentes, puede verse a la luz de la importancia de las restricciones como punto de partida y evaluación de las estructuras preinventivas. La habilidad para brindar explicaciones no consistentes con el común de la gente, y para agregar, sustraer y reinterpretar información, podrían analizarse desde los procesos generativos de las estructuras preinventivas, que en sus propiedades cuentan con atributos como la incongruencia, la ambigüedad y la emergencia, y en sus características presentan posibilidades de mezcla mental y patrones visuales. Concretamente, cuando los docentes hablan de la adición, sustracción y reinterpretación de información, podrían estarse refiriendo a procesos generativos como la síntesis y la transformación mental.

### 3.2.2. *El producto creativo*

Al indagar por las concepciones de la comunidad académica, alrededor de los factores que influyen en los productos creativos, se hizo evidente que para los tres grupos entrevistados, el determinar un objeto como creativo es un acto altamente subjetivo, tal como se mencionó en la categoría de *evaluación de la creatividad*. Los siguientes fragmentos dan cuenta de esta idea:



Imagen 1. Ron Arad, *Silla Well Tempered*, 1985.

*“Son unos cuerpos laminares, el segundo demasiado frío, demasiado artificial pensaría yo, todas lo son pero esta no solamente lo connota sino lo denota, la presencia de esos remaches y demás me parece que son demasiado bruscos, eso le pondría los cables y la volvería silla eléctrica” (Docente 4).*

*“Cómo cambiarle la concepción a las personas, respecto en este caso a unos materiales, de realizar algo que normalmente no harían en otro tipo de situación o en otro tipo de producto, esto es acero, ¡pero el acero es duro!, pero no mentiras, ¡esto es blandito! (...) entonces creo que ahí hay un juego, no solamente en el hecho del producto sino también lo que ese diseñador está planeando para que suceda en las mentes de las personas que se van a sentar ahí” (Docente 2).*

*“Tiene un discurso muy interesante que siempre me ha gustado de esta silla de Ron Arad (...) es que a partir de planos se generan unos volúmenes que parecen, digamos un sofá tiene unos volúmenes que se ven (...) acolchados (...), se ve como un sofá, como una poltrona gruesa, pesada, estable y cómoda, como que cuando alguien se sienta no es rígido sino es flexible, pero no es hecho con cojines, está hecho con un material plano que nunca se pensaría como un material para eso, o sea, si yo pensara en mis determinantes de diseño para hacer un sofá o una poltrona, cómoda, abullonada, redondeada, pues el acero inoxidable no sería el material, entonces acercar ese concepto de ese material que per se no tiene esas características, ponérselas es un camino muy largo” (Directivo 3).*



Imagen 2. Philippe Stark, *Silla Stool*, 1991.

*“Por sencillez, es que es muy fácil ser diferente con algo extravagante (...) pero es más difícil ser creativo con algo muy concreto, si la (silla) de Stark (es la más creativa), con todo y que Stark me cae gordo” (Docente 1).*

*“Es para una persona que se sienta muy difícilmente y aparatosamente en una minúscula silla ¿sí?, es como una especie de esencialismo demasiado llevado al extremo (...) no hay como una comodidad ni un hedonismo ni un placer” (Directivo 4).*

En relación con lo anterior, en algunas personas de los tres grupos entrevistados fue posible encontrar expresiones que hacen referencia a la relación entre la creatividad y el gusto. Al respecto se encontraron dos discursos, el primero referido a cómo el gusto puede influenciar la escogencia de un objeto como creativo y el segundo referido a la posibilidad de valorar la creatividad independientemente de la estética del producto.

En los estudiantes, fue posible encontrar ambas posturas:

*“Pero también esto se ve como coartado como con el gusto, con lo que a uno le parece más estéticamente” (Estudiante 1).*

*“No me gusta pero me parece una muy buena idea, o sea me parece chévere como se propone (...) me acuerdo de un diseño de una compañera, era estéticamente horrible, pero era muy creativo” (Estudiante 2).*

Por su parte, en un docente se evidencia la segunda concepción expuesta que tiende más a la valoración del producto con independencia de su belleza, mientras que un directivo, posicionándose en la primera concepción, se siente influenciado por la estética del producto, para elegirlo como más creativo que otros:

*“Es un producto bonito, yo tendría ese producto (pero eso) no indica que sea la más creativa (...) son dos cosas: que me guste a que yo la considere creativa, son como dos criterios distintos” (Docente 2).*

*“Rompe pues también de una manera plástica (...) seguramente me afecta más estéticamente esta que las otras, entonces por eso la escojo” (Directivo 2).*

Asimismo, en los estudiantes y docentes, se encuentra que un objeto es considerado como creativo de acuerdo a las reacciones que genera en el usuario, de manera que aparecen palabras como diversión, sentimiento, seducción, intriga, entre otras, al referirse a las respuestas de persona cuando entra en contacto con el producto:

Estudiantes,

*“Hacer que a la otra persona se le ‘muevan las tripas’ cuando está viendo algo tuyo (...) diría como todo se basa en el ‘me quiero sentar en la silla’, por eso me parece también algo importante dentro del proceso de creatividad: llevar a la otra persona a generarle intriga” (estudiante 2).*

*“Un objeto si te divierte y te entretiene puede ser una silla de cuatro patas pero puede llegar a ser más creativa que una silla normal (...) existe como ese prejuicio de que lo creativo es algo tiene que tener formas súper extrañas y tiene que tener materiales súper raros, pero a mi criterio el entretenimiento, o sea que cumpla la función primaria, pero que te entretenga” (Estudiante 7).*

*“Me parecería importante que el objeto cuente una historia de cómo está hecho, eso creo que sería un punto diferenciador, si me ponen (...) por ejemplo las dos sillas y hay una silla con una forma que mejor dicho pues, a nadie se le ocurre, y una silla normal, pero esta silla normal me cuenta la historia de cómo está hecha y cuál fue el proceso para llegar a ser silla, de pronto me iría más por esta, porque como que te intriga” (Estudiante 7).*

Docentes,

*“Lo que pasa es que uno ya con ojo de diseñador ya se imagina toda ‘la carreta’ de los factores humanos y de las consideraciones ergonómicas (...) todo ese rigor (...) pero es un rollo más sexi (lo que) permite inferir ese tipo de cosas como creativo” (Docente 1).*

*“Esta silla me produce más preguntas, más sensaciones, más reacciones que ésta otra (...) y no es un asunto solamente mecánico, frío, sino también puede ser muy cálido, como generar sensaciones o sentimientos” (Docente 2).*

*“Es muy visceral la cuestión, es muy de las emociones que puede llegar a generar el objeto en el momento en que uno se encuentra con él (...) es un objeto que te saca de lo habitual y te hace voltear la cara” (Docente 3).*

*“Son los productos que hacen ‘enfriar el diente’ (...), entonces ¿qué es eso? Pues que uno los ve y hace: ‘ssssssss’ (como la silla 4-2 que es) un mueble que invita, que provoca, es provocador, incita, seduce, es fuerte en ese sentido, es potente, nunca se va a configurar con el cuerpo de una manera igual (...) entonces en ese diálogo veo que está la fortaleza” (Docente 4).*

Una de las reacciones generadas por el objeto que más se destacó en las entrevistas de estos dos grupos, estuvo referida a la sorpresa que se deriva de ir más allá de las expectativas de los usuarios:

*“Como diferente, como llamativo, que sea algo (...) que no es lo que esperas (...) como que el juego de los materiales y las figuras (...) los colores hace que aparezca algo que uno no espera y que lo hace muy creativo” (Estudiante 4).*

*“Que cause sorpresa, que se salga de lo convencional, que se arriesgue a explorar otras perspectivas (...) esa es tal vez la condición más difícil y la más importante de conseguir” (Docente 1).*

*“La creatividad se asocia cuando hay un factor diferenciador ¿no?, cuando se encuentra algo que sorprende” (Docente 4).*

En relación con el carácter sorprendente de los productos, aparecen verbalizaciones sobre la consideración de que un producto es creativo cuando rompe paradigmas o esquemas. Este aspecto constituye el repertorio más frecuente en los estudiantes, docentes y directivos, al hacer referencia a un resultado creativo:

*“Que rompa esquemas sociales como los típicos arquetipos que llevamos en nuestra cabeza del objeto cotidiano” (Estudiante 2).*

*“(La silla) se sale del contexto de las cuatro patas convencional (...) lleva a una solución totalmente distinta a la que está acostumbrada el resto de la gente” (Estudiante 8).*

*“Se sale de la concepción de silla porque es que silla nos la imaginamos como asiento, espaldar y cuatro patas, ese es el paradigma” (Docente 4).*

*“Producen una ruptura con las ideas tradicionales y que ya estaban siendo adoptadas (...) si ese objeto exhibe rupturas con la tradición, con el consumismo, con la tradición es abordable, porque hay tradiciones interesantes (...) con el consumismo, con lo trivial, también es un objeto creativo si hace rupturas con esos elementos” (Directivo 4).*

Este rompimiento de paradigmas tiene que ver con las particulares de un contexto determinado, de manera que para algunos entrevistados pertenecientes a los tres grupos, un objeto es creativo cuando logra ir más allá de lo esperado por el momento histórico:

*“El proceso de la (silla) ‘Z’ me pareció muy creativo porque pues para la época en que está hecha (...) rompieron con el esquema de las 4 patas e hicieron toda una estructura pues que no era posible para la época por decirlo así” (Estudiante 2).*

*“Pero en el momento histórico en que apareció esta silla era muy complicado (...) en ese tiempo retó muchas cosas, en ese tiempo hoy no tanto, digamos que si esta silla no existiera en la historia del diseño y hoy alguien la hace, no sería tan creativa” (Docente 2).*

*“Es una silla que tiene que ver con un anacronismo y una historia y es que desafortunadamente la creatividad sí está ligada a la época y el tiempo, una sociedad describe qué le parece creativo de acuerdo a sus propios referentes y una persona también, entonces esta silla quizás en los años veinte pudo haber sido novedosa seguramente, con relación a las sillas clásicas que vienen heredadas de Luis XV y de todo el estilo canónico que implantó Francia, pero hoy día ya es una cosa muy en desuso” (Directivo 4).*

Y para otros, cuando consigue trascender y mantenerse en el tiempo:

*“Me parece innovadora desde el punto de vista histórico, pero no desde el punto de vista actual, o sea la Panton todavía sigue siendo un “boom” dentro de las sillas por decirlo así un objeto que puede trascender (...) trascender me parece algo muy creativo” (Estudiante 2).*

*“El diseño fue tan bueno (...) que se volvió en un estándar y si se volvió un estándar pues fue algo muy creativo” (Estudiante 6).*

*“Creo que este es el producto que más realidades ha tenido, nació en una realidad particular y ha sido capaz de ser entendida por muchas otras realidades, otros momentos históricos, muchas personas distintas, culturas distintas” (Docente 2).*

*“La de Herman Miller (la silla Aeron), que tiene veinticinco años de producción, es un éxito absoluto y yo pienso que fue exitosa porque no solamente le apuntó a satisfacer una coyuntura en un momento dado (sino que) se anticipó a mucho tiempo (...). En los procesos creativos, el juez más importante es el tiempo, la vigencia, porque hay muchas cosas, que son altamente creativas, y exitosas, pero se diluyen muy rápidamente en el tiempo, mientras que hay unos logros de la humanidad y de los creativos que trascienden el tiempo, yo pienso que trascender el tiempo es el máximo del logro, porque pues exitosos hay muchos, pero se vuelven más coyunturales” (Directivo 1).*

Uno de los directivos plantea las características del contexto actual, relacionado con entornos artificiales o virtuales, los cuales son, o bien producciones de diseño, o bien un motivo para la generación de productos creativos:

*“El Diseño está produciendo verdaderos entornos artificiales, puede ser en producciones hechas en la red, en el ciberespacio, en webs, en artículos, como las Blackberry, los computadores, las grabadoras, toda esa serie de dispositivos, que están con nosotros en nuestra vida diaria, que son tecnológicos y que nos transportan permanentemente a otras dimensiones, que van más allá de la que solíamos llamar natural, humana o física” (Directivo 4).*

Igualmente, los objetos son considerados como creativos por la comunidad, cuando logran ir más allá de las determinantes de los proyectos, explorando materiales, formas y funciones:

*“Es una brocha que sale de una sola pieza, es totalmente natural y pues tiene infinitos usos, entonces es un producto que me parece sumamente interesante en términos de creatividad y*

*diseño, por el uso del material, por la forma y por todos los usos que le dan a una sola pieza” (Docente 3).*

*“(Refiriéndose a una silla de Gaudí)...como la silla en sí no es un objeto, es casi una obra de arte, o sea, trasciende más su razón funcional, pero lo que es apasionante de esto, no solamente que trasciende lo funcional, pero efectivamente súper eficiente en lo funcional, refiriéndome a la respuesta ergonómica que tiene, al material que escoge, a las figuras y los contornos que hace, al proceso que conllevaría hacerlo, a la viabilidad misma de la realización económica o productiva del objeto” (Directivo 1).*

*“La forma me parece supremamente interesante y a partir de la forma solucionan todo lo que es un rollo estructural para uno poderse sentar (...) lo otro es que empieza a explorar unos nuevos materiales como el cartón siendo que es un material supremamente liviano y flexible, logran generar un producto con una rigidez bastante interesante y que funciona” (Docente 3).*

Haciendo referencia puntualmente a las funciones del objeto, fue posible encontrar expresiones relacionadas con la importancia de la valoración del objeto en uso, para considerarlo como un producto creativo:

*“Me gusta como esa solución que le dio al pensar en qué posiciones uno adquiere al estar en una silla o leyendo o viendo una película” (Estudiante 3).*

*“Pero muchas siguen como teniendo (...) ese patrón de la misma postura rígida, aburrida, y las otras empiezan a jugar como con esa postura que igual estás sentado pero te invita a otras cosas, te invita a estar relajado, a jugar, a tener un diálogo, una conexión” (Estudiante 7).*

*“Esto es como un sofá pero de una manera distinta, todo el mundo está acostumbrado a sentarse linealmente sobre un sofá, acá pues digamos está cambiando todo, puede ser para una persona que se siente en cada módulo, pero también pueden haber varias personas interactuando ahí con un sillón vertical” (Estudiante 8).*

Específicamente sobre la forma, los tres grupos entrevistados enuncian cualidades estructurales que son permitidas gracias a la configuración formal:

*“Busca como un polígono de sustentación distinto al que usan todas, mira acá siempre es como un triángulo, lo que utilizan es como cuadrados o triángulos para sustentar todo el peso en esa base y acá se cambia totalmente ese concepto y lo vuelven circular, hay como un concepto ahí de volar (...) de romper la gravedad con esto” (Estudiante 8).*

*“Forma fluida interesante, me parece que es una estructura eficiente” (Docente 4).*

*“Me parece que es una síntesis formal (...) que tiene elementos como de retar un poquitico la estructura, el tema estructural y el tema del equilibrio, pues, como de la gravedad, me parece que es de las tres la que rompe más el esquema tradicional de una silla” (Directivo 3).*

En cuanto a la relación entre forma y material, se mencionan como creativos aquellos objetos que van más allá de los estándares y buscan posibilidades novedosas:

*“Nace de una sola pieza de material, un solo proceso genera todo (...) no requiere de ensambles, no requiere de otros materiales, entonces es jugar simplemente con el movimiento y la forma, con la misma flexibilidad del material” (Docente 3).*

*“Si hay más características que como que me llaman a mí a decir: bueno, éste es más creativo o no, que podría ser de pronto el uso de los materiales, que utilicen materiales no convencionales para ese diseño, la forma de su producción, cómo está hecho, quién lo hace” (Estudiante 7).*

*“Me parece más interesante el proceso estructural que tuvo que hacer este personaje para poderla definir y encontrarle las propiedades al material ¿no? para poder convertirlo en eso que está ahí” (Docente 4).*

Con respecto a la articulación entre función y forma, los tres grupos entrevistados hacen alusión a la sencillez como un proceso de síntesis, por medio del cual es posible llegar a respuestas elementales altamente creativas:

*“Poder sacar algo tan simple pero que (...) lo dice todo y que sea tan funcional (...) a veces cómo llegando a lo más sencillo es que se sacan (...) cosas muy buenas” (Estudiante 4).*

*“Sencillo no significa simple, simple es que le falta carácter, que le falta algo que hay detrás, sencillo es inteligible (...) es que simplemente con muy pocas cosas se logra algo bastante chévere (...), entonces creería que eso y de ahí viene todo lo del ‘menos es más’ y por eso es que cada vez todo se vuelve más fácil de hacer, todo empieza a conjugar nuevas cosas, nuevas funciones, nuevas relaciones” (Docente 3).*

*“La primera diría que es la que con pocos elementos resuelve el problema (...) es la que llevaría más esa expresión de sencillez y de satisfacción y a la vez de riqueza formal” (Directivo 1).*

Asimismo, los entrevistados mencionan que los productos que brindan soluciones ergonómicas, también son considerados como creativos:

*“Porque formalmente explora (...) no me da una simple opción para sentarme sino que explora más maneras de la que yo pueda hacer uso de la silla y no sé, me parecen muy interesantes las curvas con respecto a la postura del cuerpo (...) pues tengo la posibilidad de diferentes posiciones, maneja como las formas del cuerpo o sea la espada, la curva de la espalda, si me voy a acostar, si quiero poner los pies arriba, adelante, me parece muy interesante” (Estudiante 5).*

*“La zona poplitea, esta de acá, aquí (en esta silla) nunca tendrá una presión por una arista mientras que aquí sí y esta de todas maneras tiene como esta curvatura que me parece que de alguna manera es más adecuada al ser humano” (Directivo 3).*

En relación con lo anterior, se resalta el papel de las formas orgánicas, ya sea como una característica de los objetos creativos:

*“Por la fluidez de la forma, por lo orgánico de la forma, yo pienso que cualquier producto de diseño que tenga que entrar en contacto con el cuerpo debe ser orgánico también, nosotros somos orgánicos, entonces la relación de la forma aquí me llama muchísimo la atención y que consigue la estructuración a partir de esa fluidez” (Docente 4).*

*“Si hay un manejo orgánico, plástico de las formas, si está en relación con las formas del cuerpo y la naturaleza, las formas curvas, me parece que es más creativo que las formas ortogonales, que son más fáciles y más evidentes de leer y de vivir” (Directivo 4).*



O como un aspecto negativo frente a la valoración de la creatividad de los productos, cuando se convierte en una copia literal de las formas de la naturaleza:

*“La menos creativa... de pronto ésta (3-3) porque es como más orgánica, se parece como por ejemplo, a una roca que puede tomar esa forma” (Estudiante 1).*

En relación con esto, un discurso secundario sobre la forma del producto, indica que para algunos miembros de la comunidad (un docente y un directivo) son creativos los objetos que mantienen una relación (a manera de analogía) con otros ya existentes:

*“Esto (refiriéndose a la forma de una silla) podría ser una lengua (...) aparentemente es la más simple pero también, en comparación a estas dos, podría ser la más simbólica” (Docente 5).*

*“La más creativa, la que tiene completamente un sentido de curvas (...) parece como si fuera hecha de otros materiales, como si fuera un papel, como si fuera un rollo de pan que se desenvuelve, hay una cosa ahí, como, como digamos cercana al cuerpo y a la comida” (Directivo 4).*

Otro elemento evidente en las voces de los entrevistados fue el concebir el producto como un sistema que debe responder conjuntamente a diversos requerimientos que pueden influenciar tanto la forma, como la función y los materiales:

*“Hoy entran otras variables que también hay que entenderlas como parte de un propósito creativo y son las variables económicas, las variables de productividad o de eficiencia en productividad, las variables psicológicas y de sostenibilidad” (Directivo 1).*

Igualmente, emergieron concepciones divergentes sobre lo que ocurre cuando el objeto se aleja considerablemente de su estructura formal y funcional. Por una parte, se considera que al distanciarse del canon o patrón establecido, incrementa la creatividad del objeto dado que permite múltiples lecturas:

*“No es una silla, es como un objeto, un múltiple objeto sedente que te puede dar muchas posibilidades por eso me parece la más creativa” (Estudiante 2).*

*“Huy esa silla está increíble, no es una silla, es un objeto donde tú puedes sentarte divertidamente, si se puede decir de esa manera o acostarte, no sé” (Estudiante 7).*

*“Esta no es una silla, es otro mueble y (...) la sensación que debe tenerse al estar ahí debe ser maravillosa” (Docente 4).*

*“Sí, yo con esto puedo de algún modo establecer muchas líneas de interpretación, que además de ser silla pueden llevarme a jugar con ella en otros territorios, entonces yo podría voltearla y jugar a que es una cueva, lo que sea, yo tengo que simplemente tirarla y ponerla de lado y ponerla como una escultura, sí porque además su nivel de legibilidad como silla es más abierto, es más amplio (...) Yo creo que un objeto es creativo en tanto es un potenciador de la libre interpretación frente a él” (Docente 5).*

Otros, consideran que cuando el objeto pierde su significado inicial, deja de ser comprendido por el usuario y por lo tanto se dificulta la lectura sobre su posible nivel de creatividad:

*“La menos creativa, pues esta (3-2), de pronto porque ya se sale un poco del concepto de silla, o sea yo la veo y de pronto no entiendo muy bien que es una silla (...) yo creo que en parte uno debe conservar lo que es el uso de los objetos (...) la segunda (4-2) no entendería que es una silla, puede ser un elemento decorativo, (...) otra cosa, para desestresarse o algo así, menos una silla” (Estudiante 5).*

*“Esto me confunde, porque esto en principio no obedece al canon convencional de sillas, si no me dices que es una silla, si no lo nombras, si no lo demarcas en el lenguaje, además porque ni siquiera obedece a la posición sedente que implica la silla, esto además, descontextualizado como está en la imagen, también confunde, para mí sería una pieza escultórica o una cosa pero no, solo porque me dices que es silla de algún modo reconozco la silla” (Docente 5).*

*“Yo dudaría que esta se pueda llamar silla (...) luego entonces no sé si entraría o no en la categoría (...) porque no la identifiqué como silla, entonces el reto es que también siga siendo silla (...) esta (4-2) por ejemplo sí es altamente creativa pero es otro objeto (...) que te sirve para otras posiciones pero ya no es silla, ya se llama otra cosa como ‘buró natural para recostarse’; cuando uno es capaz de romper todo lo icónico de un objeto todas las marcas que son sintácticas de un objeto pues genera una mayor innovación, pero también rompe con el concepto de lo que era el objeto” (Docente 2).*

Otra característica de los productos creativos, evidenciada en algunos entrevistados de todos los grupos, estuvo referida al efecto que ejerce el objeto sobre la creatividad del usuario:

*“Entonces es algo como que hace que también como que juegues con la imaginación del usuario, entonces eso hace como que también le dé creatividad al mismo tiempo a la persona, no sólo, en este caso, a mí que la hice, sino en este caso al que la está usando de poder ser creativo e imaginarse como la quiere hacer (...) creatividad es también como darle al usuario el poder de que él sea creativo con lo que tú estás ofreciendo” (Estudiante 4).*

*“Aquí no solamente es creativo quien la hace sino que hace sentir creativo a quien la usa y esto me parece que es clave dentro de esto, a todos nos gusta que nos hagan sentir creativos y yo pienso que en el diseño puede dejarse siempre un canal abierto para que los usuarios de los productos completen ese producto” (Docente 4).*

Finalmente, en esta categoría fue posible evidenciar concepciones relacionadas con el considerar que un objeto creativo es producto de una persona que logra detectar oportunidades en los contextos que no resultan evidentes a simple vista. Este aspecto fue igualmente encontrado en las categorías de *persona creativa*, *evaluación de la creatividad* y *estrategias pedagógicas para el desarrollo de la creatividad en el diseño*.

*“El post it por ejemplo, es una cosa muy tonta, fue el producto de una casualidad, pero gracias a un proceso creativo se convirtió en una solución para el mundo real (...). Lo interesante ahí (...), es el hecho de que alguien tuvo la sensibilidad de reconocer una posibilidad en ese objeto, de ese pegamento con ese papel en el mundo real y eso creo que es lo creativo en ese caso” (Docente 2).*

“Como China está sobrepoblado y el consumo de bebidas en envases plásticos, en PET estaba invadiendo China, al tipo lo que se le ocurrió fue comenzar a recoger todas las botellas, reciclarlas, reusarlas, y con eso hizo un edificio que a partir de módulos creados por él y con las botellas y otros, un equipo de diseñadores, de ingenieros, en fin, el tipo logró crear un edificio como en un año y el edificio tiene las características de un edificio de ladrillo (...) lo bueno es que es modular, entonces tú lo puedes construir acá, terminas acá, lo desarmas, te lo llevas para otra parte del mundo y vuelves y lo utilizas, entonces creo que al tipo le dijeron: -oiga, necesito un edificio bonito para este congreso-, y el tipo lo que hizo fue sacar una cosa que no se esperaban” (Estudiante 8).

### **Análisis de Resultados – Productos Creativos:**

Previamente, en la categoría de *procesos creativos*, se hizo mención al elemento de sorpresa como ‘*insight*’ en la mente de la persona que está explorando una idea creativa; en este punto del análisis aparece de nuevo dicho elemento, esta vez relacionado con lo que genera el producto en el usuario que lo está recibiendo. En ambos casos la sensación de sorpresa se relaciona con la *imaginación estructurada*, que, como se ha dicho con anterioridad, permite el estudio de los procesos creativos:

Si consideráramos la imaginación como altamente idiosincrática e impredecible, no podría ser investigada utilizando aproximaciones experimentales (...), la imaginación sería un proceso misterioso, en que las nuevas ideas surgirían sin ningún vínculo con las estructuras cognitivas existentes (pero por el contrario), nuestra imaginación está influenciada por marcos de conocimiento precedentes (Finke, Ward y Smith, 1995, p.114).

Es precisamente esta estructuración de la imaginación la que hace posible que el diseñador se anticipe a las expectativas de los usuarios y logre generar una respuesta que resulte sorprendente para ellos.

Por otro lado, e igualmente relacionado con la categoría de *evaluación de la creatividad*, se encuentran en las concepciones de los entrevistados, que el considerar un objeto como creativo se basa, entre otras cosas, en la manera como dicho producto rompe paradigmas o límites establecidos. De acuerdo a esto, es posible decir, desde la propuesta de Boden (1996), que la valoración de un producto como creativo se realiza en términos de la profundidad en las transformaciones que se generan en el espacio conceptual, “para comparar el grado de creatividad de dos ideas, debemos ponderar profundidad contra número: una novedad en un rasgo profundo (una dimensión central del espacio) puede superar varias novedades simultaneas en rasgos más superficiales” (p.113).

Adicionalmente, como se evidenció en la categoría de *evaluación de la creatividad*, los entrevistados hacen referencia a la manera como un producto creativo puede romper lo

instaurado en una época o contexto particular. Es posible decir que esta idea está relacionada con lo planteado por Finke, Ward y Smith (1995) cuando indican que el pensamiento creativo permite adaptarse a un mundo cambiante: “los cambios continuos en el mundo nos fuerzan a confrontar situaciones novedosas (...) debemos constantemente idear estrategias adaptativas para responder a dichos cambios” (p.3).

Por otra parte, como ya fue abordado en la misma categoría de *evaluación de la creatividad*, desde las concepciones de los entrevistados, un objeto es creativo de acuerdo no solo a su novedad, sino también a la manera como responde o se adapta a un contexto, sin embargo, en esta categoría de *producto creativo*, las verbalizaciones están más relacionadas con la posibilidad que tiene el objeto de proponer ideas novedosas, las cuales se caracterizan por ser trascendentes en el tiempo y en los diversos contextos. Con trascendencia, los entrevistados hacen referencia a la perdurabilidad del objeto, que para este trabajo de grado no se enmarca en la H-Creatividad (Boden, 1994), debido a la dificultad que presenta el comprobar que un objeto es novedoso para toda la humanidad.

Asimismo, la comunidad académica expresa la importancia de la búsqueda de diversas respuestas formales, funcionales y de materiales para los productos creativos, esto puede ser leído desde la exploración, presente tanto en la propuesta de Boden (1994) como de Finke, Ward y Smith (1995), la cual potencializa la creatividad a partir de la consideración de múltiples posibilidades frente a múltiples restricciones, como se mencionó en la categoría de *procesos creativos*.

De igual manera, una de las características sobresalientes de los productos creativos, para los tres grupos entrevistados, fue la sencillez, es decir, el llegar a respuestas pertinentes a partir de un proceso de síntesis formal y/o funcional. Este factor puede ser interpretado a la luz de los Procesos Generativos del modelo GenePlore, como *reducción categorial*, por medio de la cual “se reducen objetos o elementos a descripciones categoriales más primitivas” (Gómez, Sandoval y Parra, 2008, p.6). Dicha práctica es ampliamente empleada en el proceso de diseño, y se ve reflejada por ejemplo cuando se lleva al estudiante a ir mas allá de lo inmediato en el proyecto y llegar a la categoría esencial en términos de la necesidad a la que debe responder el producto, por ejemplo, no se diseñan lámparas, se diseña la iluminación, lo cual genera una amplitud de visión frente a las posibilidades que tiene un ejercicio proyectual en diseño.

Otra característica de los productos creativos, para la comunidad entrevistada, está referida a la relación que estos puedan establecer con otros objetos ya existentes, especialmente con formas provenientes de la naturaleza, esto puede ser interpretado desde el razonamiento analógico, el cual según Boden (1996), se refiere a “los vínculos que se establecen entre conceptos no relacionados previamente. Para entender como ocurre, debemos captar la estructura psicológica de ambos conceptos y especificar los procesos mediante los cuales estos dos espacios pueden ser simultáneamente visitados, comparados y vinculados” (p.97). Asimismo, Finke, Ward y Smith (1995), se refieren a las analogías como un importante recurso creativo: “empleamos analogías para el entendimiento del mundo, pero también podemos usarlas como una ventaja creativa” (p.52).

Es importante resaltar que para la comunidad entrevistada las analogías pueden ser tanto positivas como negativas para la creatividad, esto último en cuanto se pueden convertir en copias literales de elementos existentes, o como lo denominaría Sierra en Carretero (1994), en *semejanzas superficiales* entre el análogo base y análogo meta. Sobre esta idea, Finke, Ward y Smith (1995) mencionan que:

Una de las dificultades en el uso de la analogía es distinguir cuáles aspectos se deben mantener y cuáles se deben descartar (...), los atributos que se deben mantener son aquellos que comparten relaciones de ‘alto orden’, que especifican como se conectan los conceptos (p.52).

Otro aspecto que, según los entrevistados, puede facilitar o dificultar la consideración de un objeto como creativo, está referido a las múltiples lecturas que este permite como consecuencia de su distanciamiento de lo característico del objeto. Sobre esto Boden (1994), indica que cuando la exploración del campo conceptual llega a tal punto de ocasionar que las nuevas ideas pierdan relación con lo existente y con las expectativas de los usuarios, estas resultan ininteligibles y sin valor. Dicha idea es complementada por Finke, Ward y Smith (1995), al mencionar los límites de la flexibilidad:

Podemos doblar, girar, los conceptos de muchas maneras, pero si cruzamos la línea y cambiamos su esencia, nos arriesgamos a romperlos. Incluso es poco probable que las personas altamente creativas realicen estos cambios esenciales en los conceptos al desarrollar nuevas ideas, porque de hacerlo, no reconoceríamos la creación por aquello que se supone que es (p.45).

Finalmente, frente a la concepción de los entrevistados sobre la manera como los productos creativos nacen de la sensibilidad de algunas personas para identificar oportunidades que otros pasan por alto, Bonnardel, Lubart y Marmeche (2006) rescatan la importancia de la flexibilidad mental para identificar posibilidades en situaciones y *ver lo*

*que otros no ven.* “La creatividad se funda, sobretodo, en la capacidad para adoptar un punto de vista distinto (...), no quedarse en las sendas trilladas, ni aceptar sin más los fracasos, sino examinarlos desde un ángulo distinto (...), es también la capacidad de desprenderse de una primera idea inicial para explorar nuevas sendas” (p. 46).

### **3.3.Creatividad, Diseño y Educación**

#### **3.3.1. Estrategias pedagógicas para el desarrollo de la creatividad en el diseño**

Al hacer una lectura de la categoría *Estrategias pedagógicas para el desarrollo de la creatividad en el diseño*, se encontraron temas que pueden agruparse de la siguiente manera: Ver lo que otros no ven, posibilidad de sensibilización del estudiante frente a su propia creatividad y frente al entorno, Algunas estrategias para el fortalecimiento de la creatividad en el aula, Enseñar según las posibilidades del estudiante, Actitud de estudiantes y docentes frente a la enseñanza, ¿Existe un “Método” para el desarrollo de proyectos creativos?, y Opiniones acerca de la academia. Temas que serán desarrollados a continuación:

*Ver lo que otros no ven: posibilidad de sensibilización del estudiante frente a su propia creatividad y frente al entorno*

Respecto a este primer tema, se encontró que la comunidad educativa de diseño industrial considera que el rol de la escuela es hacer visible la creatividad del estudiante, más que enseñar a ser creativo:

*“Como que te van a enseñar como ciertas cosas, pero nadie te enseña a ser creativo (...) sería un error grandísimo de los profesores si te enseñan a ser creativo, porque realmente estarían es diseñando por ti ¿no? (...) entonces creo que si hay profesores que realmente te enseñan a por lo menos quitar esa capa, a volver tu mente más elástica, no es precisamente a ser creativo desde mi punto de vista, sino como realmente sacar la creatividad que llevas dentro” (Estudiante 2).*

*“Eso es provocador, a eso me refiero, de provocar en las personas esa esencia que está ahí guardada, todos la tenemos pero hay que sacarla” (Docente 4)*

Los tres grupos entrevistados destacan, adicionalmente, la importancia del papel de la escuela al incrementar la sensibilidad de los estudiantes hacia los problemas. Con este fin, se resalta, por un lado, la relevancia de los ejercicios que promueven la extrapolación sensorial (hacer uso de sentidos comúnmente no muy utilizados) y la asociación de los

hechos a formatos diferentes (tales como pintar un olor), y por otro, la sensibilización para ver lo que otros no ven y la abstracción que posibilita ir a un nivel profundo de análisis de los problemas:

*“Nos ponía, por ejemplo, a taparnos los ojos y nos hacía recorrer un camino (...) cuando llegábamos otra vez al salón (...) nos decía: “Pinten lo que olían, lo que escuchaban, lo que percibían”, pero por ejemplo, pintar un olor pues es muy difícil, pero también por ejemplo también nos ponía a escuchar canciones y a pintar la canción, son cosas que estimulaban mucho pues la creatividad (...). Es como asociar las cosas a formatos que no están identificados o sea, yo nunca me imagino dibujando un olor pero entonces estimula como la percepción de las cosas, es ver eso que nadie más puede ver y que nadie percata y es una actividad muy interesante” (Estudiante 5).*

*“Tratar de ser sensible a muchas cosas que normalmente no lo somos o que hemos aprendido a no serlo, como reconocer nuestros sentidos (...) y eso va acompañado después de ser sensibles ya no en términos de nuestros sentidos, sino a las situaciones, a la realidad y convertir esa sensibilidad en oportunidades (...) miren qué pasa, y miren a ver qué situaciones encuentran que son deseables de mejorar, no necesariamente dramas, problemas, sino vaya miren qué cosas se pueden mejorar (Docente 2).*

Realizando un análisis por grupos, se puede decir que los estudiantes hablan de la importancia de los retos y el cuestionamiento, así como de la necesidad de involucrar el sentir en el proceso de aprendizaje:

*“Esos profesores son los que yo creo que más, no los que te dicen o te dan la respuesta o se van desde un punto teórico, metodológico sino desde un punto más sensible” (Estudiante 2).*

Asimismo, los docentes mencionan la importancia del autocuestionamiento y la autoexigencia, en un contexto donde se considera que no hay proyectos completamente terminados y que, antes bien, constituyen procesos cíclicos que se enriquecen y complejizan gradualmente, a manera de espiral. Es así como, para este grupo de participantes, la duda constituye un elemento fundamental para el desarrollo de la creatividad.

*“Una invitación permanente a que exploren, a que no haya conformidad fácilmente con los resultados, sino por el contrario, que se de la posibilidad de cuestionarse, autocuestionarse, que cada decisión tomada se revise nuevamente, el proyecto a la manera como lo dijimos es un feedback permanente, en donde el flujo de información también tiene que ser constante, no hay un proyecto terminado, incluso en la entrega final, (...) sino más bien un camino por recorrer así el producto esté incluso ya realizado porque sobre él se puede re proyectar también” (Docente 4).*

*“Invitándolos efectivamente a que tan pronto construyan una posición duden de ella, empezando por ahí, a que sean profundamente incrédulos, profundamente desconfiados (...) respecto de las posiciones construidas, pero a la vez que tengan confianza en que son capaces de (...) ellos mismos subvertir lo alcanzado, no obstante el trabajo que implica (...) alcanzar esos puntos” (Docente 5).*

Adicionalmente, los docentes mencionan como estrategias para el desarrollo de la creatividad en el diseño, la importancia de aprender a *diseñar diseñando* (lo cual se relaciona con el “músculo de la creatividad” que fue abordado en la categoría de *Desarrollo de la Creatividad*):

*“Un estudiante que genere un proyecto cada semestre durante toda su carrera pues al final ha desarrollado diez proyectos, en una asignatura tipo proyecto (...) un estudiante que tiene muchos ejercicios a partir de workshops, a partir de situaciones o ejercicios (...) que desarrolle veinte, treinta ejercicios durante su carrera pues ya es una persona que va a tener otras herramientas que le ha dado la misma experiencia, creo que ahí si hay que trabajarle es a partir de la experiencia que uno va adquiriendo en la medida en que va desarrollando muchas cosas, por pequeñas que sean” (Docente 3).*

Igualmente, los docentes hablan de la necesidad de llevar al estudiante a ofrecer soluciones para problemas reales contando con un mínimo de recursos y el brindar insumos para que los estudiantes cuenten con herramientas que les permitan establecer conexiones entre factores:

*“Yo les digo a mis estudiantes: vamos a hacer videojuegos, entonces el primer día todos quieren hacer ¡wow! Van a cambiar la industria con algo, que necesitan millones de dólares para solucionare (...). No hermano, usted tiene que hacer una cosa, una fracción de eso, y tiene 18 semanas para hacerlo, y no tiene ninguna experiencia, sumado al estrés, pero tiene que llegar allá (...) ahí, en ese trayecto seguramente ellos tienen que verse abocados a ofrecer soluciones”(Docente 1).*

En esta misma línea, un estudiante resalta que es posible hacer estas conexiones, gracias a los elementos que le ofrece el proyecto, pero involucrando también el contexto y a sí mismo, como determinantes en la actividad proyectual<sup>5</sup>:

*“¿Qué sería la inspiración? Yo creo que el conjunto de la situación en la que me encuentro, el proyecto que estoy trabajando y del ambiente en el que me encuentro, esas tres cosas me dan la inspiración, pero la inspiración pueden ser ideas, sentimientos, flujos energéticos, (...) para mí están ligadas como esas tres cosas, a la suma de eso, la inspiración para mí es como un resultado sinérgico, tú no te lo esperas, y si sumas cada una de las partes nunca te va a dar lo mismo, nunca te va a dar eso”(Estudiante 7).*

#### Algunas estrategias para el fortalecimiento de la creatividad en el aula

Un docente hace alusión a la efectividad de utilizar diversas estrategias como la lluvia de ideas o los siete sombreros de De Bono, que, sumado a la generación de ambientes

---

<sup>5</sup> Desde los planteamientos de Löbach, la actividad proyectual en el diseño industrial “es a veces una idea, un proyecto o un plan para la solución de un problema determinado. Es decir, un razonamiento, un proceso intelectual que, sin embargo, no es visualmente perceptible, ni siquiera traducible, en la mayoría de los casos, verbalmente. El diseño consistiría entonces en la transformación de esta idea para, con la ayuda de los medios auxiliares correspondientes, permitir participar a otros de la misma. La confección de croquis, proyectos, muestras, modelos, constituye el medio para hacer perceptible visualmente la solución a un problema” (p.14).



divertidos en los proyectos que se desarrollan en el aula, facilitan aproximaciones a respuestas creativas (aspecto retomado por un directivo). Asimismo, los docentes plantean la importancia de diseñar a partir de la experimentación y la vivencia, lo cual permite que el estudiante se involucre con los proyectos que se encuentra desarrollando:

*“Trato de arrancar con un proyecto que les resulte divertido, el primer proyecto de este semestre fue diseñe un producto para mamarle gallo a un primíparo, (risas) y ese tener que mamarle gallo a alguien y aprovecharse de una situación, inmediatamente nos pone a pensar en otras situaciones distintas que además logran un objetivo fundamental y es diseñar a partir de la experiencia (...), hemos hecho ejercicios como diseñe un postre, entonces es diseñe ya un producto de comer eso los lleva es a tener que experimentar con materiales y en una situación totalmente distinta al papel y al lápiz (...). El último proyecto que les tengo (...) a partir de una frase tradicional, algo que oímos todos los días, algo como: “voy comprar huevos, pan y leche” listo convertirlo ahora en un reggaetón (risas) y escriba un reggaetón, no es un producto, no es un tangible (...) que voy a tener que pensar en muchas cosas y siendo que no soy músico cómo lo canto (...). Entonces ese tipo de cosas lo que van haciendo es que van fortaleciendo esos aspectos y esas características de experiencia para poder relacionar y generar unas situaciones de pensamiento complejo que lo que van a hacer es llegar a desarrollos más creativos” (Docente 3).*

*“La capacidad de recreación del ser humano es lo que lo hace más dinámico (...) que es como volver a crear algo, volver a inventarse una situación, un contexto, un objeto, una relación, etc. entonces para mí la creación o la creatividad debe ser recreativa permanentemente, recreativa en todo hasta en el sentido lúdico de la palabra, si uno no se goza esto, creo que de entrada le va a quedar muy difícil ser o generar relaciones o proyectos creativos” (Directivo 3).*

Adicionalmente, dos docentes y un directivo aluden al Paradigma Pedagógico Ignaciano<sup>6</sup>, en el que la contextualización, la experimentación, la reflexión, la acción y la evaluación se encuentran en relación en el proceso de formación de los estudiantes y son usados a la vez como ejemplo de fases para el desarrollo de un acercamiento a la problemática de un proyecto de diseño. Destacan especialmente la contextualización, que permite ganar una comprensión holística de las situaciones.

Por otra parte, un docente y un directivo, resaltan la importancia de los bocetos como un medio para entender y fortalecer las ideas:

*“Yo trabajaba bajo el esquema de un proyecto de fondo durante las 18 semanas donde se trabajaba cada uno de los aspectos de recopilación de información (...) todo eso y era muy largo (...) luego le oí el carretazo a (profesores) con respecto a la relación que había entre la creatividad y el boceto y cómo, básicamente el rollo es que si uno logra demostrar una idea a través del boceto, lo que está haciendo al momento de transmitir esa información de cómo entiende su idea a generar un, un tangible o un visual, (...) en la medida en que lo va desarrollando, va fortaleciendo la misma idea, le va metiendo más detalles, va entendiendo*

---

<sup>6</sup> El Paradigma Pedagógico Ignaciano ha sido adoptado como un modelo de enseñanza en las universidades jesuitas.

*como se ensambla, como se usa, como se voltea, como se ve por arriba, como se ve por debajo, y lo que está haciendo en la medida en que va haciendo eso, es que va entendiendo mucho más su idea, se va volviendo mucho más fuerte ese factor de creatividad porque empieza a relacionar muchos otros elementos alrededor, ya dejó de ser simplemente una idea en la cabeza, sino que empieza a ser más real” (Docente 3).*

*“La imaginación y la prolongación a través de la mano en el boceto, nunca la va a poder reemplazar esa herramienta (software de modelado, animación y visualización) porque la velocidad en la síntesis que tiene la mente nunca la va a tener eso y está mediada a través del mismo elemento (...) la prolongación de la mente que es la mano, el boceto es simplemente una expresión de una centésima de segundo, donde tú expresas una idea” (Directivo 1).*

En cuanto a los directivos, uno de ellos menciona que en caso del diseño la escuela debe dotar a los estudiantes de herramientas que faciliten la traducción de las ideas a la forma de los productos, lo cual requiere de un fortalecimiento del manejo de la configuración formal, además de los procesos de síntesis y abstracción y no sólo de análisis:

*“Mi clase es experimental (...) trabajamos todo lo que es semántica y todos los conceptos, entonces desde esos conceptos se trata de llevar a la imagen (...) a través de qué elementos denotativos y connotativos es que se llega a la imagen, la denotación es la primera referencia (...) lo connotativo es todo lo demás que se te viene a la mente (...) toda esta serie de ejercicios los hacemos porque la idea es que los estudiantes después sean capaces de llevar esos conceptos o bien a la imagen o bien a los objetos (...). Si tú haces consciente (y) logras romper con lo icónico (...) si tú logras romper con alguna marca sintáctica (...) o trabajar sobre sintaxis construidas y a partir de eso generar el objeto (...) La forma ya está lista entonces lo que hay que poner son las funciones, traigamos de lo icónico del objeto pero también rompamos sintaxis, elementos sintácticos (...) también puede ir pues en la otra vía, es decir, qué mecanismos pues definen formalmente pues digamos un objeto tradicionalmente, cual es el recorrido histórico que ha tenido entonces eso también ayuda a leerle al estudiante que hay muchas posibilidades de construir que responden a un momento histórico” (Directivo 2).*

*“Ejercicios en diseño o trabajos en diseño que solamente se enfocan en lo analítico, pues lo que hace es bloquear al estudiante, de hecho ahí siempre hay un salto a un abismo que muchas veces es insuperado y que genera en los estudiantes muchísimo estrés y también frustración (debería ser) algo natural del proceso, de un proceso proyectual (...) de pasar de lo analítico a lo sintético, o sea, creando los mecanismos para que pueda ser un trabajo propio del proceso y no como un proceso en ruptura que es lo que sucede actualmente” (Directivo 2).*

De igual forma, un directivo resalta la importancia de promover un pensamiento complejo, el cual se forma al entrenar a los estudiantes en el establecimiento de conexiones o asociaciones. En relación con lo anterior, comparte su estrategia denominada “hibridaciones del diseño”, por medio de la cual busca que los estudiantes exploren y combinen elementos de dominios lejanos.

*“Mi estrategia pedagógica tiene nombre propio y se llama “hibridaciones del diseño” (...) pues es cómo yo puedo combinar con disciplinas, pero tratar de que sean disciplinas no tan*

*cercanas, entonces mi estrategia es preguntarles qué es lo que más les apasiona de la vida, listo líguenlo con eso, ¿sí?, pues en tanto eso sea una disciplina o algo pues que tenga un cuerpo teórico de conocimiento (...) entonces trato de mostrarles cosas que ellos no se imaginan que tienen cruces con el diseño (...) pero como es algo que les apasiona, no algo que yo pongo (...) entonces como estrategia me parece muy motivante, entonces el estudiante empieza a buscar ese camino (...) tiene que buscar relaciones complejas, insisto en que esa es para mí la base, en la medida en que yo más pueda complejizar un problema me parece que mi mente se amplía y tengo más posibilidades, puedo crear por diferentes caminos, romper más paradigmas” (Directivo 3).*

Esta idea es reafirmada por otro directivo quien agrega la importancia de establecer en el salón de clase, un espacio de investigación y colaboración, en diálogo con otras disciplinas.

*“Realmente lo hago más bien en grupos, me gusta este diálogo conjunto, por demás que en todos los cursos hoy día, ya hay estudiantes de todas las, las profesiones, ya no solamente Diseñadores, en grupos producen estas innovaciones, entonces vamos produciendo como... el salón de clases es más como un espacio de investigación, como... todos somos investigadores, nos colaboramos y unos a otros colaboran con sus ideas, haciendo que cada una de ellas, sea la mejor posible, al final, hay entonces toda esta motivación para publicarlo o divulgarlo” (Directivo 4).*

Llama la atención que, como se evidencia en las dos citas anteriores, cuando los proyectos planteados están vinculados con los intereses personales de los estudiantes, la motivación se incrementa considerablemente. Lo cual se reafirma en el siguiente fragmento:

*“Entonces de entrada desde el primer día pido a mis estudiantes que hagan un ensayo, un video y un producto de innovación (...) perfectamente abierto, enmarcado más como dentro de las personas que son, dentro de los intereses que tienen y dentro de cuál es la razón de ellos para estar aquí y ahora, la razón de la existencia humana, eso motiva mucho y nos motiva a todos” (Directivo 4).*

### Enseñar según las posibilidades del estudiante

Un aspecto reiterativo en las verbalizaciones de estudiantes, docentes y directivos, estuvo referido al hecho de que los estudiantes muestran un nivel de aprendizaje relacionado con sus propias capacidades, por lo que no se puede esperar que todos lleguen a un mismo nivel de creatividad. Al respecto, el grupo de estudiantes menciona que cada persona asimila la información y la crítica de una manera particular y que por lo tanto sus respuestas frente al proceso de enseñanza, son diferentes:

*“Ayudarnos a pensar distinto, pero mira que ahí vuelvo con el punto de que se desarrolla hasta un límite, mucha gente de la que hizo ese ejercicio con nosotros, mucha gente siguió pensando lineal. (Dicho ejercicio) estaba totalmente pensado para desarrollar la creatividad, pero se estanca en un momento, no creo que ni siquiera por la teoría sino por la*

*misma persona, de cómo la asimila y cómo la critica y si no la critica pues difícil” (Estudiante 8).*

*“(La enseñanza del diseño puede facilitar el desarrollo de la creatividad) en la medida en que cada estudiante quiera, la medida no es estándar, la medida es de acuerdo a cada individuo, al interés que tenga ese individuo, a los conocimientos que tenga (...) entonces por eso digo que el caso es particular, cada individuo tiene unos procesos diferentes en ese ejercicio de la creatividad” (Docente 4).*

Los directivos expresan también la importancia de la disposición del estudiante para incrementar su creatividad y superar sus propias limitaciones. Asimismo, hacen alusión a al papel que tiene la academia en la generación de una conciencia sobre los propios procesos creativos, que permita entrenarlos y monitorear su desarrollo:

*“No es el concepto genérico de qué está bien y que está mal (sino) es aquel (estudiante) que fue capaz de superarse y responder a sus propios retos, entonces no hay un juicio general, no hay un patrón y yo creo que el que es más valioso es aquél que definitivamente logró (...) superar toda la adversidad y llegar a un resultado. Entonces en lo creativo hay que reconocer tanto el hecho final que pues lógicamente es lo que impacta, pero en los procesos formativos es muy importante reconocer el esfuerzo y los propios derroteros que uno se marca” (Directivo 1).*

*“Así ellos construyan pensamientos muy complejos, la gran mayoría de las veces no son conscientes de eso (...) o sea, así sean a veces muy creativos, como no son conscientes entonces a veces aciertan en un proyecto y a veces no, todavía no lo saben manejar muy bien, en la medida en que se van formando como en el diseño yo creo que muchas veces se pierde también como el ser desprevenido con relacionar conceptos complejos” (Directivo 3).*

### Actitud de estudiantes y docentes frente a la enseñanza

En la lectura a las entrevistas de los estudiantes fue posible hallar verbalizaciones relacionadas con actitudes que, según ellos, promueven o dificultan la implementación de estrategias para el desarrollo de la creatividad en el diseño. Entre las actitudes que posibilitan dichas estrategias se encuentra la intención de ir más allá de lo que indica el profesor y el asumir una posición crítica frente al proceso de aprendizaje. Por su parte, entre las actitudes que dificultan el aprendizaje se encuentra el asumir una postura facilista que lleve al estudiante a producir siempre los mismos proyectos dentro de su zona de confort:

*“Porque al estudiar algo tú empiezas a conocer, comprendes cosas, hay cosas que no comprendes entonces te preguntas, te cuestionas y ese cuestionamiento te lleva como a un reestudio de las situaciones, y entonces en ese juego como de ver lo que ya vi y dudarle, buscarle como una respuesta, se puede generar un poco más como de ámbitos creativos” (Estudiante 7).*

*“Yo en el diseño llevo estudiados seis semestres entonces ya sé cómo son los proyectos (...), y a veces siempre me sesgo como a los mismos usuarios, al mismo contexto (por ejemplo) a*

*las personas universitarias (...) entonces ya la creatividad está más enfocada a algo, y no la dejo fluir y no la dejo más abierta a otro tipo de cosas que puedan llegar a surgir o a explorar pues nuevos límites” (Estudiante 5).*

Al respecto, los docentes plantean que la escuela debe promover una disposición propositiva en los estudiantes que permita que su criterio se fortalezca gradualmente.

*“Tiene que haber voluntad (...) para hacerlo. Entender que en la medida en que se asuman con seriedad los trabajos académicos, en esa misma medida se va a adquirir como un valor paralelo a la creatividad, porque una cuestión es el proceso del proyecto y sus resultados, pero en la formación en diseño (...) la finalidad es precisamente hacer que la persona se fortalezca en sus criterios y en las posibilidades de plantear cambios” (Docente 4).*

Por otro lado, en relación con la zona de confort retomada con anterioridad, los directivos aluden al riesgo que como profesores tienen de caer en un conformismo que se refleje en la falta de innovación en sus clases, por limitarse a repetir estrategias que han funcionado en el pasado:

*“Si yo he enseñado así mi materia toda la vida ¿para qué voy a cambiar?, de hecho tiene que ver con el riesgo pero tiene que ver también con el punto de confort, o sea si a mí me descuadran, si a mí me cambian mi clase y la tengo que hacer distinta pues me toca trabajar más, me incomoda” (Directivo 3).*

### ¿Existe un “Método” para el desarrollo de proyectos creativos?

Otro tópico recurrente en las entrevistas de la comunidad académica, estuvo relacionado con la existencia o no de un método para el desarrollo de la creatividad. Se encontró en general que no se cuenta con una metodología establecida a manera de lista de chequeo para el proceso creativo, antes bien, los estudiantes expresan que cada cual encuentra su camino o canal para expresar su creatividad, dicho método puede estar ligado con la naturaleza del proyecto, pero también relacionarse con la propia inspiración o intuición:

*“Yo creo que si uno tiene como unas reglas o una metodología establecida para diseñar, siempre el producto va a ser el mismo, así el proyecto (...) o la comunidad o el usuario al que está dirigido sea diferente, yo creo que cada proyecto te va como visualizando la metodología de diseño dependiendo de las circunstancias (...). Cuando a mí me dan un proyecto (...) lo primero que hago es oírme mucho, ver qué sensaciones me produce ese proyecto y de ahí partir para diseñar, entonces siempre es diferente la metodología (...) de pronto bajo los mismos parámetros que son necesarios para llegar al resultado pero siempre tiene ordenes diferentes” (Estudiante 7).*

Al igual que los estudiantes, los docentes expresan que cada persona construye su propio método y los directivos complementan esta idea indicando que el proceso proyectual no es un proceso lineal y que, por lo tanto, si existiera un método, esto estaría en contra de

la naturaleza misma del proceso de diseño; desde su punto de vista, la creatividad en el diseño se relaciona con lógicas alternativas que superan el pensamiento dicotómico de verdadero y falso.

*“Así pueda ser desarrollada y se pueda enseñar eso en la universidad, considero que no hay una fórmula y si existiese una fórmula dejaría de ser creativa” (Directivo 3).*

### Opiniones acerca de la academia

En último lugar, fue posible evidenciar concepciones de la comunidad entrevistada, relacionadas con el papel de la academia en el desarrollo de la creatividad.

Los directivos, docentes y estudiantes opinan que la escuela castra la creatividad, lo cual se relaciona con su creencia de que los niños son más creativos que los adultos, es decir, menos tiempo de escolarización se relaciona con mayores posibilidades de ser creativos:

*“A veces los procesos formativos van en contra de esa expresión libre de la creatividad (...) lo que pasa es que posiblemente los roles en la vida, los procesos educativos, te van sesgando, y a veces van mitigando ese poder natural (que es la creatividad) (...), se empiezan a mitigar y posiblemente entramos en patrones, en condicionamientos, en prejuicios que hacen que ese poder se empiece a ocultar y a apagar y encontramos, pues yo diría, que la gran parte de los Seres Humanos, pues, quedamos alienados en la estructura social y todo ese poder creativo (...) sucumbe ante esa realidad” (Directivo 1).*

Sin embargo, a pesar de considerar los ambientes escolares como limitantes para la creatividad, tres directivos resaltan la importancia de disciplinas como el diseño, que brindan herramientas que promueven las respuestas creativas:

*“Hay Disciplinas, evidentemente como el Diseño Industrial, la Arquitectura, el Arte, en que, esas llamitas que posiblemente se apagaron en ese proceso educativo (...) se encienden y se fortalecen” (Directivo 1)*

*“A eso nos dedicamos (...) ese es el objetivo, el gran objetivo que tenemos los Educadores, los Profesores, los Investigadores y más en las áreas nuestras de Diseño, Estética y de Ciencias Sociales, ese tipo de cosas, o sea creemos firmemente que sí puede ser desarrollada (la creatividad) y que hay muchas condiciones que interfieren para que no lo sea, o sea esto es una lucha, lograrla es una lucha (Directivo 4).*

Por otra parte, surgieron discursos manifestando que la creatividad puede darse en diferentes disciplinas y no únicamente en el diseño, o que esas otras disciplinas pueden valerse de estrategias de diseño para desarrollar la creatividad de los estudiantes:

*“Creo que uno de los insumos para ser diseñador es ser curioso (...) es un indicio pero no necesariamente una condición (...) tiene más posibilidades de ser mejor diseñador el que es curioso (...) Un médico curioso ¿será mejor médico si es curioso? pero que tenga que, que*

*esté dispuesto a aprender de los fallos..., ¡huy juepucha!, es peligroso, mientras que un diseñador sí se puede dar ese lujo y puede aprender mucho de eso, entonces y que tenga voluntad, por ejemplo, esa también es otra condición de un diseñador, entonces el ser creativo no es tan importante a la hora de ser diseñador, pienso yo, y eso va muy en contra de lo que muchos dicen o el común dice: “si usted es muy creativo, ah, estudie neurología o economía”, para eso necesita uno ser muy creativo” (Docente 2).*

*“¿La enseñanza del diseño mejora la creatividad? Hoy si y creo que esa es una de las razones por las cuales en los MBA`S que supuestamente estudian entonces Administración, Procesos, Mercadeo y Números y Economía y Macro, meten clases de diseño y ponen a los MBA`S a los futuros gerentes de las grandes empresas, los ponen a jugar con chocolate y con plastilina, los ponen a pensar distinto” (Docente 2).*

Finalmente, un directivo expresa que la necesidad con la que se enfrenta el estudiante, de justificar y argumentar sus propuestas, genera en él temor a ser evaluado negativamente, por lo cual, a medida que las exigencias de argumentación aumentan a lo largo de la carrera, disminuye su inclinación por el riesgo y, por lo tanto, su capacidad creativa.

*“Entonces cuando uno pierde esa capacidad de riesgo pierde capacidad creativa, porque le da miedo que lo que no esté absolutamente bien argumentado no pueda existir o sea que se le empieza a coger miedo a la intuición que es con lo que uno llega, antes de formarse en la primera clase (...) las relaciones las hace a partir de la intuición (pero esto disminuye) pero después de tanta corrección y tanta rigurosidad (...). Me parece que subvaloramos la intuición, cuando considero que la intuición es un ingrediente clave, no es el único pero es un ingrediente clave para el coctel creativo” (Directivo 3).*

### ***Análisis de Resultados – Estrategias pedagógicas para la enseñanza de la creatividad en el aula:***

En coherencia con la concepción de la comunidad académica respecto a que *todos somos creativos*, se encuentra que para ellos el papel de la escuela es hacer visible la creatividad de los estudiantes más que enseñar a ser creativos. Lo anterior en parte es confirmado por Boden (1994), cuando propone que la creatividad es patrimonio de la humanidad. Esto puede ser enriquecido con los planteamientos de Vygotski (1993) para quien la escuela tiene una importancia fundamental en la formación de los procesos psicológicos superiores, los cuales, desde Boden (1994) hacen parte de los procesos ordinarios que todos compartimos y constituyen la base de la creatividad.

Sin embargo, cabe considerar que para el modelo cognitivo el papel fundamental de la escuela en la formación y fortalecimiento de los procesos psicológicos que son el sustento de la creatividad, va mucho más allá de hacerla visible, lo cual deja de lado la posibilidad de su desarrollo (aspecto con el que está de acuerdo la comunidad entrevistada), y le resta importancia al maestro como mediador en el proceso de aprendizaje.

Aún así, los directivos reconocen en la academia, un espacio en el que es posible promover en los estudiantes una conciencia sobre sus procesos creativos, que les permita monitorear sus avances y limitaciones, lo que desde Vygotski (1993) sitúa a la escuela como facilitadora de la metacognición.

Sumado a las limitaciones y avances del estudiante, señalados con anterioridad, se hace relevante mencionar que la comunidad académica evidencia que no se puede esperar que todos los estudiantes alcancen el mismo nivel de creatividad en sus propuestas, lo que es equiparable a la teoría de Boden (1994) cuando postula la importancia del análisis de la P-Creatividad, para entender el punto inicial y final alcanzado por el aprendiz. Sin embargo, cabe recordar lo enunciado en la categoría de Evaluación de la Creatividad, respecto a la posibilidad de evaluarla de manera colectiva (Finke, Ward y Smith, 1992 y 1995), que en el aula de clase puede convertirse en una herramienta tanto de automonitoreo del estudiante, como de balance frente a sus pares.

Por otra parte, la imposibilidad de homogenizar la creatividad de los estudiantes, se relaciona con las verbalizaciones de la comunidad académica, cuando hacen referencia a la inexistencia de un único método para la creatividad y plantean que más que de métodos, se trata tanto de estrategias propias del diseñador, como de las particularidades del proyecto que se encuentra en desarrollo. Cabe introducir un punto controversial respecto a esta idea, referido a que la existencia de un método particular en cada persona deja de lado las posibilidades de realizar aportes desde la escuela y de promover la creatividad de manera colectiva, ya que de generar un método se estaría coartando la creatividad de los estudiantes.

Aún así, desde Boden (1994) dichas estrategias o métodos personales, pueden ser denominadas heurísticas, las cuales son apropiadas por cada individuo en su proceso de cartografía mental y permiten optimizar caminos para la exploración de los espacios conceptuales.

Esta exploración implica, desde Boden (1994) un conocimiento de las reglas y datos que componen dichos espacios, lo cual es equiparable al establecimiento de requerimientos y determinantes de un proyecto de diseño, estos son inherentes a la actividad proyectual y apropiados por los estudiantes en la medida en que avanza su formación como diseñadores. Los aspectos mencionados se hacen evidentes en la investigación realizada por Bonnardel,



Lubart y Marmeche (2006) sobre la creatividad en el diseño, quienes entienden la creatividad como “la capacidad de combinar elementos de inspiración tomados de dominios diversos y distantes” (p.46), y encuentran que, en la misma línea de lo que plantea el directivo, los diseñadores inexpertos o principiantes “tienden a tratar por separado los diversos aspectos del objeto que han de idear (...), sin embargo los creadores más experimentados se encuentran en situación de combinar aspectos diferentes y ponerlos de antemano en relación con el objeto” (p. 47 y 48). Se puede inferir, a partir de lo anterior, que los expertos cuentan con una mayor capacidad de integración holística de las determinantes del proyecto, gracias a la experiencia que han ganado a lo largo de su formación y ejercicio profesional.

Por otra parte, los docentes, al hacer referencia a los proyectos de diseño, evidencian la importancia de no asumirlos como procesos lineales, sino influenciados por la autocrítica y el autocuestionamiento, lo cual los enriquece y convierte en procesos cíclicos en donde los resultados son revisados y replanteados constantemente. Esta idea es acorde con la aproximación de la Cognición Creativa, que en su modelo GenePlore postula la necesidad de la generación y exploración constante de las estructuras preinventivas (Finke, Ward y Smith, 1992).

Sumado a lo anterior, los tres grupos entrevistados destacan la importancia de las estrategias pedagógicas pensadas para incrementar la sensibilización de los sentidos en los estudiantes, así como su capacidad para observar situaciones en las que se enmarcan los proyectos. Para lo anterior, se retoma, por ejemplo, ejercicios consistentes en la asociación de hechos a formatos no usuales tales como dibujar una canción, un olor, un sonido o un sabor. Dichos ejercicios pueden entenderse, desde Finke, Ward y Smith (1992), como actividades que promueven la *síntesis mental*, siendo esta uno de los procesos de la fase generativa en su modelo GenePlore, la cual se refiere a la unión de representaciones a partir de su reorganización y reacomodación.

En las estrategias de los docentes, se encuentran adicionalmente verbalizaciones sobre la relevancia de la experimentación en diferentes temáticas, materiales y conceptos, que aporta, desde el modelo de Boden (1994), a la exploración de los espacios conceptuales a partir del conocimiento de sus límites.

Este factor es también evidenciado en la voz de un directivo cuando menciona el valor de la exploración formal como herramienta que permite la actividad proyectual, lo cual se une a la importancia que tiene el boceto en la comprensión de la idea por parte de quien la genera. Estos dos temas pueden ser vistos a la luz de la teoría cognitiva, cuando se habla ya sea de la exploración de los espacios conceptuales desde Boden (1994) o de la generación y exploración de estructuras preinventivas (equiparables a los bocetos) desde Finke, Ward y Smith (1992).

Otro aspecto mencionado por los directivos, que se relaciona con las ideas expuestas, está referido a las posibilidades que ofrece el emplear el salón de clase como un espacio de investigación interdisciplinar, al igual que el proponer proyectos que permitan la conexión entre elementos de dominios lejanos entre sí, pero con los cuales el estudiante tenga alguna afinidad. Analizando estos dos factores desde el modelo cognitivo, se puede decir que los directivos, por medio de sus prácticas docentes, están promoviendo la conexión entre campos de conocimiento distantes, lo cual en palabras de Boden (1994) facilita la transformación de los espacios conceptuales.

Otras expresiones de algunos docentes parecen dar cuenta de la aproximación pragmática a la creatividad, por ejemplo, cuando hacen alusión a estrategias como la lluvia de ideas de Osborn o los siete sombreros de De Bono, que promueven respuestas creativas, pero sin mucha reflexión sobre los procesos que intervienen en estos resultados (Sternberg, 1999), siendo que, desde el modelo cognitivo dichos procesos son el punto de interés para la explicación de la creatividad.

Por otro lado, los directivos resaltan la importancia de generar en el aula espacios motivantes para los estudiantes a partir de involucrar sus intereses personales como temas para los proyectos, lo que se sustenta en el artículo de Kraft (2005), cuando enuncia los puntos clave para el pensamiento creativo, entre los que se encuentra la motivación, diciendo que “no todos los temas ni todas las actividades despiertan el mismo entusiasmo (...) la inspiración aparece cuando alguien se siente totalmente arrebatado por un tema” (p. 45). Igualmente, Boden (1994) habla de la motivación como un elemento clave para la persistencia y disciplina necesarias para la creatividad.

Dicha reflexión acerca de la motivación también es aplicable a los docentes, debido a que, según la voz de los directivos, se corre el riesgo de estancarse en una zona de confort

consistente en lo que ya se domina en cuanto a metodologías y formas de evaluación, que no da pie a la exploración, en términos de Boden (1994), de nuevas prácticas pedagógicas más acordes con un pensamiento creativo.

Se encontraron, por otra parte, en los tres grupos entrevistados, posiciones divergentes respecto al papel que ejerce la formación en el diseño sobre el desarrollo de la creatividad, de manera que algunos de ellos lo ven como un campo posibilitador, a diferencia de otras disciplinas, mientras que otros consideran que distintas áreas del conocimiento aventajan en creatividad al diseño, y otros opinan que todas las disciplinas pueden fomentar la creatividad en los estudiantes, con lo cual Boden (1994) estaría de acuerdo cuando plantea que la creatividad se da en relación a la experticia en campos de conocimiento, sin que estos tengan que ser necesariamente de alguna naturaleza en particular.

Finalmente se encontró, en la comunidad educativa, una posición crítica respecto a la manera como la escuela “castra la creatividad de los estudiantes” y concretamente en el diseño, puede generar un ambiente de tensión en el que el estudiante puede sentirse cohibido frente a la presión sobre los argumentos que deben respaldar sus propuestas creativas. Al respecto, se hace relevante considerar el papel de la escuela como precursora del pensamiento (Vygotski, 1993) y como espacio en el cual es posible desarrollar habilidades como la tolerancia a la frustración, importante para el pensamiento creativo (Boden, 1994), y necesaria para la constancia y dedicación que serán herramientas vitales en el momento de dar respuesta a las exigencias que enfrentará el diseñador una vez culmine su periodo de preparación académica.

#### 4. Discusión

La presente investigación genera aportes en torno a la reflexión sobre el concepto de creatividad, desde las ciencias cognitivas, permitiendo realizar un acercamiento a un tema que ha sido poco abordado desde su aplicación práctica en un entorno educativo, concretamente en el campo del diseño.

Se espera que las reflexiones presentadas a continuación, constituyan elementos útiles para la generación de estrategias pedagógicas relacionadas con la posibilidad de desarrollar la creatividad en los futuros diseñadores industriales, y que adicionalmente sean recibidas por el equipo gestor del nuevo programa de pregrado denominado Diseño Digital, de manera que se brinde una contribución a las discusiones teóricas que se vienen realizando en la consolidación de su plan curricular.

Un primer elemento posibilitador en las concepciones de la comunidad entrevistada, tiene que ver con el considerar que *todos los seres humanos somos creativos*, lo cual abre un campo de oportunidades para el fortalecimiento de procesos creativos diferente al que se presentaría si se asumiera que la creatividad pertenece a unos pocos sujetos talentosos.

Ahora bien, aunque los entrevistados consideran a todas las personas como creativas, plantean que no todos los individuos alcanzan el mismo nivel de creatividad, esto puede estar relacionado con la calidad de las experiencias de formación, de manera que es muy importante que se reconozca el papel que tienen las prácticas pedagógicas, si bien no en la enseñanza de la creatividad, sí en el desarrollo de dicha capacidad a partir de ejercicios pensados para el afianzamiento de procesos mentales creativos.

Otro aspecto, que se pudo evidenciar en las concepciones de los entrevistados y que enriquece las prácticas para el desarrollo de la creatividad, es el considerar que la experiencia y el conocimiento incrementan las posibilidades creativas, esto, sumado a la relación entre la creatividad y los procesos cognitivos difiere de su postura de que los niños son más creativos que los adultos, y brindan un campo fértil para pensar de otro modo la enseñanza del diseño.

Asimismo, los entrevistados reconocen habilidades innatas a la creatividad, tales como la curiosidad y la capacidad de establecer relaciones, y las vinculan con procesos creativos como la exploración, la asociación y la síntesis, que pueden ser ejercitados

deliberadamente, esto, interpretado a la luz del modelo GenePlore (Finke, Ward y Smith, 1992), puede llegar a ser una potente herramienta para la generación y exploración de ideas de una manera más fluida y natural en el estudiante, durante el desarrollo de sus proyectos de diseño.

Igualmente, se encuentra una divergencia en los discursos de los directivos y docentes entrevistados, de manera que, para algunos de ellos, la dedicación a uno o pocos proyectos al semestre, permite la profundidad en la exploración; mientras que para otros, resulta más útil promover diversas búsquedas a partir de temáticas variadas, por lo cual surge la pregunta sobre la utilidad de una u otra estrategia en el desarrollo de procesos creativos en los estudiantes.

Adicionalmente, la comunidad académica considera que la creatividad es susceptible de desarrollarse, esta posibilidad está relacionada tanto con factores provenientes del medio, como con características de personalidad particulares. Entre los primeros se encuentran las experiencias vitales y la educación formal. En relación con la educación, surgen en sus concepciones posibles estrategias para el desarrollo de la creatividad en el aula, entre las que se mencionan: la expresión de la idea por medio de los bocetos (que desde Finke, Ward y Smith (1992) pueden ser considerados estructuras preinventivas); la conexión entre campos de conocimiento distantes; la exploración formal (que permite pasar de lo analítico a lo sintético, traduciendo la representación mental en el entendimiento espacial de la forma), y la sensibilización del estudiante para *ver lo que otros no ven*.

Asimismo, aparece otro elemento importante en cuanto a la generación de determinantes y requerimientos en los proyectos de diseño, los cuales se hallan de una manera tácita en la actividad proyectual, siendo este un proceso que permite que la idea se vuelva tangible, para hacer concreto el concepto abstracto que se ha imaginado en un momento (Ricard, 2000). Es importante que la comunidad educativa reconozca el papel que juegan las restricciones en el estímulo del pensamiento creativo, y en la manera como las reglas y límites facilitan la exploración y posible transformación de los espacios conceptuales.

Por otra parte, al indagar por la posibilidad de evaluar la creatividad, se hace evidente en los entrevistados que la valoración de los resultados creativos debe hacerse en

la relación del estudiante frente a sí mismo, más que en comparación con lo alcanzado por sus pares, esta concepción, desde lo que Boden (1994) llamaría P-Creatividad, brinda mayores posibilidades en cuanto a las cualidades a observar en las respuestas creativas de los aprendices, que si se considerara que lo creativo es sólo lo que resulta novedoso frente al contexto global (H-Creatividad).

La P-Creatividad le otorga caminos al estudiante para mejorar frente a sí mismo, lo cual, sumado a la motivación y la emoción, como elementos fundamentales para la generación de respuestas creativas, presenta relación con el compromiso de la Pontificia Universidad Javeriana, en la formación integral del ser, entendida desde su Proyecto Educativo (1992), como “una modalidad de educación que procura el desarrollo armónico de todas las dimensiones del individuo” (p.10).

*Recomendaciones para futuros estudios:*

Una de las riquezas de la presente investigación, fue la posibilidad de contar con gran cantidad de información gracias las bondades de las entrevistas semi-estructuradas realizadas con estudiantes, docentes y directivos. Sin embargo, por la extensión de los datos recogidos, se trabajó con una muestra relativamente pequeña, por lo que en un futuro estudio sería posible ampliarla incluyendo otros miembros de la comunidad educativa del diseño, como egresados y estudiantes de otros semestres, a fin de continuar enriqueciendo la exploración sobre las concepciones alrededor del tema de la creatividad, que puedan brindar aportes adicionales a las reflexiones aquí plasmadas.

Los futuros acercamientos, podrían centrarse también en las comparaciones existentes entre las concepciones sobre el tema de creatividad en estudiantes de diferentes semestres, así como en docentes pertenecientes a los múltiples departamentos vinculados con la Carrera de Diseño Industrial, esto con el fin de tener una visión más global acerca de las teorías implícitas sobre los procesos creativos, en la búsqueda por continuar ampliando el campo de conocimiento de las ciencias cognitivas.

El presente estudio es de corte transversal, pero tal como lo plantea Sternberg (1985), las concepciones sobre creatividad tienden a cambiar con el paso de los años, por ello sería interesante indagar en una futura investigación, por la manera cómo dichas concepciones se pueden llegar a ver modificadas luego de un periodo de tiempo.

Aunque realizar un acercamiento sobre lo que se piensa acerca del tema de creatividad en el diseño industrial constituye un punto de partida importante, resulta relevante contrastar las concepciones con la realidad vivida en el salón de clase, para disminuir la brecha entre el pensamiento y la acción. Esto podría ser posible, por ejemplo, mediante un estudio etnográfico, en el cual se observen las prácticas pedagógicas de los maestros, para constatar la relación entre las experiencias educativas que se generan en el aula y sus concepciones alrededor del tema de la creatividad.

*“El humano, cuando crea, es como un ‘arqueólogo del futuro’ que hurgara en las entrañas impalpables del limbo de las ideas en que todo está ya engendrado, pero oculto, y que, por misteriosos caminos –entre intuitivos y sistemáticos– logra extraer una de las infinitas soluciones que allí aguardan nuestro progresivo acceso a niveles superiores de comprensión y sensibilidad, para revelársenos paulatinamente”*  
(Ricard, 2000, p.101-102).



## Referencias

- Belinchón, M., Rivière, A. e Igoa, J.M. (1992). *Psicología del lenguaje. Investigación y teoría*. Madrid: Trotta.
- Boden, M. (1994). *La mente creativa. Mitos y mecanismos*. Barcelona: Gedisa.
- Boden, M. (Ed.) (1996). What Is Creativity?. En: *Dimensions of creativity*. Cambridge: The MIT Press.
- Bonnardel, N., Lubart, t., y Marmeche, E. (2006). Arte y cognición. En: *Revista Mente y Cerebro*. Barcelona: Mente científica. Pags. 46 - 49.
- Bonilla-Castro, E., Rodríguez, P. (1997). *Más allá del dilema de los métodos, la investigación en ciencias sociales*. Bogotá D.C.: Norma.
- Bürdek, B. (2007). *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Comité proyecto Diseño Digital, Facultad de Arquitectura y Diseño (2010). *Programa de Diseño Digital. Documento en proceso para la obtención de Registro calificado para el programa de pregrado de Diseño digital de la Facultad de Arquitectura y Diseño*. Bogotá: Facultad de Arquitectura y Diseño. Pontificia Universidad Javeriana: Bogotá. Manuscrito presentado para publicación.
- Cuervo, R. y Ramirez, F. (2003). Definiciones de Diseño. En Pontificia Universidad Javeriana, Facultad de Arquitectura y Diseño, Carrera de Diseño Industrial (2003). *Introducción al diseño*. Bogotá D.C.: Javegraf (p.5).
- Ferrater Mora, J. (1979). *Diccionario de filosofía abreviado*. Buenos Aires: Sudamericana.
- Finke, R. Ward, T. y Smith, S. (1992). *Creative cognition. Theory, research and applications*. Cambridge: The MIT Press.
- Finke, R. Ward, T. y Smith, S. (1995). *Creativity and the mind. Discovering the genius within*. New York: Plenum Press.

- García, M y McCoach, B (2009). Educators' Implicit Theories of Intelligence and Beliefs about the Identification of Gifted Students. *Universitas Psychologica*. Bogotá, Colombia 8 (2): 295-310.
- Gómez, F., Sandoval, N y Parra, J. (2008). *Aproximación Cognitiva a la Creatividad*. Manuscrito no publicado. Bogotá D.C, Colombia.
- Gómez, F. (2011a). *Teorías implícitas de los docentes colombianos en torno a los usos no literales del lenguaje y su enseñanza*. Manuscrito no publicado. Pontificia Universidad Javeriana, Facultad de Educación. Bogotá D.C, Colombia.
- Gómez, F. (2011b). *Seminario Fundamentos Conceptuales - Línea en desarrollo cognitivo, creatividad y aprendizaje en sistemas educativos*. Maestría en Educación. Pontificia Universidad Javeriana. Presentación ppt en clase, Abril 8 de 2011.
- Heinelt, G. (1979). *Maestros creativos, alumnos creativos*. B.Aires: Ed. Kapelusz.
- Kraft, U. (2005). Creatividad. En: *Revista Mente y Cerebro*. Barcelona: Mente científica.
- Laplanche, J. & Pontalis, J-B. (1996). *Diccionario de psicoanálisis*. Traducción Fernando Gimeno Cervantes. Barcelona: Editorial Paidós.
- Löbach, B (1981). *Diseño Industrial. Bases para la configuración de los productos industriales*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Martinez-Freire, P. (2002). *La nueva filosofía de la mente*. Barcelona: Gedisa.
- Ortiz, O. (2011). *Seminario electivo: Procesos cognitivos creativos*. Maestría en Educación. Pontificia Universidad Javeriana. Presentación ppt en clase, marzo 10 de 2011.
- Parra, J. (2003). *Artifícios de la mente*. Bogotá D.C.: Círculo de Lectura Alternativa.
- Parra, J. Marulanda, E. Gómez, F. y Espejo, V. (2005). *Tendencias de estudio en cognición, creatividad y aprendizaje*. Serie estados del arte. Facultad de Educación. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá D.C.: Javegraf.

- Parra, J. (2010). Caracterización de la cognición creativa en jóvenes con retraso escolar y privación social. *Revista latinoamericana de ciencias sociales, niñez y juventud*. 8(1): 455-479. Recuperado el 17 de abril de 2011, de: [dialnet.unirioja.es/servlet/fichero\\_articulo?codigo=3235621&orden=0](http://dialnet.unirioja.es/servlet/fichero_articulo?codigo=3235621&orden=0)
- Pinker, S. (2003). *La tabla rasa: la negación moderna de la naturaleza humana*. Madrid: Paidós.
- Pontificia Universidad Javeriana (1991). *Misión Proyecto Educativo*. Bogotá D.C. Javegraf.
- Pourtois, J. y Desmet, H. (1992). *Epistemología e instrumentación en ciencias humanas*. Barcelona: Herder.
- Ricard, A. (2000). *La aventura creativa. Las raíces del diseño*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Rodrigo, M, Rodríguez, A y Marrero, J (1993). *Las Teorías Implícitas Una Aproximación al Conocimiento Cotidiano*. Madrid: Visor.
- Rodríguez, F. (1999). *Fundamentos y orígenes de la inteligencia artificial*. En Seminario Orotava de Historia de la Ciencia – Año V. Fundación Canaria de Orotava de Historia de la Ciencia. Canarias: Ediciones Educativas Canarias. (pp. 411 – 464) Recuperado de: [http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/3/Usrn/fundoro/archivos%20adjuntos/publicaciones/actas/actas\\_4\\_5\\_pdf/Act.IV-V\\_C017\\_txi\\_w.pdf](http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/3/Usrn/fundoro/archivos%20adjuntos/publicaciones/actas/actas_4_5_pdf/Act.IV-V_C017_txi_w.pdf) el 4 de marzo de 2011.
- Rojas, M. (2007). *La creatividad desde la perspectiva de la enseñanza del diseño*. México: Universidad Iberoamericana.
- Sierra, B. (1994). Solución analógica de problemas. En M. Carretero, J. Alamráz y P. Fernández (Eds.), *Razonamiento y comprensión*. Madrid: Trotta (Cap. 9).
- Sternberg, R. J. (1985). Implicit theories of intelligence, creativity, and wisdom. *Journal of Personality and Social Psychology*, 49, (3), 607-626.
- Sternberg, R. (1999). *Handbook of creativity*. Nueva York: Cambridge University Press.
- Thagard, P. (2008). *La Mente. Introducción a las ciencias cognitivas*. Buenos Aires: Katz Editores.

Tezanos, A. (1998). *La etnografía de la etnografía*. Bogotá: Antropos.

Vogliotti, A. y Macchiarola, V. (2003). *Teorías implícitas, innovación educativa y formación profesional de docentes*. Congreso Latinoamericano de Educación superior. Universidad Nacional De San Luís. Recuperado, el 27 de mayo de 2011, del sitio Web: [http://conedsup.unsl.edu.ar/Download\\_trabajos/Trabajos/Eje\\_6\\_Procesos\\_Formac\\_Grado\\_PostG\\_Distancia/Vogliotti%20y%20Otros.PDF](http://conedsup.unsl.edu.ar/Download_trabajos/Trabajos/Eje_6_Procesos_Formac_Grado_PostG_Distancia/Vogliotti%20y%20Otros.PDF)

Vygotski, L.S . (1993). *Obras escogidas. Tomo II*. Madrid: Visor

## Apéndices

### Apéndice A, Encuesta Piloto

# Concepciones sobre creatividad

## Pilotaje 1

Elección de afirmaciones por enfoque:

Enfoque Místico/tradicional:

1. El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.
2. La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.

Enfoque Psicoanalítico:

1. Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.
2. El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serian reprochables.

Enfoque Pragmático:

1. Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.
2. El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.

Enfoque Psicométrico:

1. La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.
2. Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.

Enfoque Cognitivo:

1. Todos los seres humanos somos creativos.
2. Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.

Enfoque Sociopersonal:

1. El entorno social influye en la creatividad de las personas.
2. La creatividad hace parte de la autorrealización personal.

## Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: \_\_\_\_\_

Edad: \_\_\_\_\_

Género: Femenino \_\_\_\_\_ Masculino \_\_\_\_\_

Periodos cursados: \_\_\_\_\_ Semestre actual: \_\_\_\_\_

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.				
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.				
Todos los seres humanos somos creativos.				
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.				
El entorno social influye en la creatividad de las personas.				
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.				
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.				
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.				
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.				
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.				
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.				
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serian reprochables.				

## Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Egresados

Nombre:

Edad:

Profesión:

Año de graduación:

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

1: Totalmente en desacuerdo.

2: En desacuerdo.

3: De acuerdo.

4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.				
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.				
Todos los seres humanos somos creativos.				
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.				
El entorno social influye en la creatividad de las personas.				
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.				
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.				
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.				
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.				
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.				
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.				
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serian reprochables.				

¡Gracias!

**Apéndice B, Resultados Pilotaje**

Nombre: RA

Edad: 33

Profesión: Diseñador Industrial

Año de graduación: 2003

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.		X		
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.			X	
Todos los seres humanos somos creativos.			X	
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.			X	
El entorno social influye en la creatividad de las personas.			X	
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos involucrados.			X	
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.			X	
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.			X	
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.			X	
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.			X	
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.			X	
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serian reprochables.			X	



Nombre: DBM

Edad: 32 AÑOS

Profesión: DISEÑADORA INDUSTRIAL

Año de graduación: 2001

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

1: Totalmente en desacuerdo.

2: En desacuerdo.

3: De acuerdo.

4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.			X	
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.		X		
Todos los seres humanos somos creativos.				X
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.		X		
El entorno social influye en la creatividad de las personas.				X
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos involucrados.		X		
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.			X	
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.	X			
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.		X		
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.				X
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.			X	
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serian reprochables.			X	

Nombre: JDB

Edad: 32

Profesión: Diseñador Industrial

Año de graduación: 2002

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

1: Totalmente en desacuerdo.

2: En desacuerdo.

3: De acuerdo.

4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.	x			
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.		x		
Todos los seres humanos somos creativos.				x
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.			x	
El entorno social influye en la creatividad de las personas.			x	
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos involucrados.		x		
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.			x	
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.	x			
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.			x	
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.		x		
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.				x
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serian reprochables.		x		

Nombre: JFHQ

Edad: 24

Profesión: ARQUITECTO

Año de graduación: 2008

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

1: Totalmente en desacuerdo.

2: En desacuerdo.

3: De acuerdo.

4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.			X	
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.		X		
Todos los seres humanos somos creativos.				X
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.		X		
El entorno social influye en la creatividad de las personas.				X
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos involucrados.			X	
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.		X		
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.	X			
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.			X	
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.				X
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.				X
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serian reprochables.			X	

Nombre: JHT

Edad: 31

Profesión: Diseñadora gráfica e ilustradora.

Año de graduación: vigente

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.		x		
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.	x			
Todos los seres humanos somos creativos.			x	
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.		x		
El entorno social influye en la creatividad de las personas.			x	
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos involucrados.		x		
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.	x			
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.		x		
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.		x		
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.			x	
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.			x	
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serian reprochables.				x

Nombre: JAM

Edad: 33

Profesión: Diseñadora Industrial

Año de graduación:2003

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

1: Totalmente en desacuerdo.

2: En desacuerdo.

3: De acuerdo.

4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.		x		
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.		x		
Todos los seres humanos somos creativos.				x
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.			x	
El entorno social influye en la creatividad de las personas.			x	
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos involucrados.			x	
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.			x	
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.		x		
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.		x		
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.		x		
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.				x
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serian reprochables.			x	

Nombre: MDT

Edad: 33

Profesión: Diseño Industrial

Año de graduación: 2002, no me acuerdo bien

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

1: Totalmente en desacuerdo.

2: En desacuerdo.

3: De acuerdo.

4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.			x	
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.			x	
Todos los seres humanos somos creativos.			x	
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.		x		
El entorno social influye en la creatividad de las personas.				x
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos involucrados.				
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.	x			
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.	x			
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.		x		
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.				x
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.				x
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serian reprochables.				x

Nombre: NB

Edad: 28

Profesión: Ingeniero Electrónico

Año de graduación: 2005

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

1: Totalmente en desacuerdo.

2: En desacuerdo.

3: De acuerdo.

4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.		X		
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.	X			
Todos los seres humanos somos creativos.		X		
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.		X		
El entorno social influye en la creatividad de las personas.			X	
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos involucrados.				
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.		X		
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.		X		
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.			X	
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.			X	
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.				X
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serian reprochables.			X	

Nombre: PS

Edad: 32

Profesión: Diseñadora Industrial

Año de graduación: 2003

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

1: Totalmente en desacuerdo.

2: En desacuerdo.

3: De acuerdo.

4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.	X			
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.		X		
Todos los seres humanos somos creativos.				X
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.		X		
El entorno social influye en la creatividad de las personas.				X
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos involucrados.			X	
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.		X		
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.	X			
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.			X	
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.				X
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.				X
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serian reprochables.			X	



Nombre: RG

Edad: 30 años

Profesión: Diseñador Industrial

Año de graduación: 2006

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

1: Totalmente en desacuerdo.

2: En desacuerdo.

3: De acuerdo.

4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.		*		
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.			*	
Todos los seres humanos somos creativos.				*
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.		*		
El entorno social influye en la creatividad de las personas.			*	
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos involucrados.			*	
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.				*
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.	*			
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.		*		
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.			*	
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.			*	
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serian reprochables.		*		

PC 1

Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: [REDACTED]

Edad: 24

Género: Femenino X Masculino \_\_\_\_\_

Transferecia → Periodos cursados: AHe: 5 Semestre actual: 1ro.

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.		X		
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.	X			
Todos los seres humanos somos creativos.				X
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.			X	
El entorno social influye en la creatividad de las personas.			X	
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.		X		
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.	X			
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.		X		
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.			X	
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.				X
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.				X
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serian reprochables.		X		

(Gracias!)

Milena Morales Silva y Juanita González Tobón

UTR. DISEÑO

Neo 1

### Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: XXXXXXXXXX

Edad: 17

Género: Femenino  Masculino

Periodos cursados: 0 Semestre actual: Primer

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.				
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.				
Todos los seres humanos somos creativos.				
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.				
El entorno social influye en la creatividad de las personas.				
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.				
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.				
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.				
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.				
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.				
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.				
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serian reprochables.				

¡Gracias!

Milena Morales Silva y Juanita González Tobón

30

Neo 2

Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: \_\_\_\_\_

Edad: 17 años

Género: Femenino X Masculino \_\_\_\_\_

Periodos cursados: 0 Semestre actual: 1

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.		X		
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.			X	
Todos los seres humanos somos creativos.				X
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.				X
El entorno social influye en la creatividad de las personas.				X
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.			X	
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.			X	
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.		X		
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.		X		
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.				X
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.				X
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serían reprochables.			X	

¡Gracias!

Milena Morales Silva y Juanita González Tobón

ID

Neo 3

### Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: [REDACTED]

Edad: 22

Género: Femenino  Masculino

Periodos cursados: 0 Semestre actual: 1

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.		X		
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.			X	
Todos los seres humanos somos creativos.		X		
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.			X	
El entorno social influye en la creatividad de las personas.			X	
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.		X		
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.	X			
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.	X			
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.			X	
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.	X			
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.				X
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serían reprochables.			X	

¡Gracias!

Milena Morales Silva y Juanita González Tobón

ID

Neo 4

### Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: [Redacted]

Edad: 18 años

Género: Femenino  Masculino

Periodos cursados: 1 Semestre actual: primero

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.		X		
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.		X		
Todos los seres humanos somos creativos.			X	
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.		X		
El entorno social influye en la creatividad de las personas.		X		
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.			X	
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.			X	
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.		X		
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.			X	
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.				X
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.			X	
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serian reprochables.			X	

¡Gracias!

Milena Morales Silva y Juanita González Tobón

ID

Neos

Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: [Redacted]

Edad: 25

Género: Femenino  Masculino

Periodos cursados: 7 Semestre actual: 1º

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.		<input checked="" type="checkbox"/>		
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.		<input checked="" type="checkbox"/>		
Todos los seres humanos somos creativos.				<input checked="" type="checkbox"/>
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.				<input checked="" type="checkbox"/>
El entorno social influye en la creatividad de las personas.				<input checked="" type="checkbox"/>
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.	<input checked="" type="checkbox"/>			
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.			<input checked="" type="checkbox"/>	
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.	<input checked="" type="checkbox"/>			
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.	<input checked="" type="checkbox"/>			
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.			<input checked="" type="checkbox"/>	
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.				<input checked="" type="checkbox"/>
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serian reprochables.			<input checked="" type="checkbox"/>	

¡Gracias!

Milena Morales Silva y Juanita González Tobón

10

Neo 6

Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: [Redacted]

Edad: 18 años

Género: Femenino  Masculino

Periodos cursados: 0 Semestre actual: Primero

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.	X			
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.	X			
Todos los seres humanos somos creativos.				X
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.			X	
El entorno social influye en la creatividad de las personas.			X	
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.		X		
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.				X
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.		X		
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.	X			
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.		X		
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.				X
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serian reprochables.		X		

¡Gracias!

Milena Morales Silva y Juanita González Tobón

ID



Neo 7

Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: [REDACTED]

Edad: 19

Género: Femenino  Masculino

Periodos cursados: 0 Semestre actual: 1

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.		<input checked="" type="checkbox"/>		
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.	<input checked="" type="checkbox"/>			
Todos los seres humanos somos creativos.				<input checked="" type="checkbox"/>
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
El entorno social influye en la creatividad de las personas.			<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.	<input checked="" type="checkbox"/>			
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.			<input checked="" type="checkbox"/>	
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.	<input checked="" type="checkbox"/>			
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.		<input checked="" type="checkbox"/>		
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.			<input checked="" type="checkbox"/>	
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.				<input checked="" type="checkbox"/>
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serían reprochables.				<input checked="" type="checkbox"/>

¡Gracias!

Milena Morales Silva y Juanita González Tobón

ID

Neo8

Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: [REDACTED]

Edad: 17

Género: Femenino  Masculino

Periodos cursados: PRIMERO Semestre actual: PRIMER SEMESTRE

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.			X	
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.			X	
Todos los seres humanos somos creativos.			X	
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.			X	
El entorno social influye en la creatividad de las personas.			X	
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.				X
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.				X
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.			X	
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.			X	
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.	X			
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.			X	
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serían reprochables.				X

¡Gracias!

Milena Morales Silva y Juanita González Tobón

ID

Neo 9

Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: [Redacted]

Edad: 19

Género: Femenino  Masculino

Periodos cursados: 0 Semestre actual: Primero (1)

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.		X		
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.	X			
Todos los seres humanos somos creativos.				X
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.		X		
El entorno social influye en la creatividad de las personas.			X	
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.		X		
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.		X		
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.	X			
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.			X	
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.			X	
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.			X	
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serían reprochables.		X		

¡Gracias!

Milena Morales Silva y Juanita González Tobón

ID

Neo10

Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: [Redacted]

Edad: 18

Género: Femenino  Masculino

Periodos cursados: 0 Semestre actual: II

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.				
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.				
Todos los seres humanos somos creativos.				
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.				
El entorno social influye en la creatividad de las personas.				
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.				
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.				
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.				
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.				
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.				
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.				
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serian reprochables.				

¡Gracias!

Milena Morales Silva y Juanita González Tobón

10



Neo 12

## Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: [REDACTED]

Edad: ~~18~~ 17

Género: Femenino  Masculino

Periodos cursados: \_\_\_\_\_ Semestre actual: I

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.			X	
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.			X	
Todos los seres humanos somos creativos.				X
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.			X	
El entorno social influye en la creatividad de las personas.				X
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.		X		
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.		X		
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.		X		
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.	X			
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.				X
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.			X	
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serían reprochables.			X	

¡Gracias!

Milena Morales Silva y Juanita González Tobón

10



Neo 14

Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: [REDACTED]

Edad: 18

Género: Femenino  Masculino

Periodos cursados: 0 Semestre actual: PRIMERO

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.			X	
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.		X		
Todos los seres humanos somos creativos.				X
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.			X	
El entorno social influye en la creatividad de las personas.			X	
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.		X		
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.			X	
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.	X			
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.		X		
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.				X
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.			X	
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serian reprochables.				X

¡Gracias!

Milena Morales Silva y Juanita González Tobón

ID



Neo 15

### Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: [Redacted]

Edad: 18

Género: Femenino  Masculino

Periodos cursados: 1 Semestre actual: 1

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.		X		
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.		X		
Todos los seres humanos somos creativos.			X	
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.		X		
El entorno social influye en la creatividad de las personas.				X
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.		X		
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.			X	
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.	X			
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.		X		
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.			X	
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.		X		
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serian reprochables.		X		

¡Gracias!

Milena Morales Silva y Juanita González Tobón



Neo 16

### Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: [Redacted]

Edad: 18

Género: Femenino  Masculino

Periodos cursados: 1 Semestre actual: 1

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.			X	
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.	X			
Todos los seres humanos somos creativos.				X
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.			X	
El entorno social influye en la creatividad de las personas.				X
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.		X		
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.			X	
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.	X			
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.			X	
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.			X	
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.			X	
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serian reprochables.		X		

[Gracias]

Milena Morales Silva y Juanita González Tobón

ID

Neo 17

### Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: [REDACTED]

Edad: 19 años

Género: Femenino  Masculino

Periodos cursados: 1 Semestre actual: 1

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.				X
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.	X			
Todos los seres humanos somos creativos.			X	
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.			X	
El entorno social influye en la creatividad de las personas.			X	
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.		X		
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.			X	
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.		X		
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.			X	
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.		X		
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.			X	
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serían reprochables.			X	

¡Gracias!

Milena Morales Silva y Juanita González Tobón

ID

Neo18

Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: [REDACTED]  
 Edad: 18 años  
 Género: Femenino  Masculino   
 Periodos cursados: 0 Semestre actual: 1

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.			X	
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.		X		
Todos los seres humanos somos creativos.				X
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.			X	
El entorno social influye en la creatividad de las personas.				X
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.		X		
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.			X	
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.	X			
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.		X		
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.			X	
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.			X	
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serian reprochables.			X	

¡Gracias!

Milena Morales Silva y Juanita González Tobón

10

Neo19

Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: [Redacted]

Edad: 18

Género: Femenino  Masculino

Periodos cursados: 0 Semestre actual: 1

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.		X		
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.		X		
Todos los seres humanos somos creativos.			X	
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.				X
El entorno social influye en la creatividad de las personas.				X
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.			X	
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.		X		
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.	X			
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.	X			
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.			X	
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.				X
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serían reprochables.			X	

¡Gracias!

Milena Morales Silva y Juanita González Tobón

10

Neo 20

Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: Alejandra del Pilar Pótema Coo

Edad: 18

Género: Femenino  Masculino

Periodos cursados: Pre-universitario Semestre actual: 1

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.		X		
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.		X		
Todos los seres humanos somos creativos.			X	
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.			X	
El entorno social influye en la creatividad de las personas.				X
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.	X			
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.		X		
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.	X	X		
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.			X	
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.				X
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.				X
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serian reprochables.				X

¡Gracias!

Milena Morales Silva y Juanita González Tobón

10

Neo 21

Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: Paula Palomares

Edad: 17

Género: Femenino  Masculino

Periodos cursados: Ninguno Semestre actual: Primero

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.				X
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.		X		
Todos los seres humanos somos creativos.			X	
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.		X		
El entorno social influye en la creatividad de las personas.			X	
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.		X		
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.		X		
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.		X		
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.		X		
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.				X
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.			X	
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serían reprochables.				X

¡Gracias!

Milena Morales Silva y Juanita González Tobón



Neo 22

Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: [REDACTED]

Edad: 21

Género: Femenino  Masculino

Periodos cursados: 0 Semestre actual: 1

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.		X		
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.	X			
Todos los seres humanos somos creativos.				X
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.				X
El entorno social influye en la creatividad de las personas.		X		
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.			X	
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.	X			
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.	X			
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.		X		
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.				X
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.				X
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serían reprochables.			X	

|Gracias|

Milena Morales Silva y Juanita González Tobón

15



SCI

## Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: [REDACTED]

Edad: 22

Género: Femenino  Masculino

Periodos cursados: \_\_\_\_\_ Semestre actual: 7

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.		X		
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.		X		
Todos los seres humanos somos creativos.				X
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.			X	
El entorno social influye en la creatividad de las personas.				X
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.			X	
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.			X	
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.		X		
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.				X
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.			X	
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.				X
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serían reprochables.				X

¡Gracias!

Milena Morán Siles y Jazmín González Tobón



SC3

Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: [Redacted]

Edad: 21

Género: Femenino  Masculino

Periodos cursados: sete Semestre actual: sexto

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.		X		
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.		X		
Todos los seres humanos somos creativos.			X	
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.		X		
El entorno social influye en la creatividad de las personas.			X	
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.			X	
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.	X			
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.			X	
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.			X	
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.				X
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.				X
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serían reprochables.				X

[Gracias!]

Milena Morales Silva y Juanita González Tobón

SC4

## Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: XXXXXXXXXX

Edad: 20

Género: Femenino  Masculino

Periodos cursados: 4 Semestre actual: 5<sup>to</sup>

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.	X			
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.		X		
Todos los seres humanos somos creativos.				X
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.			X	
El entorno social influye en la creatividad de las personas.			X	
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.			X	
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.				X
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.	X			
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.	X			
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.			X	
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.			X	
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serían reprochables.		X		

(Gracias!)

Milena Morales Silva y Jaqueline González Tobón

SC5

Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: [REDACTED]

Edad: 20

Género: Femenino  Masculino

Periodos cursados: 6 Semestre actual: 6

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.		X		
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.			X	
Todos los seres humanos somos creativos.				X
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.			X	
El entorno social influye en la creatividad de las personas.			X	
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.			X	
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.		X		
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.		X		
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.			X	
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.			X	
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.			X	
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serían reprochables.		X		

¡Gracias!

SC6

## Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX

Edad: 21 años

Género: Femenino  Masculino

Periodos cursados: Siate Semestre actual: sexto

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentre frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.		X		
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.	X			
Todos los seres humanos somos creativos.				X
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.			X	
El entorno social influye en la creatividad de las personas.				X
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.		X		
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.			X	
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.		X		
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.			X	
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.				X
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.			X	
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serian reprochables.				X

{Gracias}

Milena Morales Silva y Joaquin González Talán

SC7

Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: [Redacted]

Edad: 26 años

Género: Femenino  Masculino

Periodos cursados: 10 Semestre actual: 8° semestre

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.	X			
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.			X	
Todos los seres humanos somos creativos.				X
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.		X		
El entorno social influye en la creatividad de las personas.			X	
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.		X		
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.			X	
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.	X			
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.		X		
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.				X
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.			X	
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serían reprochables.				X

(Gracias)

SC8

Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: [REDACTED]

Edad: 24 años

Género: Femenino  Masculino

Periodos cursados: seis Semestre actual: sexto semestre

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.		X		
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.		X		
Todos los seres humanos somos creativos.			X	
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.			X	
El entorno social influye en la creatividad de las personas.				X
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.			X	
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.		X		
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.	X			
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.			X	
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.				X
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.			X	
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serían reprochables.			X	

¡Gracias!



SC 9

## Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: [REDACTED]

Edad: 20

Género: Femenino  Masculino

Periodos cursados: Seis Periodos Semestre actual: Sexto

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.		X		
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.		X		
Todos los seres humanos somos creativos.				X
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.			X	
El entorno social influye en la creatividad de las personas.			X	
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.	X			
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.		X		
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.			X	
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.		X		
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.				X
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.			X	
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serian reprochables.			X	

¡Gracias!

Milena Morales Sáez y Juana González Tobón

SC10

## Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: [REDACTED]

Edad: 24 años

Género: Femenino  Masculino

Periodos cursados: 10 Semestre actual: 9 semestre

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.			X	
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.		X		
Todos los seres humanos somos creativos.				X
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.			X	
El entorno social influye en la creatividad de las personas.			X	
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.		X		
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.		X		
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.		X		
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.			X	
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.				X
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.			X	
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serían reprochables.				X

(Gracias!)

Milena Marcela Siko y Janina Golzák Toón

SC 11

## Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: \_\_\_\_\_

Edad: 21

Género: Femenino ✓ Masculino \_\_\_\_\_

Periodos cursados: 7 Semestre actual: 7

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.		X		
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.		X		
Todos los seres humanos somos creativos.			X	
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.			X	
El entorno social influye en la creatividad de las personas.			X	
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.		X		
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.		X		
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.		X		
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.			X	
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.			X	
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.		X		
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serían reprochables.	X			

(Gracias)

Milena Morales Silva y Jazaira González Tejada

SC12

### Concepciones sobre creatividad

Pilotaje 1 - Estudiantes

Nombre: XXXXXXXXXX

Edad: 22

Género: Femenino  Masculino

Periodos cursados: 10 Semestre actual: 9

A continuación encontrará una serie de afirmaciones relacionadas con el concepto de creatividad, por favor indique qué tan de acuerdo o en desacuerdo se encuentra frente a cada una de ellas, teniendo en cuenta la siguiente escala:

- 1: Totalmente en desacuerdo.
- 2: En desacuerdo.
- 3: De acuerdo.
- 4: Totalmente de acuerdo.

Afirmaciones	1	2	3	4
El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.		X		
La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.		X		
Todos los seres humanos somos creativos.				X
Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.			X	
El entorno social influye en la creatividad de las personas.				X
Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.				X
Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.		X		
La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.		X		
Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.			X	
El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.				X
La creatividad hace parte de la autorrealización personal.			X	
El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serían reprochables.				X

¡Gracias!

Méira Morales Siles y Jazira González Tobón

### Apéndice C, Gráficas resultados Pilotaje

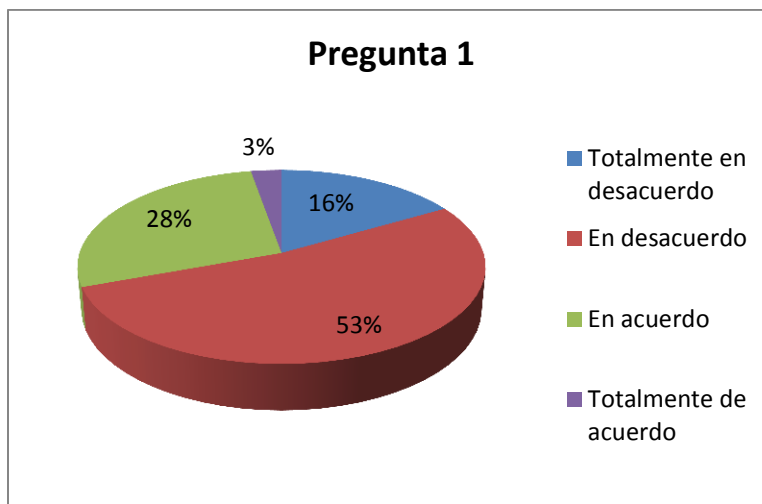
Pilotaje 1

Análisis por pregunta

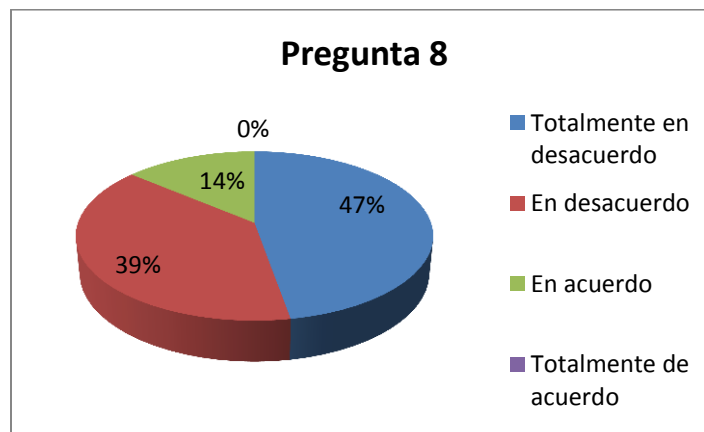
Mayo 11/2011

#### Categoría: Aproximación Inspiracionista

Preg 1. El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración.



Preg 8. La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos.



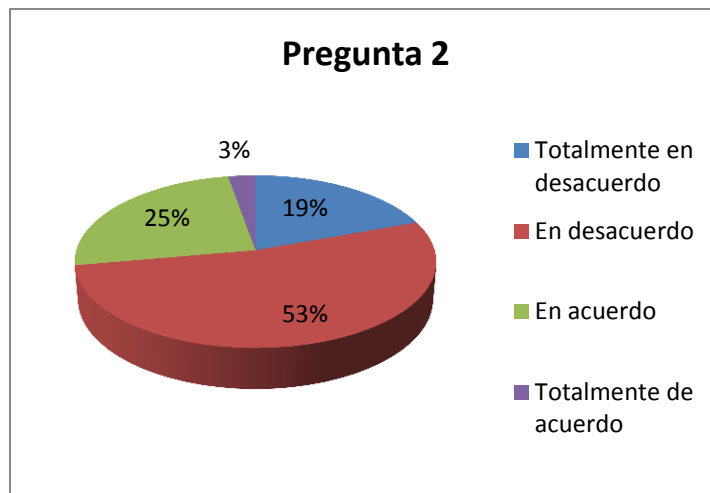
Al analizar las preguntas en la totalidad de la muestra se encuentra que muy pocas personas están de acuerdo con una postura Inspiracionalista de la Creatividad. Al realizar la discriminación por pregunta se evidencia que en la pregunta 8, “La creatividad es un talento excepcional, por lo tanto solo unos pocos seres humanos son creativos” se obtuvo un 88.88% en desacuerdo y ninguna persona estuvo totalmente de acuerdo.

Respecto a la pregunta 1, “El acto creativo solo es posible gracias a momentos de inspiración”, cerca del 70% de la muestra total estuvo en desacuerdo.

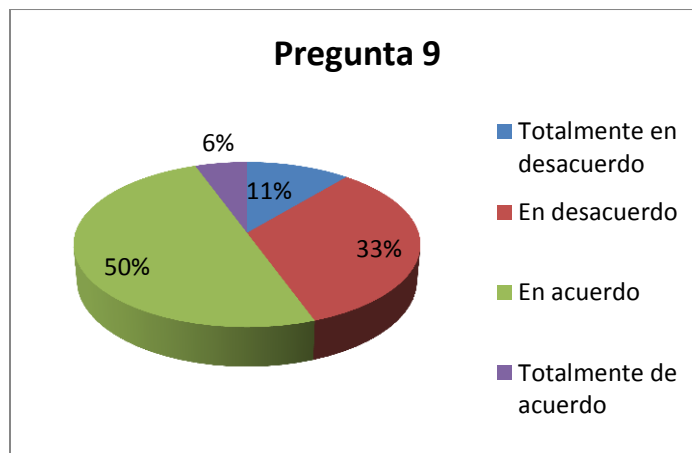
En conclusión, y haciendo la comparación con otras aproximaciones que se expondrán más adelante las personas encuestadas no se identifican claramente con la postura Inspiracionalista.

**Categoría: Aproximación Psicométrica**

Preg 2. La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia.



Preg 9. Es posible medir el nivel de creatividad de las personas por medio de pruebas psicológicas.

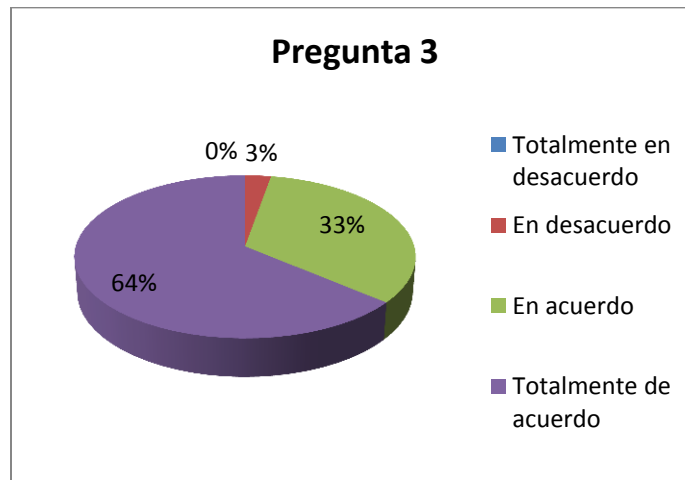


Entre las preguntas que componen la Categoría de Aproximación Psicométrica se observan diferencias, ya que en la pregunta 2 “La creatividad se relaciona con altos niveles de inteligencia” el 72% de las personas se mostraron en desacuerdo y solo una persona estuvo totalmente de acuerdo. Por otra parte, en la pregunta 9 las opiniones se mostraron divididas, siendo que el 56% de la muestra se encontró a favor y el 44% en contra de la posibilidad de medir la creatividad.

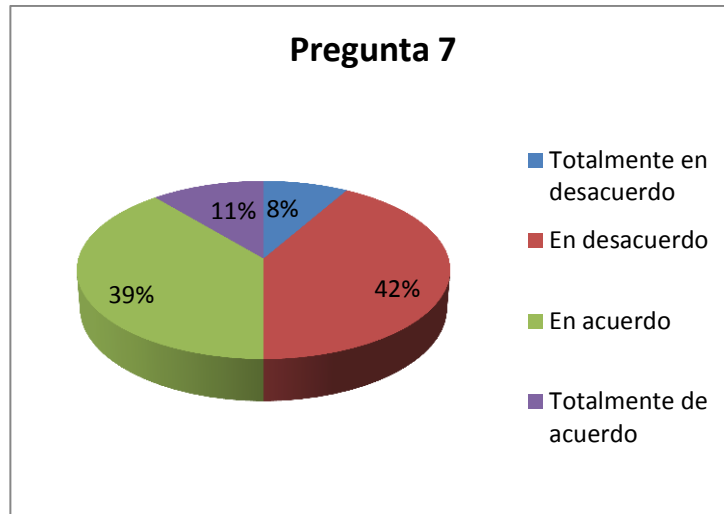
Teniendo en cuenta que la mitad de las personas consideran que la creatividad puede ser medida, resultaría interesante indagar cómo creen que puede realizarse esta medición.

### Categoría: Aproximación Cognitiva

Preg 3. Todos los seres humanos somos creativos.



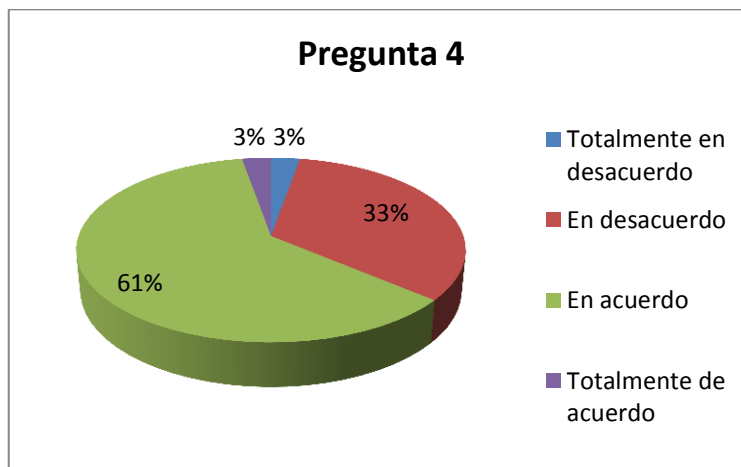
Preg 7. Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber.



En lo referente a la Aproximación Cognitiva, los resultados encontrados tendieron a apoyar la afirmación propia de este modelo: “Todos los seres humanos somos creativos” con un 97.2% de acuerdo, mientras que frente a la afirmación: “Para que una persona sea creativa se requiere de experiencia y conocimiento en uno o varios campos del saber”, las opiniones se encontraron divididas así: 8.33% en total desacuerdo, 41.66% en desacuerdo, 38.88% de acuerdo y 11.11% en total acuerdo.

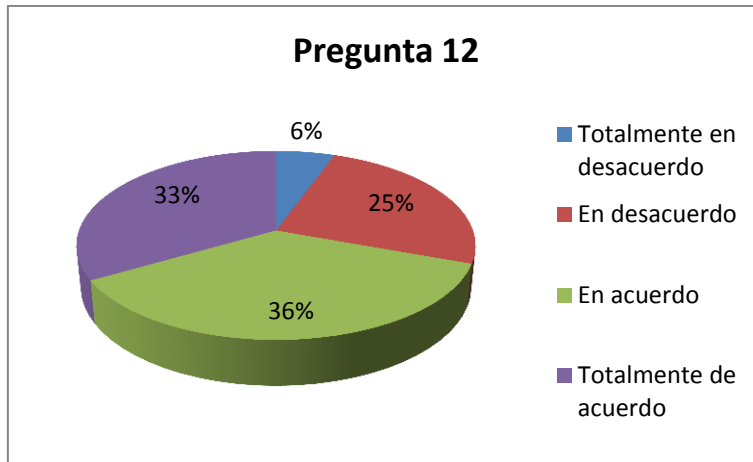
**Categoría: Aproximación Psicoanalítica**

Preg 4. Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes.





Preg 12. El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serian reprochables.

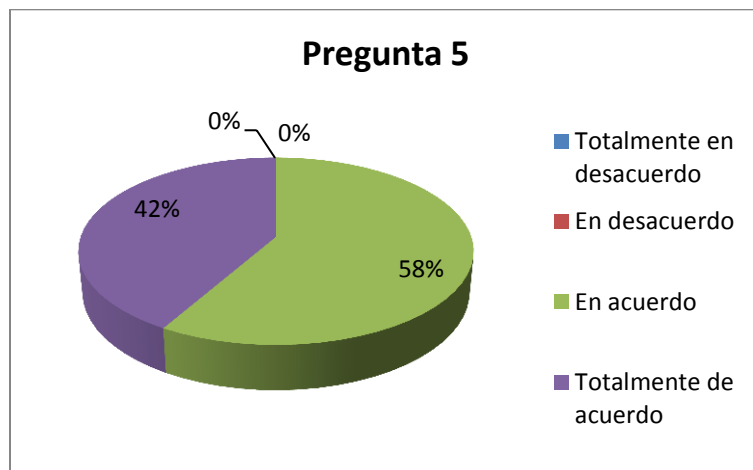


Para la pregunta 4 “Las personas son creativas porque necesitan expresar sus impulsos inconscientes”, se encuentra que un 64% de encuestados manifiestan estar “de acuerdo” o “totalmente de acuerdo”.

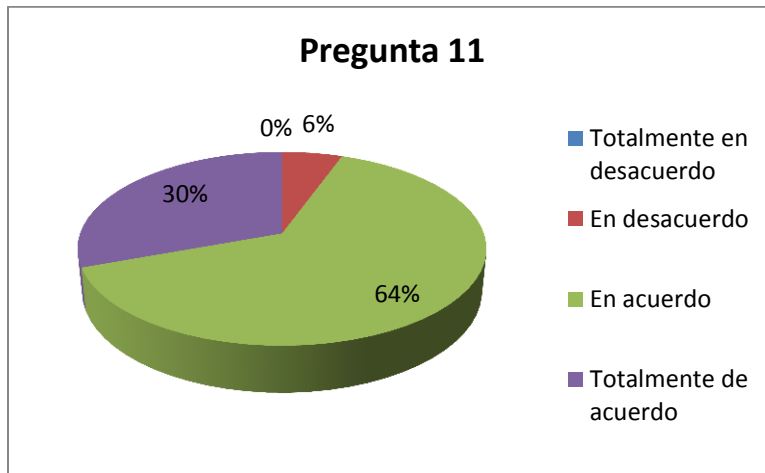
Respecto a la pregunta 12 “El acto creativo es una manera socialmente aceptable de manifestar pensamientos y emociones que de otra forma serian reprochables” un 69% de las personas manifiestan estar “de acuerdo” o “totalmente de acuerdo”.

**Categoría: Aproximación Sociopersonal**

Preg 5. El entorno social influye en la creatividad de las personas.



Preg 11. La creatividad hace parte de la autorrealización personal.

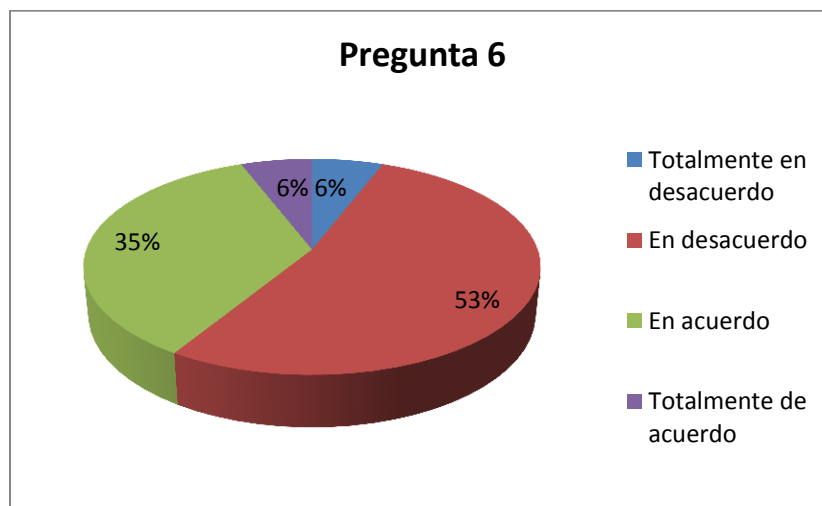


En la aproximación socio personal, se encontró que las concepciones sobre creatividad del grupo participante tienden hacia este enfoque, debido a que el 100% de los encuestados estuvo de acuerdo o totalmente de acuerdo con la afirmación: “El entorno social influye en la creatividad de las personas”, y el 95% estuvo de acuerdo o totalmente de acuerdo con la afirmación: “La creatividad hace parte de la autorrealización personal”.

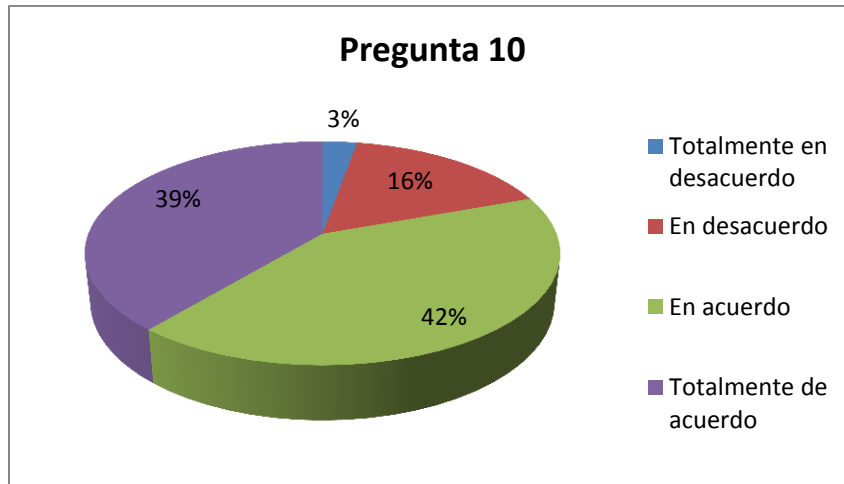
**Categoría: Aproximación Pragmática**

Preg 6. Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales involucrados.

**Datos perdidos: 2**



Preg 10. El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal.



Finalmente para la aproximación pragmática se encontró que la pregunta 6 “Se puede enseñar a ser creativo sin tener en cuenta los procesos mentales”, presenta posibles problemas de comprensión, puesto que es el único ítem con datos perdidos, esto puede indicar que los resultados hallados no son reflejo de las concepciones de los encuestados. En contraste con lo anterior la pregunta 10 “El acto creativo rompe los moldes del pensamiento lógico-lineal” presenta una aceptación del 81%.

**Apéndice D, Protocolo Consentimiento Informado**

**Protocolo de consentimiento informado**

Yo, \_\_\_\_\_

Identificado(a) con la C.C. No. \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_

por voluntad propia doy mi consentimiento para participar en el trabajo de grado de Maestría en Educación: Concepciones sobre Creatividad en el Diseño Industrial.

Recibí explicación clara y completa de la naturaleza y los objetivos del estudio y de las razones específicas de mi participación. También me informaron acerca del empleo de los resultados. Entiendo que la información suministrada por mí tendrá un uso confidencial estrictamente académico. Además se me informó que puedo retirarme del trabajo investigativo, de desearlo, en cualquier momento.

Mediante mi firma acepto voluntariamente participar en este estudio.

\_\_\_\_\_

Firma del Entrevistado

\_\_\_\_\_

Milena Morales Silva  
Investigadora

\_\_\_\_\_

Juanita González Tobón  
Investigadora

## Apéndice E, Consentimientos Informados

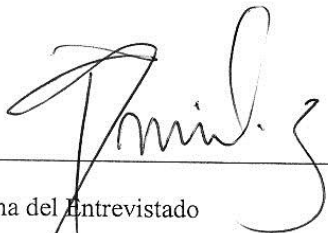
### Protocolo de consentimiento informado


Yo, JUAN CARLOS GONZALEZ PALACIO  
Identificado(a) con la C.C. No. 79.247.831 de BIA.

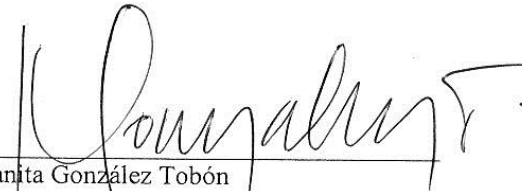
por voluntad propia doy mi consentimiento para participar en el trabajo de grado de Maestría en Educación: Concepciones sobre Creatividad en el Diseño Industrial.

Recibí explicación clara y completa de la naturaleza y los objetivos del estudio y de las razones específicas de mi participación. También me informaron acerca del empleo de los resultados. Entiendo que la información suministrada por mí tendrá un uso confidencial estrictamente académico. Además se me informó que puedo retirarme del trabajo investigativo, de desearlo, en cualquier momento.

Mediante mi firma acepto voluntariamente participar en este estudio.

  
Firma del Entrevistado

  
Milena Morales Silva  
Investigadora

  
Juanita González Tobón  
Investigadora

**Protocolo de consentimiento informado**

Yo, Paloma SÁNCHEZ  
Identificado(a) con la C.C. No. 1032375630 de Boyacá  
por voluntad propia doy mi consentimiento para participar en el trabajo de grado de  
Maestría en Educación: Concepciones sobre Creatividad en el Diseño Industrial.

Recibí explicación clara y completa de la naturaleza y los objetivos del estudio y de las razones específicas de mi participación. También me informaron acerca del empleo de los resultados. Entiendo que la información suministrada por mí tendrá un uso confidencial estrictamente académico. Además se me informó que puedo retirarme del trabajo investigativo, de desearlo, en cualquier momento.

Mediante mi firma acepto voluntariamente participar en este estudio.

Paloma Sánchez

Firma del Entrevistado

Milena Morales Silva

Milena Morales Silva

Investigadora

Juanita González Tobón

Juanita González Tobón

Investigadora

**Protocolo de consentimiento informado**

Yo, Maria Fernanda Arias Arias

Identificado(a) con la C.C. No. 1094907437 de Armenia

por voluntad propia doy mi consentimiento para participar en el trabajo de grado de Maestría en Educación: Concepciones sobre Creatividad en el Diseño Industrial.

Recibí explicación clara y completa de la naturaleza y los objetivos del estudio y de las razones específicas de mi participación. También me informaron acerca del empleo de los resultados. Entiendo que la información suministrada por mí tendrá un uso confidencial estrictamente académico. Además se me informó que puedo retirarme del trabajo investigativo, de desearlo, en cualquier momento.

Mediante mi firma acepto voluntariamente participar en este estudio.

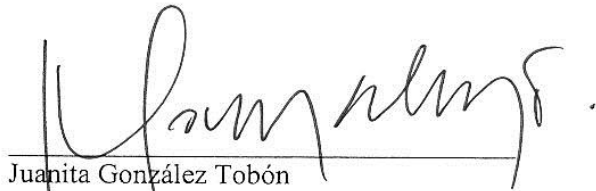


Firma del Entrevistado



Milena Morales Silva

Investigadora



Juanita González Tobón

Investigadora

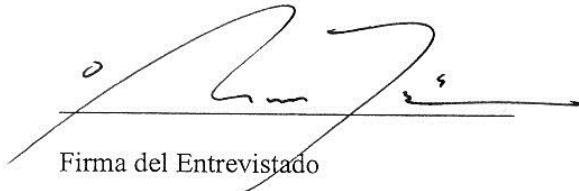
**Protocolo de consentimiento informado**

Yo, Omar Fernando Ramirez  
Identificado(a) con la C.C. No. 7717271 de Bogotá

por voluntad propia doy mi consentimiento para participar en el trabajo de grado de Maestría en Educación: Concepciones sobre Creatividad en el Diseño Industrial.

Recibí explicación clara y completa de la naturaleza y los objetivos del estudio y de las razones específicas de mi participación. También me informaron acerca del empleo de los resultados. Entiendo que la información suministrada por mí tendrá un uso confidencial estrictamente académico. Además se me informó que puedo retirarme del trabajo investigativo, de desearlo, en cualquier momento.

Mediante mi firma acepto voluntariamente participar en este estudio.

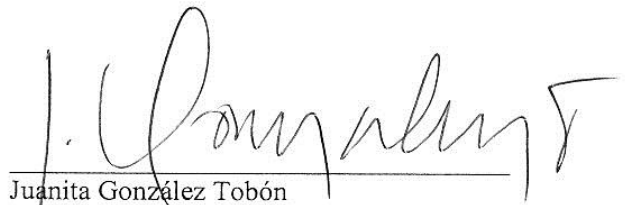


Firma del Entrevistado



Milena Morales Silva

Investigadora



Juanita González Tobón

Investigadora



**Protocolo de consentimiento informado**

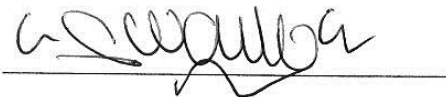
Yo, José Eduardo Urvano Castiblanco

Identificado(a) con la C.C. No. 1020766968 de Bogotá D.C

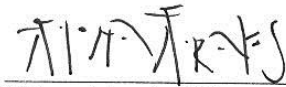
por voluntad propia doy mi consentimiento para participar en el trabajo de grado de Maestría en Educación: Concepciones sobre Creatividad en el Diseño Industrial.

Recibí explicación clara y completa de la naturaleza y los objetivos del estudio y de las razones específicas de mi participación. También me informaron acerca del empleo de los resultados. Entiendo que la información suministrada por mí tendrá un uso confidencial estrictamente académico. Además se me informó que puedo retirarme del trabajo investigativo, de desearlo, en cualquier momento.

Mediante mi firma acepto voluntariamente participar en este estudio.

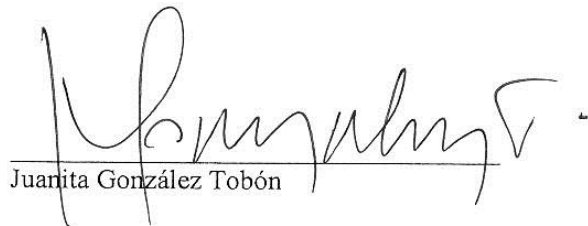


Firma del Entrevistado



Milena Morales Silva

Investigadora



Juanita González Tobón

Investigadora

**Protocolo de consentimiento informado**

Yo, Celos Torres  
Identificado(a) con la C.C. No. 79593216 de BTA,  
por voluntad propia doy mi consentimiento para participar en el trabajo de grado de  
Maestría en Educación: Concepciones sobre Creatividad en el Diseño Industrial.

Recibí explicación clara y completa de la naturaleza y los objetivos del estudio y de las razones específicas de mi participación. También me informaron acerca del empleo de los resultados. Entiendo que la información suministrada por mí tendrá un uso confidencial estrictamente académico. Además se me informó que puedo retirarme del trabajo investigativo, de desearlo, en cualquier momento.

Mediante mi firma acepto voluntariamente participar en este estudio.



---

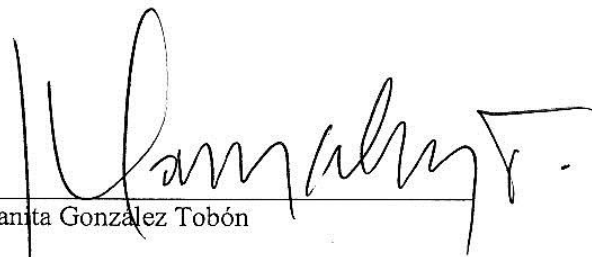
Firma del Entrevistado



---

Milena Morales Silva

Investigadora



---

Juanita Gonzalez Tobón

Investigadora

**Protocolo de consentimiento informado**

Yo, ANA CIEVO QUIROGA AGUILAR

Identificado(a) con la C.C. No. 51692571 de BOGOTÁ.

por voluntad propia doy mi consentimiento para participar en el trabajo de grado de Maestría en Educación: Concepciones sobre Creatividad en el Diseño Industrial.

Recibí explicación clara y completa de la naturaleza y los objetivos del estudio y de las razones específicas de mi participación. También me informaron acerca del empleo de los resultados. Entiendo que la información suministrada por mí tendrá un uso confidencial estrictamente académico. Además se me informó que puedo retirarme del trabajo investigativo, de desearlo, en cualquier momento.

Mediante mi firma acepto voluntariamente participar en este estudio.



Firma del Entrevistado



Milena Morales Silva

Investigadora



Juanita González Tobón

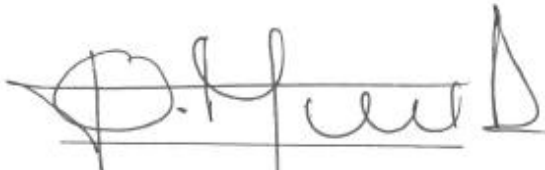
Investigadora

**Protocolo de consentimiento informado**

Yo, OCTAVIO MORENO DÍAZ  
Identificado(a) con la C.C. No. 19'214685 de BCH.  
por voluntad propia doy mi consentimiento para participar en el trabajo de grado de  
Maestría en Educación: Concepciones sobre Creatividad en el Diseño Industrial.

Recibí explicación clara y completa de la naturaleza y los objetivos del estudio y de las razones específicas de mi participación. También me informaron acerca del empleo de los resultados. Entiendo que la información suministrada por mí tendrá un uso confidencial estrictamente académico. Además se me informó que puedo retirarme del trabajo investigativo, de desearlo, en cualquier momento.

Mediante mi firma acepto voluntariamente participar en este estudio.

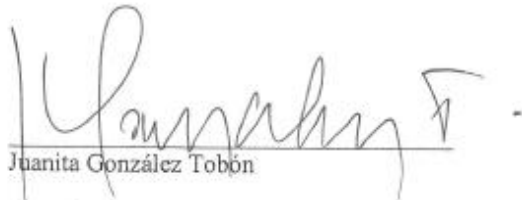


Firma del Entrevistado



Milena Morales Silva

Investigadora



Juanita González Tobón

Investigadora

**Protocolo de consentimiento informado**

Yo, GONZALO GÓMEZ VÁSQUEZ

Identificado(a) con la C.C. No. 80502728 de BOGOTÁ

por voluntad propia doy mi consentimiento para participar en el trabajo de grado de Maestría en Educación: Concepciones sobre Creatividad en el Diseño Industrial.

Recibí explicación clara y completa de la naturaleza y los objetivos del estudio y de las razones específicas de mi participación. También me informaron acerca del empleo de los resultados. Entiendo que la información suministrada por mí tendrá un uso confidencial estrictamente académico. Además se me informó que puedo retirarme del trabajo investigativo, de desearlo, en cualquier momento.

Mediante mi firma acepto voluntariamente participar en este estudio.

  
Firma del Entrevistado



Milena Morales Silva

Investigadora



Juanita González Tobón

Investigadora

**Protocolo de consentimiento informado**

Yo, María Alejandra Villamarín

Identificado(a) con la C.C. No. 1019096199 de Bogotá.

por voluntad propia doy mi consentimiento para participar en el trabajo de grado de Maestría en Educación: Concepciones sobre Creatividad en el Diseño Industrial.

Recibí explicación clara y completa de la naturaleza y los objetivos del estudio y de las razones específicas de mi participación. También me informaron acerca del empleo de los resultados. Entiendo que la información suministrada por mí tendrá un uso confidencial estrictamente académico. Además se me informó que puedo retirarme del trabajo investigativo, de desearlo, en cualquier momento.

Mediante mi firma acepto voluntariamente participar en este estudio.

María Alejandra Villamarín

Firma del Entrevistado

Milena Morales Silva

Milena Morales Silva

Investigadora

Juanita González Tobón

Juanita González Tobón

Investigadora

**Protocolo de consentimiento informado**

Yo, Maria Jimena Ribero Corredor

Identificado(a) con la C.C. No. 1 136 881 810 de Bogotá

por voluntad propia doy mi consentimiento para participar en el trabajo de grado de Maestría en Educación: Concepciones sobre Creatividad en el Diseño Industrial.

Recibí explicación clara y completa de la naturaleza y los objetivos del estudio y de las razones específicas de mi participación. También me informaron acerca del empleo de los resultados. Entiendo que la información suministrada por mí tendrá un uso confidencial estrictamente académico. Además se me informó que puedo retirarme del trabajo investigativo, de desearlo, en cualquier momento.

Mediante mi firma acepto voluntariamente participar en este estudio.



Firma del Entrevistado



Milena Morales Silva

Investigadora



Juanita González Tobón

Investigadora

**Protocolo de consentimiento informado**

Yo, JULIANA HERNANDEZ GARCIA  
Identificado(a) con la C.C. No. 35512.112 de BOGOTÁ  
por voluntad propia doy mi consentimiento para participar en el trabajo de grado de  
Maestría en Educación: Concepciones sobre Creatividad en el Diseño Industrial.

Recibí explicación clara y completa de la naturaleza y los objetivos del estudio y de las razones específicas de mi participación. También me informaron acerca del empleo de los resultados. Entiendo que la información suministrada por mí tendrá un uso confidencial estrictamente académico. Además se me informó que puedo retirarme del trabajo investigativo, de desearlo, en cualquier momento.

Mediante mi firma acepto voluntariamente participar en este estudio.



---

Firma del Entrevistado



---

Milena Morales Silva

Investigadora



---

Juanita González Tobón

Investigadora



**Protocolo de consentimiento informado**

Yo, Juan Pablo Gerardo Arango

Identificado(a) con la C.C. No. 620717319 de Bogotá

por voluntad propia doy mi consentimiento para participar en el trabajo de grado de Maestría en Educación: Concepciones sobre Creatividad en el Diseño Industrial.

Recibí explicación clara y completa de la naturaleza y los objetivos del estudio y de las razones específicas de mi participación. También me informaron acerca del empleo de los resultados. Entiendo que la información suministrada por mí tendrá un uso confidencial estrictamente académico. Además se me informó que puedo retirarme del trabajo investigativo, de desearlo, en cualquier momento.

Mediante mi firma acepto voluntariamente participar en este estudio.

Juan Pablo Gerardo Arango

Firma del Entrevistado

Milena Morales Silva

Milena Morales Silva

Investigadora

Juanita González Tobón

Juanita González Tobón

Investigadora

**Protocolo de consentimiento informado**

Yo, Angel NIETO Rivas  
Identificado(a) con la C.C. No. 1019054442 Bogota de Bogota  
por voluntad propia doy mi consentimiento para participar en el trabajo de grado de  
Maestría en Educación: Concepciones sobre Creatividad en el Diseño Industrial.

Recibí explicación clara y completa de la naturaleza y los objetivos del estudio y de las razones específicas de mi participación. También me informaron acerca del empleo de los resultados. Entiendo que la información suministrada por mí tendrá un uso confidencial estrictamente académico. Además se me informó que puedo retirarme del trabajo investigativo, de desearlo, en cualquier momento.

Mediante mi firma acepto voluntariamente participar en este estudio.

Angel Nieto

Firma del Entrevistado

Milena Morales Silva

Milena Morales Silva

Investigadora

Juanita González Tobón

Juanita González Tobón

Investigadora

**Protocolo de consentimiento informado**

Yo, Roberto Cuervo Pulido  
Identificado(a) con la C.C. No. 80.416.573 de Bogotá.  
por voluntad propia doy mi consentimiento para participar en el trabajo de grado de  
Maestría en Educación: Concepciones sobre Creatividad en el Diseño Industrial.

Recibí explicación clara y completa de la naturaleza y los objetivos del estudio y de las razones específicas de mi participación. También me informaron acerca del empleo de los resultados. Entiendo que la información suministrada por mí tendrá un uso confidencial estrictamente académico. Además se me informó que puedo retirarme del trabajo investigativo, de desearlo, en cualquier momento.

Mediante mi firma acepto voluntariamente participar en este estudio.

  
Firma del Entrevistado

  
Milena Morales Silva  
Investigadora

  
Juanita González Tobón  
Investigadora

## Apéndice F, Transcripciones de entrevistas

### Entrevista Estudiante 1. Carrera Diseño Industrial. Facultad de Arquitectura y Diseño. PUJAV (Bogotá D.C., Septiembre 5 de 2011)

Mile: Bueno Estudiante 1, pues entonces inicialmente queremos agradecerte mucho por estar acá y por haber esperado en este frío (risas). Eh... esta entrevista hace parte de nuestro Trabajo de Grado de la Maestría en Educación y consiste en indagar cuáles son las concepciones sobre creatividad que tiene la Comunidad Educativa de Diseño Industrial, entonces vamos a hacer entrevistas a Estudiantes a Directivos y a Profesores, entonces pues también igual que le comentábamos a Juan Pablo queremos contarte que estamos grabando para poder pues analizar toda la información, pero que todo el análisis que vamos a hacer, tú vas a pasar como la voz de un estudiante, no como “Estudiante 1 dijo que... (risas), para que te sientas pues tranquila y libre de contarnos todo lo que quieras, eh..., ¿comenzamos entonces?

Mile: La primera pregunta es: ¿Cuáles son los tres conceptos que se vienen a tu mente cuando piensas en la Creatividad?

Estudiante 1: Uau! Eh... ¿tres conceptos que se vienen a mi mente cuando pienso en Creatividad? (risa nerviosa) no sé es muy difícil, eh... pues es un ejercicio me parece que es también... no sé, es muy difícil... paradigma, desarrollo, información.

Mile: Piensa en la persona relacionada con Diseño más creativa que has conocido y descríbela, por fa.

Estudiante 1: ¿Creativo?, no... no sé, pues, puede ser mi Director de Trabajo de Grado, ¿cómo lo describo? eh..., es... es... es como es un personaje que de arranque muchos paradigmas, para poder primero ser Profesor y segundo poder comunicar muchas cosas sin necesidad de coar... de coartarte la información, ehm... no sé, es como, es muy leve, como que no está agarrado a nada aquí, como agarrado a ningún concepto ni nada, sino se alimenta como de la lluvia de ideas que debe tener en su cabeza (risa), sí, puede ser algo así.

Mile: ¿Quién es?

Estudiante 1: Gonzo (Docente Gonzalo Gómez).

Mile: Hum! ¿Tú crees Estudiante 1 que existen características generales de las personas creativas?

Estudiante 1: Yo creo que todo el mundo es creativo. No, no es como un ejercicio único de la Carrera de Diseño Industrial, todo el mundo a través de la vida tiene que ser creativo frente a millones de actividades: es una madre, alguien que está buscando trabajo, alguien que tiene que resolver la vida, no es un ejercicio meramente Académico, creo yo.

Mile: Te invitaríamos ahora a que pienses en un objeto o idea, relacionada con diseño, que consideres particularmente creativa y que lo describas.

Estudiante 1: Que considere... eh..., hay un sistema que me pareció... que cuando lo vi me asombró mucho y es un “Sistema de Recolección de Pilas”, pilas, baterías que ya están en desuso y lo que hace es generar como por sectores de una ciudad, ponen... implantan, pues, como el elemento, que es el receptor de las pilas pero tiene un gran bombillo arriba que es como una dona y se tiene que mantener encendido con las pilas que tú vas metiendo ahí, porque dicen que la pila se usa como el 90% y el 10% no lo alcanzas a usar, entonces lo que él hace es consumir en la totalidad la pila y entonces cuando se acaba, pues la batería, se apaga la luz, pues eso también es como la comunidad que sepa que hay una cosa receptora de pilas... me pareció... me acuerdo ahorita de ése.

Mile: ¿Cuáles son las características de ese objeto que lo hace creativo, desde tu punto de vista?

Estudiante 1: mmm... de pronto está muy relacionado con la innovación, con cómo un problema puede ser una oportunidad para generar un nuevo sistema a nivel de ciudad y una problemática de las pilas, para

resolver una problemática como la de las pilas, en los... en los rellenos sanitarios, como ésto contamina y contamina a quien interviene la basura, entonces me pareció una buena alternativa y... y es lo mismo, se refleja todo el conocimiento tiene que haber mucha información para que haya creatividad.

Mile: Innovación dijiste, ¿cierto? Como la caract... ¿habrían más características de ese objeto que lo hagan creativo, del recolector de pilas?

Estudiante 1: Sí, es una dinámica de cómo volver algo aburrido divertido para la Comunidad y eso puede ser... creativo. Mmm... y también entender, eh... sí, no sé si es lúdica o... ¿cómo era la otra palabra?... ah, volver un ejercicio, el desechar algo, volverlo divertido.

Mile: ¿Hay algo más que quieras agregar, sobre el objeto que nos estás contando?

Estudiante 1: No (risas)

Mile: Entonces ahora vamos a hacer un ejercicio con unas sillas,

Juanita: listo Estudiante 1, entonces te vamos a mostrar este primer grupo de tres sillas y quisiéramos saber, entre las tres, ¿cuál escogerías como la más creativa?

Estudiante 1. (Risas) Sí, mmm... de pronto ésta (1-1).

Juanita: Sí ¿por qué?

Estudiante 1: Porque... digamos que en el preconcepto de la silla, se entiende que es de cuatro patas y un espaldar, en cambio ésta juega como con otro elemento que es el... lo plano para generar el mismo volumen y cumple la misma función, pero tiene otro valor estético y funcional, pues no... cumple la misma función.

Juanita: Si ahora te pidiéramos que escogieras la menos creativa ¿cuál escogerías?

Estudiante 1: mmm... de pronto ésta (1-2)

Juanita: ¿La segunda? ¿Por qué?

Estudiante 1: Porque es como el imaginario que uno tiene de una silla, pues lo más cercano que uno tiene en la cabeza de la silla.

Juanita: Bueno, si ahora te presentáramos esta... este grupo de otras sillas ¿cuál elegirías como la más creativa y por qué?

Estudiante 1: Pues, creo que ésta (2-2), pero también esto se ve como coartado como con el gusto, con lo que a uno le parece más estéticamente... ésta la dos.

Juanita: Aún así al elegir la dos, encuentras eh... ¿valores que hagan referencia a la creatividad? ó ¿que la elijas por algo que encuentras en ella creativo?

Estudiante 1: De pronto sí, como en la... en la forma en la que se maneja el material, a pesar de que ésta tiene... rompe como con las patas (2-1) y ésta es divertida (2-3), pero ésta (2-2) me... me parece innovador, esta silla.

Juanita: Si ahora, te pidiéramos escoger la menos creativa ¿cuál escogerías?

Estudiante 1: (risas) No sé, creo que ésta (2-1).

Juanita: Sí. ¿Por qué?

Estudiante 1: De pronto también como por los materiales, porque es madera eh... no sé, los cojines tienen también como la membranza a lo que... lo que ya existe, no sé. Sí yo creo que eso.

Juanita: Bueno. Ahora, te presentamos estas tres y nuevamente es la misma pregunta ¿Cuál te parece la más creativa y cuál te parece la menos creativa y por qué?

Estudiante 1: No sé (risas), pues podría ser la más creativa ésta (3-2), porque es... ahí si rompe como con el paradigma de... de la silla y de los materiales y de la forma estética y de lo que comunica, son como ejercicios de diseño diferentes, entonces... y la menos creativa... de pronto ésta (3-3) porque es como más orgánica, se parece como a... no sé... como por ejemplo, a una roca que puede tomar esa forma, entonces, pues como que, es otra posibilidad, pero no, ésta es la más creativa(3-2) y esta es la menos (3-3).

Juanita: Bueno!. Y para finalizar quisiéramos mostrarte estas tres y hacerte nuevamente las mismas preguntas ¿cuál es la más creativa y cuál es la menos creativa?

Estudiante 1: De pronto, ésta es la más creativa (4-3) porque te... te da múltiples posibilidades de... de la forma en la que... pues ya no es una silla, es como un de todo... Y la menos creativa, pues ésta (4-1), porque no... acá (4-3) te están proponiendo una forma nueva de cómo... de consumo, frente a una silla, en cambio acá (4-1) sigue siendo la silla, así sea pues contemporánea.

Juanita: Listo, ahora sí te presentáramos todas las sillas y... entre todas tuvieras que escoger ¿cuál es la más creativa, cuál elegirías?.

Estudiante 1: Esta (4-3).

Juanita: Sí ¿Por qué la escoges?

Estudiante 1: No sé. Por lo mismo que te dije ahorita, como... te genera... es un objeto que te permite usarla de muchas más formas y rompe con el paradigma de que la silla es como para sentarse, de pronto puede pensar como en el ejercicio de... de pronto está resolviendo es como un sistema que... de descanso, más no resuelve la silla como el predeterminado que ya tiene uno en la cabeza. Sí.

Juanita: Y si ahora te hiciéramos la pregunta ¿Cuál te parece la menos creativa entre todas?. ¿Cuál escogerías?

Estudiante 1: (risa nerviosa) No sé, eso está muy difícil... no sé, yo creo que ésta (1-2)

Juanita: Sí ¿Por qué?

Estudiante 1: A pesar de que la veo como más bajita de lo normal, entonces, pues puede generar como otra forma de sentado o es como para niños, pero es una silla... nada más, es como... es predecible, más predecible que el resto. Ya (risas)

Mile: ¿Tú crees Estudiante 1 que existen características generales de los objetos, ó, de las ideas creativas?

Estudiante 1: mmm... sí, pues como la creatividad está amarrada un poco con, en cuanto al ejercicio del diseño con la innovación, de pronto creo que sí debe, eh... crear algo que no esté, como que genere nuevas formas de consumo, ó, sí, mmm, sí eso (risa).

Mile: La siguiente pregunta sería ¿dónde ubicarías tú la creatividad en este continuo? nos gustaría conocer tu punto de vista frente a si la creatividad es innata ó si es adquirida, ¿dónde estaría tu punto de vista en el continuo?.

Estudiante 1: Es que es muy subjetivo, porque también depende del contexto... no yo creo que aquí.

Mile: ¿Y cuáles son las razones para ubicarlo en este lugar?

Estudiante 1: Porque creo que de pronto es inn... no es innato como que venga en los genes o sean cosas científicas, sino digamos, también depende, lo que les decía: el contexto, de la familia en la que tú na... pues naces, eh... porque te enseñan a entender la vida desde muchos puntos de vista y también es adquirida, porque se adquiere mediante la experiencia, como... pues todo el mundo es creativo en su medida, entonces,

creo que es el punto.

Mile: Bueno y en el siguiente continuo, entonces, nos gustaría que nos contaras si para ti la creatividad se puede desarrollar, hay algunos autores que plantean por ejemplo que la inteligencia puede ser desarrollada, ¿cuál sería tu punto de vista respecto a la creatividad?, ¿tú crees que puede ser desarrollada?

Estudiante 1: Estimulada creo que diría yo más que desarrollada.

Mile: ¿Cuál sería diferencia ahí?

Estudiante 1: Es como... pues yo partiría del hecho de que todo el mundo lo tiene, pero que depende como de los estímulos que tú recibas, se... se van para un lado o para el otro, ó... o te quedas con lo que tienes ó evolucionas, creería yo ¿y lo tengo que marcar aquí? (risas)... mmm... por aquí.

Mile: ¿Y cuáles son las razones para ubicarlo ahí en ese lugar?

Estudiante 1: No sé, es cómo lo mismo que les dije ahorita, de pronto no es... no puedo decir que es totalmente neutra como lo anterior, porque pues desarrollar y estimular puede llegar a ser más... o sea, puede más desarrollada a que sea una cosa innata, pues que todo el mundo sea así supercreativo, o si se puede medir o nó la creatividad, no sé.

Mile: ¿Y tú crees Estudiante 1 que la enseñanza del diseño puede ayudar al desarrollo de la creatividad?.

Estudiante 1: Sí. Porque si te exigen, te... como el mismo contexto te hace entender el mundo desde... desde una posición diferente, entonces tú ya empiezas a ver el mundo desde el diseño, ya tienes como una desviación en cuanto a tu observar, si total.

Mile: ¿En tu expediente como estudiante identificas algún Profesor que haya procurado desarrollar la creatividad a sus estudiantes?

Estudiante 1: Muchos, como he tenido grandes Maestros dentro de lo académico, eh... Roberto (Roberto Cuervo) nos estimulaba un montón a través de ejercicios, así fueran aislados en cuanto al proyecto que se desarrollara, en clase era como... también como la lluvia de ideas, que a veces tú no sabes que sabes, como una cosa momentánea empiezas a soltar cosas que de pronto ni siquiera eras consciente de que podías llegar a hacer esas condiciones, o que sabías... eso Roberto... también pues Gonzo (Gonzalo Gómez) que les conté la vez pasada, Alfonso (Alfonso Solano) que es como... es mi paradigma porque es Arquitecto, entonces, las posibil... las veces que he tenido la posibilidad de trabajar con Arquitectos siempre ha sido una pesadilla, porque ellos aprenden a ver el mundo diferente desde la cosa de arquitectura y son súper-cuadrículados, a nosotros... a pesar de que la academia como que lo cuadrícula a uno digamos que el Diseñador es un poco más flexible, entiende un montón de dimensiones más y Alfonso nos rompió todos los paradigmas a nosotros, porque es increíble, además por la edad, el lapso generacional es enorme, pero todo el día están en el ejercicio y no se cansa, y cualquier cosa... y además es creativo cómo habla... me impresiona, cuando trabajé con él, no sólo como en la cosa de oficio, sino decía: Ay! Estas viejas yo no sé qué... y pasa a la otra oficina y con un chiste les dice: son unas estúpidas, pero en chiste entonces ¿será chévere?, o que nos dijo... entonces eso es creatividad también, en fin (risas). Yo creo que esos tres son chéveres...

Mile: Cambiando un poco de tema Paol... eh Estudiante 1, ¿tú crees que la creatividad puede ser evaluada?

Estudiante 1: Uy! yo no sé, no sé, a veces creo que no, es como la inteligencia, de pronto es un poco... no sé... puede ser como egocéntrico ó como pedante, como llegar a medir a alguien y... generar unos estándares desde lo académico para medir si alguien es creativo ó no, sin saber cómo se desempeña en su vida y cuál es la creatividad que él emplea en millones de cosas, si creería que la necesidad... es decir... no se, trabajar bajo presión y todo eso, desarrolla... o te... no es... no, bueno si desarrolla... como que te exige un montón mas y pues los países del tercer mundo, podría asegurarlo, que llegan a ser como más exigentes en cuanto a eso porque la gente... ejemplo en Cazucá, la gente tiene que ser como muy creativa, no hacer lo mismo que hacen todos porque sino su familia no va a poder salir adelante, pero no tienen nada, al mismo tiempo como no tienen material ni nada con qué, ni información, ni bibliografía, ni nada, o sea es la creatividad en el ya, en el ahora, en el resolver problemas de la vida real, entonces de pronto no sé si se pueda evaluar ó no. De pronto tú

ya en un objeto si puedes llegar a evaluar la creatividad, pero no sé si en una persona...

Mile: ¿Y cómo la evaluarías en un objeto?

Estudiante 1: Pues en cuanto a la innovación, también como retoma y lee como el contexto, lo creativo que fue para llegar a ser como... es el mismo ejemplo de Cazucá pero en cuanto a una cosa académica... como de qué se alimenta y como transforma la información para que sea una cosa innovadora, ó que sea un ejercicio de creatividad, pero no sé, si no, yo no creo que no se podría... pues para mí no se podría medir...

Mile: bueno, cambiando un poco de tema, ¿tú crees que existen personas más creativas que otras?

Estudiante 1: No sé si más creativas, pero sí que han desarrollado más... como su potencial de creatividad.

Mile: ¿Dónde estaría ese punto de vista en el siguiente continuo? Dice: “la creatividad la poseen...” y vá desde pocos seres humanos hasta todos los seres humanos

Estudiante 1: Sí, todos, diría que sí todos.

Mile: Y ¿cuáles son tus razones?

Estudiante 1: Porque digamos también... uno es muy creativo también para engañarse a uno mismo para engañar a los demás, para todo, en todo tienes que ser creativo, de pronto si unos son más creativos que otros, porque la desarrollan más, porque su vida laboral o lo que sea gira en torno a eso, pero todo el mundo... pero en diferentes niveles, en diferentes capas, en... pero todo el mundo. Seguro que sí.

Mile: Bueno! Y en el siguiente continuo nos gustaría también saber dónde se ubica tu punto de vista, y dice: “El factor que más influye en la creatividad proviene de... y vá de la persona hasta el ambiente...”

Estudiante 1: Yo creo que si, por acá.

Mile: Cuáles son las razones, para ubicarlo en ese lugar

Estudiante 1: Porque una persona se va a ver de pronto coartada por lo que lo... rodea, de pronto yo puedo inclinarme más hacia un tipo de creatividad en cuanto a... algún desarrollo de alguna cosa, que si nazco ó vivo, ó, trabajo en una cosa totalmente diferente, mi creatividad, va a ser inclinada hacia... ni más ni menos, pero sí diferente.

Mile: ¿Hay algo más que quieras agregar sobre la explicación de este continuo?

Estudiante 1: No sé, es que esto también lo pone a uno a cuestionarse en... en... porque no sé si la creatividad es algo que tú pones, o alguien desarrolla esto y la usa para una cosa, pero no sé si es lo mismo que tu le pones a este a pesar que la desarrolle para otra cosa. No sé, es confuso en mi cabeza, pero no sé... no cambia en nada.

Mile: Y el último... no el penúltimo dice: “la creatividad es producto de...” y va desde inspiración y hasta esfuerzo y dedicación ¿dónde estaría tu punto de vista frente... frente a lo que se plantea en el continuo?

Estudiante 1: (sonrisa) Alfonso tiene una frase que dice... no sé si es la creatividad o qué, y dice es: “90% transpiración y 10% inspiración” (risas) y creo que sí, es más puede ser por acá también.

Mile: Y ¿cuáles son las razones para ubicarlo en este lugar?

Estudiante 1: Porque es lo que hablabamos ahorita como del objeto, como... puede ser como que se te *Apareció la Virgen*, pero si no sabes cómo enfocarlo y cómo explotar lo que acabas de imaginar ó lo que sea, pues no pasa nada, en cambio si empiezas a... como a la *Aparición de la Virgen* empezarle a... a buscar como el... el no sé qué, no sé dónde, entonces eso requiere de esfuerzo y trabajo y dedicación, investigación, entonces creo que sí, si es la inspiración pero también es esfuerzo y dedicación.

Mile: ¿Cómo entiendes tú la inspiración? ¿Qué sería eso inspiración para tu actividad?



Estudiante 1: Pues, mmm, no sé, de pronto... no sé si la creatividad es como en un contexto así... como de visión súper amplio, pero digamos tu estas buscando... la creatividad es como la respuesta a una pregunta, pero... buscará hacerla de formas diferentes en todos los contextos, entonces de pronto la inspiración es como el bombillo que se prende, pero si no la desarrollas, pues de pronto no eres creativo.

Mile: Bueno, y en el último continuo, nos gustaría que ubicaras tu punto de vista frente a la afirmación dice: "son más creativos..." y va desde los niños hasta los adultos

Estudiante 1: No, 100% los niños que los adultos, porque los adultos ya tenemos... bueno, yo no sé si todavía soy adulto pero (risas)... la cabeza está muy cuarteada, te ponen un montón de paradigmas y te llenan de basura, en cambio los niños, sin importar el resultado les fluye toda la creatividad del mundo, en cambio acá si el resultado de la creatividad te... te cuarteas porque entran a uno una cantidad de conceptos que tienen que funcionar dentro de lo que llega a ser creativo ¿ó, no?, en cambio a un niño le importa un rabo todo, entonces es más fácil porque no hay consecuencias, así las haya, tú no las entiendes, entonces, en tu mundo en tu esto no hay. Entonces, totalmente los niños.

Mile: ¿Qué diferencia encuentras tú entre un niño creativo y un adulto creativo?

Estudiante 1: De pronto, un adulto ya aprende como a poner todos esos factores que están en negativo, ponerlos a su favor y eso es lo que puede llegar a ser como el *click* y hacerlo diferente, en cambio un niño no puede llegar a entender que hay factores que juegan en contra de él, sino todo fuera pa' jugar y entonces no hay límites...de nada, para nada... por eso preguntan todo el día porque no... (risas) como que no entienden del todo lo que pasa, ó de pronto no entendemos nosotros, lo que pasa.

Mile: (risas) ¿Tú crees que la curiosidad juega algún papel en la creatividad?

Estudiante 1: Sí, claro, totalmente.

Mile: ¿Cuál sería ese papel?

Estudiante 1: Digamos, por ejemplo el ejemplo de Cazucá es la creatividad y todos están detrás de la *Aparición de la Virgen*, porque eso es lo que los puede llegar... a marcar una diferencia, pero si tú eres constante y lo buscas, y puedes llegar a... a marcar una gran diferencia en cuanto al... sí, no sé, no sé, (risas) no sé cómo ponerlo en palabras, pero... porque la inspiración también es como que se te *Apareció la Virgen*, entonces es... o, la *Aparición*... se te *Aparece la Virgen* y lo tomas como es, ó como el cuento del Gabo (Gabriel García Márquez) que lo bajas y lo amarras y lo paseas... depende la creatividad de cada uno (risa) como tomo la *Aparición de la Virgen*, pero, sí, debe haber una *Aparición* siempre, yo creo, algo que marque la diferencia y que sea ¡Divino!, como que no...no se te ocurriría normalmente.

Mile: ¿Y tú crees Estudiante 1 que la experiencia, juegue algún papel en la creatividad?

Estudiante 1: Sí, es como lo, lo de ahorita... de ése, porque a través de la experiencia puedes llegar a tener una... bueno no sé si mas... pero, no, sí más, o sea como alimentar, como... ese no sé qué, que tiene que ser alimentado para... para que sea creativo, entonces de pronto también a través de la experiencia se inyecta de muchos más saberes y es más, puede ser más real, en cambio, pues... no, sí, la experiencia alimenta a todos los niveles.

Mile: ¿Cuándo tú dices la experiencia en todos los niveles, a qué te estás refiriendo? ¿Cuáles serían como esos niveles de experiencia ó....?

Estudiante 1: No sé si en cuanto al nivel de experiencia, sino, en cuanto como a los contextos en donde... en todos los contextos que pueden ser muy diferentes en cuanto a lo que se llame creatividad, por ejemplo en Cazucá, si alguien ya sabe que salió a la calle vendió dulces un mes y no le dio resultado, pues ya esa experiencia lo alimenta en cuanto a que él tiene generar algo diferente, igual que a un Diseñador ó igual que a un Cocinero, un Chef que sabe que ya vendió pizza y no se vende ó sí se vende, pero quiere como a enmarcarlo en algo diferente, entonces a través de la experiencia tú puedes... de tu propia experiencia puedes llegar a conclusiones... entonces, de pronto eso también alimenta la creatividad.

Mile: ¿Y qué sería la experiencia para ti?

Estudiante 1: Pues puede ser vivencias, ó... pues a nivel Académico como el saber, ó... si, pero yo creo que la experiencia de la cual se alimenta, todos los Diseñadores, todo el mundo es de su propia experiencia, como el rol de su vida, cómo a través de lo que tú conoces, de lo que tú puedes llegar a viajar, ó... o a no viajar cuarteo o alimenta lo... tu punto de creatividad.. o a si: a conocer o no conocer, de pronto si tú conoces mucho más el Universo se te abre, o habrá otra persona que conoce lo mismo pero el Universo se le cierra... entonces, como es tan subjetivo, pues, la experiencia, sí te cuarteo la creatividad, para bien o para mal.

Mile: ¿ Y tú crees que el conocimiento en un campo tiene relación con la creatividad? Hace un momento estabas hablando como del saber, sería un poco eso, como ¿cuál es el papel del conocimiento en un área o en un campo para la creatividad?.

Estudiante 1: Pues, eso te enfoca como en la creativi... tu creatividad, como... pues si eres un Diseñador te lo enfoca para... era como lo que hablábamos ahorita, que no sé si es algo como que te ponen, como en una masa, esto es la creatividad, y tú la moldeas como para lo que te sirve y se la pones a un Ingeniero y él la moldea para lo que le sirve, es como... de pronto el Ingeniero no sea creativo cocinando, pero... pero sí puede ser creativo al moldearla, en cuanto a lo que él necesita.

Mile: Bueno. Ya para ir cerrando, comúnmente se considera que los Diseñadores son personas creativas ¿tú crees que alguien estudia Diseño, porque es creativo, o crees que es gracias al diseño que una persona se vuelve creativa?

Estudiante 1: Yo creo que es como una inclinación, no todo... así como no todo el mundo sirve para ser Ingeniero, no todo el mundo sirve para ser Diseñador, porque... o te enmarcas como que tu eres creativo porque tu mamá te dijo, o es porque tienes una inclinación y con un gusto frente a algunas cosas que pueden entender que aquí pueden llegar a desarrollar... no sé si la creatividad pero, sí te puedes llegar a alimentar con todo lo que pasa en la Academia, pero seguro que en esta sociedad la gente si entra porque cree que es creativa, no sé si es o no, ó se desarrolla, eso es lo dirán ustedes (risas)

Mile: Bueno y ya para terminar Estudiante 1, para ti ¿qué es creatividad? después de todo lo que hemos hablado en la entrevista...

Estudiante 1: No tengo ni idea (risas) no sé... o sea, no, no sé si es medible o no es medible, entonces yo creo que la creatividad es la forma... en la que, si, en la que resuelves un problema, o la creatividad es la forma en la que tú resuelves todo, no sólo un problema, o un... si, no sé... como que cada creatividad tiene un sello personal entonces es muy difícil, como es intangible no puedes decir: mide 1.80, tiene 10 dedos, sino... creo que es totalmente subjetiva, no sé si eso es lo que debería decir, pero, creo que no la podría definir, es como la forma de cada uno de ver el mundo de... de ejercerlo... si

Mile: Todo lo que tú digas está muy bien (risas) precisamente lo que conocer es lo que piensas, entonces no hay nada bueno, ni nada malo, sino que todo lo que digas es muy valioso para nosotras.

Mile: Y, pues después de todo lo que hemos hablado ¿cómo se relaciona la creatividad con el Diseño, en tu concepto?

Estudiante 1: En todo, porque, pues a pesar de que en todos los ámbitos académicos y no académicos se debe aplicar la creatividad, el Diseño si te exige un montón mas en cuanto a eso, porque si no eres... o sea, si no usas la creatividad y haces que tus productos o lo que tú haces... o todo tenga como tu sello personal de creatividad individual, pues ahí no vas a hacer nada diferente a lo que ya está, ó tu trabajo no... puede pasar en vano y no... porque se supone que el trabajo del Diseñador es sorprender al mundo, es como el Científico Loco... uno... si ya está, pues no estás haciendo nada... entonces si es la creatividad de... y la creatividad del que uno viéndose con el contexto, con el tiempo, con lo que va pasando, porque puede que lo que es vigente hoy en cuanto a creatividad y mañana ya no... porque... se te *Apareció la Virgen* hoy, pero mañana puede que ya no sea relevante esa *Aparición*, entonces, sí (risa), no sé, qué más... sí, te pone como en ejercicio y por eso, de pronto puede llegar como a fortalecerse, más que a... sí, que a desarrollarse... sino fortalecer lo que uno ya... como con el material que venías igual se vuelve un ejercicio diario y se puede ir

creciendo y ya entiendes que el mundo... de pronto puedes llegar a romper un montón de paradigmas, o... pero mediante el ejercicio de la creatividad... sí, pero sí, el diseño sí te pone... te exige, entonces... eso te pone como en un punto diferente.

Mile: ¿Hay algo más que quieras agregar Estudiante 1?

Estudiante 1: No, (risas)

Juanita: yo si te quería preguntar algo, eh... digamos que a lo largo de... de esta segunda parte de entrevista has nombrado mucho la frase de “se te Apareció la Virgen” ¿cómo tú podrías llegar a... o cómo lo ves, con respecto a la creatividad?

Estudiante 1: Pues yo creía que... pues no sé, en cuanto al diseño de... en cuanto al ejercicio del Diseñador, digamos a nivel Académico es como una experiencia... si tú trabajas y noseque, se te *Aparece la Virgen*, hay un momento entiendes, supongo que se conecta la creatividad con la información que tú tienes y se te *Apareció la Virgen*, a las dos de la mañana (risas) tienes que empezar a trabajar con lo que tienes, con la *Aparición*, o sea puede que siempre haya estado ahí, la hayas tenido la información, pero hasta que no hagas como el *click* y entiendes como la relación de todo, no nace como lo que es... ahí es cuando... es como el detonante de la creatividad, como por un lado como la experiencia y la información, pero hasta que tu no... sí es como el *click*, ahí se te *Apareció la Virgen*, o lo cojo o se va... de pronto me recuerda un poco como a eso (risas)

Mile: ¿Listo? Bueno Estudiante 1, pues muchas gracias, por haber venido y que fueron dos veces, entonces de verdad que te agradecemos mucho, mucho tu información y sabes que es muy valiosa para nosotras

Estudiante 1: Nos contaran...

Juanita: Claro que si

**Entrevista Estudiante 2. Carrera Diseño Industrial. Facultad de Arquitectura y Diseño. PUJAV (Bogotá D.C., Agosto 29 de 2011)**

Mile: vamos a grabar para dejar registrada tu voz, pero pues obvio nadie se va a enterar pues de tu grabación ni nada, es solo

Estudiante 2: si claro

Juanita: adicionalmente pues lo que te contaba, este es el trabajo de grado de la Maestría que estamos haciendo en Educación y de alguna manera el trabajo de grado tiene que ver con lo que piensan las personas de diseño sobre creatividad, entonces los estudiantes... bueno algunos estudiantes, algunos profesores y algunos directivos, digamos que es básicamente eso... y... he...

Mile: y bueno pues como aclararte que lo que nos cuentes en la entrevista pues es confidencial, nosotros... digamos en el trabajo va a quedar como: “el estudiante dice que tal cosa...”, no con tu nombre ni nada para que te sientas pues tranquilo de hablar pues con frescura y tranquilidad. También que nada de lo que tú digas está mal, digamos que lo que nosotros queremos conocer es lo que tú piensas entonces todo lo que nos puedas decir para nosotros está muy bien

Estudiante 2: OK vale,

Mile: y ya no sé si haya alguna otra aclaración... entonces comenzamos, bueno...

Estudiante 2: bueno

Mile: entonces inicialmente quisiéramos saber ¿cuáles son las tres palabras que vienen a tu mente frente al concepto de creatividad?

Estudiante 2: Innovación... me vienen muchas...

Juanita: buenísimo

Mile: o bueno más si quieres también...

Estudiante 2: bueno Innovación, Arte, Idea, Proceso hem... ¿cuáles llevo?... si esas

Mile: Piensa en la persona más creativa relacionada con diseño que has conocido y descríbela...

Estudiante 2: dos tengo... que son pues Zaha Hadid y Karim Rashid, una es arquitecto y diseñador y el otro es diseñador, he... Zaha Hadid me parece pues por el concepto que ella siempre tiene en la cabeza de no hacer nada que ya este... al igual que... y bueno como todos los diseñadores... pero que realmente lo muestra en su trabajo, entonces con las formas orgánicas, las curvas, tiene también como un pensamiento ligado al diseño que veo que tiene todo un proceso de creatividad, sea como sea no hablo ni siquiera de método de diseño, porque pues no se ve reflejado el método de diseño... pues el clásico, pero si en... ósea si es totalmente un proceso creativo en torno a lo que hacen... entonces Ella y Karim Rashid, pues tuve la oportunidad de asistir a la conferencia y cuando él habla de la innovación, como lo decía, para mí es súper importante cuando habla uno de creación como de innovar también o hacer algo realmente nuevo, así que... nunca antes visto, y él habla mucho de quitar arquetipos, he... como realmente estar todo el tiempo en un proceso constante de solucionar las cosas en lo cotidiano, en el diario vivir, bueno y una tercera hace poquito Ross Lovegrove, tuve la oportunidad de participar en el workshop y todo lo que nos hablaba... hablaba de la creatividad y de la inspiración... ah! Esa sería otra palabra “inspiración”, como que saltan siempre en un proceso creativo, tampoco tiene que ser metodológico, pero aun así salen ideas... obviamente pues pongo más arriba un poco a Ro.. aaa a Karim y a Zaha Hadid

Mile: ¿tú crees que existen característicos generales de las personas creativas?

Estudiante 2: heee... sí!,

Mile: ¿Cuáles serían esas características?

Estudiante 2: heee... yo pensaría sensibilidad, es como la principal, siempre uno tiene que tener como sensibilidad para llegar a... ósea llegar con todo a un entorno o con uno mismo por lo menos para dejar salir esos sentimientos y mostrar realmente algo... algo diferente como pues... algo que necesitan en torno al diseño digamos las personas, algo que necesita otra persona... sensibilidad principalmente. Otra característica pienso que es de Mente Abierta también, ósea uno tiene que ser muy de mente abierta pues para crear cosas, si uno está cerrado a estar cuadrulado, como a siempre seguir con los mismos esquemas pues vamos a seguir haciendo exactamente lo mismo, como que no vamos a dejar que nuestras ideas nos lleven aún más allá y vamos a explorarlas de una manera diferente, entonces también me parece. Y... la parte también ARTISTICA, yo creo que es muy importante, pues el arte también tiene que ver con la sensibilidad y con la mente abierta pero también con la parte comunicativa, pues el arte siempre nos habla de comunicar algo, entonces cuando hablamos de creación nadie va a entender tu trabajo por más sensible que sea, por más *open mind* que sea, pues tienes que darlo a conocer y darlo a conocer bien, saberlo comunicar y hacer que la otra persona se le “muevan las tripas” cuando está viendo algo tuyo, me parece que es muy importante, pues tres cualidades...

Mile: ¿hay algo más que quieras agregar de las personas creativas?

Estudiante 2: si me parece que las personas creativa “somos”, puedo decir pues risas)... siempre estamos en un constante cambio, ósea para ser creativos no podemos estar tampoco estáticos, si estamos estáticos como que vamos a mantenernos en el punto que les decía, de buscar un equilibrio a veces lo desequilibrado o el caos nos puede llevar a otros puntos desconocidos hasta para nosotros mismos, entonces el constante cambio... una teoría digamos la de la “reina roja” que es correr a la misma velocidad del país de las maravillas, para... para estar realmente en el mundo me parece que para una persona creativa es súper importante... estar al paso de... ósea seguir corriendo sin detenernos e ir cambiando nosotros mismos cada vez que estamos diseñando porque si no nuestros diseños de ahorita van a ser los mismos de hace 10 o 50

años o pues de los diseñadores que llevan mucho más tiempo, lo que vayan a hacer o lo que se están pensando para un futuro pues si se quedaron dónde estaban van a ser los mismos diseños de hace 20 o 40 años, la idea es ir más adelante y siempre estar como corriendo y si quiere uno avanzar correr más rápido por decirlo así, me parece...

Mile: ahora te invitamos a que pienses en un objeto o una idea relacionada con diseño que consideres particularmente creativo y también los describas por favor.

Estudiante 2: objeto... ush... ¿tiene que ser conocido?

Mile y Juanita: no...

Juanita: no, con tal que nos lo describas...

Estudiante 2: bueno... bueno pues voy a poner un ejemplo mío ¿sí?, porque me gustó mucho el resultado he... cuando nos propusieron hacer una nevera el semestre pasado, pues yo dije como “nevera”... quiero salirme del cuadrado, quiero si... y... partí del concepto de siempre estar interactuando con las cosas entonces es una nevera básicamente que es circular, cilíndrica por decirlo así, está al nivel de los mesones de cocina, esta como punto central en la cocina, o sea no va a estar pegada a ninguna pared y todos los elementos pues para cocinar van a estar siempre a disposición para nosotros poderlos sacar instantáneamente y reducirnos movibilidades en la cocina, descongelamientos innecesarios, de mantener la puerta abierta, tiene pues su bar para las bebidas, tiene un dispensador de agua no convencional por pistola como los de los bares y... pues el concepto es que gire... ya por producción pues no pudimos que girara... pero la idea es que girara para que tú no te tengas que mover alrededor, pues también la idea es como interactuar también con las personas que están haciendo parte del jugar a cocinar, pero que la nevera también gire a tus necesidades, entonces “carne no está acá”... entonces la giras, no te tienes que desplazar hasta otro punto para conseguir las carnes, sino giras la nevera y puedes sacar las carnes, y ese objeto me pareció muy creativo, muy innovador, todas las neveras que conocemos hoy en día en el mercado son cuadradas y eso también impide la arquitectura... trabajé también con un concepto de un espacio abierto de un estudiante de la piloto donde no existían las paredes... pero oh! Gran problema! Porque no se podía conectar a una pared para conectar la nevera, porque todas las neveras necesitan de una pared si no se va a ver antiestético se va a ver horrible y no se podía poner la cocina como punto central entonces cuando... he... es un amigo mío, entonces estaba contándole como lo que estaba haciendo en la universidad y me dijo como: “ay! Esa nevera era la que yo necesitaba... porque las neveras convencionales se me tiraron literal el diseño de mi apartamento”, y yo como pues perfecto que una cosa se relacione con la otra y que uno también a partir del diseño pueda innovar y ayudar en los procesos creativos a otras personas en otras disciplinas, pues siendo una carrera interdisciplinar...

Mile: ¿cuáles son las características de ese objeto que lo hacen creativo?

Estudiante 2: la forma me parece, pues todo el concepto alrededor del objeto, pues para usabilidad por decirlo así, mmm... que está dispuesto para el ser humano, pues como diseñador debemos pensar en eso, y es creativo porque nunca se había pensado antes o sea nadie... y es posible o sea literal la propuesta se pudo llevar a modelo, a producción, pues ya sin la vaina que girara pero pues si se lleva como todo un concepto a un nivel técnico-productivo pues posible y eso me parece también que entra dentro de la creatividad de una empresa apuntarle a productos como estos y no cerrarse a lo convencional, a lo que ya está como porque se vende sino también como a abrir como nuevos campos en ventas y toda la gestión empresarial. Entonces si como que no haya sido pensada antes, como que sea algo totalmente diferente como un “extraterrestre” por decir así, que realmente no lo es pues porque todos empezamos es a aprender de los objetos... nadie salió aprendido con el *Ipod* apenas llegó y es un gran producto hoy en día, entonces me parece que así sea un “alien” puede serlo la primera semana pues ya la intuición nos ayuda a manejar el producto... entonces es como si... no se...

Mile: bueno, ahora vamos a hacer un ejercicio...

Juanita: listo, entonces te vamos a mostrar unas imágenes de estas sillas y quisiéramos saber luego de que las veas ¿cuál te parece la más creativa de las tres y por qué?

Estudiante 2: la amarilla (3 - 1)

Juanita: ¿Por qué?

Estudiante 2: mmm... porque... bueno... no mentira... pues sí, sino que conozco de pronto el proceso de la "Z" (1-1) y me pareció muy creativo porque pues para la época en que está hecha y todo... la solución que le dieron de ponerle el palito abajo y toda la cosa para no dañar la estructura... me parece muy creativo, eso no se había pensado antes, siempre eran de 4 patas por esa parte me parece que la de madera, pues por la parte de que rompieron con el esquema de las 4 patas e hicieron toda una estructura pues que no era posible para la época por decirlo así. La segunda si no me parece pues porque es muy sencillita es como una silla para niños y ya, y la tercera me por el mane... como si fuera una pieza el material, la estética la forma el color también hoy en día... entonces por mis gustos estéticos más la tercera, pero pues por la época y la historia que conozco de la silla, la primera

Juanita: Aja!, bueno y si te hiciera nuevamente la pregunta ¿Cuál elegirías como la más creativa?

Estudiante 2: no entonces cambiaria a la primera, por todo lo que te había expuesto, si por la época, me parece que si para la época fue un gran diseño, la tercera no sé de qué época es entonces pues... la verdad si la veo sí, es bonita, pero no me dice que tan innovador fue para un proceso de creatividad o en un proceso de creatividad...

Juanita: y si ahora te pidiéramos que escogieras la menos creativa ¿cuál elegirías?

Estudiante 2: la de la mitad, la rojita (2-1)

Juanita: ¿Por qué?

Estudiante 2: Porque me parece una silla convencional de una pieza, de fácil producción también, si no le veo nada así uash!...

Juanita: bueno, ahora te vamos a mostrar otro grupo de tres sillas y quisiéramos preguntarte lo mismo ¿Cuál te parece la más creativa y por qué? Y ¿cuál la menos?

Estudiante 2: la *phanton* (2-2) siempre me ha parecido una silla espectacular, que es la de la mitad, he... también por la época he... conozco también de la historia de la silla, entonces elimina también las patas... bueno acá también las tres cambian el concepto de las 4 patas, pero la de la mitad pues por la pieza, el método de producción que ya pues para la época también era como muy innovador, cambiaron la forma totalmente, hicieron como que realmente fuera un buen diseño porque no es incomoda, pues uno se ha podido sentar en la *phanton* y no es incomoda, esta me parece que es la más creativa...

Juanita: y nuevamente ¿cuál te parecería la menos creativa?

Estudiante 2: mmm... uy! No sé, porque a ambas les veo como cosas... hem... pero desde mi punto de vista ya contemporáneo la tercera (3-2)...

Juanita: si...

Estudiante 2: me parece innovadora desde el punto de vista histórico, pero no desde el punto de vista actual, o sea la *phanton* todavía sigue siendo un "boom" dentro de las sillas por decirlo así, pero la tercera es como ver las sillas de una pata que tiene una base extremadamente grande antiestética, pues que no es de mi gusto por decirlo así, la primera elimina la cuarta pata, la primera la pone tres patas, pero me parece que es mucho más estética frente a la tercera solo por eso, necesitan un pensamiento diferente un poco más... menos cuadriculado(1-2)... la otra ya (3-2) es como poner un circulo, otro circulo planos separados paralelos y ya... como no... no, no es de mi gusto... es más por gusto esa decisión...

Juanita: ahora mostrándote este otro grupo de sillas y nuevamente frente a la pregunta ¿cuál te parece la más creativa?

Estudiante 2: la primera (1-3)

Juanita: ¿la más?

Estudiante 2: Sí, pues es que me tendría que sentar como en la silla (risas) para decidir... la segunda (2-3) si no me gusta pues porque no es mi gusto y manejar el material, pues el metal es un material fácil de manejar, entonces no me parece TAN creativa... he... la tercera (3-3) me gus.... O sea me parece extraña entonces por eso me intriga... y la primera no me intriga tanto, pues me... me intriga es como el material, el manejo, por eso digo no sé qué tan cómoda sería pero pues de pronto visualmente si la primera (1-3), la primera me gusta más...

Juanita: ¿y la menos?

Estudiante 2: la de mitad (2-3)

Juanita: cuando tú dices que la tercera te intriga... en que... en que radica esa...

Estudiante 2: porque diría como todo se basa en el “me quiero sentar en la silla”, por eso me parece también algo importante dentro del proceso de creatividad: llevar a la otra persona a generarle intriga... por eso estaba entre la primera y la tercera... visualmente me gusta más la primera y escogí la primera, pero me produce intriga la tercera si me siento como reaccionaría la silla, si se vuelve más cómoda de lo que se ve, pues porque se ve en el piso entonces es realmente un poco incómodo agacharse, pero me produce mucha intriga el que pueda ser realmente muy cómoda porque la forma pues no me disgusta la verdad... y pues en que material es si, entonces... si todo eso... todo eso podría variar mi respuesta (risas)

Juanita: claro... y ahora mostrándote este último grupo de sillas ¿Cuál te parece la más creativa?

Estudiante 2: mmm... la tercera

Juanita: si...

Estudiante 2: la tercera (3-4) me parece la más creativa, porque creo que son dos módulos que se pueden como... partir, y si pues también como que es muy creativo el modo en que propone las posturas, mmm... como se relaciona también con la persona, las formas, visualmente es hasta chévere, pues es como un cajón raro ahí... como un híbrido como de formas no sé, pero es muy... si me parece creativa como esa propuesta... y... bueno y la de la mitad

Juanita: ¿y la menos?

Estudiante 2: ah! ¿Y la menos? La primera (1-4) , si pues me pareció como... si es bonita, si pero pues no pasa de ser la... no propone algo nuevo frente a las... algo innovador frente a las sillas de bar

Juanita: que pena, ahorita te interrumpí ¿ibas a decir algo sobre la segunda?

Estudiante 2: la segunda me parece muy chévere, o sea me parece como... como muy cómoda, me parece... no me gusta pero me parece una muy buena idea, o sea me parece chévere como se propone y... pues no sé qué tan creativo sea pues porque es poner como muchos palitos que parecen “papas... fritas” (risas), ahí arriba, pero que se ve cómoda, o sea en realidad si se ve muy cómoda entonces me parece chévere, pero no tanto por gusto, entonces me parece chévere, pero pues le gana mucho la tercera

Juanita: aja, bueno ahora si nosotros hiciéramos aquí como una pequeña exposición y te mostráramos estas 12 sillas ¿Cuál sería para ti la más creativa de todas?

Estudiante 2: la última que nombré (3-4)... porque así como rescato esta para la época que se pudo haber mantenido la Z (1-1) , se pudo haber mantenido por ciertas cosas que ideó el diseñador de la época, también (3-4) me intriga mucho como él llegó a precisar formas de dormir, leer, pensar... como muchas postura, entonces en realidad no es una silla es como un objeto, un múltiple objeto sedente que te puede dar muchas posibilidades por eso me parece la más creativa

Juanita: y ¿la menos creativa entre todas?

Estudiante 2: la del corazoncito (risas)

Juanita: y ¿por qué?

Estudiante 2: ay! No, pues es que no se, es como una silla para niño chiquito, básica, de 4 patas, “rimax” por decirlo así, no me causa ninguna... aparte de que no me gusta... si, y cuadriculada, básica por decirlo así, es una silla muy básica

Juanita: listo!

Mile: bueno, en general ¿cuáles con bajo tu criterio las características de un objeto creativo?

Estudiante 2: mmm... que rompa totalmente todos los esquemas he... sociales... no tanto culturales porque eso sería de pronto... pues también me parece como creativo romper a veces esquemas culturales pero un poco irrespetuoso entonces... pero sí que rompa esquemas sociales como los típicos arquetipos que llevamos en nuestra cabeza del objeto cotidiano... mmm... si me parece que crear cosas es... o sea la palabra sola lo dice es “crear” desde ceros, entonces es como que no tenga ningún antecedente, eso me parece muy creativo, que no tenga algo con lo que tú lo puedas comparar como “es que se parece a...” no me parece creativo, me parece creativo es como “esto nunca lo había visto antes”, “realmente es totalmente diferente a lo que yo me pude haber imaginado que pudiera haber salido ahorita”, también ir mas allá de lo que la época te puede... pues de lo que la época te dice como que hagas o que se puede hacer, como “bueno no se puede hacer” entonces busquemos el método para hacerlo, mmm... si me parece que todas esas características influyen en un objeto creativo, que sea totalmente innovad... o sea si puede ser una silla... o sea no es innovador hacer una silla... pero que te proporciona esa silla, no la puedes comparar con otra silla... como lo puse en la última propuesta... mmm... no se puede como... o sea... que pena, se puede totalmente rescatar para llevarlo más allá, no dejarlo como “bueno es un objeto, se vendió, ahí quedo”, bueno esta bacano, esta bonito, pero es un objeto que puede trascender también... trascender me parece algo muy creativo, tu propusiste algo nuevo, he... creaste de la nada algo, pero realmente no sabes que se puede a partir de ese objeto, lo que hablábamos ahorita no es... es ir corriendo pero que pasa si corro más rápido en, en... pues en el mundo de hoy

Mile: bueno, te vamos a mostrar ahora un continuo y te vamos a invitar a que pongas tu punto de vista en el continuo, entonces dice: “la creatividad es...” y va desde *innata* hasta *adquirida*, entonces te invitamos a que ubiques pues... para eso pusimos los marcadores... que de alguna manera para nosotros sea claro dónde está tu punto de vista...

Estudiante 2: mmm...

Juanita: no lo que tú quieras... como quieras expresarlo

(Interrupción)

Mile: listo ya, después de la interrupción, que pena contigo

Estudiante 2: no tranquila

Mile: Nos estabas entonces contando donde estaría tu punto de vista en el continuo que va desde innato hasta adquirido.

Estudiante 2: yo creo que sería como acá

Mile: y bueno ¿cuáles son las razones de tu elección?

Estudiante 2: no pienso que sea totalmente innata porque pues es también como ser muy rabón por decirlo así (risas), como de: “no pues unas personas nacen creativas y las otras no...” no, no me parece totalmente de ese punto de vista, pero si hay mucho de innato, otras cosas se pueden adquirir, o sea uno en la academia va aprendiendo, pues como... a uno le van abriendo también como la cabecita, uno empieza también a ver



muchas cosas, entonces uno puede decir como desde un punto como: uy! Yo no era... yo no era creativo por decirlo así, o yo no era tan creativo, y he aprendido cosas que han desarrollado mis habilidades creativas innatas, entonces me parece que si se tienen desde un punto de vista porque, si todo el mundo puede diseñar, pero no todo el mundo tiene en su cabeza la parte de ser creativo, hasta en una empresa, una empresa pues puede salir a flote si la persona es hasta creativa como maneja la empresa, pero no creo que le hayan enseñado a una persona a ser como: “usted para que su empresa triunfe, tiene que...”, no, o sea es realmente algo que le salió... el chispazo... la idea, para mí eso es muy importante, valoro mucho el chispazo en las personas, como: “uy! Se me ocurrió”... no lo pongo en 100%, tampoco como en la mitad de que sea totalmente innato, porque como les digo muchas cosas se van aprendiendo, pero... pero... pero no se adquiere para nada desde... como desde cero, en un punto cero de todo se adquiere noo, no pienso que sea todo adquirido.

Mile: hace un momento mencionabas como innato ciertas habilidades creativas ¿Cuáles serían esas habilidades desde tu punto, o en qué consistirían esas habilidades innatas?

Estudiante 2: he... encontrar el... digamos la solución a un problema muy rápido, tener métodos no convencionales de solucionar los problemas o de encontrar una respuesta a las cosas, mmm... es hasta muy creativo como uno desarrolla a veces un problema en matemáticas, como: ey! Pero usted porque no hizo la ecuación, no pues porque por lógica, o sea lógica, hice tal cosa” ahh, bastante creativo de su parte que explore desde otros puntos de vista una solución sin que sea realmente la correcta... eso me parece también como llegar a un punto sin el que he.. he... no ha aprendido, o sea por eso decía no creo que sea adquirida porque o si no todos llegaríamos a un punto de cre... todos desarrollaríamos la misma creatividad, pero es que la creatividad es tan amplia que pues todos vamos a hacer cosas totalmente distintas, si somos creativos es por... por algo como que va también dentro de ti innato desde el punto de vista que puedes como persona, ser como tú eres como persona eso te da también la creatividad, no digo que sea como un “chip” que te dicen como: ay! Usted nació creativo, pero si como te desarrollas tú como persona puedes desarrollar también esa creatividad, pero es totalmente desde ti, no desde una fuente externa... entonces... y si una habilidad como esa, imagínate como la chispa, lo que se... Como... la solución rápida, el no llegar todo vertical sino... como no ser tan sincrónico... sobre todo en las cosas diarias...

Mile: bueno, hace un momento mencionabas la palabra desarrollo y digamos que la siguiente pregunta que te vamos a hacer tiene que ver con eso, algunas personas piensan que la inteligencia se puede desarrollar, algunos teóricos plantean que la inteligencia se desarrolla, tú que pensarías sobre la creatividad... ¿crees que se puede desarrollar? Estarían entonces... la invitación a que ubicaras tu punto de vista en el continuo que va de “sin posibilidad de desarrollo” a “posibilidad de ser desarrollada”

Estudiante 2: uy! Esa si la pongo desde acá, totalmente... con tendencia a ir pa’lla... (Risas), hee... igual a la anterior con tendencia a irse a lo innato, pero creo que sí, o sea... no es que se pueda desarro... o sea todo depende de ti, si tu estas estático, pues si no vas a desarrollar ni siquiera realmente la creatividad desde tus puntos de vista, pero si... o sea depende totalmente de ti, por eso lo puse desde cero... lo puedes desarrollar personalmente como: “bueno hice esto, pero ahora quiero que sea más creativo, digamos si yo diseño una silla, entonces como digamos que yo tengo como acá:

*(Haciendo un dibujo, habla mientras pinta) la hojita, hice esta silla así, no sé, acá se para la personita y tal... y es en tela....NO pero yo quiero que sea más creativa, entonces como que... y si yo les hago que se pueda desbaratar en dos, que sea como un... entonces las personas acá... dos personas... pero también se pueda poner como así... y se puedan cruzar porque es amplia...*

Entonces es como que puedes desarrollar frente a metas tuyas también, como desde un punto creativo como que... desde un punto de *que no lo desarrollaste* hasta un punto *que vas a desarrollar*, entonces por eso lo pongo en ceros, no me parece que... como que no se pueda desarrollar o si se pueda desarrollar, es como que depende de ti si la quieres desarrollar o no, porque finalmente son retos contigo mismo en un proceso creativo.

Mile: ¿tú crees que la enseñanza del diseño facilita el desarrollo de la creatividad?

Estudiante 2: me repites la pregunta... (Risas)

Mile: que si tú consideras que la enseñanza del diseño facilita el desarrollo de la creatividad

Estudiante 2: pues ahí entra digamos lo que hablaba un poco de la academia, como que si, acá la enseñanza... acá yo estoy aprendiendo pues diseño industrial pero... y pues un lo ve con los mismos compañeros de uno, y ahí entra también la la... que sea innato o no esta característica, o que se pueda desarrollar o no... entonces hay personas que realmente por más de que nosotros estamos con el mismo profesor, y podemos ver los mismos proyectos, las mismas materias... exactamente lo mismo he... no, no vamos a llegar a un punto de comparación porque realmente esa persona es diferente a... a mí, pues a esta persona, o sea yo ay! bueno (risas)... entonces bueno, como que estoy aprendiendo, pero mi aprendizaje no tiene que ser... no tiene porque compararse frente a que me lo van a impartir desde un momento que yo llego: “no, voy a estudiar diseño para ser creativo”. No, pues yo estoy estudiando diseño para de pronto desarrollar mis características, o ver un mundo, que me abran un poquito el cerebro, pero realmente la creatividad va a estar ahí, por eso yo pienso que es un poco más innato, siempre como que lo voy a pensar que es un poco más innato, porque por más que uno este viendo exactamente las mismas cosas la creatividad se nota, entonces como que te van a enseñar como ciertas cosas, pero nadie te enseña a ser creativo, y mucho menos... sería un error grandísimo de los profesores si te enseñan a ser creativo, porque realmente estarían es diseñando por ti ¿no? Como que bueno, como que te pueden bajar los proyectos de una y decir está mal y todo, pero si te dan la solución ¿realmente estas adquiriendo algo? O simplemente es como el punto creativo del profesor el que se puso en tu diseño y “pum” ahí apareció, entonces... mmm... no creo que el estudiar diseño me este enseñando a ser creativo

Mile: bueno, yo te voy a plantear la pregunta que sigue, aunque es posible que debido a lo que tú me acabas de contar mmm... como que tenga ciertos matices, pero igual quisiéramos conocer la respuesta y es: ¿tu identificas a algún profesor en tu formación como diseñador industrial que haya procurado desarrollar la creatividad de los estudiantes?

Estudiante 2: heee... sí... sí... o sea, frente a pues mi respuesta anterior se ve muy ligada es a abrir, a abrir, como a quitar esas cosas que te han... todos los bebés nacen como con una mente elástica ¿no? Como una esponjita, todo lo pueden absorber, no relacionan una cosa con la otra y eso les lleva a pensar en impensables, que es a lo que realmente yo veo como creativo, entonces creo que si hay profesores que realmente te enseñan a... a por lo menos a quitar esa capa, a volver tu mente mas elástica, no es precisamente a ser creativo desde mi punto de vista, sino como realmente sacar la creatividad que llevas dentro, entonces si, si hay profesores... ¿los nombro?

Juanita: bueno si

Estudiante 2: digamos Yurek, me parece, ahorita estoy en el proyecto de Yurek, he... bueno no sé si sea solo Yurek o todo el consenso por decirlo así, que abren como el paradigma por decirlo así: “tenemos tecnología pero ¿Qué se está haciendo con la tecnología?”, como que te llevan realmente a buscar: bueno yo que puedo hacer con esa tecnología ¿si vez? No me están diciendo como: “la creatividad hace parte desde” o “usted tiene que ser más creativo porque me va a pensar en cosas totalmente desde un punto de *Baudrillard*...” o... o artistas o ¿sí? etc., sino que te empiezan a escudriñar en tu mente, como a hacerte autocuestionamientos, como realmente “¿Qué ven en la sociedad? ¿Hasta dónde los puede llevar? Todo eso y muchas de las cosas desarrollan ideas, muchas de las cosas que esos profesores me han dicho desarrollan ideas: en primero por ejemplo Claudia Estrada, cuando empezamos a hablar de los sentidos, pues a mí me parece muy rico el primer proyecto de acá, en especial el primer corte, porque es aprender a oler, aprender a sentir... no es que se aprenda... tu realmente pues... pero si te lleva a otro, como aprenda a ver desde otro punto de vista, aprenda a oler desde otro punto de vista, osea, no huele por oler, no sienta por sentir ¿no?, o sea todos los objetos tienen ciertas características, explórelas, y desde ese punto de vista que te nieguen las ideas sin que te den una respuesta ayuda a desarrollar por decirlo la creatividad, digamos el ejemplo que hice en esta silla... cuantas sillas no me habrá ella rajado... o sea porque me decía: “¡no!”, y yo le decía: “¿por qué?”, y ella: porque no!, he... no sé si es desde el punto de vista que... que ella no veía ese resultado o que simplemente estaba era como haciendo que yo hiciera este proceso del que les estaba diciendo: como autoexigirme y autollevarme a nuevos procesos crea... a nuevos objetos, entonces si... y muchos ayudan como a eso pero, pero esos profesores son los que yo creo que mas, no los que te dicen o te dan la respuesta o se van desde un punto teórico, metodológico sino desde un punto más sensible, por decirlo así... que son todas las características que nombraba, creo que son profesores que han demostrado tener esas características

Mile: bueno, cambiando un poquito de tema ¿tú crees que la creatividad se puede evaluar?

Estudiante 2: ... uy! Sí, yo soy de los que evalúo cada ratito la creatividad de los objetos cotidianos, cuando me pongo frente a grandes diseñadores por decirlo así, a veces no evalúo de pronto la creatividad del diseñador pero si la que le implantó al diseño y desde ese punto de vista puedo decir es “cero creativo” o sea “bueno hasta bonito”, o sea no aporta desde un punto de vista innovador eso que: “rompa esquemas” que no... es... bueno, ahí está ¿sí? He... hay diseños que me parecen muy malos diseños y no me gustan y todo, pero digo como: “vea, el diseñador es bastante creativo”, entonces sí, si creo que si se pueda evaluar desde una parte más cualitativa que cuantificativa... cuantitativa... he... si es mas como... aunque finalmente si digamos de un profesor, he... digamos ahorita con mis ayudas en las monitorias, que finalmente las pude conseguir (risas)... ayudo a los de cuarto con proyecto, y hay veces que uno dice... que uno puede calificar realmente si es buen diseño o no es buen diseño, y básicamente un buen diseño o un mal diseño se basa en la creatividad que implemento, si están presentado unas gafas iguales a las que yo pueda comparar, que pueda hacer el paralelo, que pueda decir como: “eso ya existe” ¿sí? es cero creativo y lo rajo entonces le pongo un 2.0 o un 1.5, entonces frente a eso hasta cuantitativamente se puede... se puede medir o evaluar

Mile: y tu ¿identificas algún profesor que haya evaluado o que evalué la creatividad de sus estudiantes?

Estudiante 2: mmm... no, la verdad muy pocos, muy pocos profesores evalúan la creatividad... eso a veces me molesta la verdad (risas), pues porque miran mas digamos si el profesor es mas metódico entonces miran como: ay! Que tú hayas hecho toda la metodología y el proceso te llevo a hacer algo realmente NO creativo, entonces como que si evaluaran la creatividad llevarías a perder como lo acabo de decir... entonces... si muy pocos realmente evaluar la creatividad, no se me viene ni el primero que haya evaluado la creatividad

Mile: y desde tu punto de vista ¿Cuáles serian esas estrategias para evaluar la creatividad? ¿De qué manera se te ocurre que podría llegar a hacerse?

Estudiante 2: primero, desde el punto de vista de plantearnos digamos en un conjunto que es creatividad, digamos como lo hemos hecho durante toda esta sesión... siii, pensarlo como desde esos parámetros que es creativo, que no es creativo, y... y pues en un objeto, digamos en diseño industrial si vas a evaluarla he... la creatividad es desde unos parámetros que todos sabemos qué es creativo, entonces si a mí me presentan algo he... digamos hay cosas... me acuerdo de un diseño de una compañera, era estéticamente horrible, horrible, pero era muy bue... era muy creativo, o sea ella estaba pensando algo muy creativo... como que rompía... como que era innovador totalmente, entonces frente a eso ¿Qué le termino mirando el profesor? Le termino mirando fue el proceso, que pues realmente por ser un proceso muy bueno también la llevó como a un... a un muy buen objeto, pero... pero feo... pero pues ahí tú no puedes medir porque ahí ya estarías midiendo es como una estética, que realmente, finalmente estarías es evaluando el diseño, entonces como que si el diseño es bueno realmente frente a todo lo que imparte diseñar algo... si es bueno pues ahí estas midiendo ya de una vez creatividad y evalúas creatividad desde que el diseño sea bueno... si el diseño es malo y realmente no aporta nada y tú lo puedes comparar y dices: “esto es copia viva de tal objeto...” mmm... pues realmente ahí también estas midiendo la creatividad y la puedes evaluar, entonces si...

Mile: Cambiando un poco de tema ¿tú crees que existen personas más creativas que otras?

Estudiante 2: mmm... mmm... de pronto... no... o sea, no sería como muy vago de mi parte decir que hay personas más creativas que otras, porque... porque realmente pues me parece que la creatividad se tiene, de pronto por eso digo que es más innata entonces se tiene la creatividad, pero... sino es al revés ya es todo creatividad entonces como que no vas a poder como... ser más creativo dentro de una persona, pues realmente más creativo en que no se podría decir: “yo soy más creativo y por eso me quedan mejor los diseños”, “o me quedan más bonitos los cuadros”, o “soy más creativo y por eso saque... por eso digamos... “no, *Donald Trump* es tan creativo que se ideó muchas metodologías para sacar todas sus empresas adelante”... entonces no es que *Donald Trump* sea más creativo que una persona que está haciendo de pronto muebles o esta... o es una costurera del pueblo, no es que sea más creativo sino es que está desarrollando, de pronto, eh... su creatividad más que la persona que está haciendo cosas muy bonitas y todo pero ahí se queda... como que es muy creativa pero ahí se queda, como que no se mueve más rápido de lo que se tiene que mover... volvemos a estar corriendo... uno se tiene es... para decir que uno es más creativo tendría es que correr más rápido, no es ser más rapi... no, es correr más rápido... no es que seas... no es que seas más

creativo... simplemente es como puyarse uno... para hacer las cosas mejores...

Mile: Bueno, de acuerdo a eso te invitamos a que ubiques tu punto de vista en el siguiente continuo y dice: “la creatividad la poseen...” va desde pocos seres humanos hasta todos los seres humanos

Estudiante 2: ...es que no me gusta cómo poner 100 pero sería... o sea pienso que sería lo más objetivo desde mi punto de vista, pero... como que... siempre me gusta dejar ese margen (risas) ese margen de equivocación que todo ser humano puede tener, entonces ahí lo pondría, como casi 100, sí, me parece que todos los seres humanos poseen creatividad, hablamos es... yo hablo desde de que es innata, entonces realmente todos los seres humanos pueden tener una creatividad innata, pero si no la desarrollan, si... por eso decía se puede desarrollar pero también no se puede desarrollar, es si es, si tú te quedas estático pues realmente no vas a ver la creatividad de algunos seres humanos... y... me parece que también se liga a muchas cosas: conseguir comida eh... un campesino cuando va a hacer cosas de... (tosiendo) perdón!... a hacer cosas de... para sus cultivos o cosas así, puede implementar creatividad en como haga las cosas eh... que no son también observadas o no las desarrolla, entonces por eso no se ve tan!... pero si todo el mundo es creativo simplemente para... para no se.... Idearse algo en la cabeza... o sea desde ese punto... la imaginación entraría dentro las palabras del comienzo que se me ocurrió antes, pero si desde la imaginación... cuando yo hago un árbol, si los colores... pueden hacerte imaginar el primer árbol que tú viste en la vida, porque quedó allá guardado y sabes que es un árbol, pero realmente lo que este entorno al árbol: las hojas, las flores, todo... yo puedo imaginarme un árbol rojo todo... y ya desde ese punto estoy siendo creativo con mi misma mente, o sea no tiene que ser totalmente física la creatividad, pero... pero si, todo el mundo tiene creatividad, yo creo... entonces no lo pongo en el 100%, pero pues porque no falta de pronto (risas), que realmente uno diga: pero... pero... pero si todo el mundo es creativo... si, sería muy pretencioso decir que no...

Mile: ¿tú quieres que te de agua? ¿Estás cansado de hablar?

Estudiante 2: bueno... pues de pronto si agua pero igual (queriendo decir que no está cansado) (risas)...

Mile: si quieres lo paramos un segundo

Estudiante 2: porque ya me empezó a fallar la voz... (Interrupción)

Estudiante 2: si, es que ya empieza a fallar la voz...

Mile: entonces, íbamos en... a nos estabas explicando... ah! Casi todos... entonces cerquita al 100... listo, muy bien!. Entonces continuando, te queremos preguntar, invitar a que ubiques tu punto de vista en el continuo que dice: “el factor que más influye en la creatividad proviene de” y va dese la persona hasta el ambiente ¿dónde estaría tu posición?

Estudiante 2: En la persona totalmente... ahí sí sin margen de error (risas)... porque me parece que es la persona quiera... o sea, el ambiente no te está exigiendo que tienes que ser creativo, pues no por ser una persona... o sea, *Zaha Hadid* como árabe, o *Karim* de Egipto (*Karim Rashid*) eh... no porque se hayan criado como en un ambiente es que son creativos, eh... no o... *Phillipe Stark* es de algún lado o *Ross Lovegrove* de Inglaterra entonces no... o sea no creo que sea el ambiente o los factores los que afectan la creatividad de una persona sino totalmente de la persona, la persona ve dentro de su ambiente las cosas o no las ve, y así esté muy desarrollado siempre hay oportunidades... siempre!... entonces siempre se puede hacer algo, o siempre desde una empresa desde el punto en el que lo veamos siempre se puede hacer algo, pues si...

Mile: Bueno, y continuando entonces te queremos preguntar dónde está tu punto de vista en el siguiente continuo: “la creatividad es producto de...” y va desde inspiración hasta esfuerzo y dedicación

Estudiante 2: mmm... lo pongo en cero... no lo pongo acá por la mitad, eh... no pienso que sea... o sea pienso que sea da desde el chispazo que les hablaba, como desde ahí empieza de pronto como que un producto puede ser realmente creativo, pero lo que les hablaba acá en el papel dibujando estas sillas y todo, si yo no empiezo a desarrollar mi producto pues se puede quedar en algo muy básico y no voy a terminar de explorar si realmente puede llegar a ser más creativo, entonces sí me parece que también es desde esfuerzo... o sea lo había puesto en cero, pero el chispazo es como lo que lanza las ideas, entonces desde la idea

empiezan muchas cosas y... y puede partir de la inspiración pero totalmente desde un esfuerzo y la dedicación, o sino...

Mile: ¿qué sería la inspiración para ti?

Estudiante 2: La inspiración, desde donde yo eh... estoy viendo digamos una nube y acabo de ver como una forma extraña que me puede remontar a un producto, sea una silla, o un electrodoméstico mucho más complejo o... hasta un automóvil que es como todo un sistema muy complejo... verlo y empezarme a imaginar cosas, desde ahí empieza el chispazo, entonces por eso lo pongo ahí, como que esa inspiración, esa primera imagen, ese chispazo fue lo que me dio el punto de partida para empezar como con esfuerzo y dedicación todo un proceso creativo

Mile: bueno, y finalmente terminando con los continuos (risas)... te quisiéramos preguntar dónde está tu punto de vista en el continuo que dice: "Son más creativos..." y va desde los niños hasta los adultos

Estudiante 2: yo le voy poniendo... ahí!, casi... mmm... esto sería como un 80 (risas)... eh... los niños me parece que son muy creativos por lo que les decía de la mente elástica y que no empiezan a desarrollar... no tienen como unos... algo predestinado en sus cabezas, como ya una conexión de árbol, y se tiene viene la primera imagen de árbol, no!, o sea los niños todavía... es como: ¿árbol? ay! ¿Árbol? ¿Que era?... o sea como que no han regido tanto esa conexión y está todavía para moldear y que se puede moldear tanto hasta los 12 años que... los niños realmente son muchísimo más creativos se hace... hasta con los juegos, eh, cuando van a jugar algo y se ponen unos... unos... o sea yo me acuerdo cuando uno era chiquito y piensa como en tantos... en tantas... como en tantas cosas que le salen a uno de la cabeza, que uno ¿de dónde carajos saca eso... eso que realmente es impensable?... y también la inocencia... el poder volar, el poder hacer muchas cosas... eh... empieza a ampliar muchísimo la creatividad, desde ahí, desde esas ideas, desde esa imaginación, esa... esa locura del niño... porque es que realmente los niños son locos a veces cuando piensan en algunas cosas, pero desde esa locura es que los niños son ¡uish! Totalmente más creativos que los adultos, los adultos ya... como que a medida que uno va creciendo uno siente que pierde como cierta eh... ligereza al hacer las cosas hasta cuando uno entra a la academia, de pronto yo no he... eh... mmm... los primeros semestres como que pensaba en cosas como mucho más irreales, locas y cuando uno empieza a pasar durante todos los semestres se empieza a estancar en: "no, pero eso por producción no se puede", pero era lo que te decía no deje que eso suceda sino búsquese la solución, pero como que uno a veces... a veces la mente del adulto es mucho más perezosa que la del niño, entonces por eso creo que ¡uish! Los niños son mucho más creativos toda una vida...

Mile: ¿Qué diferencia encuentras tú entre un adulto creativo y un niño creativo?

Estudiante 2: entre el niño creativo... la realidad a la que... digamos el niño ve las cosas como si pudieran ser reales pero no las lleva a la realidad, a menos digamos que tristemente el niño se bote desde un quinto piso para volar, que realmente si, o sea pero ha sucedido... eh... desde ese punto como que no los lleva a la realidad, como que para él las cosas vuelan, hay súper héroes, o yo me puedo transformar, o existe la magia y los trucos de magia son espectaculares, que uno se puede idear una mano de cosas... pero de ahí a que el niño lo lleve a la realidad de pronto es un proceso mucho más complejo que solo se aprende durante la academia... eh... desde el colegio, el aprendizaje, la parte empírica, la parte científica, desde todos esos puntos, entonces la creatividad en el adulto se basa en relacionar los factores que ya tenemos, las realidad es que ya tenemos empezadas como a unir para darle solución a las cosas que pueden... entonces la idea es como irse alejando, volver mas elástica la mente del adulto pero teniendo la realidad del adulto, la... como el... el... ¿Cómo se dice en español?... el facto...

Mile: dilo en ingles...

Estudiante 2: si, como el hecho... si como el... el... de lo que ya está hecho, o sea del hecho, de partir de que el hecho... es que no sé cómo es la traducción...

Juanita: como es la palabra en ingles...

Estudiante 2: facto... no, es en italiano y en portugués...

Juanita y Mile: ahhh..

Estudiante 2: *du fato... o Fatto...* como el hecho

Juanita: está hecho

Estudiante 2: el que está hecho

Mile: hecho está

Estudiante 2: que está hecho de la realidad, el de hecho está pero por medio de la mente creativa puede llegar a ser más creativo con elementos reales que sí, que ya están hechos, como de un hecho...

Mile: ¿Tú crees que la curiosidad juega algún papel en la creatividad?

Estudiante 2: eh... sí!... si totalmente, si tú no eres curioso y no te llevas como a preguntarte cosas, a cuestionarte cosas, a decir como por qué es así, o sea, porque una silla es de 4 patas y no de tres o de dos o no tiene patas y la podemos colgar ¿sí?, entonces desde que la curiosidad es hacerte preguntas y desde que tú te haces muchas preguntas eh... realmente la curiosidad es la que te lleva a cosas impensables, desde que hagas algo impensable entra la creatividad

Mile: y ¿Tú crees que la experiencia juega algún papel en la creatividad?

Estudiante 2: ehhh... Si, de pronto porque tienes alguna ventaja frente a algunos manejos, pues digamos frente al producto o... no o si... o al campo que sea, como que cierta experiencia te da también pautas para encontrar soluciones más factibles ¿sí?, entonces como que puedes llevarlas... eh... si, lo que hablábamos un poco de que el adulto empieza a coger como elementos de lo que ya está hecho eh... para... para la parte creativa... pero uhm! me aleje! Me puse a pensar en muchas cosas (risas)

Juanita: no, está bien...

Mile: adelante...

Estudiante 2: no, pero si me estoy alejando acá (risas) eh... pero si como que el adulto de la experiencia eh... ayuda a manejar procesos creativos, a manejarlos, no a que aparezcan, el niño es mucho más creativo que ¡fun!, pero el adulto desde su experiencia, puede manejarlos, o sea volverlos una realidad, que realmente pues si no es realidad como que queda en la cabecita y nadie se va a enterar nunca

Mile: ¿y qué es la experiencia para ti?

Estudiante 2: la parte empírica, el cuestionarse, la curiosidad, com... porque se hace, eh... la experiencia... ¿me repites la palabra?

Mile: Qué es experiencia...

Estudiante 2: si la experiencia... (risas) yo mínimo la cambio ahorita... (risas)... la experiencia... si la experiencia... la parte de todo un proceso de vida que tú has experimentado con muchas cosas te van dando cierta experiencia... o experticia, no sé en algunas cosas... y por otro lado la experiencia de partir de algo que tú haces, eh... te da como una habilidad también o... una interactividad con las cosas que te ayuda a que seas, pues a que se involucre la creatividad, entonces la experiencia si me parece como el cuestionarse, el auto... el autocuestionarse con to... completamente todo el tiempo... como... y para ir generando experiencia, como desde la parte empírica o si tienes conocimientos académicos o científicos eh... pues también te dan cierta experiencia pero una experiencia ya teórica, entonces como que igualmente siempre se van uniendo... todo... una con la otra, siempre se terminan relacionando en un proceso creativo, entonces la experiencia es todo eso, es como todo, la parte científica, teórica, empírica, los cuestionamientos eh... simplemente el haber salido y que hayan robado es una experiencia que te quedó a ti y puedes hacer frente a la experiencia algo, una habilidad, algo... sacar algo creativo frente a esa experiencia, entonces todo eso es una experiencia...

Mile: bueno la siguiente pregunta se relaciona mucho con lo que estás diciendo y es ¿Cuál sería ese papel del conocimiento en un campo o en un área para la creatividad?

Estudiante 2: mmm... no me parece... no me parece que sea necesario eh... porque realmente pues... si solo las personas que tienen cierto conocimiento van a desarrollar una parte o algo creativo en ese campo pues estaríamos “jodidos” literal, pues porque entonces solo los psicólogos pueden innovar en sus métodos... pero... y no se dejarían... no dejarían que nadie más en otra área se metiera porque no tendría el conocimiento, pero si realmente digamos yo ahorita estoy trabajando con una... esto es un poco confidencial... no mentiras (risas)... eh, pero si es trabajar un poco con la utopía de tener oasis en los desiertos, pero si yo no tengo un conocimiento de microbiología, nanotecnología, bionanotecnología, realmente no podría hacer un “carajo” con mi diseño porque es una idea más que un producto, más que muchas cosas es una idea que... que se me ocurrió a mí y que... es mía y bueno puedo decir se me ocurrió a mí y la tengo... la parte creativa es ahora ¿cómo lo hago?, entonces si no tengo los conocimientos: no pues “cagada”, no la puedo hacer, ahí quedó, bonita la idea la anote en un papel y ahí quedó, o dibuje algo y ahí quedó, pero como desde otras disciplinas puedo adquirir ese conocimiento o... el... las personas que tienen el co... ese conocimiento pueden entrar a elaborar dentro de mi proyecto y pueden aportar al proyecto y pueden hacer más factible el proyecto, entonces como que no me parece que sea totalmente necesario eh... desde la persona creativa, sino que, obviamente tienes que tener cierto conocimiento para desarrollar ideas creativas, pero no tiene que ser la misma persona que se le ocurrió la idea eh... tener el conocimiento, sino puedes generar ese conocimiento con otras disciplinas, otras personas, amigos, compañeros, no sé, todo siempre son aportes

Mile: y ya para ir cerrando, comúnmente se considera que los diseñadores son personas creativas ¿tú crees que alguien estudia diseño debido a que es una persona creativa o crees que es gracias a estudiar diseño que una persona se vuelve creativa?

Estudiante 2: yo creo que... ahí viene otra vez de pronto lo que hablaba del desarrollo y lo innato, entonces sí, digamos cuando yo entré a Diseño pensé fue como... voy a estudiar algo... diseño: “entonces sí, usted es bueno... a usted le gusta crear cosas y hacer cosas y es como creativo y le gustan las artes y toda esta vaina, métase porque pues sí” eh... o yo lo veía así, eso lo pensaba también yo como: “bueno sí, a mí me va bien como en estas cosas de manuales, también de crear cosas de...” ¿sí?, Pero a medida que he estudiado y me he desarrollado en la academia he aprendido muchas más cosas que han ayudado a desarrollar esa creatividad, pero creo que es una y otra, o sea una persona que estudie diseño tiene que ser creativa, tiene que venir con pre... por lo menos para pasar la prueba que hacen acá de diseño, si a ti no se te ocurrió nada creativo o los que te hicieron la entrevista no vieron absolutamente ninguna cualidad en ti como diseñador pues realmente ni siquiera... ni siquiera te van a dejar entrar, entonces como que ni siquiera vas a explorar si puedes desarrollar esa creatividad o no

Mile: bueno, luego de lo que hemos hablado en la entrevista, para ti ¿qué es creatividad?

Estudiante 2: Creatividad... ush! Es que definirla es tan difícil... resumiría toda la entrevista en decir que la creatividad es... una *licuadora de ideas* ¿sí? Como... es un proceso de... de volver la imaginación, la inspiración, las ideas, en una idea, en un concepto, en algo, así no sea físico por lo menos tener esa capacidad de imaginación para unir toda esta *licuadora* y crear algo... algo lo que sea o desarrollar algún problema... o... es como esa característica, finalmente es una característica, que sale a partir de todo un proceso de ideas y de... inspiración, de desarrollo, de todo lo que hemos dicho

Mile: bueno... y ¿cómo se desarrolla la creatividad con el diseño?

Estudiante 2: uff! 100%, me parece que son... están cogidas de la mano o pues la creatividad está en el diseño, si uno no es creativo o uno no involucra la creatividad como esa característica de la que hablábamos dentro de la profesión no... o desde... si hablando del diseño desde la profesión, no... no podríamos llegar más allá de lo que ya tenemos y realmente no estas aportando nada desde decir que es diseño, que es como: mejorar calidad de vida para etc., etc., etc., entonces como que no es... empezando porque el diseño en un proceso creativo, diseño es como todo ese proceso creativo desde el inicio desde la idea hasta al destino final del producto cuando es... hasta después de terminarlo de usar, tenemos que saber que va a pasar con el producto, entonces es... está implícitamente en el diseño, es del diseño, es algo que... o pues no solo del

diseño, pero pues con el diseño totalmente tienen que relacionarse o sino no... no se podría llamar diseño

Mile: listo, bueno ¿quieres agregar algo más?

Estudiante 2: no a ustedes que muchísimas gracias por este espacio también para organizar las ideas, pensar en cosas también que uno también no se había cuestionado, como bueno: ¿Qué es creatividad?, o sea una cosa como tan amplia, tan grande y... y poderlo compartir finalmente, pues que es un punto de vista que espero que les sirva y...

Mile: no!, muchísimo!

Juanita: Totalmente Estudiante 2 Eduardo

Mile: hemos llegado al final de la entrevista, lastimosamente, porque para nosotras sería un placer hablar una hora contigo (risas), te agradecemos muchísimo de verdad todos los aportes que hiciste, son muy valiosos

Estudiante 2: espero después poder escucharlos (risas)

Mile a Juanita: no sé si ¿quieras tu preguntar algo más?

Juanita: no, no más... creo que hiciste... lograste poner en palabras como tantas relaciones y tantas conexiones que tenías en tu mente de una forma tan clara y tan contundente que...

Estudiante 2: (risas)

Juanita: si... no, no, no, ha sido una, podría llegar a decir que de las mejores entrevistas que hemos tenido

Estudiante 2: Gracias

Mile: Si muchas gracias

Juanita: y me llevo una sorpresa maravillosa, porque pues como que yo te veía y pues nada no habíamos... hablado más allá de nada, pero pues lo que tú dices como poder llegar a tener el espacio de: oye y ¿qué piensas tú sobre esto?, aunque sea un poquito forzado y todo eso, pero me parece buenísimo

Estudiante 2: no, a ustedes totalmente, muchas gracias

Juanita: que bueno

**Entrevista Estudiante 3. Carrera Diseño Industrial. Facultad de Arquitectura y Diseño. PUJAV  
(Bogotá D.C., Agosto 23 de 2011)**

Mile: "A", ¿Cuáles son las tres palabras que se vienen a tu mente cuando piensas en el concepto de creatividad?

A: Imaginación, diversión y práctica, como lo que puedo realizar con varios elementos y puedo llegar a la práctica de algo, pero práctica, no se.

Mile: Piensa en la persona relacionada con diseño más creativa que has conocido y descríbela.

A: Es alegre, ¿si te la describo así?,

M: si.

A: Es alegre, se fija mucho en los colores, su forma de vestir siempre tiene que ser como algo...algo... ella dicta Psicología del Color, entonces siempre tiene que combinar, siempre tiene que estar todo súper enfocado, los proyectos que ella realiza siempre son como muy, o sea proyectos diferentes, no le gusta hacer cosas



cotidianas, ¿puedo decir algo?

M: claro.

A: La creatividad la baja del cielo, ella tiene una relación con Dios muy chévere, entonces como que todas las ideas las baja del cielo, ella dice eso. Como que se fija mucho en los detalles, entonces si algo está... es muy melancólica, si algo está extremadamente desordenado ella lo tiene que arreglar y así yo creo que su proyecto sale. Entonces creo que es eso.

M: ¿Quién es esa persona?

A: Rocío Corzon, es la diseñadora de la iglesia, pues es la pastora y es la diseñadora de la iglesia Su Presencia, a la que yo asisto.

M: ajá, ¿tu podrías enunciar características generales de las personas creativas?, digamos no solo de Rocío, sino digamos en general ¿cuáles serían esas características de las personas creativas?

A: Pues yo creo que de por sí tienen que tener empuje, o sea como palenque para las cosas, tienen que ser animadas, no dormidas porque o si no paila, yo creo que también deben ser como muy entregadas a las cosas, que les guste, no hacer las cosas por obligación sino que les guste y también podría decir que busquen cosas con un fin específico, y tal vez la creatividad también la vería reflejada en cómo fue su vida, cómo fueron de niños, cómo, de pronto esas personas que dicen “huy se le perdió la niñez”, entonces podrían reflejar muchas cosas de su niñez o muchas cosas que en la vida de los niños se pueden ver reflejadas en creatividad, yo creería que la creatividad va muy ligada a eso, a la diversión y la alegría que provocan los niños y cómo lo yo puedo llevar de grande.

M: ¿hay alguna otra característica de las personas creativas que nos quieras contar?

A: No.

M: Bueno, entonces te invitaríamos ahora a que pienses en una idea o producto relacionado con Diseño que se caracterice por ser creativo y que lo describas por favor.

A: mmm no se, me han dejado noqueada (*risas*).

M: toma todo el tiempo que quieras, no hay ningún problema (*risas*).

A: ¿me repites?

J: Es que pienses en un, sea idea o producto, y ese producto puede ser como material o inmaterial, que para ti sea representativo de la creatividad, que tu veas que tiene cualidades creativas y que te llama la atención por eso.

A: Yo pensaría que el bolso, el bolso en general de las mujeres, el bolso cartera, porque no tengo ni idea quien lo hizo, no tengo ni idea qué pensó, pero tal vez si se ven reflejados esos pensamientos y esos sentimientos que...pues yo supongo que lo hizo fue para arreglar algo, para ordenar algo o para, creo que, no se, estoy delirando, pero tal vez lo hizo pensando en ella o pensando en él, pensando en esa mujer que quería ordenar algo, pero entonces como que a través de la historia los bolsos y las carteras han sido ese algo para la mujer especial, donde puede organizar, dónde puede poner sus cosas, pero se ha ido convirtiendo en más como un símbolo, entonces yo creo que la creatividad ahí también se involucra porque pues en parte todos los materiales en los que han estado diseñando las carteras, tal vez los colores, no se, yo digo que cada persona que las realiza, ya sea por maquinaria o ya sea artesanal, le mete como ese sentimiento, yo digo que ninguna cartera es igual, entonces tal vez por eso yo lo vería como objeto de la creatividad, porque se ve ligado a esos sentimientos, y cuando yo voy a comprar una cartera yo la busco es para algo en específico, entonces lo busco para algún color o para algunos tacones, o lo busco para alguna fecha, bueno no se, eso hago yo, voy para una fiesta y pienso que ese bolso me va a servir para esa fiesta y cómo lo van a ver otras personas, entonces yo creo que la creatividad es cómo yo veo las cosas pero también cómo las ven los demás a través de, entonces yo creo que es eso.

M: ¿Hay otras características de ese objeto que quisieras mencionar que lo hagan particularmente creativo? o ¿con las que dijiste ya estarían?

A: Pues tal vez me faltaría como que ha ido evolucionando esa creatividad a través de qué podemos guardar, entonces cómo lo puedo organizar, bueno las mujeres nunca somos, lo digo por mí, nunca somos organizadas en un bolso así tenga que pal esfero, que pal portaminas, no, nosotras no utilizamos eso, nosotras utilizamos la otra cartuchera, pero se ha ido generando como esa estructura de que ya hay bolsillos para Ipod, y entonces las personas que se maquillan tienen un espacio para el labial, cosas así, entonces yo creo que ha ido metiéndose como ese complemento a la cartera, entonces yo creería que eso.

M: Bueno, ahora te vamos a mostrar unas imágenes, Juanita.

J: Bueno, entonces te vamos a mostrar tres imágenes, y la idea es que tú a partir de ver este conjunto de tres sillas, nos contarás cuál te parece que es la menos creativa y cuál la más creativa.

A: ¿Ahí también se metería como lo ergonómico o algo así?

J: todo lo que tú consideres que hace parte de la creatividad.

A: ha, ok ok. Bueno para mí la más creativa es la amarilla (1-3) porque no se, la veo y me siento como, pues no sé de qué material será pero entonces me siento como en la playa o en algo para broncearme, pues por su estructura, como que invita a relajar, porque las otras me parecen muy rígidas, pero entonces me gusta como la forma que se le da, porque no es la misma forma de todas las sillas, que tiene sus patas... entonces digamos esta, la primera (1-1), también es diferente, pero no se, tal vez por el material o por la estructura me parece súper rígida y yo digo que lo bonito de algo es que uno se pueda sentir cómodo, por eso tal vez lo relaciono con la creatividad, que yo me pueda sentir cómoda cuando yo me siento, cuando yo la use, pues no se, esa posición a mí me gusta, no me gusta que mi espalda no quede pegada a la silla y lo veo es más como por la forma también, la forma me parece interesante ya que, pues hay sillas que son como de brazos, pero entonces la idea es que, no se, me parece como interesante esa estructura que se le da, la estética que se le da a la silla.

J: ¿y cuál te parece la menos creativa?

A: La menos creativa, la roja (1-2). Porque se me hace una estructura básica, pues tal vez tiene el corazón y tal vez el espaldar es diferente, no perdón, no el espaldar, el espaldar yo creo que sería el mismo, la unión es diferente, pero se me hace ver una silla para pequeños, para niños, y pues por eso.

J: entonces te vamos a mostrar otras tres sillas y frente a estas quisiéramos saber nuevamente lo mismo, ¿cuál te parece la más creativa y cuál la menos creativa y por qué?.

A: Bueno para mí la más creativa es la del medio (2-2), porque no se yo sigo con la forma, no sé si estoy enamorada de la forma pero es diferente, cambia, no se que tan estable sea, nunca me he sentado en una silla así, pero me parece que la persona que desarrolló esto explotó todos sus sentidos y sus sentimientos al hacer esta forma, creo que vio algo diferente, por eso me parece la más creativa, y la menos creativa me parece la primera (2-1), porque se me hace ver como esas sillas de viejitos, las que antes eran como todas duras, no se supongo que es en madera, no se, entonces supongo que es toda dura y es toda viejita, entonces no se.

J: Ahora te vamos a mostrar otras tres y de estas tres ¿Cuál te parece la más creativa?

A: La primera, la primera (3-1) porque me parece que es multifuncional, pues no se yo la vería así, o sea al principio pensé que era como desgaste de material o simplemente estética, pero me parece como interesante la forma, tal vez es básica, como de las sillas convencionales, pero me parece interesante también como esa diferencia que le da las curvas, que se puedan poner cosas ahí, no sé como revistas, como que la persona esté sentada y pueda sacar cosas, pues no sé, y pues yo creo que la persona cuando la hizo pudo haber pensado en diferentes formas y entonces ahí se ve involucrada pues la creatividad precisamente, la creatividad no es ligarse a una forma geométrica, sino tal vez desligarse de esas formas convencionales.

J: ¿y cuál te parece la menos creativa?

A: pues no se (*risas*), no se, la del medio (3-2) me parece interesante pero yo veo que fue simplemente una solución de cambio de materiales, no veo como esa, como ese algo que me hace decir huy! la quiero porque de verdad voy a decir que fue espectacularmente diseñada, no, entonces yo digo que la de la mitad, porque se me hace ver un sofá en metal y no siento que, pues tal vez el material cambia pero ya me confundí (*risas*), pienso que es diferente, pienso que si es diferente pero la vez no me hace sentir que explotó todos sus sentimientos y sus sentidos, no.

J: bueno, y por último quisiéramos mostrarte estas otras tres sillas y saber lo mismo, ¿Cuál te parece la más creativa y cuál la menos creativa?

A: No pues la más creativa es la tercera (4-3), la tercera porque es multifuncional, porque tiene una forma completamente diferente, porque aunque estemos viendo gamas de sillas pues estamos viendo algo salido del coco, porque realmente como que la forma y eso, pues no me diría, o sea si esta la ven otras personas, pues tal vez dirían que es una silla, pero no dirían que es una cama o que es un sofá o que me puedo subir, entonces yo creo que la tercera porque está espectacular, me gusta como esa solución que le dio al pensar en qué posiciones uno adquiere al estar en una silla o leyendo o viendo una película, y la que menos se me hace creativa es la primera (4-1), porque la veo y se me hace ver una silla de barra normal, pero solamente como con una adición y con las patas diferentes, entonces yo creo que la creatividad es como salirse de ese concepto igual a todos y a mí me parece que la creatividad ... pues sigue siendo esa misma silla de barra y no deja de ser eso.

J: Bueno, y si ahora te mostráramos las cuatro, ¿cuál de todas estas sillas es la más creativa?

A: La tercera (4-3).

J: ¿sigue siendo la misma?

A: Si, si me parece la más no se, como llamativa, me gusta como que cambió ese pensamiento de silla, pues aquí estamos viendo sillas, todas son para sentarse, tal vez esta primera es más cómoda, pero igual esta última (4-3) me parece interesante porque cambia por completo ese concepto de silla y yo creo que la forma, tal vez el material en que está hecho, hace que uno se sienta cómodo y pues yo creo que pues ahí está la idea de hacer algo, que la persona vea y se sienta como segura, que se sienta chévere.

J: y entre todas estas ¿cuál escogerías como la menos creativa?

A: La de la barra (4-1), porque no lo que les decía, me parece muy ver una barra pero con unas patas diferentes, pero se me hace ver la misma silla de café o algo así.

M: Bueno, a partir de este ejercicio ¿tú consideras que existen características generales de los objetos creativos?

A: Pues para mí sería que se salga de lo común, pues viendo todo esto yo digo que se salga de lo común, pues podría sacar esa conclusión, que se salga de ese rol que es silla o algún otro objeto, porque muchas veces ese es el mapa mental que uno se hace, entonces a mí me dicen “casa” y yo tengo un mapa mental de casa, pero nunca me imagino una casa bajo el agua tan pronto me dicen casa, pero una persona puede vivir en una casa bajo el agua, no sé, entonces yo digo que la creatividad está es en cómo tú cambias la mente de las personas, cómo tú cambias ese sentimiento, ese aspecto que tú dices “oh, esa casa no es normal” o “esa silla no es normal”, yo creería que es como salirse de ese enfoque que todo el mundo le da y ser diferente.

M: Bueno gracias “A”, ahora te vamos a mostrar un continuo, la idea es que ubiques tu punto de vista y el continuo dice: la creatividad es innata, es decir que uno nace con ella, o adquirida, es decir que se adquiere a lo largo de la vida, entonces ¿dónde estaría tu posición?

A: ¿haría como una línea? Digamos que para mí es innata.

M: que nos muestres como dónde se ubicaría tu punto de vista, ya como tú nos lo quieras mostrar.

A: A ok yo se los explicaría.

M: Si.

A: Yo creería que por aquí, yo creo que cuando uno es niño, o sea, yo creo que la creatividad nace con uno, pero dependiendo de cómo vas experimentando tu vida vas desarrollándola y tal vez como te, no se, digamos, yo pienso que cuando alguien cree que no tiene creatividad lo que está es escondida o se la escondieron, entonces yo creo que adquirida no es, tal vez es innata porque yo digo que la creatividad en este punto es más de ir mirando qué puedo hacer, es de experimentar, es de analizar las cosas, no sé tal vez un niño no analiza tanto pero sí experimenta, entonces yo digo que si uno experimenta ahí está todo, tal vez mucha gente que no tiene como ese clic de decir “No, es que yo no soy creativo”... yo digo que todo el mundo somos creativos pero influye cómo te dejaron ser, yo creo, porque yo digo si tuviste una mamá que no te dejaba pintar las paredes o que no te dejaba experimentar qué había en la tierra, bueno no se cosas así, yo pienso que sesgan, pero igual la creatividad va a nacer en algún momento, pero yo creo que es innata, viene con uno, pero uno la desarrolla según sus necesidades o según su mente abierta, creería yo.

M: algunos autores piensan que la inteligencia se puede desarrollar, ¿tú crees que puede pasar lo mismo con la creatividad? ¿la creatividad se puede desarrollar?, a partir de eso ¿dónde ubicarías tu punto de vista?, el continuo va desde la creatividad sin posibilidad de desarrollo a posibilidad de ser desarrollada.

A: Pues yo creo que 100% posibilidad de desarrollo, por lo que digo, un niño no nace aprendido, pero entonces tu vas aprendiendo, con todas las cosas que uno va mirando, con todas las cosas que uno va pensando y aprendiendo en la vida, así es como vas generando ese cambio en tu mente, yo creo que un niño no nace aprendido y pues uno muere sin aprender todo, yo no me he muerto, pero pues supongo (*risas*), pero entonces yo digo que 100% se puede aprender o sea se puede desarrollar, lo que digo, para mí es innata pero igual se va desarrollando a través de la vida, tal vez de las cosas que vayan pasando, cosas relacionadas con todo, yo digo que todo se basa en la creatividad.

M: ¿tú crees “A” que la enseñanza del Diseño Industrial puede ayudar al desarrollo de la creatividad?

A: Si, pero no, o sea, si puede ayudar pero entonces el lío es que yo veo que si tú no eres creativo no entras a Diseño Industrial, a no ser que hagas un preuniversitario que no te hacen examen y ¿si me entienden?, o sea si te hacen un examen y realmente tu no eres así la mujer más creativa del mundo, entonces te ponen el primer ejercicio y te dicen, no se: “haga una carta para ciegos”, pues si la niña no ha desarrollado en su vida como ese encanto pero puede que tenga ganas de estudiar Diseño Industrial, por ejemplo en mi caso, bueno yo no quería estudiar Diseño Industrial, pero cuando yo entré acá era más manual a mi me encantaban las manualidades, pero cuando a mi me pusieron a dibujar yo era como “no lo logro, o sea, no puedo”, pero entonces yo digo que el Diseño Industrial sí te ayuda muchísimo pero entonces la idea es que le brinden la posibilidad a personas...porque lo que yo te digo, si no hacen un preuniversitario no saben si son creativos o no, porque muchas veces son como “ah no, si usted no sabe dibujar, váyase”, pues no sé, es como mi ejemplo, pero entonces en lo que yo llevo estudiando, huy mucho, el Diseño Industrial ayuda demasiado, pero ayuda más que tú veas el sentido de para qué quieres estudiar Diseño Industrial, si tú quieres estudiar Diseño Industrial para seguir haciendo lo que hace la gente, o para tener tu empresa y ganar mucha plata, creo que no, creo que pues para mí no es el sentido de estudiar Diseño Industrial, el Diseño Industrial está...pues a mi siempre me preguntan ¿qué hace un diseñador industrial?, esa es la pregunta que a todos nos hacen, y yo respondo: “hace cosas diferentes, hace lo mismo pero diferente, y para mí es eso, entonces si tu vas a estudiar muchos años de tu vida, para acabar haciendo las mismas cosas que todo el mundo hace, yo digo que no aprendiste nada. Pero la creatividad está en eso, en ir la desarrollando para pensar en qué voy a hacer, qué soluciones voy a brindar, en cómo explotar esas cosas que te ha dado la vida, tus pensamientos, tus habilidades...”

M: Durante tu proceso de formación, “A”, ¿identificas algún profesor que haya procurado desarrollar la creatividad de sus estudiantes?

A: (*silencio*), necesito pensar.

M: Tranquila, tómate tu tiempo para pensar, no hay ningún afán.

A: Pues tal vez, lastimosamente, hasta ahorita lo vengo a encontrar, pensándolo muy bien, y se llama Juan

Carlos Pacheco, porque bueno, en parte es por mi gusto por el diseño sostenible y la ecología, pero entonces llevamos como cuatro o cinco clases con él este semestre, y primero yo digo que es una materia que deberían enseñar desde primer semestre, pero él nos deja, o sea él deja que nuestra imaginación vuele, nos pone un ejercicio y entonces solamente nos deja cinco materiales y haga lo que quiera, yo digo que obviamente la libertad es limitada en parte, pero entonces yo digo que el Diseño Industrial está en eso, en que quieres ser tú, la mayoría de mis profesores, por eso me ponía a pensar desde primero, porque la mayoría de mis profesores, obviamente yo sé que están ligados como a un programa y cosas así, pero la mayoría de mis profesores me decían qué tenía que hacer y me decían cómo lo tenía que hacer, entonces uno le llevaba propuestas y decía: -no, no me gusta-, y entonces yo creo que es la peor palabra que un profesor te puede decir a ti, porque es que uno no está estudiando pa` que le guste, enséñeme cómo lo puedo resolver, y eso es lo que tiene él, que es diferente, entonces él es como: -bueno, ¿tú que quieres? ¿tú que piensas? ¿qué quieres hacer? ¿qué quieres lograr?, entonces yo creo que ahí está cuando a uno se le explota la imaginación y la creatividad porque uno empieza a mirar: -ok, él me preguntó que qué quiero lograr-, y son preguntas por resolver, son preguntas como que a uno lo retan y ahí está como ese reto interesante de explotar la creatividad que uno tiene, para que voy a hacer las cosas y cómo las puedo lograr, entonces yo digo que él.

M: bueno, cambiando un poquito de tema, ¿tú crees que existen personas más creativas que otras?, para facilitar un poco la respuesta te mostramos el siguiente continuo que va desde la creatividad la poseen pocos seres humanos a todos los seres humanos.

A: ¿Me podrías repetir la pregunta? (*risas*)

M: que si tu crees que existen personas más creativas que otras, si crees que la creatividad es de pocos o si es de todos o pues en dónde se ubicaría.

A: Yo creo que son todos los seres humanos, pero yo la veo acá (*señalando en el continuo*), porque es como tú la intentas resolver, la intentas buscar, pues no digo que los administradores no sean nada creativos, pero digamos en el caso de un administrador muchas veces está ligado como a su forma de administrar, a su forma de hacer las cosas, que tú le hablas de una lámpara diferente y pues se sigue imaginando como esa lámpara, pero si tu ya le pones el ejercicio de -ven, ayúdame, hagamos una lámpara juntos-, yo creo que a él le empiezan a salir como esas ideas, de lo mas profundo de su alma (*risas*), por allá, pero empiezan a salir esas ideas, entonces yo digo que la tenemos todos, pero es cómo la queramos desarrollar, porque si alguien tuvo como yo les digo su chichón de que su mamá fue diseñadora y odió a los diseñadores para toda su vida, yo creo que esa persona tiene un chichón inmenso en su cabeza y dice: -no, yo no quiero ser como esa persona-, entonces yo digo que todos la poseemos, la cosa está en como la desarrollemos y cómo la saquemos a flote.

M: y en el siguiente continuo “A” ¿dónde ubicarías la creatividad? , dice: -el factor que más influye en la creatividad proviene de la persona o proviene del ambiente.

A: ¿puedo poner miti-miti?

M: claro, lo que quieras.

A: Si, pongo miti-miti, porque creo que de la persona está el cómo me quiero desenvolver, cómo quiero explotar pues como esos dones, por decirlo así, pero el ambiente muchas veces nos exige cosas, o nos envuelve, por decirlo así, a hacer otras cosas, o sea a qué está pidiendo la gente, qué está pidiendo, entonces no se, uno hace el ejercicio con sus amigos y dice: -huy, sería chévere un celular, con chan chan chan-, y así empiezan a salir cosas que tal vez ya estén inventadas y hay otras que no, o no sé, yo digo que hasta los cuentos, en los cuentos está como todo ese desarrollo de cómo mi creatividad y mi imaginación vuelan y cómo puedo hacer eso realidad, yo creo que la imaginación está en como mi imaginación vuela y la creatividad está en cómo yo lo vuelvo realidad, entonces yo creería que está como en la mitad.

M: bueno, ¿hay algo más que quieras agregar de este “A”?

A: No.

M: ok, entonces en el último continuo, a no, faltan dos, en el siguiente continuo: -la creatividad es producto

de: “inspiración” y en el otro lado encontramos “esfuerzo y dedicación”-, ¿dónde estaría tu punto de vista?

A: Vuelvo a lo mismo, para mí está en la mitad, y pues como por lo que estaba diciendo, el esfuerzo y la dedicación está en cómo quiero desenvolverme en la vida, cómo quiero llegar a esa meta que tengo, pero pues muchas veces es inspiración y la inspiración es... yo puedo tener mucha inspiración, pero entonces necesito esfuerzo y dedicación para convertirlo en algo real. Entonces yo creo que está en la mitad, porque yo creo que deben existir los dos elementos, los dos puntos, para que haya esa creatividad y para que yo pueda sacar resultados, yo no puedo ganar nada diciendo: -hay es que yo quiero hacer algo-, o -hay, a mí me gustaría algo-, si yo no le meto el empeño y la fuerza que eso requiere.

M: Bueno, entonces ahora sí el último: ¿dónde ubicarías la creatividad en el siguiente continuo: -son mas creativos los niños o los adultos-?

A: Los niños.

M: ¿Cuáles son las razones de tu elección?

A: porque los niños son lo máximo (*risas*), no mentiras, porque pues los niños no ven las cosas como un problema, los niños no ven las cosas como la cotidianidad, los niños intentan perderse en ese mundo, yo creo, perderse en ese mundo de la imaginación y ellos buscan hacer cosas, o sea, ellos buscan llevar la contraria todo el tiempo, y pues a eso iba yo cuando estaban mostrando las sillas, él (el diseñador) estaba llevando la contraria y no sé si fue su meta llevar la contraria y decir: -sí, voy a ser una revolucionario-, no, pero yo creo que los niños buscan llevar la contraria todo el tiempo y pues yo digo que si a tí de chiquito te permiten, porque yo digo que eso se permite, muchas veces los papás sesgan a los niños a crear cosas y a centrarse como en un cuadrado del que no pueden salir, pero si los niños explotaran toda esa imaginación y la creatividad que tienen en sus mentes y en sus corazones, huy yo creo que sería un mundo fabuloso, porque ellos se imaginan cosas que tal vez si alguien les pusiera atención, yo creo que saldrían muchas ideas, muchas soluciones, los niños juegan con guerra pero muchas veces encuentran su héroe, entonces pues no sé, yo veo como que desde ahí viene la creatividad, es cómo aprenden a solucionar esas cosas, a llevar más allá esas ideas, a desarrollarlas algún día.

M: Bueno, ¿qué diferencia encuentras tu “A” entre un niño creativo y un adulto creativo?

A: Que un niño creativo, lo hace sin pensar que está haciendo algo, que tiene un fin, o sea lo está haciendo porque así es el niño, espontáneo, un adulto creativo tal vez le generó una idea, pero trae consecuencias o trae razones o argumentos, entonces -oh, ¿esto cuánto costará? ¿lo podré hacer o no lo podré hacer?-, o sea creo que el problema está en la mente, en que si uno como adulto o como joven, deja explotar esas ideas que tiene en su cabeza y no les viera tantos problemas, creo que sería más fluido frente al diseño y pues frente a muchas cosas, porque no solamente los diseñadores son creativos, hay mucha gente que es creativo, entonces es como ligue ese... o sea hay mucha gente que se liga solamente a lo que las personas le dicen como no se, un ejemplo bobo, hay profesores que no se, se limitan a power point, a Arial 12, y solamente en un fondo y todo, y hay profesores que me han dado a mi clase de educación o de otras materias que buscan imágenes y cosas, y bueno, no están haciendo en realidad un proyecto, no están haciendo algo tangible, pero están enseñando y pues ahí también están explotando su forma de ser, yo creo que tú eres, o sea tu cara y tus cosas son lo que tú eres, entonces tú demuestras lo que tu eres, por tus facciones o por tu forma de presentar las cosas, entonces yo digo que el niño es más espontaneo, mientras que el adulto es más psicorígido, hace las cosas como el mundo dice.

M: ¿qué papel crees tú que juega la curiosidad en la creatividad?

A: Yo creo que todo, porque si no eres curioso y si no, como que experimentas, o sea obviamente puede salir y pues la creatividad se explota. Pero yo digo que la curiosidad está en ver todo, en ver todas las posibilidades, en jugar, es más jugar que otra cosa.

M: ¿y la experiencia crees que juega algún papel en la creatividad?

A: si pero no, o sea ahí tengo como un choque, porque entonces, sí creo que es súper importante, pero

entonces ¿qué tanto yo la utilizo cuando voy a volver a ser creativo?, si la utilizo en pro o en contra, porque entonces si me fue mal o si algo pasó, voy a pensar: -hay, no me fue mal, algo pasó, entonces me voy a decaer, pero entonces si fue una experiencia chévere y si yo digo: -huy, funcionó, voy a seguir-, pero entonces yo digo que es como algo bueno y algo malo, entonces es malo si tu dejas que tu mente diga: -no, es que en la primera no pudiste, paila, muérete-, entonces si tu lo intentas la segunda ya como que si lo logré súper bien, si no lo logré la primera cómo será la segunda, ¿será que mis pensamientos me dejarán intentar o será que no?, entonces yo digo que es algo también de pensamientos, de cómo tú tienes tu mente, si dejas que tu mente te domine o si dices: -No, voy a intentarlo otra vez, intentaré tales cosas.

M: ¿y para ti qué es la experiencia? Cuándo tú estás hablando de experiencia...

A: Para mi la experiencia está en evaluar, como en haber aplicado las cosas que yo pensaba, que yo sentía, o la experiencia está también en como ver cómo hago las cosas, si tengo alguna idea o si quiero hacer algo, cómo hago para experimentar eso, cómo hago para llevarlo a cabo, por lo menos para sentirlo y saber si funciona o no.

M: ¿y crees que el conocimiento juega algún papel en la creatividad?

A: Si, si juega un papel importante, pero es que yo vuelvo a los niños, los niños no nacieron aprendidos, los niños intentan es como, obviamente muchas veces es como algo que están mirando, algo que han visto, pues si, pero entonces yo digo que los niños de antes eran súper, porque entonces ellos como no tenían mucha televisión se la pasaban era probando, hacían el avión en cajitas, ya ahora hay aviones donde ellos se montan, pero entonces cuando ellos cogían esa caja, que la convertían en avión, en helicóptero, bueno, todo eso, yo digo que ellos no tenían conocimiento, o sea, ellos sabían qué es un avión, ellos sabían qué es un helicóptero, pero ellos no se ajustaban a eso, ellos decían una caja puede ser mil cosas. Yo creo que el conocimiento sí afecta la creatividad, pero muchas veces como que me pongo a pensar otra vez, cómo serán mis cosas si hago esto, si ya sé que los colores no se pueden combinar así, si el rojo provoca hambre, el amarillo no se qué, pero yo creo que el conocimiento también va con la creatividad, porque yo digo que entre más uno sepa, más puedo explotar. Aunque yo sigo pensando que es un arma de doble filo, que puede ser bueno o puede ser malo.

M: Comúnmente se considera que los diseñadores son personas creativas, ¿tú crees que alguien escoge estudiar diseño porque es una persona creativa? o ¿Crees que es gracias a estudiar diseño que una persona se vuelve creativa?

A: No, lo que yo te digo, yo creo que va desarrollando la creatividad a través de, porque entonces lo que yo te digo, si es una persona que de por si no era muy buena en manualidades o cosas así, pero alguna vez soñó con eso, bueno hay gente que se pasa, pero hay otras que realmente si meten... yo te lo digo por un caso específico, yo estudié con una niña en el preuniversitario, que entró porque decía que toda su vida había querido estudiar Diseño, pero dibujaba peor que yo, y yo, mis muñequitos en serio que, mis figuras humanas son como esos muñequitos que les acabo de hacer, entonces yo pienso que es como eso, y ella en este momento hace buenas cosas, ya aprendió a dibujar y tiene muy buenas ideas, pero muchas veces yo creo que también es como que te digan: no, obviamente que... Es que hay algo con lo que yo estoy en contra, yo estoy en contra de los exámenes de ingreso que te hacen acá en la universidad, porque si tú entras a aprender, o sea tú no naciste aprendido, hay colegios en los que enseñan Diseño, pero a mí nunca me enseñaron Diseño, y si a ti en la primera entrevista te preguntan: ¿qué diseñador le gusta?, pues yo nunca estuve en las entrevistas, pero he escuchado, y te hacen hacer como una prueba que muchas veces no la pasan porque no eres bueno dibujando, pero no exploran esas otras cosas en las que sí eres bueno, eres bueno en modelado, eres bueno en 3dMax, bueno cosas así, entonces yo digo que en la carrera se explota toda la creatividad. Pero hay gente que también se sesga a lo que le dicen los profesores, entonces ahí está también cómo tú veas el diseño, y lo que yo te digo, si tú eres apasionada y si tú dices: -yo quiero estudiar diseño para algo más allá de solamente ganar dinero-, yo digo que es mucho más que dejarse juzgar por algo que un profesor te dice, y muchas veces uno gana más cuando tú le demuestras al profesor que hiciste algo diferente, que estuviste encaminada en lo que él te dijo pero que hiciste algo diferente y no solamente hacer lo que el profesor dijo, porque es quedarte atrás.

M: Luego de lo que hemos hablado en la entrevista, ¿para ti qué es la creatividad?

A: (*risas*), yo creo que lo van a escuchar mucho pero bueno, para mí la creatividad es explotar al máximo tus pensamientos, buscar la diferencia, ser rebelde, llevarle la contraria a todo, pero como en esas ideas, cómo llegas a cambiar la forma en la que te han educado, no solamente tus papás obviamente, sino la televisión, los centros comerciales, cosas así, yo creo que la creatividad es como un don o como un gen que va en cada uno de los seres humanos, pero se desarrolla, se va desarrollando a través de que vayas viviendo, a través de las experiencias, a través de los golpes que te da la vida, porque así se aprende y yo creo que la creatividad es como la alegría que uno tiene, todas las personas deben tener algo, una chispa.

M: ¿y cómo se relaciona la creatividad con el diseño?

A: Yo creo que la creatividad y el diseño están de la mano por lo que te digo, si yo voy a hacer la misma lámpara, creo que morí, si pienso en algo más, para qué puede servir una lámpara, o sea yo digo que no solamente es cambiarle la forma estética, sino decir ok, esta lámpara no solamente va a servir para iluminar, no se, va a servir para, no se, de portalápices o algo así, como que cambias esa idea que te sesga y si ves las cosas diferentes, si vas un poco más allá de, yo digo que ahí está la creatividad con el diseño, es cambiar como tu *chip*, pero también cambiar el de los compradores o los usuarios.

M: Bueno, ¿hay algo más que quieras agregar?

A: No (*risas*).

M: muchísimas gracias “A”, muchas gracias.

**Entrevista Estudiante 4. Carrera Diseño Industrial. Facultad de Arquitectura y Diseño. PUJAV  
(Bogotá D.C., Agosto 26 de 2011)**

Mile: Bueno “MJ”, comenzando entonces, quisiéramos que nos cuentes cuales son las tres palabras que se vienen a tu mente cuando piensas en el concepto de creatividad

MJ: bueno, de pronto como innovación, como cambio y como diferente... no se

Mile: piensa en la persona relacionada con diseño más creativa que has conocido y descríbela

MJ: Pero ¿con el nombre o solo la descripción?

Mile: como tú quieras

MJ: he... mmm... (Pensando)

Mile: tranquila tomate el tiempo que necesites

MJ: y ¿cómo con palabras o frases que lo describan? O ¿cómo qué?

Mile: como tú nos la quieras describir... como era esa persona... digamos que especialmente como cuáles son esas cosas de esa persona que hace que tu pienses que es creativa.

MJ: mmm... pues de pronto porque piensa en algo moderno y en algo... nuevo, algo que no es como común en la sociedad, entonces es algo que como que llama la atención, entonces le gusta hacer eso, como que la gente se atraiga por las cosas y hem... como que tengan de pronto también un recuerdo de esta persona por medio de sus objetos, sus cosas, todo lo que diseña, entonces eso hace que también como que uno lo tenga muy presente cuando uno este pensando precisamente en creatividad, no se, pues más o menos he... y ya no se...

Mile: y ¿quién es esa persona?

MJ: Pues en realidad estaba pensando en mi (*risas*), nose, no pensé en alguien específico porque igual yo ya me siento que diseño mis cosas.



Mile: listo, no igual súper bien.

Mile: ¿Hay algunas otras características que quieras agregar de esa persona creativa, que pues en este caso eres tú?

MJ: mmm... no se también de pronto como que es... como satisfacer de pronto a una sociedad que están buscando siempre es eso, algo como diferente y un cambio, como algo nuevo.

Mile: ¿tú crees "MJ" que existe características generales de las personas creativas?, digamos ya no hablando específicamente de ti sino en general ¿crees que existen características comunes a las personas que se consideran creativas?

MJ: pues yo creo que esas características ósea es algo que todo el mundo tiene, la diferencia es que los que somos creativos sabemos cómo, cómo desarrollarlas en todo aspecto, entonces no es solamente cuando estamos diseñando o dibujando sino es en todo momento, como que se nos ocurre algo y entonces alguien muy creativo es como un niño, un niño siempre es creativo, un niño siempre esta imaginando y es eso es también como la imaginación, como que jugamos mucho con la imaginación y entonces son como esas características que hacen a una persona creativa, pero que todos pueden tener, lo que pasa es que la gente de pronto no piensa en eso y no los desarrolla a fondo, piensan es siempre como en algo que ya está, algo estándar y no en algo diferente.

Mile: OK, te invitamos ahora a que pienses en una idea o producto relacionado con diseño que consideres particularmente creativo y que lo describas

MJ: hem... ¿describir como el objeto? ¿Cómo, explicar de qué se trata?

Mile: si

MJ: estaba pensando en una silla, que es como una silla LEGO, entonces lo que hace el niño, es para niños, entonces pues esta silla la idea es que sea como lo dice el nombre como LEGO, como armable, y que no solo tenga como una postura para que el niño se pueda sentar, sino que el niño pueda interactuar con ella y le guste armarla y desarmarla para poder sentarse de distintas maneras.

Mile: y ¿ese objeto existe?

MJ: si, yo lo hice, fue el ejercicio de primer semestre, era... era, nos tocaba usar materiales reciclados, entonces utilice madera de guacales que ya cuando se seca es muy liviana entonces el niño la puede levantar y era con tubos PVC solo como en las uniones, y entonces el niño ponía el tubo donde quisiera unirla y eran mas como rectángulos y entonces podía como cambiarla de diferentes maneras y con diferentes colores.

Mile: ¿qué cosas hacen que ese objeto sea creativo?

MJ: De pronto porque es algo pues que está como fuera de lo regular, fuera de lo que es una silla normal de cuatro patas, un espaldar y un base, entonces es algo como que hace que también como que juegues con la imaginación del usuario entonces eso hace como que también le dé creatividad al mismo tiempo a la persona, no solo como al... en este caso a mí que la hice, sino en este caso al que la está usando de poder ser creativo e imaginarse como la quiere hacer. Entonces pues no se que mas las hacen creativas, he... no se

Mile: bueno, vamos ahora a hacer un ejercicio.

Juanita: te vamos a presentar en estas imágenes este conjunto de tres sillas y quisiéramos saber para ti ¿Cuál es la más creativa y porque?

JM: mmm... yo diría que la 1, la primera (1-1), pues porque precisamente por lo que decía antes porque juega con materiales y formas diferentes y pues que la hacen como una silla especial y pues no se también es creativa porque pues como que necesita como mucha imaginación como para realmente sacar algo así, como pues no sé... ya no sé si están muy cortas mis respuestas

Juanita: no, no te preocupes.

Juanita: te hago una pregunta, ahora sí de estas tuvieras que escoger ¿cuál te parece la menos creativa?

MJ: yo creo que la segunda (1-2)

Juanita: si y ¿por qué?

MJ: porque... pues no es tampoco una silla como todas, pero como que no te hace imaginarte distintas cosas con ella, como que solo vez la silla y vez sentarte, con las otras como que tú imaginas más cosas, más figuras, más objetos, por eso no creo que sea tan creativa...

Juanita: bueno, si te mostráramos ahora este otro conjunto de tres sillas ¿cuál te parece la más creativa?

MJ: la segunda (2-2), y no sé como por lo mismo, porque como que tiene muchas formas diferentes, como que se sale de lo común, como que le provoca a uno también sentarse, como que le dan ganas a uno de entenderla, como de saber también porque fue hecha así, no se todo todo, como que le pone a la persona a crear... como a pensar en la silla, no solo a sentarse y ya...

Juanita: y en cuanto nuevamente la pregunta de ¿cuál te parece la menos creativa?

MJ: de pronto la tercera, porque.... No sé en este caso todas son muy creativas, ósea las tres son... pero la tercera no... es mas como porque como que no llama tanto la atención de pronto, entonces no, pues como que no muestra tampoco como mucha creatividad, como que uno se imagina diciendo: "no, pues yo puedo hacer eso". Las otras son como más diferente, como algo más extraordinario... ya, no se...

Juanita: ahora nuevamente la misma pregunta ¿Cuál te parece la más creativa de la tercera cartulina?

MJ: ... hum todas!... (Risas)

Juanita: pero si tuvieras que elegir una...

MJ: hum... no sé, de pronto la segunda

Juanita: la dos te parece la más creativa...

MJ: pero en este caso es mas por el material, porque es algo como que... es un material diferente entonces pues uno como que no se imagina que con láminas solas puede hacer una silla, es también eso, como que el juego de los materiales y las figuras y como las... los colores hace que aparezca algo que uno no espera y que lo hace muy creativo por eso... entonces pues esa me parece muy...

Juanita: y de las otras dos, si te tocar elegir la menos creativa entre estas tres ¿Cuál elegirías?

MJ: la uno, porque pues aunque tiene una figura pues como muy diferente pero de la mitad como hacia abajo y que es algo muy como extraño, sigue jugando como con el mismo rol de tener como pues simplemente como pues como un espaldar como liso, normal y una base normal entonces no, entonces pues si le quitáramos eso pues sería común, como una silla, esta es más rara (refiriéndose a la silla 3 de la categoría 3)

Juanita: y esta cuando dices que es más rara ¿a qué te refieres?

MJ: pues me parece muy interesante que sea como una sola pieza, entonces eso también... por eso no sabía cómo cual escoger, porque eso también es al mismo tiempo muy creativo, ósea, poder sacar algo tan simple pero que sea como tan... como que dice todo y que sea tan funcional, y que sea como tan... eso también hace que sea muy creativo, porque a veces uno piensa que la creatividad se basa como en hacer algo muy también como muy diferente, y entonces muy loco, como nada de lo normal, pero pues a veces cómo llegando a lo más sencillo es que se sacan pues a veces cosas muy buenas

Juanita: y finalmente si te mostramos estas otras tres sillas, la misma pregunta ¿cuál te parece la más creativa y la menos creativa? Y porque

MJ: creo que la más creativa es la tercera, pues porque como que tiene muchas variaciones, entonces... y no es común, no es como cualquier silla, es algo completamente de diferente que también la gente puede usar como cama... como... también como repisa, pues no se es algo como muy diferente... y la menos creativa he... yo diría que la dos, porque pues aunque sea muy diferente pues como que no implica nada, no hay como nada nuevo con respecto a una silla, yo lo veo como un juego, como un niño pues como para poder sentarse, acostarse o lo que quiera hacer... pero como silla como tal, como de algo distinto, algo como innovador... pues no se...

Juanita: Ahora si nosotros te mostráramos todo el conjunto de sillas y nuevamente tuvieras que elegir entre todas estas la más creativa ¿Cuál sería tu respuesta?

MJ: La última (refiriéndose a la silla 3 de la categoría 4), porque no sé, me parece más... es como, como que no se, de pronto por eso... porque están haciendo algo que no solo consiste como en una silla sino que se están yendo más allá, no es solamente como el hecho de crear una silla sino de poderle dar a la persona como lo que neces... lo que requiere... ósea como la necesidad de sentarse, pero ahora de muchas maneras, como darle como el gusto de poder complacerla de muchas formas.

Juanita: y si te preguntáramos entre todas estas la menos

MJ: yo diría que la roja de la primera (refiriéndose a la silla 2 de la categoría 1)

Juanita: y ¿por qué la escoges?

MJ: porque no tiene nada interesante, no sé, no muestra mayor cosa, como que no, ósea no se expande más de la función de sentarse...

Mile: en general ¿cuáles son a tu juicio los criterios bajo los cuales un objeto puede considerarse creativo?

MJ: que sea como, como dije antes, como diferente, como llamativo, que sea algo... y que de pronto también que no es lo que esperas, si como digamos yo me voy a una tienda y estoy buscando una silla y veo la que tiene muchas funciones pues es como... es más creativa, porque te da a ti también como una forma de, ósea le da al mismo tiempo... ósea mejor dicho (risas), es también como... ósea creatividad es también como darle al usuario el poder de que él sea creativo con lo que tú estás ofreciendo, entonces como que el hecho de, de... por ejemplo de la otra silla es que tiene tantas variaciones que no se queda solo en la corta impresión de la silla, sino que te da, pues como la creatividad a ti como usuario de qué hacer con ella, entonces de pronto también es eso, como que tenga como... que llene más de lo esperado, como que no sea solamente que te dijeran que es una silla sino que es muchas cosas al mismo tiempo

Mile: bueno, listo. Vamos ahora a mostrarte un continuo, una rayita, y te vamos a pedir que ubiques tu punto de vista frente a lo que tu consideras, entonces dice: “la creatividad es...” y va de *innata* a *adquirida*, entonces te invitamos a que ubiques tu punto de vista donde estaría la creatividad y porque

MJ: que, ¿hago una rayita?

Mile: si como quieras, márcalo como tú quieras marcarlo, lo importante es que identifiquemos donde está tu punto de vista.

MJ: Esta como acá... y ¿por qué? (risas). Pues porque yo creo que todos tenemos creatividad, pues como que uno nace con eso y en especial si uno ve un niño absolutamente todos son creativos, absolutamente todos, entonces es algo que todos tenemos, lo que pasa es que se va perdiendo con el tiempo, entonces no creo que sea como adquirida, es algo que uno tiene y que si uno desarrolla en ese caso, ósea como si uno a medida que uno lo va desarrollando pues si como que la va adquiriendo un poco más, pero si en un principio como que todos tenemos creatividad, unos como que la pierden y otros como que la mejoran, como que la aumentan, pero no es completamente innata, hay muchas cosas pues por lo mismo que te rodea hacen que tu adquieras creatividad, pero la... es que no sé... la creatividad no es algo como que... como que llega y que... es decir como que es algo que está contigo, pero que muchas cosas hacen que como que se dispare, como que se aumente o no tengas, entonces pueden haber días en los que no tienes nada de creatividad, pero pasó algo y entonces hoy hizo que... si como que fueras creativa

Mile: ¿cuáles serían esas cosas que provocan la creatividad o aumentan la creatividad como lo estás diciendo?

MJ: pues yo creo que eso es como con respecto a cada persona, he... de pronto como la felicidad de cada persona, o como los momentos de como de lucidez, como de que algo se te pasó por la mente como por algo que viste, algo muy chiquito, algo muy pequeño. De pronto también los recuerdos como de algo y entonces mmm... es mucho también los recuerdos porque si estamos pensando como que la creatividad es como de niños, los niños son creativos por todo, por absolutamente todo lo que ven, entonces uno como que, como que empieza a ver esas cosas y como que se acuerda de pues de... como de... de algo que le da como un sentimiento, entonces hace que seas creativo, no sé

Mile: algunos autores piensan que la inteligencia se puede desarrollar, tú qué piensas respecto a la creatividad, piensas que se puede desarrollar, te invitaríamos a que ubiques tu punto de vista en el continuo, que va de sin posibilidad de desarrollo a posibilidad de ser desarrollada

MJ: ok, entonces, si esta como acá... porque pues sí, sí se puede desarrollar, si tu pues haces como el esfuerzo por, como por... de pronto como por lo que decía, los “?? (21:05)” o los detonantes que hacen que sean creativos entonces pues eso de pronto hace que la persona empiece a ser más creativa, o pues como a desarrollarla un poco

Juanita: pero ese desarrollo que tú dices aquí es como de... es que no se qué palabra dijiste: ¿“los cosos” que desarrollas? Los....

MJ: los detonantes

Juanita: ah! Ya ya ya ya

MJ: no está como más, acá (cambiando la marca en el continuo), como más acá, están más acá

Mile: ¿qué te hizo cambiar de opinión?

MJ: porque igual, como lo que decía, que igual como uno nace con ella, entonces pues uno, uno siempre la tiene pero si... ósea si... ¿cómo decirlo? Como... ósea como unos la pierden y otros como que la aumenta, entonces es eso, los que la pierden es porque no desarrollaron la posibilidad de ser creativos, en cambio estos si por muchas cosas que los ayudaron a eso, que pueden ser como los detonantes que decía anteriormente

Mile: ¿cómo crees tú que la enseñanza del diseño puede ayudar al desarrollo de la creatividad?

MJ: he... pues no sé porque en el diseño siempre, ósea la creatividad es como una de las, es como... si, si no es la más importante es una de las cosas más importantes como de la definición de diseño, entonces el hecho de poder diseñar pues... uno también es... es poder ser creativo, entonces pues el diseño, si en sí es creatividad pues este también puede ayudar como a que alguien sea más creativo o no...

Mile: en tu formación como diseñadora identificas a algún profesor o profesora ¿que haya procurado desarrollar la creatividad de los estudiantes?

MJ: mmm... si, a María Elvira... he... no me acuerdo del apellido, la curadora del museo de arte moderno... no me acuerdo.... Y es que ella, ella por ejemplo no es como, ósea... cuando ella está enseñando, a ver ella es de estética, y pues digamos que la estética a veces es muy... como muy... como digo... como que no tiene como una línea recta, como que no va... sino que es algo como muy abierto y es muy como a la opinión de cada persona, pero entonces ella... ella hace eso digamos con los estudiantes de ella... ella hace como que la estética se vuelva... como que se vuelva algo de cada uno siendo como creativo, entonces ella le hace a uno como ejercicios y cosas muy diferentes y como fuera de lo común que hacen que uno precisamente como que trate de ser más creativo con todas las cosas, y que no es simplemente como... pues como... como aprender términos y cosas y definiciones, sino simplemente como también como, como esas definiciones y eso como tu como lo vez y entonces como lo puedes desarrollar pero abiertamente, ósea si quieres ir y hacer un show afuera y para ti eso es como pues poder expresarte... entonces más o menos eso....

Mile: y recuerdas algún ejercicio en particular que te haya hecho que quieras contar un poco como en qué

consiste...

MJ: ella nos hizo una vez he nos toco como escoger un personaje como he... como importante, pues como en el mundo y entonces nos tocaba como hacerlo, entonces era en grupo. Nosotros escogimos a Charles Chaplin, y entonces nos tocaba hacerlo: un muñeco como de 20 cm, y entonces nos tocaba coserlo, nos tocaba hacerlo a nosotros, entonces tocaba como hacerle la cara y hacerle todo, y como los cosos representativos de él. Y después entonces nos tocaba a todo el salón, llevamos nuestros muñecos y como basados en cómo... obviamente ya habíamos investigado como era este personaje, como que le gustaba, que hacía, porque lo hacía... entonces también es eso, como que ella de una manera muy diferente nos pone a investigar, como a... si como a hacer cosas, que uno puede ir a internet a investigar sobre Charles Chaplin y traer la investigación, pero eso lo hace como mas didáctico, como más creativo como para que uno no se aburra y simplemente sea una investigación. Entonces después nos tocaba a todos como reunirnos y tenían que tener un dialogo como con otros tres muñecos, pero entonces el dialogo era tu siendo Charles Chaplin y el dialogo del otro y entonces que dialogo tendrían, entonces era muy chévere porque como que uno resultaba pues con personajes rarísimos como Charles Chaplin y Bob Marley, entonces en esa época Charles Chaplin en esa época y Bob Marley, entonces él alegando “ay! Todo es tan divertido” y el otro “que todo era marihuana y bonito”, entonces fue muy chévere, y entonces de trabajo final nos tocaba como grabar un video de precisamente una discusión que tuvieran como tres personajes y que harían, como que... no me acuerdo el final... como a que llegarían en común, en que estarían de acuerdo los tres.

Mile: ¿qué cosas de esa actividad identificas como creativas? digamos que ya nos has ido contando cositas, pero redondeando un poco cuales...

MJ: hem... pues cosas específicas, pues como que nos haya hecho... el hecho siempre de tener como manualidades, de hacer algo que sea no solamente como escribir o leer, eso hace que la persona, o que uno sea muy creativo, porque uno a veces como que necesita expresarse con algo más que no sea solamente escribir o leer, entonces el hecho de uno tener que hacer su propio muñeco pues era... era un reto, pero pues era algo muy... y entonces ahí es donde como que viene ya igual como la creatividad de cada uno, como que ya uno tenía que ver cómo le va a hacer el pantalón y como le va a hacer los zapatos, y con qué materiales y con qué cosas y todo y no se también como pues no mas como pensar en algo que a uno no se le ocurre, como un dialogo entre una persona y con otra que nada que ver y en toda la época, entonces eso ya es algo diferente, algo creativo

Mile: cambiando un poco de tema te vamos a mostrar otro continuo y quisiéramos que nos cuentes si para ti existen personas más creativas que otras. El continuo iría de: *la creatividad la poseen: pocos seres humanos a todos los seres humanos.*

MJ: yo digo que todo los seres humanos, todos podemos ser creativos, todos tenemos la creatividad, pero pues como lo dije antes unos la pueden desarrollar y otros la pueden ir perdiendo entonces no es que todos la tengamos... o de pronto si todos lo tenemos en todo momento, pero es solamente que unos no deciden o contarla, o pues como verla, expresarla... y otros si deciden hacerlo

Mile: continuando con los continuos (risas) valga la redundancia, *entonces el factor que más influye en la creatividad proviene de...* va desde *la persona a el ambiente* ¿Dónde estaría tu punto de vista?

MJ: yo creo que en la mitad, porque pues así como una persona puede influir mucho, pues el ambiente también ósea todo lo que te suceda alrededor hace que se te ocurra algo, una idea o algo, pero también lo que te dice una persona o como actúa una persona hace que también tu veas cosas diferentes

Mile: ¿hay algo más que quieras agregar a esto?

MJ: No, nose...

Juanita: Yo te hago una pregunta, tú dices es como que influye más en ti para ser creativa, si la persona o el ambiente

MJ: no no no, como en cualquier persona, si como... si como si cogiéramos a alguien de la calle y le decimos,

que no sea creativo, pues como que influye más para él, como no sé, ósea como si te lo pusieras a mirar y entonces esa persona como que te muestra y este espacio que te muestra, pues como puede haber muchas cosas de una persona pueden haber muchas cosas del ambiente, pues como que aportan como igual... como...

Mile: bueno, entonces ahora quisiéramos que nos contaras porfa, donde ubicarías la creatividad en el siguiente continuo y es: *la creatividad es producto de...* va desde *inspiración* y hasta *esfuerzo y dedicación*, donde estaría tu punto de vista

MJ: hum... yo creo que como aquí, porque pues si depende mucho de la inspiración, ósea es el factor más importan... pues no más importante pero si es muy importante pues porque si uno no está inspirado a uno no se le ocurre nada y uno no sabe ni que hacer, pero pues también influye un poco que uno tenga esfuerzo y dedicación, ósea no todo es inspiración, uno no puede sentarse y esperar que la inspiración le llegue, uno también tiene que esforzarse por buscarla, es mas eso esforzarse por buscar la inspiración, y pues dedicarse a tenerla todo el tiempo tambien, como a buscarla en cualquier espacio en cualquier cosa y en cualquier persona, entonces por eso no es completamente inspiración y pero pues tampoco es solamente esfuerzo

Mile: y ¿Qué es la inspiración para ti?

MJ: hem... pues la inspiración no sé yo lo veo como todo, todo te puede inspirar, desde la cosa más chiquita te puede traer a ti como algo y como que mostrarte una idea, hem... como... y también es algo como que, como que... ósea tu no todo el tiempo estas inspirado, no todo el tiempo estas con ideas si, entonces la inspiración es algo como que llega por algo que la crea, o que te dá a ti esa inspiración o por una persona, o por un... no sé

Mile: Muy bien si, continuando entonces quisiéramos que por favor nos contaras donde ubicarías tu punto de vista en este continuo: *Son más creativos...* y va desde *los niños* hasta *los adultos*

MJ: ya había dicho eso hace ya mucho tiempo, para mí los niños, eso si toda la vida, por el simple hecho de que los niños hem... ellos ósea... cuando uno ya es adulto uno sabe como la diferencia como entre la realidad y como, pues si lo imaginario, un niño a veces se pierde en lo imaginario, lo cual es muy bonito y eso hace que los niños sean muy creativos y también uno, cuando uno también se pierde en lo imaginario en algo como irreal le pueden le pueden llegar a uno cosas como muy muy interesantes y muy chéveres como ideas, entonces ahí es donde los niños como que ellos no no piensan siempre como en algo que es ósea tangible y real y hasta ahí, ellos ven más allá, entonces ellos como que les les... como no sé, siempre tienen creatividad, siempre están imaginándose cosas que uno no alcanza a entender

Mile: ¿qué diferencia encuentras tú entre un niño creativo y un adulto creativo?

MJ: hem... pues lo principal es que un niño creativo como que, ósea no sé como ¿creativo como de que haga algo, ósea de que el niño haga algo creativo o de que siempre sea creativo? Ósea porque el niño... ósea... la diferencia que yo veo es como que el niño, ósea el niño siempre, en todo momento está siendo creativo, como con todo lo que hace, absolutamente todo: come, se mueve, camina, hace, todo... A un adulto le cuesta más trabajo, precisamente porque uno ya como que entiende cual es la realidad y que no es irreal, entonces pues un adulto como que ya no llega a tener como esos como juegos o esos momentos tan irreales que le dan a uno la creatividad pues como el niño

Mile: ¿tú crees que la curiosidad juega algún papel en la creatividad?

MJ: Si, más, pues más que todo los niños, pues porque precisamente esta curiosidad hace que ellos se imaginen y como que crean, crean cosas nuevas, porque les interesa ver algo diferente igual en un adulto también, cuando tu... ósea la curiosidad hace que uno encuentre algo diferente, o que pues vea algo diferente, y esta cosa... estos... como estas... cosas diferentes son lo que te dan a ti también como, como creatividad, como que te hacen a ti como imaginarte otras cosas y he... pensar cosas diferentes... dije diferentes como 20 veces (risas)... bueno no sé...

Mile: y ¿tú crees que la experiencia juega algún papel en la creatividad?

MJ: Si también, pero ahí ya va, es mas a favor de los adultos, ósea un niño tiene creatividad todo el tiempo

igual lo que experimenta le da creatividad, pero un adulto es más como que a medida del paso de los tiempo como que lo que... todo lo que experimenta hace que a ti te de algo como... te den a ti ideas diferentes como de porque paso eso, que paso, que hacen que te den como una inspiración, como algo, como algo... no sé...

Mile: ¿para ti que es la experiencia? ahorita que hablabas de experiencia ¿Qué es para ti la experiencia?

MJ: he... no sé, para mí la experiencia es como... como el haber vivido algo y que después te haya dejado algo a ti, entonces que te haya como, bien sea como... como enseñado algo o como cambiado algo y entonces te deje a ti como, pues como un recuerdo de esto que pasó, y entonces eso ya se vuelve como una experiencia de la cual tu puedes aprender o puedes como dejarla a un lado y volver a vivirla.

Mile: y ¿tú crees “MJ”, que el conocimiento en un campo juega algún papel en la creatividad?

MJ: hem... pues si, el conocimiento todo el tiempo está jugando en cuento a la creatividad, pues el hecho de que tu conozcas más y sepas más pues hace que te preguntes al mismo tiempo más y el hecho de que te preguntes pues hace que pues como que crees unas cosas e imagines otras y te provoque como conocer más, como expresarte de otras maneras

Mile: cambiando un poquito de tema “MJ”, ¿tú crees que la creatividad puede ser evaluada? ¿Crees que es posible evaluar la creatividad?

MJ: hem... Pues si y no, si estamos hablando de dos personas que son creativas como en un nivel pues como de una línea recta pues puede ser alguien más creativo y alguien menos creativo, pero igual como la creatividad es algo que te llega a ti en cualquier momento o como puedes durar mucho tiempo sin tenerla, como que no... entonces no sabes si alguien es más creativo o no, porque si digamos a alguien se le ocurren 20 idas al día, pero al otro se le ocurre una y es perfecta y es muy creativa, es algo muy diferente y las otras son muy comunes y pues parecidas, entonces uno no puede medir cual es más creativa y cual no... entonces no se... como que... no de pronto yo diría que es muy complicado medirla... no... no...

Mile: y tu identifica “MJ” algún profesor algún profesor en la formación que has tenido como diseñadora ¿que haya evaluado la creatividad? ¿Cómo en las estrategias digamos de evaluación que usaba para la creatividad?

MJ: mmm... Pues que yo me acuerde de exactamente alguno no, pero si hay muchos que evalúan eso, pero no es tanto como el que uno sea más creativo que el otro, si no de pronto ellos, lo que yo veo es como que evalúan como tu propia creatividad, ¿si? Como que de pronto ellos llegan a entender que tú puedes dar más y que tú puedes ser más creativo, y no como “no es que este no hizo nada y los otros si”...

Mile: y ¿de qué manera lo evaluaban?

MJ: no, no sé, ósea han habido como muchos profesores, pero no, no sé exactamente como cual, pero pues digamos no sé... el hecho de que... por ejemplo ahorita María Elvira... ayer nos hizo un trabajo y entonces nos tocaba leernos un libro, y con ese libro nos tocaba hacernos unas preguntas sobre el libro, pero entonces solo podías dibujarlas, o pegar cosas o hacer lo que quisieras, entonces yo decidí dividirlo como por cuadros y como que cada cuadro era una pregunta y otra persona hizo solo un dibujo, entonces pues no sé... ósea ahí ya como que yo no sé... pues si como que eso ya sería muy difícil de calificar, pues si como con respecto a la creatividad, porque uno no sabe pues como... como si con todo el dibujo está expresando mucho o con muchos muchos... no se es algo raro pero no, que yo me acuerde un profesor como que haya calificado exactamente como eso “es que tú no fuiste nada creativo” no, no...

Mile: OK, vale, vale, listo. Ya cerrando un poco la entrevista, generalmente se considera que los diseñadores son personas creativas, ¿tú crees que alguien entra a estudiar diseño por ser creativo, o crees que es gracias al estudio del diseño que alguien puede volverse creativo?

MJ: yo creo que son las dos cosas, ósea yo digamos cuando yo entre a la carrera yo no, yo no sabía que quería estudiar y decidí diseño y yo no estaba segurísima, ósea yo no fue como toda la vida quise estudiar diseño, pero a mí me gustaba mucho precisamente hacer algo, siempre me gustaba estar haciendo cosas diferentes y como... y como cositas chiquitas siempre estaba como haciendo cosas y eso, pero igual como

mediante toda la carrera, como pues de lo que llevo, como que igual me... como que me ha ayudado mucho como a ver cosas que me hacen más creativa y volverme más creativa pero en muchas cosas, ósea, digamos yo antes solo era creativa como haciendo las carteleras del colegio y haciendo pulseritas para mí ¿si? pero ahorita ya es no solo es haciendo algo, sino haciendo muchas cosas, entonces ya no solo soy creativa como cuando estoy dibujando o cuando estoy haciendo... pues si como diseñando algo, sino como en todo momento, si como, no sé cómo que ya es todo el tiempo, ósea si como que mi mamá me dice como “bueno vamos a hacer un ponqué” y entonces ya ahí mismo como que quiero decorar todo el ponqué y todo eso, entonces como que igual ósea uno puede ser creativo y querer estudiar diseño por eso pero igual también uno cuando empieza a estudiar diseño uno como que empieza a darse cuenta de que hay muchas cosas que lo hacen a uno creativo y que lo pueden volver a uno más creativo.

Mile: bueno, luego de lo que hemos hablado a lo largo de toda la entrevista ¿para ti que es la creatividad?

MJ: uyyyy... pues no se sigue siendo como algo fuera de lo común, como algo que... ¡ay! No sé, ya no sé, como... no s, no sé, la creatividad es como poder desarrollar algo de muchas maneras y como poder... como sacar algo, que es algo... no sé, que tiene algo muchas funciones, o como pues no sé, no se no sé, como ayyy!! noooo como ya me perdí... (Risas)

Mile y Juanita: no tranquila organiza tus ideas, tomate tú tiempo...

MJ: No sé, la creatividad es algo como, es como, de pronto como poder expresarse de una manera diferente, como poder decir algo sin tener que hablarlo y si... sino con muchas cosas, como de muchas maneras, expresarte en mil maneras...

Mile: Y cómo se desarrolla, perdón ¿cómo se relaciona la creatividad con el diseño?

MJ: hem... no sé, pues como que... ósea como que para poder diseñar necesitas ser creativa, ósea necesitas como... como poder experimentar con distintas cosas y el hecho de ser creativo ya significa que tu estas diseñando, que estás haciendo algo pues como diferente, que puede ser como innovador...

Mile: ¿Hay algo más que quieras agregar “MJ”?

MJ: no, no sé, no

**Entrevista Estudiante 5. Carrera Diseño Industrial. Facultad de Arquitectura y Diseño. PUJAV  
(Bogotá D.C., Agosto 29 de 2011)**

M: ¿Cuáles son las tres palabras que vienen a tu mente cuando piensas en Creatividad?

MA: Bueno, como innovación, de pronto como crear soluciones nuevas o nuevos conceptos y no sé algo diferente como un cambio, nuevos conceptos, nuevas ideas.

MA: Piensa en la personas más creativa en diseño que has conocido y descríbela.

A: O sea que conozca yo, o que haya visto por ejemplo?

MA: Alguna persona que tú consideres que es particularmente creativa, que esté relacionada con diseño.

MA: Yo creo que es mi profesora de este semestre, se llama Lorena, es mi profesora de Diseño y Cultura. No sé, qué complicado, ¿la tengo que describir?

J: o ¿qué ves de ella que la hace o te parece una persona creativa?

MA: Pues ella es una persona creativa, pues no sé nos da muchas ideas en los proyectos, al momento de diseñar ella es la persona que ve lo que nosotros no vemos, nos da nuevos enfoques o diferentes puntos de



vista , o sea yo creo que se le nota hasta en la manera de hablar , en la manera de vestir, todo en torno a ella es creatividad, ella es en verdad única, no es como el común.

M: ¿Qué cosas de la manera de hablar o de la manera de vestir identificas tú como que son creativas? o ¿por qué hablas digamos de estos dos aspectos?

MA: No, se, como que no se viste como todos, por ejemplo no es cafés y negros, ella siempre combina Cosas como muy llamativas de color, nuevas, no sé, y en la manera de hablar, es por todo lo que nos dice no sé, es como diferentes puntos de vista como “míralos desde acá o míralos desde allá”, no se.

M: ¿Tú crees que existen características generales de las personas creativas? Ya no hablando de tu profesora en particular sino de las personas en general, ¿cuáles serían esas características de alguien creativo?

MA: voy a pensarlo .... No sé, yo creo que las personas creativas, siempre como que lo expresan, siempre expresan como una inquietud, no son conformes sino que siempre ven algo como por otra parte, lo que uno nunca ve, o no sé, cosas así y siempre son personas muy inquietas, me parece, creo yo, o sea son personas que siempre están cogiendo no sé, la hoja la mueven y la voltean, o cogen el esfero y empiezan a rayar. No sé si les esté ayudando...

M: Claro, claro que sí, además creo que es importante hacer la aclaración de que no es que haya una respuesta que está bien o que está mal. Todo lo que tú nos puedas aportar está totalmente bien porque precisamente lo que queremos es saber lo que piensas entonces no te sientas como “ay no, será que sí”, no, tranquila cuéntanos todo lo que se te ocurra. Ahora quisiéramos que pienses en una idea o producto relacionado con Diseño que te parezca particularmente creativo y que lo describas por favor.

MA: No es de un diseñador, pero me llama mucho la atención la silla del *LeCorbusier* , la del S-4 pues es, no sé, el señor es arquitecto y es como esa concepción de estructura más clara en el diseño me parece muy interesante, además formalmente pues es otra cosa.

M: ¿Qué características tiene esa silla que te parece que la hace un objeto creativo?

MA: La forma, las texturas, los colores, pues siempre es como...el estampado, que no se encuentra normalmente, realmente el concepto que uno tiene de silla son las cuatro patas, el espaldar, pero entonces él juega mucho con las curvas, eso.

M: ¿Hay algo más que nos quieras contar de la silla, que tú consideres que la hace creativa?

MA: No, (Risas).

M: Bueno, entonces ahora te vamos a hacer un ejercicio....

J: Bueno, entonces te vamos a mostrar primero que nada este conjunto de tres sillas y quisiéramos saber para ti ¿cuál es la más creativa de las tres?

MA: Creo que ésta (1-1).

J: La primera?

MA: Sí.

J: Y por qué?

MA: Pues de pronto esta es una exageración de la forma (1-3), o sea, sigue igual unos patrones pero yo creo que esta (1-1) de pronto rompe los esquemas de la silla, igual que lo que hablaba con la de *LeCorbusier*, y esta igualmente juega con las proporciones pero igual sigue siendo, o sea, sigue manejando las cuatro patas, el espaldar digamos, entonces sí, me parece que la primera.

J: Y de estas tres ¿cuál te parece la menos creativa?

MA: La de la mitad (1-2).

J: Sí? Por qué?

MA: Además no me llama mucho, la atención me parece de pronto, o sea, no simple, porque ésta también puede ser muy simple pero o sea, sigue siendo el mismo esquema, una silla igual a las demás pero roja con un corazoncito, en diferentes proporciones.

J: Ahora si te mostramos este otro conjunto de sillas y te hiciéramos la misma pregunta ¿Cuál te parece la más creativa?

MA: De pronto esta o esta , esta es de pronto más (2-3) o sea es como en un solo material y esta (2-2) ya viene pensando más como en la comodidad cuando uno se sienta, también con el uso de varios materiales, igual también rompe con el esquema de las cuatro patas.

J: Y teniendo en cuenta esas respuestas que estás dando y tuvieras que elegir una, ¿Cuál escogerías?

MA: Esta (2-3)

J: ¿La tercera?

MA: Sí señora.

J: Y ¿por que?

MA: No sé , me parece muy como atractiva a la vista, siento que es muy... además la veo y siento que es como más cómoda, me provocaría sentarme en la silla y no sé, las formas son circulares, no es cuadrado, que me indique que es una silla sino como que me invita a sentarme.

J: Bueno, si te preguntáramos por la menos creativa ¿cuál elegirías?

MA: Bueno, es complicado, las tres están muy chéveres pero, pues, la primera (2-1).

J: ¿Por qué?

MA: Pues no sé, es muy simple, me parece muy plana, no sé , no explora más como esta es la forma y las texturas y todo eso, entonces, pues no sé.

J: Bueno, ahora mostrándote estas otras tres sillas y te hiciéramos la misma pregunta, ¿cual te parece la más creativa y la menos creativa?

MA: Voy a empezar por la menos creativa, pues esta (3-2), de pronto porque ya se sale un poco del concepto de silla , o sea yo la veo y de pronto no entiendo muy bien que es una silla, aunque bueno, está en una fotografía, de pronto en persona es diferente, y no se, me parece un poco exagerados los materiales, entonces no me provocaría sentarme ahí, yo creo que en parte uno debe conservar lo que es el uso de los objetos y me parecen interesantes estas dos, aunque ....bueno, es complicado, ésta me parece un poquito más creativa (3-3).

J: ¿Por qué la eliges?

MA: Porque igual deja por ejemplo los espacios vacíos, o sea, no es un sólido, sino es como una lámina, me parece muy interesante y me gustaría sentarme, me gustan las formas, se ve muy cómoda.

J: Bueno, y ahora pasando a este último grupo de sillas cual te parece la más creativa?

MA: Esta (4-3).

J: ¿Si?

MA: Sí.

J: ¿Y por qué?

MA: Pues tengo la posibilidad de diferentes posiciones, maneja como las formas del cuerpo o sea la espada, la curva de la espalda, si me voy a acostar, si quiero poner los pies arriba, adelante, me parece muy interesante, aunque pues es un cuadrado, pero igual me parece muy chévere.

J: ¿Y la menos creativas?

MA: Pues es complicado, pero pues yo creo que es ésta (4-1), de pronto sí rompe como con la forma y todos los conceptos que uno tiene de silla pero me parece muy simple, aunque de la segunda no entendería que es una silla, puede ser un elemento decorativo, puede ser, no sé, otra cosa, para desestresarse o algo así, menos una silla.

J: Ya, si ahora te mostráramos todas las sillas y te pidiéramos el favor de que eligieras la más creativa entre este grupo de doce sillas, ¿Cuál elegirías?

MA: La última (4-3)

J: Sí, ¿Por qué?

MA: No sé, porque formalmente explora como,.... o sea, como que no me da una simple opción para sentarme sino que explora más maneras de la que yo pueda hacer uso de la silla y no sé, me parecen muy interesantes las curvas con respecto a la postura del cuerpo, o sea, como que me da más funciones, uno siempre sentado se cansa y necesita cambiar de posición o algo así, entonces me parece muy interesante la última.

J: ¿Y cuál te parece la menos creativa?

MA: Esta (4-1).

J: ¿Sí? Y ¿por qué?

MA: Sigue siendo una silla de cuatro patas, un espaldar y un lugar para sentarse y ya, me parece muy simple, de pronto no explora con materiales, formas, no sé....

M: Bueno, entonces en general, ¿cuáles son a tu juicio los criterios bajo los cuales un objeto puede considerarse creativo?

MA: Que explore cosas nuevas, entonces, no sé, que de pronto halle relaciones de material, uso, de cosas así que no se vea normalmente en los objetos cotidianos.

M: ¿Algo más?

MA: No sé, de pronto que explore formas, es que me parece que la creatividad es algo que rompa con los esquemas, entonces es básicamente eso, en cuanto a formas, color, muchas cosas, entonces es cómo pueden mezclarse para llegar a crear cosas nuevas.

M: Bueno, bueno, muchas gracias “MA”.

MA: Vale.

M: entonces vamos a pasar a unos continuos, Juanita te va a entregar una hoja y la idea es que ubiques tu punto de vista en el continuo, entonces el primero dice: la creatividad es...y va desde innata hasta adquirida, entonces la idea es que ubiques tu punto de vista y nos digas por qué razón lo ubicas ahí.

MA: Complicado, pero yo creo que ésta va por acá, más hacia innato que hacia adquirido.

M: ¿Cuáles serían las razones para ubicarla en ese lugar?

MA: Pues no sé, yo creo que todas las personas tienen como algo de creatividad pero, o sea, necesitan como explotarla, saber que está ahí, pero igual, pues siempre lo tienen, o sea, si uno pone una persona como a prueba o algo así, puede sacar algo creativo que no haya aprendido, que está en él, pero pues igual uno también puede aprender, o puede aprender a sacar eso, no sé, por ejemplo Diseño Industrial o sea uno estudia y se esfuerza para plasmar toda esa creatividad que tiene por dentro, deben existir métodos o algo así, pero me parece que viene en uno.

M: Que viene en uno, ¿qué es lo que piensas, digamos, qué de la creatividad que viene con la persona?.

MA: ¿Cómo así?

M: (risas). Que tú decías en algún momento como, todas las personas traen algo de creatividad pero la pueden adquirir también, ¿qué será eso que traen y qué será eso que adquieren?, sabes más o menos...

MA: Pues no sé, o sea, yo creo que uno con respecto a todas las cosas que vive, aprende o ve, pues puede como hacer asociaciones, asimilar cosas para dar o pensar en algo nuevo que es independiente de cada uno, que se tiene, no sé, desde el punto de vista personal de cada persona, de pronto a eso me refiero, ¿si respondí la pregunta?

M: Si claro, por supuesto, ¿Quieres agregar algo más del continuo?

MA: no.

M: Listo, entonces vamos con el siguiente y es algunos autores piensan que la inteligencia se puede desarrollar ¿tú qué pensarías respecto a la creatividad, si la creatividad puede o no puede ser desarrollada?, entonces de acuerdo a eso te invitamos a que ubiques tu punto de vista, va desde “sin posibilidad de desarrollo” hasta “posibilidad de ser desarrollada”.

MA: Yo creo que acá.

M: ¿Y cuáles son las razones para ubicarla ahí?

MA: Bueno, era lo que decía un poco ahorita respecto al Diseño Industrial, como carreras que por medio de un proceso te ayudan a que esa creatividad que tú puedes tener como que la saques y la plasmes en lo que hagas o te lleve a pensar cosas nuevas y a que por medio de las cosas que aprendes y lo que ya has vivido y lo que ya sabes, no sé, desarrolles una idea innovadora o algo nuevo, un concepto o una nueva función, o algo así, o sea, si hay maneras de... ay, no sé, como de explotar la creatividad que hay en uno, pues si uno encuentra un camino para lograrlo, o sea, entonces creo que sí existe la posibilidad de ser desarrollada.

M: ¿Y tú identificas, “MA”, algún profesor en particular durante tu formación, que haya procurado desarrollar la creatividad de los estudiantes?

MA: Mmmm un profesor, sí pero no recuerdo el nombre.....

M: No es tan importante el nombre, digamos, como las estrategias que él utilizaba, es decir, si no recuerdas el nombre está bien, si lo recuerdas también sería muy bueno, pero sobre todo cómo era él y qué estrategias utilizaba para desarrollar la creatividad de los estudiantes?

MA: No no me acuerdo del nombre definitivamente pero era una clase del semestre pasado, entonces nos ponía a buscar espacios y a encontrar como en los espacios, cosas como escondidas de los espacios, entonces nos ponía a hacer como la geometrización como de los espacios de luz, de los espacios de flujo de las personas, los espacios de vegetación, o cosas así y uno encontraba como la composición, entonces encontraba cosas que uno no ve, sino que son como más abstractas y no sé, me parece que eso era una actividad que desarrollaba mucho mi creatividad, sí pues no sé, he tenido varios profesores, en primer semestre, Ferroni, que nos ponía, por ejemplo, a taparnos los ojos y nos hacía recorrer un camino, pues algo así y cuando llegábamos otra vez al salón, o sea, al principio no nos contaba para qué, y nos decía: “necesito que pinten lo

que olían, lo que escuchaban , lo que perciban”, pero por ejemplo, pintar un olor pues es muy difícil , pero también por ejemplo también nos ponía a escuchar canciones y a pintar la canción, son cosas que estimulaban mucho pues la creatividad.

M: ¿En qué sentido piensas que estimulaban la creatividad esas actividades? Piensas que digamos, ¿Qué era lo que se estimulaba ahí?

MA: ¿Cómo así? (*risas*).

MA: Digamos que tú dices que te tapaban los ojos y tú ibas y pintabas y eso desarrollaba tu creatividad, como ¿Por qué razón una actividad así desarrolla la creatividad desde tu punto de vista?

MA: No sé, es muy complicado, o sea es porque, no sé, es como asociar las cosas como a formatos que no están identificados o sea, yo nunca me imagino dibujando un olor pero entonces estimula como la percepción de las cosas, es ver eso que nadie más puede ver y que nadie percata y es una actividad muy interesante.

M: Bueno, cambiando un poquito de tema, ¿tú crees “MA” que la creatividad puede ser evaluada?

MA: No.

M: ¿Cuáles serían como esas cosas que no permiten que sea evaluada?

MA: Eh, la subjetividad, pues no sé cada persona ve dependiendo como, pues sí de su punto de vista las cosas que, o sea yo puedo evaluarla pero es algo muy personal, no es algo que todo el mundo pueda compartir, o sea yo no puedo decir, no todo el mundo es creativo, puede haber personas que lo perciban como algo innovador en sus preconcepciones o conceptos que tengan de los objetos o de las cosas, entonces creo que sí es un poco subjetivo, es muy personal.

M: ¿Tú crees que existen personas más creativas que otras? Para eso te invitamos a que pongas tu punto de vista en el continuo y dice: la creatividad la posee desde pocos seres humanos hasta todos los seres humanos, ¿entonces tú qué crees?

MA: Pues yo creo que todos los seres humanos.

M: ¿Cuáles son las razones para ubicarla en ese lugar?

MA: Lo que hablamos anteriormente, o sea es un poco que todos la poseemos pero debe haber como un canal para que la podamos sacar, como expresar, que la podamos sacar a flote, entonces pues sí, como que hay canales para que las personas pues como que dejen fluir la creatividad pero si le ponemos a hacer una ejercicio como el que me puso Ferroni a mí, pues yo creo que de todas las personas habría algo que rescatar y todas las personas podrían hacer, no sé, propuestas creativas, igual todas serían como diferentes también.

M: Bueno muchas gracias, el siguiente continuo dice: el papel que más influye en la creatividad proviene de...y va desde la persona hasta el ambiente, entonces ¿dónde ubicarías tu punto de vista en el continuo?

MA: En la mitad.

M: ¿y por qué razón?

MA: Porque creo que, pues que el ambiente es muy determinante, o sea el ambiente toma aspectos relevantes y uno arma conceptos respecto a lo externo, o sea, pues influye en la persona cómo asimile o como haga, como interrelacione todo lo que el ambiente le proporciona, o sea, pues de parte y parte.

M: Bueno, y entonces continuando con los continuos, ¿dónde ubicarías la creatividad?, el continuo dice: -la creatividad es producto de-, va desde inspiración hasta esfuerzo y dedicación, ¿dónde estaría tu punto de vista?

MA: En la mitad.

M: ¿y cuáles son las razones para ubicarlo en ese lugar?

MA: Pues porque a uno le pueden salir por ejemplo nuevas ideas o nuevos conceptos o pensar en algo innovador, pero si no tiene como un método, no se esfuerza y se dedica, pues es en vano la inspiración, como que no puede materializar la idea y de nada sirve la inspiración, se necesitan mutuamente la inspiración y el esfuerzo y dedicación, para que la creatividad realmente llegue a ser como un producto innovador o creativo o algo así.

M. ¿y qué sería la inspiración desde tu punto de vista?

MA: No se, estoy nerviosa (*risas*), pues para mí la inspiración es, no se.

M: Bueno, pero tu punto de vista se ubica en la mitad...

MA: Sí, o sea son como determinantes la una de la otra, para poder llevar a cabo un producto creativo.

M: Bueno y finalizando con los continuos, quisiéramos conocer si para ti son más creativos los niños o los adultos?, ¿dónde estaría la creatividad en el continuo?

MA: Yo creo que un poco más hacia los niños, yo creo que estaría por acá (*marcando la hoja*), porque, puede sonar un poco contradictorio, pero nosotros razonamos más las cosas, los niños dejan fluir más lo que piensan, entonces como que no ven limitaciones, en cambio nosotros sí, en un producto, queremos hacer tal cosa, pero entonces pensamos en la manera como lo vamos a traducir, entonces siempre encontramos límites a cosas, en cambio los niños siempre dejan fluir sus ideas, sin tener un, o sea, sin decir: -esto no se puede hacer-, sino diciendo -huy sí, sería muy chévere tal cosa-, algo así.

M: ¿cuál sería la diferencia entre un niño creativo y un adulto creativo en tu concepto?

MA: De pronto los adultos creativos piensan más como en ubicarlo en la realidad, o sea, funcionalmente, estructuralmente, cómo puede llegar a materializarse en el contexto, o cómo puede el producto ayudar, si es útil o inútil, o sea es un poco más como aterrizado, como si puede llegar a ser algo necesario para la sociedad o alguna cosa así; en cambio, los niños, pues no sé, son muchísimo más amplios creativamente pero puede que sea una idea muy infantil, muy de su mundo, no se, de pronto los adultos creativos pensamos más en cómo llevar a cabo esos productos realidad y cómo en realidad pueden beneficiar a las personas o a la sociedad.

M: Tú crees que la curiosidad juega algún papel en la creatividad?

MA: Sí claro, porque pues no sé, yo no sé si lo que he dicho está bien, pero entre más uno conozca y más conceptos tenga de pronto uno puede llegar como a, no sé, como a fusionar para tener nuevos conceptos, entonces yo creo que la curiosidad como que lo invita a uno a conocer más y le da a uno más, no sé, más campo pues para... le muestra a uno cosas diferentes.

M: Y tú crees que la experiencia juega algún papel en la creatividad?

MA: La experiencia, pero la experiencia como.....

M: Como tú la entiendas.

MA: Bueno depende, porque puede llegar a sesgar un poco o sea que uno siempre se limita a hacer lo mismo, siempre tome los mismos aspectos pero de pronto puede ayudarlo a uno a explorar como nuevas cosas y aprender nuevas cosas que lo ayuden a llevar a cabo y desarrollar nuevos conceptos, o algo así, de pronto, depende del punto de vista.

J: Para ti como ¿qué vendría siendo la experiencia ahorita que nos preguntabas qué podría ser.

MA: Pues es que depende, por ejemplo yo en el diseño llevo estudiados seis semestres entonces ya sé cómo son los proyectos y ya todo, y a veces siempre me sesgo como a los mismos usuarios, al mismo contexto, a

las personas universitarias, entonces ese tipo de cosas, pues porque ya es mi zona como de confort, entonces ya la creatividad está más enfocada a algo, y no la dejo fluir y no la dejo más abierta a otro tipo de cosas que puedan llegar a surgir o a explorar, pues nuevos límites.

M: ¿Y tú crees que el conocimiento en un campo juega algún papel en la creatividad?

MA: ¿Mi conocimiento en algún campo?

M: Sí, tu conocimiento en algún área.

MA: Pues sí, no sé, es que creo que he repetido mucho todo lo que digo...

J: No, tranquila.

MA: Pero entre más uno conozca o entre más uno sepa, pues tiene más posibilidades de donde ver y tomar referencias para, como para llevar a cabo las ideas, para hacer conexiones, no sé, entre las cosas, hallar algunas relaciones.

M: Comúnmente se considera que los diseñadores son personas creativas, ¿tú crees que alguien entre a estudiar diseño porque es creativa? o ¿crees que es gracias al estudio que la persona se vuelve creativa?

MA: Bueno, yo creo que es un poco ambas, o sea una persona creativa de pronto quiere explorar como esa capacidad que tiene y que sabe que la tiene, entrando a Diseño Industrial. Pero si una persona quiere entrar a Diseño Industrial sin considerarse que sea una persona creativa, pues yo creo que puede ayudarle también como a explorar la creatividad que puede llegar a tener la persona, o sea es un poco ambas, por ambas vías.

M: Luego de lo que hemos hablado, ¿qué es para ti la creatividad?

MA: ¿otra vez?, generar nuevas ideas y nuevos conceptos a través de como de los conocimientos que uno puede adquirir y las cosas que el entorno le pueda mostrar a uno y creatividad es un poco como ver las cosas desde otro punto de vista, es encontrar relaciones o cosas que no se ven fácilmente sino ir un poco más allá.

M: Y ¿cuál sería la relación entre diseño y creatividad?

MA: (risas) Pues me parece que el diseño te enseña o te da un método y un camino para que lleves organizadamente y puedas desarrollar de una manera productiva las ideas y los conceptos que tienes, o sea el diseño es como un canal o método para la creatividad, y ya.

M: ¿Hay algo más que quieras agregar “MA”?

MA: No.

M: ¿tú quieres preguntar algo?

J: No.

M: Listo.

MA: Espero haberlas ayudado.

M: Claro que sí, muchísimas, muchas, muchas gracias de verdad.

**Entrevista Estudiante 6. Carrera Diseño Industrial. Facultad de Arquitectura y Diseño. PUJAV  
(Bogotá D.C., Agosto 25 de 2011)**

Mile: Bueno primero que todo queremos agradecerte por haber aceptado participar en nuestra investigación sabemos que tu tiempo es muy valioso y pues de verdad muchas gracias por estimar a Juanita... risas

MF: no tranquilas que para mí es un honor que me hayan llamado y que me tengan en cuenta para estas cosas...

Mile: entonces inicialmente y comenzando con la entrevista quisiéramos que nos cuentes ¿Cuáles son los tres conceptos que vienen a tu mente cuando piensas en el concepto de creatividad?

MF: ¿tres conceptos? Innovación, diferencia y juego

Mile: Piensa en la persona relacionada con diseño más creativa que has conocido y descríbela

MF: YO, pues por dos cosas, primero porque pues no conozco mucha gente de diseño, pues qué... ósea pues si conozco con los que estudio pero me enrede... bueno no importa... ¿cuál es que era la pregunta?

Mile: que describas la persona relacionada con diseño que consideres más creativa...

MF: Bueno había dicho Yo, hem... porque no se pues me parece que aquí en la facultad y pues como con los estudiantes como les da mucha como pereza volverse creativos y preguntar el: bueno y que pasaría si, y si ponemos esto al revés, y si lo pintamos de este color... entonces pues yo me considero la persona más creativa que conozco es porque en cada cosa he me imagino pues como todo un mundo que... que pues y le saco pues como varias opciones a alguna cosa que no he visto, pues puede que lo haga mucha gente, pero no lo he visto pues que lo hagan mucho acá

Mile: ¿tú crees que hay más características que sean propias de esa persona que consideras creativa?

MF: Mas características en cuanto...

Mile: En cuanto a la creatividad...

MF: En cuanto a la creatividad si, por ejemplo el hecho de que sea así como un poquito elevada, el hecho de que me, me enfoque pues en muchas cosas al mismo tiempo y me hunda en muchas cosas al mismo tiempo y pierda pues como un poquito la realidad... pues me parece a mí que eso ya es no saber manejarla, ósea no saber manejar no tanto como el pensamiento creativo... y no, pues enfocarse en cosas que la gente generalmente no se enfoca, por eso pues también perder el interés en cosas cotidianas que ya se han visto mucho

Mile: ¿cuáles serían esas características que tú crees que son propias de las personas creativas? ya no de, digamos de la persona que nombraste que en este caso fuiste tú, sino en general ¿cuáles serían esas características de las personas creativas?

MF: bueno una persona creativa es una persona que nunca va... hem... pues nunca va como con el ritmo de las otras personas, una persona creativa es una persona que siempre se está cuestionando, pero no se está cuestionando para criticarlo, sino que se está cuestionando para mejorarlo, entonces pues una... pues las características es primero que se cuestione mucho, segundo que tenga como... como... no tanto unas metodologías sino estrategias para hacer sus cosas, que, que... pues como que siempre procure lograr patrones digámoslo así, en las vainas pues en en los, como en los comportamientos... hem, ¿otras características?, pues como te dije que siempre está como en varios universos al mismo tiempo, porque está pensando en el que pasa y que pasaría y que pasaría donde pasara eso, mmm... otra característica... que no sea de pronto muy concisa en las cosas, me parece pues que una persona creativa siempre tiene... siempre, pues me parece a mí que una persona creativa nunca para, o nunca se frena o nunca llega a un final, entonces nunca a va ser concisa porque siempre va a haber otra cosa porque realmente cuando uno pierde el interés de las cosas, pues ya... pues ya, yo digo pues que el día que yo me deje de asombrar por las cosas es porque ese día me volví viejita, pues que el resto voy a ser chiquita siempre; no pues así como otras características, pues muchísimas, pero esas son como las principales

Mile: hace un momento mencionabas como “encontrar patrones”... ¿a qué te refieres?

MF: a bueno, porque es que siempre lo que se intenta es precisamente como... los seres humanos siempre tendemos a estandarizar las cosas, siempre tendemos a encajonarlas y siempre tendemos a ponerles una



metodología, a hacerlas pues como... y pues me parece que una persona creativa siempre está intentando hacer eso, ósea siempre está intentando atraer cosas nuevas y ponerlas en estos cajones o empezar como a jugar pues como con estos cajones creando precisamente estos patrones, y también una persona creativa que intenta muchísimos patrones, digamos así: lavarse los dientes de una forma o de otra... (interrupción celular)

A bueno entonces volvía así, una persona creativa como el ritual de lavarse los dientes una persona creativa siempre lo intenta hacer como con patrones diferentes: que pasa si el agua esta de esta forma o de esta otra... y ya cuando genera, digámoslo así, ya cuando se logra identificar esa cosa se pasa a la otra, no significa que no pues tenga otras cosas que identificarse, pero ya cuando se logró hacer un patrón con eso se pasa a hacer otro, entonces a eso me refería con patrón...

Mile: vale, muchas gracias. Cambiando un poquito de tema te invitaríamos a que pienses en un producto, una idea u objeto relacionado con diseño que consideres particularmente creativo y que lo describas por favor.

MF: una idea o un objeto relacionado con diseño que lo considere creativo... pues una idea que a mí me parece muy creativa es como el sistema de clases: sobre el núcleo, pues que tenemos áreas de proyecto, tenemos áreas de núcleo fundamental, de énfasis y pues todas esas cosas, me parece pues un sistema muy creativo porque además de darte muchísimas opciones, te da unas combinaciones puntuales que son pues ahorita lo que... pues como a lo que apunta el futuro, que es pues como las interrelaciones, y pues eso te lo da pues como el sistema que se tiene de clases en diseño Javeriana. ¿Y un objeto de diseño? ¿Qué sea muy creativo?... no pues en este momento como que no... pero es que todos los objetos de diseño son muy creativos, ósea realmente todos los objetos como los veas son muy creativos, porque pues por ejemplo con el “clip” tu puedes... hay tantas cosas que hacer el con el clip... o por ejemplo un “arete”, yo digo que “siquiera ser mujer para tener un arete”, porque a mí los aretes me solucionan todos los problemas, ENTONCES REALMENTE EL CREATIVO NO ES EL OBJETO SINO LA PERSONA, entonces por eso no vería un objeto puntual, sino que todos dependen de cómo lo veas.

Mile: Bueno, vamos ahora a hacer un ejercicio

Juanita: bueno, te vamos a mostrar ahora en estas imágenes para empezar un grupo de tres sillas y frente a ellas quisiéramos que nos contaras cuál te parece la más creativa.

MF: la más creativa... pues la más creativa me parece esta (silla...) ¿Por qué? Porque pues aunque estas tengan formas más chéveres y pues son más llamativas y pues llaman más a jugar... yo relaciono mucho la creatividad con el juego... y llaman mucho a jugar, esta se sale de lo convencional, ósea fue una persona que miró pues como mas allá de lo que hace una silla por ejemplo esta que al diseño le puso un corazoncito (refiriéndose a la silla 2 de la categoría 1) pero pues como... nunca se fue mas como a preguntarse como... como que otras opciones habían... claro que tiene que ver muchísimo, pues hablándolo pues desde un punto de diseño, tiene que ver muchísimo pues con el usuario, porque yo no le puedo dar... esto pues pareciera una silla para niños y yo no le puedo dar una silla a un niño pues que sea toda rara porque el niño pues no se sentaría y se imaginaría muchísimas otras cosas, pero pues se enfocaría en la silla y no a lo que yo quiero que es que se siente a que me ponga cuidado, entonces pues se iría por la silla... y esta amarilla pues es... no pues es que todas son muy creativas, pero esta es la más creativa, porque que es que esta amarilla es como la forma de ver una simple silla *Rimax*, y pues como ponerle más... como jugar más con ella, pero pues realmente... ósea si se fue como... si cogió una silla rimax y se puso a crear sobre la silla rimax, pero no creó de cero que me parece que lo hizo pues como la persona que diseñó esta silla... pues ahí están como los tres.

Juanita: y de estas tres ¿Cuál te parecería la menos creativa?

MF: la menos creativa... esta (silla...)

Juanita: y ¿por qué?

MF: porque esta se limitó a suplir las necesidades pues como del usuario, no se fue un poquito más para allá, esta (refiriéndose a la silla 3 de la categoría 1) además de suplir las necesidades del usuario, pues porque además me parece a mí que se basó en una cosa que ya suplía sus necesidades, lo que se puso a hacer... lo que se puso a hacer fue a jugar un poquito más con formas... ya... ¿Cuál era la pregunta? (risas)

Juanita: cuál era la menos creativa...

MF: a si esa...

Juanita: listo, ahora si te presentáramos estas otras tres sillas ¿Cuál consideras que es la más creativa y cuál la menos creativa?

MF: esta me parece que es la más creativa (silla...),

Juanita: esta la más creativa...

MF: esta la menos creativa (silla...),

Juanita: bueno ¿por qué te parece esta la más creativa?

MF: te voy a decir más bien porque estas no me parecen las más creativas...

Juanita: Bueno...

MF: hem... pues esta porque pues son como las cosas básicas que tiene una silla (refiriéndose a la silla 3 de la categoría 2) y esta pues nació de una idea muy buena (refiriéndose a la silla 2 de la categoría 2) pero se limitó a... a hacer como las curvas que uno pues generalmente utiliza, ósea aquí le dejo el espacio para cuando uno mete los pies pero pues generó como... como una adición al cuerpo, pues yo la veo como una especie de adición al cuerpo. Esta me parece la más creativa (refiriéndose a la silla 1 de la categoría 2) porque... hem me parece que cogieron... partieron de una silla normal y empezaron a cambiarle cositas que de pronto podrían ser diferentes, por ejemplo que tuviera 3 patas y no 4, y la tercer pata esta desde atrás, entonces pues son cosas que una persona... ósea que una persona creativa llega más fácil y pues lo lo... es un poquito más difícil pero pues lo logra, entonces pues por eso esa me parece la más creativa y ahí te respondo porque esta me parece la menos creativa

Juanita: listo, nuevamente el mismo ejercicio pero con estas otras tres sillas...

MF: esta me parece la más creativa (silla...)... esta la menos creativa (silla...)

Juanita: Si y ¿por qué cada una?

MF: bueno, pues podemos ver que las tres son muy creativas y podemos ver que se utilizan materiales no convencionales... esta me parece la más creativa es porque logran eh... cogerlos pues... logran coger su no convencionalidad y ponerla al punto como de máxima eficacia, porque es que están utilizando... ósea están utilizando el mismo material y pues esta... hay como una continuidad de material y pues es una silla que se ve muy cómoda. Esta me parece la menos creativa porque pues cuando uno coge una cinta lo primero que hace es doblarla, entonces pues me parece que no hubo pues como un poquito más de "más allá", y ya... y pues que ¿qué pienso de esta?... que intentaron como lograr mucho... utilizaron pues como... quisieron hacer mucho pero al manejarlo me parece que lo hicieron como muy poco, porque pues al final es pues como muy breve, pero pues digámoslo así la utilización del material fue lo creativo aquí

Juanita: listo, y por ultimo te presentamos estas otras tres sillas ¿Cuál te parece la más y cuál te parece la menos creativa?

MF: Esta me parece la más creativa (refiriéndose a la silla 3 de la categoría 4) y esta me parece le menos (refiriéndose a la silla 1 de la categoría 4)

Juanita: ¿Por qué?

MF: porque esta... pues aunque las tres son muchisi...muy muy creativas he... pues uno no solo tiene que pensar en el diseño sino también en lo que la persona podría lograr, y me parece que una persona hem... pues logra mas en esta silla (3-4) que en esta (1-4), ósea esta es la que menos limita al usuario (3-4), y esta es la que mas limita al usuario (1-4) me parece a mí, por eso vería esta como la menos creativa (1-4) y esta la más

creativa (3-4).

Juanita: si ahora te presentáramos esta cuatro... estas cuatro cartulinas con sillas, ¿cuál te parece que finalmente es la más creativa de todas?

MF: Esta (silla...), porque es la menos convencional... ¿me preguntaste la más cierto?

Juanita: si la mas...

MF: si, porque es la menos convencional, es con los materiales lo que menos se espera, es algo totalmente diferente. Tenemos muchísimos materiales iguales, tenemos muchísimas formas muy parecidas... en cambio pues esta logra... pues me parece... me parece la más creativa y la más como... como la más inteligente... porque es algo completamente no convencional y lo redujeron a algo tan simple como esto, entonces pues la persona creativa pues logró como... ósea la persona pues logró hacer mucho con la silla

Juanita: y si te preguntáramos por ¿cual la menos creativa de todas?

MF: me están preguntando la menos creativa y no la que no crea que es creativa porque todas me parecen creativas...

Juanita Aja... no, pero en este caso si tuvieras que escoger una que fuera la menos creativa ¿Cuál elegirías?

MF: esta (silla...),

Juanita: ¿qué te lleva a seleccionarla?

MF: que son como principios básicos, que es como lo primero que uno se imagina... no, ¿sabes qué? mentiras cambio de opinión, cambio la opción, me voy es con esta (3-2)... porque cuando tú piensas en una silla piensas en algo así...

Juanita: y cuando dices "piensas en algo así" ¿qué estás viendo en esta silla que sea lo... lo normal?

MF: hem... que es una silla giratoria con un cojín y un espaldar, no tiene pues como... yo me imagino que es giratoria pues no sé si será porque pues no se alcanza a ver, pero si a mí me dicen ¿Cómo es una... pues como es una silla muy 50's? Ah, esa... NO! Ya cambien de opinión (risas)

Juanita: ¿Cuál?

MF: pues porque lo que yo estoy diciendo es que eso significa que el diseño fue tan bueno que se volvió en un estándar y si se volvió un estándar pues fue algo un muy creativo, entonces no, vuelvo a esta (2-1)

Juanita ¿sí? Y ahora esta... volver a esta, he... ¿Qué te hizo en este momento volver a esta silla?

MF: no pues lo que te dije es porque después de analizar esta me di cuenta que sí, que es muy creativa, y pues cuando vuelvo en esta es como... es como lo básico de una silla, es una extrusión y ya y pues le pusieron el corazoncito... yo creo que a mí lo que no me gusta es el corazoncito, porque le pusieron el corazoncito como pa' que quedara bonito... pero pues ¿y qué? ¿y qué más con el corazoncito? Entonces qué ¿por qué yo le pongo una carita feliz a algo ya queda bonito? ya... ya dije eso

Mile: ¿"MF"?

MF: si...

Mile: "MF" ¿Cuáles son a tu juicio los criterios bajo los cuales un objeto o una idea puede considerarse como creativa?

MF: Una idea es creativa cuando se sale de lo convencional... esa es como la... pero pues ósea tiene que tener unos argumentos para llegar allá, entonces es una idea creativa es lo que se sale de la corriente

Mile OK bueno, te vamos a mostrar ahora un continuo y te vamos a pedir que ubiques tu posición o tu punto de vista he... frente a lo que dice el siguiente continuo, y dice: “La creatividad es...” y va de innata a adquirida, es decir que nace contigo o que se adquiere. ¿Dónde estaría tu punto de vista?

MF: ¿pero lo tachó?

Mile: si lo que quieras...

MF: ahí, es innata y adquirida, pues porque eso como dice mi hermano “eso no se improvisa”, pero también hay que cultivarla... los que quería marcar eran este y este... ya o ¿qué más digo?

Mile: No... ¿quieres agregar algo más?

MF: no, pues que tiene que ser... es innata: no cualquier es creativo, pero que también tiene que ser adquirida, ósea se tiene que cultivar, porque pues eso no es que uno nazca aprendido, ya

Mile: ¿con que cosas nace? desde tu punto de vista

MF: yo creo que es más como con sentimientos, no es con conocimientos... si yo tengo las ganas lo encuentro, sino pa' que me pongo a buscarlo si igual me va a dar pereza, entonces yo creo que es como por ahí, como por sentimientos, uno nace con lo que realmente lo apasiona y lo que no, una persona creativa es alguien que le apasiona... le apasionan las cosas

Mile: y ¿qué es lo que se adquiere entonces?

MF: la disciplina y precisamente pues el conocimiento, como lograr explotar esas herramientas con las que llegaste, porque pues una persona puede tender a ser muy creativa pero pues si nunca lo logra pues si siempre se conforma con el medio, pues nunca será creativa, así lo tenga nunca lo será

Mile: bueno, vale muchas gracias. Ahora, algunos autores piensan que la inteligencia se puede desarrollar ¿tú crees que puede pasar lo mismo con la creatividad? A partir de eso te invitaríamos a que ubicaras tu respuesta en: sin posibilidad de desarrollo a posibilidad de ser desarrollada, en ese continuo ¿dónde estaría tu posición respecto a la creatividad?

MF: (marcando el continuo) 100% desarrollo

Mile: ¿cuales serían las razones?

MF: pues por lo que te dije, uno puede nacer con tendencia a ser creativo pero pues si no... si no la desarrolla nunca lo será, a mi me parece pues abriendo un paréntesis que eso es lo que hace el diseño industrial, a ti el diseño industrial no te enseña a hacer objetos, pues porque si te los enseñaría ¿cómo innovarías? No, no lo lograrías, pues si te dan un método de hacerlo pues cualquier persona lo podría hacer y no saldríamos de lo mismo, aquí pues... o... el diseño industrial lo que enseña es precisamente a eso: a ser creativos.

Mile: ¿de que manera el diseño industrial enseña a ser creativo desde tu punto de vista?

MF: generando problemas, incitando a los fracasos (risas)... he, pues como formándote... pues yo lo hablo en ingles... pues yo lo digo en ingles el *¿what if?* Bueno y que pasa pues usted tenga esto... ¿usted que va a hacer con esto?, y que pasa si le hace esto y que pasa si le hace lo otro, como salgase de las de las líneas, mire a ver que hace

- tal cosa – no, no eso no se puede

- tal otra – no eso no se puede

- tal otra – no, eso no se puede

Hasta que uno llega y dice: esto es así!. Por eso claro es 100% desarrollable.

Mile: ¿en tu formación como diseñadora identificas algún profesor que haya procurado desarrollar la creatividad de sus estudiantes?

MF: pues teóricamente todos... pero uno que realmente lo... es que yo no creo... ósea, yo creo que lo hacen muy muy poco, que realmente el estudiantes es el que se tiene que, el que tiene que despertar y hacer las cosas por sí mismo, primero porque es que como te digo no es que exista un método para hacerlo, ósea tu te lo tienes... bueno eso no lo había dicho, pero tú lo tienes que desarrollar porque es que tu eres la única persona que que sabe cómo hacerlo, ósea cada uno... por eso te hablaba que no eran métodos sino estrategias, porque no es algo que este en un libro, de todas maneras me parece, pues como yo todavía estoy en primer ciclo, me parece que primero se tienen que afianzar algunos conocimientos para poder digámoslo así tirarlo pues a uno al abismo, entonces por eso es que no me han tocada pues muchos profesores que inciten mi creatividad...

Mile: bueno. Entonces ahora vamos a pasar a otro continuo y en este te quisiéramos preguntar si ¿tú consideras si existen personas más creativas que otras? Y donde ubicarías tu punto de vista en el continuo: *la creatividad la poseen pocos seres humanos o todos los seres humanos*

MF: aquí es que el 100% de la población es creativa, aquí es que el 1% de la población es creativa (señalando los dos puntos opuestos)

Mile: si

MF: por aquí...

Mile: y ¿cuáles son las razones de tu elección?

MF: No todo el mundo nace... pues te estoy pues en pensamientos propios no es que este basada en algo o que conozca algo o algo...

Mile: No, nos interesa conocer precisamente tu pensamiento...

MF: No, no todo el mundo nace con esa capacidad de creatividad, pero... no, es que depende, porque es que para... muchas personas... si muchas personas pueden ser criticas, muchas personas pueden ser analíticas, que me parece a mí que pueden ser la mayoría como de los administradores y financistas y pues... y otras personas son creativas, ósea tu puedes sacar grandes errores y pues viendo viendo problemas, pero pues no puedes sacar grandes resultados entonces una persona creativa no es... ósea existen... la mayoría de las personas somos criticas: que encuentran el problema, pero no la mayoría de las personas salen con una solución innovadora o logran una solución creativa... si logran una solución, pues la solución puede ser buena, la solución puede ser eficaz pero no es una solución creativa, es simplemente la... como la reunión como de varios parámetro pues... te lo digo porque mi hermana es así, yo soy la creativa de la casa ella se encarga del resto, ósea de mi (risas)

Mile: quieres agregar algo más este...

MF: No

Mile: bueno entonces vamos a pasar al siguiente y dice: el factor que más influye en la creatividad proviene de *la persona* o proviene del *ambiente*, ¿Dónde estaría tu punto de vista?

MF: ahí...

Mile: ¿Cuáles son las razones?

MF: Pues es que tiene que haber una... como una armonía en los dos, porque la persona tiene que estar dispuesta a hacerlo pues tiene que tener la mentalidad de hacerlo, pero necesita el ambiente para hacerlo porque pues de alguna forma se tiene que empezar y alguna cosa hay que preguntarse, alguna cosa hay que cuestionarse y ¿pues eso esta donde? pues en el ambiente no está solo en la persona, entonces pues por eso 100% persona y 100% ambiente... y yo creo que ya

Mile: listo, y el último continuo dice la creatividad es producto de: *inspiración* o *esfuerzo y dedicación* ¿Dónde estaría tu punto de vista en el continuo?

MF: (*lo marca y risas*), pues es que a mí me parece que la inspiración no es algo que se dé momentáneamente como: “ay! Hoy no estoy inspirado”, no lo que pasa es que hoy tiene pereza, entonces debes tener... ósea la inspiración la tienes siempre, y pues no importa pues si uno se imagina mil cosas si no las hace, si no le dedica tiempo, si no es perseverante si cae en la primera vez que la hace... pues nunca va a llegar a ningún lado, ósea puede ser muy creativo pero pues ¿y qué está haciendo con lo que tiene? Lo tiene que... lo tiene que... pues ósea es como un deber, pues me parece a mí, que si usted tiene como esas... privilegios pues que los comparta y sino ¿en donde estaríamos? Entonces por eso pues me parece que la creatividad es **producto de esfuerzo**, de intentarlo y fallar y volverlo a hacerlo y volver a hacerlo y volver a hacerlo, **y de inspiración**, porque es que si usted sigue con la misma pues se va a chocar con la misma, usted tiene que tener... es que la inspiración es sinónimo de creatividad, cuando uno está inspirado es porque está pensando, ósea es porque tiene ganas de ser creativo, no porque “ay! Entonces hoy estoy creativo pero no estoy inspirado” No!, entonces si es como 1000 y 1000.

Mile: y ¿de dónde proviene la inspiración?

MF: de la pregunta pasada, de la persona y del espacio, del ambiente, pues porque es como pues a mí me parece que la inspiración nace es de cómo tu vez las cosas, como tu vez tu ambiente, ósea ahí está la persona y el ambiente, pues que como te digo, la inspiración para mí es sinónimo de creatividad

Mile: listo, ahora si el último continuo dice: son más creativos *los niños o los adultos* ¿Dónde estaría tu punto de vista?

MF: los niños 100%, por eso digo que el día en que me dejen de interesar las cosas es el día en el que me volví un adulto, porque los niños precisamente no no no, no conocen todo, no saben todo, no van en ese camino, están apenas entrando como a esa corriente entonces tienen como una mentalidad más amplia, pues como un espacio más amplio para llenar en la cabeza, en cambio los adultos ya lo han llenado de tanto pues que no... uno tiene que ir botando lo que no le sirve, entonces por eso los niños son muchísimo más creativos que los adultos... además que los adultos se ponen a pensar muchísimas cosas que los mantienen ocupados que evitan que sean creativos... ósea.. Pues

Mile: tú podrías desarrollar un poquito más eso último que estabas diciendo, ósea los adultos tienen muchas cosas en la cabeza que los mantienen ocupados...

MF: ah sí!, pues ósea... pues es que como te dije, uno uno tiene que tener el el el... como la predisposición para hacerlo, muchos adultos se metieron ya como tanto pues como en la rutina que ya no tiene la predisposición para hacer eso, entonces se preocupan de muchísimas otras cosas y no dejan el espacio, por eso es que uno nunca puede dejar que se le acabe el espacio...

Mile: bueno. ¿Qué diferencia encuentras tu “MF” entre un niño creativo y un adulto creativo?

MF: ¿Qué diferencia?

Mile: si

MF: ninguna... no pues la única es que el adulto tiene más hem... conciencia de lo que lo puede “aporriar”... de resto nada... (risas)... que puede ser un poquito más precavido, porque pues un adulto creativo y un niño creativo ambos le van a meter el dedo al ventilador, a ver qué pasa, claro que pues el adulto creativo ya sabe un poquito más “he bueno, ya sé que me voy a cortar... au!” (Risas), pero pues una persona creativa es precisamente esa, la que tiene que saber

Mile: bueno, ¿crees que la curiosidad juega algún papel en la creatividad?

MF: todo!, como te decía antes: el día en que uno pierda la curiosidad, ese día se muere, porque pues es que es lo que te incentiva a buscar las cosas si tú no eres curioso... a bueno, eso es, eso era más o menos lo que les decía con lo de los adultos ya están tan ocupados pues como en otras cosas que ya como que perdieron la curiosidad, en cambio los niños pues como no conocen muchísimas cosas entonces les da curiosidad, están en eso...

Mile: bueno, ¿crees que la experiencia juega algún papel en la creatividad?

MF: si, juega muchísimo, no tanto la experiencia sino la percepción, entre tu más experiencias pues más percepción tienes... pues es que la percepción es como un arma de doble filo, porque tu o te puedes he como... seguir el camino de tu percepción... ¿me dijiste percepción? Cierto ¿era la pregunta?

Mile y Juanita: no, experiencia

MF: eso, tu puedes seguir como el camino de tu experiencia o utilizar tu experiencia para utilizar otros caminos, entonces si sigues el camino de tu experiencia pues ahí te mueres porque simplemente estás haciendo lo mismo y lo mismo y lo mismo, pero si tu utilizas tu experiencia para empujarte a otro lado ahí es pues cuando es bien importante y bien útil en la creatividad.

Mile: ¿Qué sería la experiencia para ti?

MF: pues como te dije, la percepción, la percepción que se tienen de las cosas, si yo tengo experiencia con esto (tomando un lápiz), yo ya me forme... pues yo ya esto lo veo con una percepción “x” o “y”, entonces pues eso

Mile: y ¿crees que el conocimiento en un campo juega algún papel en la creatividad?

MF: Si, de hecho debíamos tener conocimiento en todos los campos, porque tú puedes tener... pues era a lo que me refería que la experie... que la creatividad se desarrollaba, porque si tú tienes algo y no sabes cómo hacerlo pues tienes que tener alguna... algún desarrollo en algún campo para poderlo hacer, no significa que siempre lo vayas a hacer por el mismo campo o que solo tengas un campo de experiencias la idea es que sean pues como muchos y cada vez te metas y aprendas cosas diferentes y te metas en otras cosas diferentes en otros campos

Mile: bueno, cambiando un poco de tema “MF” ¿tú crees que la creatividad puede ser evaluada?

MF: ¿la creatividad puede ser evaluada? Si pero no con la tabla con la que se evalúan normalmente... pues obviamente se puede ver si una persona es más creativa o no, pero pues el grado de creatividad pues no, no es que sea lineal, no es que sea “bueno de 1 a 5 cuál es tu creatividad”, no.

Mile: ¿de qué manera crees entonces que se pueda evaluar?

MF: No pues ahí... no pues aquí en este momento no te sabría decir, tocaría como pensarlo más a ver cómo, porque en si no es que... no es que yo sea más creativo que tu, tu puedes ser más creativo en otras cosas porque te interesan más otras cosas y tu puedes meterte por otro lado que yo no pues porque como que no... entonces “a no, yo no sé de eso, entonces yo pa’ que me voy a meter por ahí”, entonces claro eres más creativo en esas otras cosas que yo, entonces no... pero pues no pues así como un numero pues no te lo sabría poner, pues así como una escala de creatividad no, creo que no existiría

Mile: ok, y ¿tú crees “MF” que los profesores aquí evalúan la creatividad?

MF: si y no, pues porque teóricamente la creatividad pues como te digo no es que se evalué en una escala, y además se tienen que enfocar no tanto en la creatividad que tengas sino pues ósea, en el momento o como en la disciplina que lleves, pero de todas maneras pues lo hacen de una forma muy... se me olvidó la palabra... pues no es que en la tabla de calificaciones, creatividad tanto %, sino que queda implícita en tu trabajo y eso pues también lo valoran

Mile: ok, cambiando un poco de tema y ya para terminar, comúnmente se considera que los diseñadores son personas creativas ¿tú crees que alguien escoge estudiar diseño porque es alguien creativo? O ¿crees que es gracias al diseño que la persona se vuelve creativa?

MF: no, uno escoge el diseño porque es creativo, además porque es que el ser creativo no se conforma con algo no creativo, se siente... no se siente en su sitio, entonces no es que yo llegue a diseño y logre serlo... obviamente pues como te decía, si yo antes... si yo nunca antes había explotado mi creatividad y me meto a

diseño claro ahí mismo me vuelvo súper creativo, porque pues estoy como sacando a flote todas esas cosas, pero una persona que no sea creativa no, no puede estudiar diseño... es imposib... pues lo puede intentar, y realmente si puede subsistir con diseño pero que haga realmente grandes aportes al diseño y que realmente diseñe en su esencia, ósea haga como el acto de diseñar... no creo que lo lograría

Mile: bueno, luego de lo que hemos hablado en la entrevista ¿para ti que es creatividad?

MF: no pues... creatividad no se puede pues... creatividad para mí no se puede como definir pues así muy... pero para mí la creatividad es como la curiosidad... como no... como una persona que no tiene miedo a cuestionarse las cosas... bueno pues te estoy hablando de una persona creativa no de la creatividad... hem... no si eso... la creatividad es es... ay! es que se olvido la palabra... no es curiosidad es otra palabra, pero pues es muy parecida... como... no es que no sé cómo decirla... es como una persona inquieta, una persona curiosa, es una persona creativa... bueno ahorita si te respondo pues porque no estaba diciendo como nada hem... la creatividad es lograr salirse, lograr encontrar soluciones fuera del sistema... esa es como la... como mi definición de creatividad, pues la creatividad es una solución fuera del sistema... bueno eso sería un objeto creativo... pero bueno, algo así (risas)

Mile: y ¿cómo se relacionan la creatividad con el diseño?

MF: con todo, porque es que diseñar algo es precisamente salirse del sistema si tú tienes algo, es encontrar una solución... pero pues si el sistema no le ha dado solución a eso es porque necesita un diseño, es porque salirse del sistema, sino el sistema ya lo habría resuelto... es como eso

Mile: ¿hay algo más que quieras agregar “MF”?

MF: No. De pronto la definición de sistema porque es que he hablado mucho de sistema... pues el sistema es como el común, como lo que... como el ciclo vicioso que se vuelve sociedad, pero pues no tanto sociedad como hablar únicamente de sus... de sus integrantes en la sociedad, sino de todo el contexto que se genera alrededor, ese es como “el común”, como la mayoría

Mile: Ok, ¿quieres agregar algo más?

MF: no, yo creo que ya.

**Entrevista Estudiante 7. Carrera Diseño Industrial. Facultad de Arquitectura y Diseño. PUJAV  
(Bogotá D.C., Septiembre 2 de 2011)**

M: Bueno “JP”, primero queremos agradecerte por estar aquí con nosotras y queremos explicarte un poco en qué consiste la entrevista. Esta entrevista hace parte de nuestro trabajo de grado en la Maestría en Educación y el tema pues que nos convoca en la maestría es las concepciones sobre creatividad de la comunidad educativa de Diseño Industrial. Con concepciones nos referimos a qué piensan, tanto los estudiantes, como los docentes, como los directivos respecto a lo que es creatividad. Entonces vamos a gravar para poder después analizar la información pero queremos que sepas que es completamente anónimo que todo lo que tú nos digas va a ser digitado como la voz de un estudiante y no como la voz de “JP”, para que te sientas libre y tranquilo de contarnos todo lo que quieras, no sé si necesitas alguna otra aclaración antes? (*dirigiéndose a Juanita*).

J: No.

M: Entonces, comenzando quisiéramos que por favor nos contaras cuáles son las tres palabras que vienen a tu mente cuando piensas en concepto de creatividad.

JP: Las tres palabras: Innovación... Diferenciación y Claridad.

M: Piensa en la persona relacionada con Diseño más creativa que hayas conocido y descríbela, por favor.



JP: La persona relacionada con Diseño más creativa que he conocido?

M: Exacto.

JP: Uy! Es un poco difícil.... pero la persona más creativa que he conocido no es diseñador , es un niño de 13 años que conocí en el Chocó y lo describiría como una persona ingeniosa, curiosa y con ganas de mostrarle a los demás que tiene potencial para hacer algo diferente, él por su necesidad de alimentación desarrollo unas trampas para ratones de monte, en madera, y tiene 13 años entonces me parece que es de los que más me ha marcado la verdad con cosas creativas, él y no es diseñador, pues eso me parece curioso, pues se supone que los diseñadores somos los más creativos pero a veces nos da el síndrome de la hoja en blanco y no podemos hacer nada y no vemos esas pequeñas cosas de pronto...con él.... Oscar me enseñó mucho de eso de la creatividad y de cómo ser ingeniosos y esa ingeniosidad de pronto está un poco ligada a la necesidad que uno tiene.

M: Tú crees, “JP” que existen características generales de las personas creativas?

JP: No, yo creo que creativo puede ser cualquiera, de pronto las características se delimitan dependiendo de qué tan creativa sea la persona, pero yo creo que cualquier persona puede ser creativa, un bebé recién nacido puede ser creativo, puede salir con algo que tú no esperas, eso ya es creatividad, creo yo.

M: Listo, ahora te invitamos a que pienses en el objeto relacionado con.... o idea, relacionado con diseño más creativo que hayas conocido y que lo describas por favor.

JP: El objeto relacionado con Diseño más creativo.....

M: Ya sea un objeto o una idea.

JP: (*silencio*). Es difícil porque uno ha visto un montón de cosas, que todas son un poco creativas, pero la más, es muy difícil, disculparán el momento de pensar pero.....

M: No, tómate tu tiempo para pensar.

JP: El objeto más creativo que he visto.... Pues hay un producto que utilizan bastante en África que no sé si lo conozcan, es un pitillo para purificar el agua, se llama *IStraw*, me parece que por sus características y el impacto que genera el producto, pues a mí no se me ocurriría la verdad es un pitillo que sirve para tomar agua de cualquier pozo no importa el nivel de contaminación que tenga el agua, entonces es algo muy sencillo porque, pues uno piensa en un pitillo y es un cilindro, pero yo creo que la creatividad de ese objeto está es en los componentes que lleva dentro, que hace que uno pueda tomar agua directamente de un pozo y esté tomando agua pura. Más que el hecho del objeto como tal es el impacto que puede llegar a generar, yo creo que ahí la creatividad se potencializa mucho, de cómo impacta un objeto en una sociedad.

M: ¿Existirían características adicionales de ese objeto que lo hagan creativo, además de lo que nos has contado?

JP: Pues sí, porque como yo te decía algo que uno no se espera, o sea, una característica diferenciadora o sea diferente, algo diferente pues sorprende y al sorprende uno dice ¡qué creativo! Es la reacción que uno tiene normalmente, pero no, diría que es diferenciador, la verdad, para mí la creatividad es algo que uno no se espera.

M: Bueno, vamos a hacer ahora un ejercicio con unas sillas...

J: Entonces “JP”, te vamos a mostrar este primer grupo de sillas y quisiéramos saber, para ti, entre estas tres, ¿cuál es la más creativa?.

JP: ¿Cuál es la más creativa?

M: Sí.

JP: Esta (1-3).

M: Sí... ¿Por qué?

JP: Porque viéndola formalmente yo diría... o sea, me parece muy creativa porque sale de un solo plano, o sea es posible realizarlo con, o sea, yo podría hacer esta mesa con esta hoja así, desde un plano sale algo sólido porque... el espacio que está acá es la pata que está acá o sea como que se complementa y tú lo podrías ver, pues no sé cómo esté hecho, la construcción pero yo lo veo como si fuera hecho de una sola pieza o sea como si hubieras cogido un papel y lo hubieras agitado y hubiera salido la silla... las otras dos son diferentes pero no tienen como esa característica que dice "yo nunca me imaginaría esto" para mí ésta es la más creativa.

J: Si ahora te pidiéramos que eligieras entre las otras dos, cuál es la menos creativa ¿Cuál escogerías?

JP: La menos creativa, ésta (1-2)

J: ¿Por qué?

JP: Por su forma, porque... pues a pesar de que tenga curvas diferenciadoras, y tenga como una estética totalmente diferente a la silla común, al imaginario que uno tiene, pues sigue teniendo las cuatro patas y el espaldar de una silla. La otra silla pues tiene, no tiene cuatro patas pero tiene su espaldar, entonces ésta sería la menos creativa entre estas dos.

J: Ahora mostrándote otro grupo de tres sillas y te hiciéramos la misma pregunta, ¿Cuál te parece la más creativa de las tres?

JP: Yo diría que la de la mitad (2-2)... por lo mismo que estaba diciendo de la anterior, uno al pensar en una se imagina de una las cuatro patas o una sola pata y pues esta silla está sostenida sobre su silla, si no no se le identifican las partes, de las patas por así decirlo de donde están los puntos de apoyo del objeto, por su forma, por su diseño como orgánico, como fluido, como suave, las otras son un poco más rígidas.

J: Y si tuvieras que elegir la menos creativa ¿Cuál escogerías?

JP: Ahí está un poco más difícil (*risas*)... la menos creativa, yo diría que ésta es la menos creativa (2-3)...

J: Sí.

JP: porque no está jugando con el rito de sentarse, porque lo está manejando me parece que demasiado sencillo, o sea, el acto de sentarse puede llegar a ser un poco más entretenido y pues no sé, formalmente a mí se me asemeja como una copa entonces no lo relaciono mucho con sentarse a pesar de que tenga el cojín para uno sentarse no me parece muy muy muy creativa, la otra sí es... tiene las patas pero juega un poco más con la forma y juega con la postura, me parece que es clave, esta es muy rígida, como de estar atento, no te vas a quedar dormido sentado en esa silla, las otras son como más relajadas, me parece a mí.

J: Ahora, frente a este otro grupo de sillas y las dos mismas preguntas, ¿Cuál te parece la más creativa y cuál la menos creativa y por qué?

JP: Se está poniendo interesante, (*risas*), la más creativa... se puede evidenciar... es evidente que son tres materiales diferentes, entonces por mis propios gustos y mi forma de diseñar, la más creativa es ésta (3-1), que parece que es en cartón corrugado, ehh por su forma se ve bastante estructural, bastante fuerte y pues me llama mucho la atención, de pronto es por mis gustos propios que es en cartón, me imagino yo que sea reutilizado, ojalá, me parece la más creativa. Entre las otras dos... es un poco difícil porque es que empiezan a entrar los gustos de cada uno, entonces puedo llegar a ser subjetivo, pero me parece ésta (3-2), la número tres, pues es simple, es clara, cumple su función y no tiene como tantos arabescos así como tan armatostuda pues... La silla es simplemente sentarse entonces creo que como que ésta cumple con esa función, es simple, por eso me parece que es la siguiente a nivel creativo y la del medio es la que menos creativa me parece, tiene una forma más extraña, más diferente, más algo que uno no se imaginaría pero sigue sentando a las personas normal, igual, entonces pues creo que no cambia su función mucho.

J: Bueno, y mostrándote la última opción, de este grupo de sillas, ¿Cuál te parece la más creativa y cuál la menos? y ¿por qué?

JP: (*risas*), No, la más creativa, sin lugar a dudas es ésta (4-2).

J: Si.

JP: Ahí si no hay, no lo tengo que pensar mucho, ¿por qué? Porque es una silla que permite no sentarte, hacer... jugar con ella, acomodarte como más... como mejor te sientas y me parece que tiene un carácter lúdico entonces eso es bastante importante en mi opinión a la hora de la escogencia de un producto. Y la menos creativa pues sin lugar a dudas es ésta (4-1), porque pues su forma es orgánica, parece una raíz, pero pues te sientas, no pasa nada más, en la otra tú puedes llegar a jugar, a estar sentado pero.. o sea yo diría que ésta de la más (4-2), la del medio (4-3) y la menos creativa (4-1), huy esa silla está increíble, no es una silla, es un objeto donde tú puedes sentarte divertidamente, si se puede decir de esa manera o acostarte, no sé, me gusta que sea lúdico, eso me parece a mí impresionante, o sea, un objeto si te divierte y te entretiene puede ser una silla de cuatro patas pero puede llegar a ser más creativa que una silla normal, en mi opinión está de lujo (*risas*).

J: Si ahora te mostráramos todo el conjunto de las doce sillas que te hemos venido enseñando, ¿Cuál de todas estas te parece la más creativa?

JP: Pues yo me seguiría quedando con ésta (4-2), puedo responder rápido pues porque ya las he visto todas y con tiempo, pero si de primerazo me ponen todas me demoraría un poco más, yo creo que llegaría a la misma conclusión que esta (4-2) silla sería la más creativa, pero pues llevaría un poco más de tiempo analizarlas porque si tú te das cuenta dentro de todas estas tipologías y en lo que yo me refería a la creatividad es ese carácter diferenciador y esta es la más diferente, o sea, en todas te sientas pero en esta juegas a sentarte, es más difícil viendo todas porque se empieza a mezclar como los gustos, las formas, los colores, pero sí, ésta, o sea, esta es la más creativa (4-2) y la menos creativa yo diría que es ésta (1-2).

J: ¿Sí?, ¿Por qué?

JP: Porque sigue teniendo la misma estructura de una silla normal que hemos conocido, que nos han educado con la silla es así: tiene cuatro patas, un espaldar, dónde sentarse, puede que tenga una forma diferente, pero como que no pasa nada no me entretiene tanto como a diferencia de ésta por ejemplo, o esta que me pone a pensar: bueno, y cómo está hecha, cómo la construyeron desde mi punto de vista de diseñador, cierto? aunque uno observando bien después uno observa ésta y hay una lucha ahí entre esas dos, pero me sigo quedando con ésta (4-2), así como que le envoltan a uno la mente, me parece y viendo tantas al tiempo como que uno no alcanza a digerir todas, de a tres como que es más calmado, pero sí hay como un juego de colores y de formas... esta está como más fría, esta zona, estas dos hojas de diseño está como más frío, ésta está como más alegre, entonces de pronto como que juega mucho con las percepciones que uno tiene, yo aquí veo como un día como el de hoy frío, oscuro, como estresante, y aquí veo otra cosa, yo diría que esto es como una ciudad superciudadina y esto es como playa, brisa, mar, por el hecho como están ubicadas o sea, si yo las cambio, si por ejemplo yo hago éste ejercicio (*intercambiando las posición de las hojas, de manera que quede una hoja de colores cálidos seguida de una de colores fríos*) y me haces la misma pregunta de cuál es la más creativa sería mucho más difícil porque entonces ya hay una mezcla de formas, colores, posturas, totalmente diferentes, pero con el tiempo seguiría diciendo para mí ésta (4-2) es la más creativa.

J: Y con ese cambio que acabas de hacer, ¿Cuál sigue siendo la menos?

JP: ¿Cuál sigue siendo la menos?

J: O mentira, reformulo la pregunta, ¿sigue siendo esta la menos?

JP: Sigue siendo esa la menos (1-2), pero la dinámica para la escogencia es diferente porque ya como que están equilibradas las cosas, ¿cierto?, por decirlo de alguna manera como que ya tengo un equilibrio visual, entonces se me dificulta un poco más porque estoy más cargado como de contaminación visual, pero sí,

seguiría diciendo que es esa, puede que cambie un poco el método de cómo escogerlo, pero me quedaría con esas dos, pero sí es importante la manera como uno se lo presenta a alguien, no sé es que uno viendo todas, la mente le empieza a uno a jugar (*risas*).

J: ¿Y en qué radica ese juego al que ahorita te estás enfrentando? o ¿por qué surge ahorita como esa...?

JP: Porque empiezas a hacer comparaciones.

J: ajá ¿Y qué estás viendo en esas comparaciones que lleguen a ser como de aspectos creativos?

JP: Pues primero la forma, segundo el material y la postura, aunque de pronto la postura podría estar como de primero, porque pues en esta silla (4-2) uno se siente más relajado que en ésta (1-2), yo en esta (1-2) me siento como si tuviera que estar en una clase superatento, en esta (4-2) podría estar más relajado, de pronto aquí aprendería más que en ésta... También con ese cambio como que las formas siguen estando iguales pero empiezan como a coger un carácter diferente, me parece que sin duda todas son creativas porque salen del estándar de la silla típica que tenemos, del imaginario, pero muchas se siguen, siguen como teniendo, no se si decirlo que sea una falla pero si siguen como teniendo ese patrón de la misma postura rígida, aburrida, y las otras empiezan a jugar como con esa postura que igual estás sentado pero te invita a otras cosas, te invita a estar relajado, a jugar, a tener un diálogo, una conexión, como otras que, yo en esta (4-1) me sentiría muy incómodo, sentiría mucha adrenalina yo no sé por qué la veo como muy peligrosa, como una sensación de que me voy a caer, pero sí, viéndolas todas completas pues el ejercicio cambia un montón, como que empiezas a hacer comparaciones, entonces tú puedes comparar esta silla con esta y después comparas esta con esta y empieza a haber un universo de ideas y cambios en tu cabeza que no te imaginas y tienes solo las tres, y por ejemplo si tuvieran en blanco y negro, también cambiaría mucho la percepción, no hubiera pasado lo que hice ahorita, por ejemplo.

(Interrupción)

J: (*después de la interrupción*) Bueno listo, muy bien.

JP: Estábamos en eso ¿cierto?, que con el cambio cuál me sigue pareciendo más creativa o qué características tenía ¿cierto?

M: Si.

JP: Si, pero en general yo creo que es eso.

J: Muchas gracias.

M: Bueno, en general ¿Cuáles son a tu juicio los criterios bajo los cuales una idea o un objeto puede considerarse creativo?

JP: Mis criterios.... para mí forma de pensar yo diría que, como he desarrollado la carrera y las experiencias que he tenido, yo creo que algo creativo para mí sería como ya dije algo diferenciador, algo que no se me hubiera ocurrido de pronto a mí, de pronto a otro sí se le ocurrió... pero que te entretenga, me parece que es clave, o sea, puede ser la misma forma pero si te entretiene, está siendo creativo... existe como ese prejuicio de que lo creativo es algo que tiene que tener formas super-extrañas y tiene que tener materiales super-raros, pero a mi criterio el entretenimiento, o sea que cumpla la función primaria, pero que te entretenga o sea que sea divertido utilizar el objeto o comprarlo o simplemente verlo.

M: Alguna otra característica que consideres como propia de los objetos creativos?

JP: Pues, a ver, hay, si hay más características que como que me llaman a mí a decir: bueno, éste es más creativo o no, que podría ser de pronto el uso de los materiales, que utilicen materiales no convencionales para ese diseño: eh hh la forma de su producción, cómo está hecho, quién lo hace y de pronto que cuen... me parecería importante que el objeto cuente una historia de cómo está hecho, eso creo que sería un punto

diferenciador, si me ponen un ejemp... por ejemplo las dos sillas y hay una silla con una forma que mejor dicho pues, a nadie se le ocurre, y una silla normal ,pero esta silla normal me cuenta la historia de cómo está hecha y cuál fue el proceso para llegar a ser silla, de pronto me iría más por esta, porque como que te intriga, entonces yo creo que esas serían como las características, en mi concepto.

M: Bueno, ahora te vamos a mostrar un continuo y te vamos a pedir que ubiques tu punto de vista respecto a lo que esta diciendo el continuo, entonces el primero dice: “la creatividad es” y va desde “innata” hasta “adquirida”, entonces te pediríamos que nos mostraras dónde se ubica tu punto de vista respecto a...

JP: ¿dentro en esta tabla?

M: Exacto, respecto a el continuo, que va desde “innata” hasta “adquirida”, ¿dónde estaría tu posición?

JP: Mi posición estaría totalmente en el centro, ¿por qué? Porque como ya dije, yo creo que todos podemos ser creativos, es algo innato del hombre, pero esa creatividad se potencializa al tú nutrirte de otras cosas, entonces estás adquiriendo como cierta capacidad... yo lo entendería equilibrado.

J: ¿Tu lo marcarías por favor?

JP: ¿Ah lo marco?, claro, claro que si, yo lo ubicaría acá, porque todos podemos serlo, es innato en nosotros, pero a medida que uno desarrolla como esa habilidad, como que adquiere la capacidad de volverse un poco más creativo, bueno de pronto no sé si un poco más, pero sí adquirir como como técnicas diferentes, yo me quedaría acá en este, en equilibrado.

M: Listo, algunos autores piensan que la inteligencia se puede desarrollar, ¿tú que crees respecto a la creatividad?, ¿crees que se puede desarrollar?

JP: Sí, claro.

M: A partir de esto te pediríamos que ubicaras tu punto de vista en este continuo, y va desde “sin posibilidad de desarrollo” hasta “posibilidad de ser desarrollada”.

JP: yo, 100% posibilidad de ser desarrollada, porque como ya dije se puede adquirir, uno la tiene, como que la mantiene dormida, por decir algo, pero entre más uno se nutra, de pronto puede llegar a ser más posibilidades, yo me quedaría con esta.

M: ¿Tú crees que la enseñanza del Diseño Industrial puede facilitar el desarrollo de la creatividad?

JP: ¿La enseñanza del Diseño Industrial? Sí, si puede potenciarla, precisamente por lo que te estoy diciendo, porque te muestra un montón de elementos para darte como una idea de qué está hecho y tu poder entender qué es lo que no debo hacer, por decirlo así, o sea, ya diseñaron x número de sillas y las conozco todas, o sea tengo x número de posibilidades de no hacer eso, o sea ya ví digamos esos libros de *Taschen* que dicen mil sillas, tengo mil sillas, mil situaciones, que sé que esas es a las que no debo llegar, entonces eso te está obligando a hacer algo diferente a esas mil sillas, entonces yo creo que sí.

M: En tu formación como Diseñador Industrial ¿tú reconoces como algún profesor en particular que haya procurado desarrollar la creatividad de los estudiantes?.

JP: Sí, claro, un profesor que me dictó innovación y cultura, si no estoy mal , se llama Jurek Kuklinski. El primer día de la clase nos recibió y nos dijo: “muchachos bienvenidos, este es el no proyecto” cómo así no proyecto si en toda la carrera nos han enseñado a hacer un proyecto, “sí aquí vamos a hacer un no proyecto, aquí vamos a hacer todo lo contrario de lo que nos han enseñado” y voy otra vez a eso, a hacer algo que no se ha visto, que no está y que uno no se espera y que lo entretiene. El me marcó a mí la carrera, el día que me dijo “vamos a hacer un no proyecto” me fui loco para mi casa, dije: cómo así, entonces para qué estoy aprendiendo lo que estoy aprendiendo... Hasta hace poco descubrí que haciendo ese ejercicio de hacer lo que nos han dicho “no hagan”, me dio pautas para poder diseñar las cosas mejor , para poder entender mucho

mejor las situaciones, ver las problemáticas de una manera, ver las problemáticas como oportunidades, no como problemas, porque siempre nos dicen “¿cuál es su problema de diseño?” no dicen “¿Cuál es la solución?”, entonces creo que él fue clave, diciéndome eso: “vamos a hacer un no proyecto”.

M: ¿En qué consistía el no proyecto?

JP: El no proyecto consistía en jugar, en diseñar algo, lo que fuera, que nos entretuviera a nosotros en el proceso de diseño y que entretuviera al usuario o a la persona que iba a obtener el beneficio y ese proyecto consistía, era un poco complicado porque era ir como en contra de todas las reglas que nos han como establecido en la carrera de diseño y era tratar de criticar o de juzgar un poco el quehacer del diseñador en ese momento en la Universidad, cómo nos enseñan, cómo nos educan, y me di cuenta en ese proyecto que uno diseña es lo que el profesor quiere, uno se enfoca siempre en que la palabra del profesor es la palabra que vale, pero nunca se da tiempo para decir: “Bueno, ¿será que sí tiene razón?, O sea sí, es mi profesor, ha estudiado, tiene tres Maestrías, ocho post-gradados, es no sé qué, pero ¿será que sí tiene razón? Será que en mi criterio de pronto tiene otra fundamentación para decir NO? Entonces eso es lo que a mí me dio ganas y por eso desde ese momento mi método de diseño cambió totalmente, mi método de diseño se basó en un poco la duda, y en también no dejar lugar a duda, es un poco confuso, él me confundió mucho la mente pero me la aclaró, entonces es como raro, es como rara la idea pero básicamente era eso, el proyecto consistía en no hacer proyecto, en no pensar de esa manera proyectual sino dejar que la creatividad fluyera, que las ideas que te llegan: “bueno, ¿por qué me están llegando y qué voy a hacer con ellas”.

J: Cuando tú dices que de alguna manera cambió tu método de diseño, ¿en este momento tú tienes claro como un método tuyo?

JP: No, sabes, porque yo creo que si uno tiene como unas reglas o una metodología establecida para diseñar, siempre el producto va a ser el mismo, así el proyecto sea diferente o la comunidad o el usuario al que está dirigido sea diferente, yo creo que cada proyecto te va como visualizando la metodología de diseño dependiendo de las circunstancias, en mi caso pasa eso, cuando a mí me dan un proyecto, entro a alguna clase y me dicen: “vamos a hacer tal cosa” lo primero que hago es oírme mucho, ver qué sensaciones me produce ese proyecto y de ahí partir para diseñar, entonces siempre es diferente la metodología, siempre, siempre es, siempre tiene un orden diferente, de pronto bajo los mismos parámetros que son necesarios para llegar al resultado pero siempre tiene ordenes diferente.

M: Listo, bueno entonces cambiando un poco de tema, ¿tú crees que la creatividad puede ser evaluada?

JP: No, no puede ser evaluada, creo que es muy subjetiva, cómo evaluar algo que no, que ni tú mismo comprendes porque te puede parecer creativo pero tú no puedes meterte en la cabeza de la persona que diseñó que diseñó el objeto creativo, entonces con qué criterios vas a decir es bueno o es malo o no es creativo o es poco creativo, o es lo más creativo que he visto, creo que no, creo que la creatividad no se puede evaluar, se puede calificar de una manera cualitativa.

M: ¿Cómo sería eso?

JP: Como identificar algunos parámetros o cualidades que tenga el producto y en base a eso decir: “bueno, de estos a mí me parece importante resaltar este parámetro o esta cualidad” y bajo esos criterios decir si llega a ser creativo o no, pero desde un punto de vista personal, porque a mí me puede parecer muy creativo pero a ti, tú dices: “es una chanda de silla, o sea, está igual, es lo mismo”, entonces creo que eso más que una calificación o una evaluación debe ser más bien como una especie de, es que es para no decir evaluación, como una interpretación cualitativa del producto. A eso me refiero.

M: Bueno, ¿Tú crees que existen personas más creativas que otras?

M: Un poco para facilitar la respuesta te vamos a mostrar el siguiente continuo y dice: la creatividad la poseen: va desde “pocos seres humanos” hasta “todos los seres humanos”, ¿dónde estaría tu punto de vista ahí?

JP: En todos los seres humanos somos creativos.

M: ¿Cuáles son las razones para ubicarte en ese lugar?

JP: Mmm, porque cada cabeza es un mundo, como una señora me dijo por ahí un día, entonces todos vemos el mundo de una manera diferente entonces, así vivamos en el mismo mundo, entonces creo que todos podemos ser creativos, todos, por el simple hecho de vivir en un mismo lugar y percibir de una manera diferente, yo creo que eso ya es ser creativo, sí, evidentemente todos los seres humanos, todos los seres vivos somos creativos, no sólo los seres humanos.

M: Bueno, y en el siguiente continuo ¿dónde ubicarías tu punto de vista? Dice: el factor que más influye en la creatividad proviene de: y va desde la persona hasta el ambiente.

JP: ¿El factor que más influye en la creatividad? Para mí equilibrado.

M: ¿Cuáles son las razones para ubicarlo ahí?

JP: Porque, pues primero, mi filosofía de vida dice que todo debe estar equilibrado, si estamos desequilibrados pues hay alguna falla. ¿Por qué en el centro?, porque creo que los factores personales influyen un montón pero están medidos también en el ambiente o en el entorno en el que estás, entonces yo creo que ambos son igual de importantes.

M: ¿Cuáles serían esos factores personales?

JP: Los gustos, las experiencias que uno ha vivido y como las relaciones que uno ha tenido con ciertas personas cercanas pues a su actividad y pues el ambiente siempre influye, o sea, tú no vas a, siendo la misma persona no te va a salir la misma silla dibujada, poniendo el ejemplo de la silla, no te va a salir el mismo diseño estando tú en el bosque, en medio de la naturaleza, que estando en Chapinero, eres la misma persona con las mismas experiencias, los mismos gustos, pero el ambiente también influye, entonces por eso creo que tiene que estar como equilibrado y siempre y siempre va a ser diferente.

M: Listo, el siguiente dice: La creatividad es producto de: y va desde la inspiración hasta el esfuerzo y la dedicación, ¿dónde estaría tu posición?

JP: En la inspiración totalmente, si en inspiración porque por más que te esfuerces y te dediques a crear algo nuevo, ya tienes unos parámetros establecidos entonces siempre te van a llegar como esas ideas, como que yo veo el esfuerzo y la dedicación como, es bueno en cierta medida pero me parece que si uno se extralimita en ese esfuerzo y esa dedicación de “vamos a sacar algo creativo”, pues vas a terminar bloqueándote, no te va a llegar como las mismas ideas, no te va a fluir de la misma manera, creo que la creatividad sí es inspiración, inspiración, como hablábamos antes, de la persona y del ambiente, todo está relacionado, creo yo, entre más te esfuerces sin querer hacerlo, de pronto no vas a llegar a un buen resultado.

M: ¿Y qué sería la inspiración para ti?

JP: ¿Qué sería la inspiración? Yo creo que el conjunto de la situación en la que me encuentro, el proyecto que estoy trabajando y del ambiente en el que me encuentro, esas tres cosas me dan la inspiración, pero la inspiración pueden ser ideas, sentimientos, flujos energéticos, pero para mí están ligadas como esas tres cosas, a la suma de eso, la inspiración para mí es como un resultado sinérgico, tu no te lo esperas, y si sumas cada una de las partes nunca te va a dar lo mismo, nunca te va a dar eso, entonces por eso creo que es la inspiración.

M: Y en el último continuo, te invitaríamos también a que ubiques tu punto de vista y dice: “Son más creativos” va desde los niños hasta los adultos, entonces ¿dónde estaría tu posición?

JP: Uy, esta es la más complicada (*risas*), por alguna extraña razón me parece complicada pero sé la respuesta inmediatamente y creo que sigo diciendo que está en la mitad, está equilibrada, porque por un lado

los adultos han visto mucho, han tenido muchas experiencias, han conocido muchas cosas que les pueden dar los parámetros para decir: “esto es lo que no hay que hacer” pero por otro lado, los niños no han visto casi nada, entonces no tienen esos patrones metidos en la cabeza y esas estructuras que te limitan. No, no podría decir que los niños son más creativos que los adultos ni que los adultos son más creativos que los niños, yo creo que ambos son creativos, yo lo podría en la mitad.

M: Y ¿Cuál sería “JP” la diferencia entre un niño creativo y un adulto creativo?

JP: (risas), La diferencia ... no sé es complicado, es complicado pero yo creo que la diferencia está en..... es que es bien difícil, bien difícil porque un adulto creativo crea a partir de lo que ha visto, un niño crea a partir de su imaginación, entonces yo creo que la diferencia entre un niño creativo y un adulto creativo, es como la inocencia, porque... de pronto en algunos casos la inocencia puede ser contraproducente, puede ser mala, pero en otros creo que es lo mejor que le puede pasar a uno, entonces sí, no se si eso sea, pero pues sí, yo creo que ... pues mira, como que en esta gráfica está la respuesta a esa pregunta, si, la inocencia y ser, entre menos, de pronto puede sonar raro lo que digo pero entre menos conocimientos tengas, más capacidad de absorción tienes, entonces no se, creo que eso.

M: ¿Tú crees que la curiosidad juega algún papel en la creatividad?

JP: La curiosidad sí, es indispensable, si tú no eres curioso no ves cosas nuevas y si no ves cosas nuevas, no sabes qué se ha hecho, entonces sí, para mí es indispensable, una persona bien creativa es alguien que es curioso y que no le come cuento a nada, y dice: “pero por qué esto” y averigua e indaga y le busca como una justificación a todo.

M: ¿Y tú crees que la experiencia juega algún papel en la creatividad?

JP: La experiencia... Sí, si juega un papel en la creatividad, pero no lo es todo, juega un papel porque como ya he dicho, como que esa experiencia te muestra bastantes cosas, pero de pronto esa experiencia te limita, te quedas como en esas cuatro casillas y no sales de ahí y no vez desde afuera, de pronto la mucha experiencia en algo te puede hacer ver las cosas solo desde adentro y no ver alguna falla, algún problema, algún inconveniente o alguna falencia, que si tú estás desde afuera, entonces sí es clave.

M: ¿Qué sería la experiencia para ti?

JP: La experiencia para mí sería algún evento que me marque sensorialmente o emocionalmente, no tanto una experiencia física sino una experiencia que te quede como retumbando, que te deje un mensaje, que te ponga a dudar que tú digas: “¿Será que lo que he aprendido es lo que realmente es o será que tengo que seguir curioseando?”.

M: ¿Y tú crees que el conocimiento en un campo o en un área juega algún papel en tu creatividad?

JP: (silencio), ¿Si el conocimiento juega algún papel en la creatividad?, Por un lado sí porque al tú conocer sobre algún tema o sobre algo lo comprendes, lo entiendes, pero por otro lado no tanto, porque como las experiencias pueden llegar a ser tan fuertes se pueden quedar como influenciándote tanto, te limita, es como una dualidad extraña, o sea, no conocer tanto pero tampoco no saber nada porque entonces puedes llegar a diseñar o a crear algo que no es pertinente o que no cumple con ciertos requisitos.

M: Ya para ir cerrando “JP”, comúnmente se considera que los diseñadores son personas creativas, ¿tú crees que alguien escoge estudiar diseño por ser creativo? o ¿crees que es gracias al estudio del diseño que una persona se vuelve creativa?.

JP: No, yo creo que si alguien por ser creativo escoge estudiar diseño, de pronto no es tan creativo (risas), porque se limita a que: “tengo ideas chéveres, soy creativo, entonces voy a estudiar diseño porque eso es clave en el Diseño Industrial o en cualquier tipo de diseño”, no, yo creo que no, yo creo que, si como ya dije, si alguien creativo decide estudiar diseño pondría un poco en tela de juicio su creatividad, porque sólo por eso no es, o sea un biólogo es creativo, entonces creo que no. ¿Y la otra parte de la pregunta cuál era?



M: Que si estudiando diseño, se incrementa digamos la creatividad en la persona.

JP: Sí, yo creo que sí, pero no solo diseño, estudiando cualquier cosa, cualquier cosa, porque al estudiar algo tú empiezas a conocer, comprendes cosas, hay cosas que no comprendes entonces te preguntas, te cuestionas y ese cuestionamiento te lleva como a un reestudio de las situaciones, y entonces en ese juego como de ver lo que ya vi y dudarlo, buscarle como una respuesta, se puede generar un poco más como de ámbitos creativos, creo que sí, creo que sí ayuda, no solo el diseño, de pronto el diseño es un poco más por su carácter como de estar desarrollando siempre cosas diferentes, pero no solo crear cosas diferentes es ser creativo, entonces creo que estudiar cualquier tipo de cosas te puede potenciar la creatividad.

M: Y ya para finalizar, quisieramos que nos contaras, para ti que es creatividad?

JP: Uy, esa pregunta.....(risas), ahí es donde se va toda la hora?. Es como cuando a uno le preguntan que qué es diseño, uno ha estudiado toda su vida diseño y no sabe qué es. Qué es creatividad?.....De pronto creatividad es esto que acaba de pasar, ese silencio, como ese, sí creo que para mí la creatividad es como poner tu mente en blanco y esperar a ver qué pasa, si tú le dices a la mente:”bueno, vamos a hacer algo creativo, vamos a diseñar una silla”, no es tan divertido, para mí, estoy cayendo en cuenta como en este momento, la creatividad para mí es simplemente esperar a ver qué me llega, qué pasa, si, como tratar de desaprender lo que he aprendido a ver qué aprendo por mí mismo, creo que eso sería para mí la creatividad.

M: ¿Y cual sería la relación entre creatividad y diseño, digamos que ya nos has mencionado algunas cosas pero recogiendo un poco la idea, cual sería esa relación?

JP: ¿La relación entre creatividad y diseño? Pues no sé, yo creo que ser creativo es hacer diseño, o sea que diseñar es crear y ser creativo es ser diseñador.

M: Listo, hay algo más que quieras agregar “JP”?

JP: Esas preguntas están un poco difíciles, te ponen como a pensar muchas cosas, o sea, yo creo que voy a salir de acá, viendo qué estudiado en mi carrera, cómo me han enseñado, cómo la he visto y ojalá les sirva y, pues a mí me sirvió, entendí un montón de cosas que no había entendido, me parece un ejercicio clave, yo creo que de pronto se lo podrían hacer a todos los diseñadores al entrar a la carrera y al salir y comparar.

M: Sería buenísimo.

JP: Sí porque uno entra creyéndose mejor dicho.... Y sale diciendo: puedo creerme eso pero tengo que lograrlo, no solo con ser creativo voy a estudiar diseño y sé manualidades entonces voy a estudiar diseño y de pronto yo creo que uno el diseño lo aprende cuando deja de estudiar diseño, pues eso me ha pasado a mí a lo largo de toda mi vida, yo aprendo es cuando dejo de hacer las cosas porque cuando estoy haciendo algo estoy como tan metido en hacerlo y en aprender y en conocer que obvio muchos detalles que cuando no lo estoy haciendo me llegan a la luz.

M: Bueno, te queremos agradecer mucho, de verdad que estuvo muy valioso, todos tus aportes, no sé si a Juanita le ha pasado lo mismo, como que cuando hacemos una entrevista pues también nos alimentamos nosotras de ese mundo que tiene cada persona en la cabeza como dices tú, entonces pues es un ejercicio maravilloso también para nosotras, de verdad muchas gracias.

JP: No, muchas gracias a ustedes también por contar conmigo, ojalá les sirva, cualquier cosa ...

M: Además que eres una persona clave.

J: Sí, como que llevábamos buscándote.....

JP: Qué bueno, no, me alegra mucho que me tengan en cuenta pues eso le dice a uno muchas cosas.

J: Así es.

M: Y que te vayas pensando sobre esto.....

JP: Sí, me voy a ir pensando, yo creo que el resto de semestre voy a estar echándole cabeza a todo esto.

M: Como cuando nos contabas del no proyecto, que te genere ahí como algo....

JP: Claro, sembrar una semillita, que el día de mañana puede ser algo mejor.

M: Bueno, muchas gracias.

**Entrevista Estudiante 8. Carrera Diseño Industrial. Facultad de Arquitectura y Diseño. PUJAV  
(Bogotá D.C., Agosto 28 de 2011)**

M: Entonces vamos a grabar, pero te queremos aclarar que la grabación que vamos a hacer de la entrevista únicamente la vamos a conocer Juanita y yo, y que la transcripción que vamos a hacer de la entrevista es anónima, pues para que te sientas libre de hablar como quieras y de contarnos todo lo que quieras.

H: ok.

M: La entrevista hace parte de nuestro trabajo de grado de la Maestría en Educación, el tema que nos convoca son las concepciones sobre creatividad que tienen los miembros de la comunidad educativa de Diseño Industrial, estudiantes, directivos y docentes, con concepciones nos referimos a qué piensas tú respecto a la creatividad, básicamente es eso.

H: ok.

M: Entonces comenzando, quisiera que por favor nos contaras cuáles son las tres palabras que vienen a tu mente cuando piensas en el concepto de creatividad.

H: Innovación, teoría y concepto.

M: piensa en la persona relacionada con Diseño más creativa que has conocido y descríbela por favor.

H: Davinci, Davinci y nada, el tipo fue visionario y fue creativo simplemente, utilizó todo lo, como veo la creatividad, innovó todo lo que había para su época, y estaba más en esta época actual que en la época en la que le tocó nacer, entonces creo que es el creativo por excelencia en la historia.

M: ¿Cuáles son las características generales de las personas creativas?

H: el desorden es una de las partes, no se, persona creativa que conozco no es rígida con tener su horario acomodado, su cuarto organizado, nada de esas cosas cumple una persona creativa, pero cuando lo pones a hacer algo, sale con cosas que uno ni se imagina, entonces yo creo que el desorden es una de esas características y no se, como el trabajo nocturno, o sea, todo relacionado, o sea que se sale del esquema en su personalidad, creo que esa es una persona creativa, no se, lo relaciono con eso, como con el desorden, sacan alguna vaina distinta a lo que piensa todo el mundo.

M: Mencionaste desorden y trabajo nocturno ¿habrían otras características que quisieras mencionar de las personas creativas?

H: No se, que se quieren siempre estar diferenciando del resto y lo hacen en detalles muy pequeños, yo creo, es que, para mí los dos fundamentales son como el desorden y el trabajo nocturno, la gente que conozco que saca ideas súper raras, ahí está desordenada y nocturna.

M: Bueno, piensa en una de las ideas u objetos relacionados con diseño más creativos que has conocido y

describelo por favor.

H: Mas creativos, no se, no se, como objeto no tendría uno solo, tengo muchos, pero es que no los asocio tanto como con la creatividad porque es que detrás del objeto hay como todo un proceso y pues ya se sabe más o menos a dónde se quiere llegar.

M: ¿A qué te refieres?

H: Digamos cuando tu planeas hacer, o yo lo veo así, cuando tu planeas llegar a alguna cosa, a desarrollar un nuevo objeto, tu tienes como un proceso detrás y ya sabes más o menos para dónde quieres ir. Pero ahí entra la creatividad en cómo vas a resolver eso...ya sé, hubo un edificio en China para un congreso de floristas, una cosa así, y a un diseñador se le ocurrió coger, pues como China está sobrepoblado y el consumo de bebidas en envases plásticos, en PET estaba invadiendo China, al tipo lo que se le ocurrió fue comenzar a recoger todas las botellas, reciclarlas, reusarlas, y con eso hizo un edificio que a partir de módulos creados por él y con las botellas y otros, un equipo de diseñadores, de ingenieros, en fin, el tipo logró crear un edificio como en un año y el edificio tiene las características de un edificio de ladrillo y estas cosas, y lo bueno es que es modular, entonces tú lo puedes construir acá, terminas acá, lo desarmas, te lo llevas para otra parte del mundo y vuelves y lo utilizas, entonces creo que al tipo le dijeron: -oiga, necesito un edificio bonito para este congreso-, y el tipo lo que hizo fue sacar una cosa que no se esperaban. Entonces yo creo que como objeto no se si funciona pero se me hizo muy creativo.

M: ¿Qué características concretas de ese objeto tu identificas como creativas?

H: Innovación ahí hubo bastante, y como, no se, como salirse de la línea que piensa todo el mundo, me refiero como a pensar distinto que los demás, que no todo tiene que ser en ladrillo sino que hay otras opciones, sino que en mi cabeza las estructuro y sé cómo quiero que queden, busco la manera para que se den, entonces creo que, son esas.

M: ¿Hay algo más que quieras agregar sobre el objeto que nos estas contando?

H: No.

M: Buenos vamos a hacer entonces un ejercicio ahora.

H: ok.

J: Entonces te vamos a presentar este grupo de tres sillas y quisiéramos saber para ti ¿cuál es la más creativa?

H: Esta (1-1).

J: ¿sí?, ¿Por qué?

H: Se sale de contexto de las cuatro patas convencional, si, es esta, en cuanto a forma más que todo cambia, pero su función es la misma, entonces creo que piensa distinto para llegar al mismo fin.

J: y si tuvieras que elegir la menos creativa ¿cuál escogerías?

H: la de la mitad (1-2).

J: ¿por qué?

H: No se, simplemente se le hacen unos cortes y queda una silla Rimax, queda una silla convencional sino que le hago un cortesito aquí y otro cortesito aquí y ya, entonces no creo que por ese lado esté la creatividad, aunque las dos se me hacen regulares.

J: bueno, si ahora te mostráramos estas otras tres sillas y nuevamente te hiciéramos la pregunta ¿cuál te parece la más creativa?

H: Las tres son bastante, bastante.

J: Pero si tuvieras que elegir una.

H: esta (2-3).

J: ¿esta la más?

H: si, busca como un polígono de sustentación distinto al que usan todas, mira acá siempre es como un triángulo, lo que utilizan es como cuadrados o triángulos para sustentar todo el peso en esa base y acá se cambia totalmente ese concepto y lo vuelven circular, hay como un concepto ahí de volar, no, sino como de romper la gravedad con esto, está sostenido sobre un hilo, si se me hace como la más creativa esa.

J: ajá, ¿y la menos creativa entre las otras dos?

H: esta (2-1).

J: la primera ¿y por qué?

H: No se, entre las dos como que hay una relación pero a esta le quitaron una pata y sencillo, y ya, la cambiamos.

J: listo, ahora frente a estas otras tres ¿cuál te parece la más creativa?

H: Está difícil (*risas*), yo creo que esta (3-1).

J: ¿si? ¿Qué te lleva a elegir esa?

H: como la construcción, digamos, es una sola pieza, cumple con las características de silla y o sea como la sencillez a la hora de realizarla, se me hace como la más creativa entre las tres, porque las tres digamos cambian el concepto totalmente de silla, de basarse en la cuatro patas, pero esta, esta como que se vuelve liviana, se vuelve, no se, se me hace la más creativa esa.

J: ¿y la menos de las tres?

H: Esta (3-2).

J: ¿por qué?

H: (*silencio*), no se, no se cual escoger entre esas dos como menos creativa, pero igual sigo como con la de la mitad, se asemeja como a un sillón sino que la descontextualizan, prueban otros materiales y ya.

J: ¿Y por qué tenías el dilema? ¿Qué veías en la otra?

H: Pues es que en esta otra también veía como el concepto de la primera hoja que me mostraste, veo el mismo concepto sino que, le hacen unos cambios ahí, como que hice el zigzag y ya, es como una copia o un remake de lo que ya hicieron antes, entonces si, pero esta otra es como más evidente el... si, me quedo con la de la mitad.

J: Ahora por último, si te mostráramos este último grupo de tres, ¿cuál elegirías como la más creativa?

H: Me gusta bastante esta (4-3), y se me hace la mas creativa porque también saca de contexto lo... o no, mentiras, esto es como un sofá pero de una manera distinta, todo el mundo está acostumbrado a sentarse linealmente sobre un sofá, acá pues digamos está cambiando todo, puede ser para una persona que se siente en cada módulo, pero también pueden haber varias personas interactuando ahí con un sillón vertical, entonces se me hace la más creativa.

J: Ajá y entre las otras dos ¿cuál es la menos creativa?

H: esta (4-1), si, volvieron orgánico lo, no mentiras, es como el concepto de la silla que, la suspendida en el aire pendiendo de un hilo, pero la volvieron otra vez un, usaron un triángulo para hacer el polígono de

sustentación, si.

J: bueno listo, y si al ver todas estas tú tuvieras que escoger la más creativa de todas, ¿Cuál elegirías?

H: me gusta esta mucho (4-3), si pensó de una manera totalmente distinta digamos esta especie de sofá, que veo como un sofá pero vertical, entonces me gusta esta, salió como con una cosa que nadie se esperaba porque siguen en el lineamiento de “sentémonos uno al lado del otro”, pero nunca pensaron “sentémonos uno encima del otro sin incomodarnos”, ¿sí?, entonces me parece la más creativa.

J: ¿y la menos entre todas?

H: la de allá (1-2), solo le hacemos unos cortes y ya, y un corazoncito bonito para venderla y listo.

J: ajá.

M: Bueno “H”, ¿Cuáles son a tu juicio los criterios bajo los cuales un objeto puede considerarse como creativo?

H: salirse del estándar, como lo que te decía con lo del sofá, pensar totalmente distinto, intentar que las cosas no sean rígidas digamos en un proceso o en un objetivo que uno quiere lograr, uno muchas veces tiene un objetivo en la cabeza y piensa que siempre se va a lograr por el mismo método, cuando uno se sale del método y crea su propio método, yo creo que llega a cosas distintas de la que tiene todo el mundo y por ese lado puede estar la creatividad.

M: Bueno, te vamos a mostrar ahora un continuo para que ubiques tu punto de vista y el continuo dice: “la creatividad es”, y va desde innata hasta adquirida. ¿Dónde estaría tu posición? Y entonces te vamos a dar, colores, marcadores, de todo, la idea es que nos muestres dónde estaría tu punto de vista frente a ese continuo.

H: pero que marco un punto o...

M: como tu quieras, que sea para nosotras claro dónde está tu posición.

H: Creo que tiene algo de innata, pero también se adquiere por el contexto, entonces estaría como acá, si ahí estoy yo.

M: Bueno, ¿cuáles son las razones, entonces, para ubicarla ahí?

H: Uno innato tiene como la percepción, de cómo ve el mundo y cómo lo transforma, pero el contexto te va diciendo más o menos cómo seguir unos lineamientos, y ya cuando tú tienes esos lineamientos tu decides como “no tiene por qué ser siempre así”, o sea, eso de innato de que quiero pensar distinto, eso, por eso lo puse como más adquirido que innato.

M: ¿qué sería eso innato?

H: que tu naces con eso.

M: si, pero qué sería como hablaste digamos de percepción, ¿qué más cosas serían innatas?

H: ah ok, o sea eso innato, sería como tu percibes el mundo y como te está llegando y como tú lo asimilas, y te comunicas con él mundo, eso es innato y tu forma de pensar es tu forma de pensar y no la cambia nadie; pero el contexto te está como encaminando. Entonces, eso innato te va a decir: -oiga, ¿quiero pensar distinto o quiero seguir igual?, eso ya viene como en un pensamiento crítico y creo que lo crítico es difícil de adquirirlo, yo creo que lo crítico es más innato que adquirido, te pueden decir en la universidad: -sea crítico frente a esto-, y tú vas a hacer preguntas pero no se, creo que es mas, no se, la creatividad si es un poco más adquirida que innata, huy me enredé (*risas*).

M: No importa, desenredate tranquilo.

J: ¿por qué ahora piensas que te enredaste? ¿qué te hizo pensar eso?

H: porque si tu adquieres como teorías y a partir de esas teorías tu percepción hace que tú las transformes en lo que tu piensas o las comuniques de la forma en que tu piensas, yo creo que mas bien estaría en la mitad, pero la mitad entre los dos, o sea, no cero innato y cero adquirido, sino como en la mitad, si en ese cincuenta-cincuenta creo que va la creatividad.

M: ¿listo?, bueno, te vamos a mostrar ahora otro continuo, algunos autores piensan que la inteligencia se puede desarrollar, ¿cuál sería tu punto de vista frente a la creatividad? ¿Tú crees que puede desarrollarse?, a partir de eso te invitamos a que ubiques tu punto de vista en el continuo, va desde “sin posibilidad de desarrollo” a “posibilidad de ser desarrollada”.

H: es posible desarrollarla, pero no al nivel de... digamos si tu desde pequeño como que comienzas a..., yo creo que también lo de la creatividad viene también siendo como crítico, lo de estar siempre pensando ¿Por qué las cosas funcionan así y no de otra manera?, pero también se puede ir desarrollando hasta un punto, de ahí en adelante yo creo que no ... como 50, igual sin posibilidad de desarrollo, bueno hablamos de generalidades, yo creo que puede ser desarrollada hasta un punto, no hasta el 100%

J: Ese hasta un punto, cuando lo recalcas lo dices por qué o qué hay detrás de eso?

H: No sé, como que todas las teorías que ya están definidas, digamos que te limitan y si tu no vienes con esa postura crítica desde pequeño de preguntarte ¿y por qué? ¿y por qué? Y desarmas tus juguetes y vas haciendo cosas que te solventes las dudas que tienes, yo creo que ya después cuando te lo van a desarrollar llega hasta un cierto punto, porque tú te vas a ceñir como con los procesos que te van a enseñar para no ser creativo, entonces no creo que llegues a poder aprovechar toda la creatividad que puede explotar la persona, si no está ahí desde pequeña.

M: ¿Tú crees que la enseñanza del Diseño puede llevar al desarrollo de la creatividad?

H: yo veo el diseño más como un análisis y como una respuesta, la respuesta puede ser súper creativa, pero si en cierta medida puede ser un mediador entre la no creatividad y el querer desarrollarla, creo que sí pero existen ciertos límites, creo que es más de la persona la creatividad que de una ciencia o una actividad.

M: ¿tú identificas “H”, en tu formación como diseñador, algún profesor que haya procurado desarrollar la creatividad de sus estudiantes?

H: A Néstor Pardo, a Edgar “H”dez, Carlos Peñaranda, me acuerdo mucho de Carlos Peñaranda porque él intentó hacernos ver cosas que estaban con nosotros pero que no las pensábamos, digamos lo del hipercubo con lo de cuarta dimensión, fue una cosa que fue chévere, fue como darse cuenta que uno no puede estar encerrado en unos parámetros como alto, largo y ancho, porque pues hay otros factores que influyen como el tiempo, y me pareció, ese ejercicio fue el que me quedó más.... Y vamos a ver Jaime cómo, pues todavía no he pasado como para decir...

M: del ejercicio que nos estabas contando ¿tú crees que ese ejercicio ayudó al desarrollo de la creatividad o estaba pensado para ayudar al desarrollo de la creatividad?

H: yo creo que sí.

M: ¿en qué sentido?

H: ayudarnos a pensar distinto, pero mira que ahí vuelvo con el punto de que se desarrolla hasta o sea hasta un límite, mucha gente de la que hizo ese ejercicio con nosotros, mucha gente siguió pensando lineal y mucha gente llegó con productos para ese proyecto que uno decía: ¿Pero bueno dónde está el hipercubo?, o sea, seguía ceñido en que tenía que ser tres dimensiones, entonces yo creo que, o sea en parte estaba totalmente pensado para desarrollar la creatividad, pero se estanca en un momento, no creo que ni siquiera por la teoría sino por la misma persona, de cómo la asimila y cómo las critica y si no las critica pues difícil.

M: ¿Bueno, cambiando un poco de tema ¿tú crees que la creatividad puede ser evaluada?

H: No, por eso se me hacía tan difícil como responderles, bueno, en cierta medida, es que evaluada me suena

a cantidad y a calidad y de esa manera yo creo que no hay un porcentaje de que es que usted es 70% más creativo que usted que tiene un 60%, no creo que haya una medida así.

M: ¿Cuáles son esos obstáculos que no permiten que la creatividad sea evaluada?

H: No se, es que hay muchas situaciones que influyen para que tú seas creativo, digamos lo que les decía del desorden y de la noche, no se, es como de momentos también que salta la chispa y uno dice: me voy por este lado, pero hay otros momentos en que no se, está uno pasivo y hace cosas que hace todo el mundo, entonces no creo que se pueda medir, esto es 80% creativo y esto...no no se, los números son como lo que impiden evaluarla.

M: Ajá, ok, ¿tú crees que existen personas más creativas que otras?

H: Si.

M: ¿dónde se ubicaría tu punto de vista en el continuo?, dice: -la creatividad la poseen, va desde “pocos seres humanos”, hasta “todos los seres humanos”

H: o sea si es una generalidad yo digo que...es que hablar en términos de cantidades sobre creatividad es...pero pues todos los seres humanos tenemos creatividad por el simple hecho de que tenemos que tener un instinto de supervivencia y de acoplamiento digamos a la realidad, entonces digamos que la persona intenta digamos adaptarse a su medio y la creatividad puede ser digamos no consciente, entonces se crean métodos creativos de supervivencia pero que no son conscientes, otra vez me enredé (*risas*), si o sea, tú necesitas sobrevivir y adaptarte a tu medio, y mientras tengas esa necesidad tú vas a tener que crear algo distinto a lo que han creado todos, para poder entrar ahí y poder mantenerte, entonces todos los seres humanos la tenemos pero hay unos que llegan como a un punto mayor de creatividad, entonces yo creo que acá si no la podríamos dividir como en cifras del 70% y el 80%.

M: ¿Y cuáles serían como esos factores que hacen que una persona llegue a un punto mayor de creatividad o más lejos o...?

H: lo que te decía antes, como lo crítico con lo que haya nacido, lo crítico desde pequeño o esa necesidad de saber las cosas, de resto no se, acá si no quiero medir la creatividad en los seres humanos por que no creo en números.

J: ¿tú crees que podrías hacer otra representación como en la hoja que pudiera como expresar lo que tú quieres decir?

H: podría pero se entendería que son unos pocos y no...bueno sí, o sea esto no expresa como en términos de números ni nada, sino poder entender que hay personas distintas, pues todos somos distintos, pero hay gente que, digamos los rojos son los que la han desarrollado un poco más, los que han nacido con ese punto crítico, todos la necesitamos definitivamente para sobrevivir pero hay unos que van más allá de sobrevivir y saben cómo suplir esas necesidades que se van dando en el camino y hay otros que se estancan sólo en sobrevivir.

M: bueno, entonces vamos para otro continuo y dice: -el factor que más influye en la creatividad proviene de: y va desde la persona hasta el ambiente. ¿Dónde estaría tu punto de vista?

H: Yo creo que viene como, de la persona podría venir como un 70 u 80% y del ambiente un 20%, por lo mismo que les decía, lo crítico de la persona la hace creativo, la influencia del ambiente siempre la vamos a tener, pero ya depende de la persona cómo quiere efectuar sus soluciones, entonces creo que en lo distinto está lo creativo, sin dejar de lado la efectividad y ese tipo de cosas, digamos puede ser más creativo optimizar un proceso que seguir creando procesos adicionales, por ejemplo en la creación de un objeto, si me gasto 10 millones de pesos haciendo la misma cosa que hago, pues es mucho más creativo sacar un nuevo proceso donde me gasto 7 y lleva a una solución totalmente distinta a la que está acostumbrada el resto de la gente, entonces sí creo un 80-10, 80-20.

M: Continuando entonces quisiéramos saber dónde ubicarías la creatividad en este continuo y dice: -La creatividad es producto de: va desde inspiración hasta esfuerzo y dedicación-.

H: Yo creo que...es que inspiración suena como que me cayó del cielo, que estaba quieto y plum...

M: si, como lo entiendas si.

H: pero no no creo que sea inspiración, este esfuerzo y dedicación yo creo que son las ganas de saber lo que no se sabe como para tener unas herramientas y tomar decisiones con respecto a lo que quiero hacer, entonces yo creo que es por el esfuerzo y la dedicación, pero esta inspiración la cambiaría por el punto crítico otra vez, es como 50% esfuerzo y dedicación y 50% ser crítico, no creo que esté por el lado de inspirarse.

M: Ajá, ¿hay algo más que quieras decir sobre ese continuo?

H: pues si que esto crítico también, es que esa inspiración es ambigua porque yo hace un rato les decía que también depende del contexto y de las influencias que tengas como para llegar a una solución creativa, yo creo que si puede haber algo de inspiración, no como que me cayó del cielo, sino qué tanto me está afectando el contexto para...si, yo lo cambiaría este un 80% y este como un 20%, y esta inspiración no la entiendo como caída del cielo sino como la influencia que el medio está ofreciendo sobre mí.

M: Listo, vale y el último continuo dice: -son más creativos, los niños o los adultos-.

H: Los niños, si 100% los niños, ellos están recibiendo información a cada rato, en todo momento están absorbiendo todo lo que está pasando, teorías pueden ir absorbiendo, pueden, pero siempre lo están criticando y siempre están preguntando el por qué de las cosas, entonces el niño pregunta el por qué, lo asume de una manera, pero su actuar es totalmente distinto al de esta persona que ya tiene digamos como unos engramas para poder actuar, digamos, este los crea, pero después como que lo va cerrando, lo va cerrando, lo va cerrando, hasta que se encamina a lo mismo que hace todo el mundo, entonces yo creo que los niños son los creativos por excelencia.

M: ¿qué diferencia hay entre un niño creativo y un adulto creativo?

H: que el adulto creativo tiene que estar rompiendo esos engramas que ya tiene, en cambio los niños no necesitan romper engramas sino que van creando hasta el punto que se les deja, por eso como que la educación te va como ciñendo también, pero esa es la diferencia, un adulto creativo puede llegar a romper hasta cierta parte sus engramas sus costumbres, todo lo que tiene en la cabeza para poder tomar decisiones, lo rompe hasta un punto, los niños como no tienen nada de eso en la cabeza piensan como quieren pensar y llegan a soluciones de una manera distinta, puede que a veces sean erróneas, pero esos errores como que ellos mismos se dan cuenta y prefieren llegar a... si los niños por no tener todavía unas costumbres tan arraigadas de pensamiento, son más creativos.

M: ¿y tu crees que juega la curiosidad algún papel en la creatividad?

H: si, si pues eso digamos en la parte de lo crítico y ese esfuerzo del que hablábamos ahí, yo creo que si...me perdí (*risas*).

M: la curiosidad...

H: si, las ganas de saber cómo funciona... te permite tomar una decisión de cómo creo que funcione a mi manera, entonces si.

M: ¿y tú crees que la experiencia juega algún papel en la creatividad?

H: si, bastante, eso es como la influencia del medio, o sea la influencia del medio sobre ti...me estoy perdiendo, no sé, la experiencia, no es que me empezó como a doler la cabecita.

M: ya falta súper poquito.

H: no se preocupen, si la experiencia yo creo que te ayuda como a saber, digamos cuando tomas la decisión de cambiar tus cosas y vez que no está funcionando por ese lado, aprendiste de eso y sabes que no vas a repetir el mismo error, por más creativo que suene seguir en ese mismo punto, vas a cambiarlo un poco y vas



a seguir creando y creando y creando, hasta llegar a una solución efectiva, digamos.

M: ¿y el conocimiento en un campo, crees que es importante para la creatividad?

H: el conocimiento, si, para mí el conocimiento es como una acumulación de experiencias y digamos en la humanidad eso es lo que nos ha hecho distintos al resto de animales, que hemos podido acumular esas experiencias para volverlas digamos un conocimiento comunal, entonces cada persona cada vez que necesita saber sobre una experiencia que se tuvo antes, la mira y va a decir: -oh, bien-, pero esa misma persona que la está mirando va a tomar una decisión con respecto a esa información que tiene y puede decir, -mmm, bueno, buen punto pero yo le cambiaría esto- y estaría creando o recreando la experiencia de otra persona, pero sí el conocimiento viene siendo importante, lo que te decía con los niños, los niños preguntan por qué y la experiencia y el conocimiento del adulto le da una respuesta, pero el niño dice: mmm, yo lo quiero por este lado-, entonces pues si.

M: Bueno, ya para ir cerrando, generalmente se considera que los diseñadores son personas creativas, ¿tú crees que alguien entre a estudiar diseño porque es creativa? o ¿crees que es gracias al estudio que la persona se vuelve creativa?

H: yo creo que está en un, a mi manera de ver está en un error creer...o sea volverse creativo hasta un cierto punto como lo dije antes y siendo creativo llegar a diseño...es que no sé cómo tomarlo así... yo creo que es de las dos partes, pero el que llega con esa con esa posibilidad crítica-creativa yo creo que potencia un poco más digamos esa referencia que hacen al diseño, mientras que el que viene a ser crítico y a analizar se estanca un poco, entonces sí creo que es parte y parte.

M: Ajá, bueno, luego de lo que hemos hablado, ¿qué es para ti creatividad?

H: (*risas*), sigo en lo mismo, es crear algo, es que no es nuevo, todo es nuevo cuando aparece, pero es crear algo distinto y salirse como de los lineamientos que están influyendo sobre uno, si, pensar distinto para mí es creativo.

M: ¿y cuál es la relación entre creatividad y diseño?

H: esa, pensar distinto, un ingeniero tiene un esquema básico del que seguía para llegar a una solución, ahí parte de un análisis que él tiene que hacer y tiene que aplicar, pero siempre va a hacer como ese proceso, proceso, proceso, y yo creo que el diseñador viene más y mira este proceso y dice: -pero esto puede coger por otro lado- y llegar la misma solución pero de otra manera quizá más efectiva, yo creo que la creatividad también tiene que ser efectiva, porque de nada te sirve sacar algo en lo que tú estás pensando distinto, pero si no sirve, no sirve, puede ser...algo creativo inútil no se me hace creativo en verdad.

M: vale listo, ¿hay algo más que quieras agregar?

H: No, que me duele la cabeza.

J: ¿quieres una pastica?

H: ¿tienes?

H: Bueno, gracias.

M: ¿Tú quieres preguntar algo más?

J: No.

M: Bueno pues entonces agradecerte mucho por tu tiempo, es muy valiosa tu ayuda, y bueno por el esfuerzo que implicó ahí con dolor de cabeza.

H: (*risas*). No, con mucho gusto.

**Entrevista Docente 1. Facultad de Arquitectura y Diseño. PUJAV  
(Bogotá D.C., Septiembre 2 de 2011)**

Mile: Bueno, entonces comenzamos Docente 1, primero queremos agradecerte mucho pues por la oportunidad de conocer tu punto de vista, como te comentábamos esta entrevista hace parte de nuestro trabajo de grado de la Maestría en Educación y consiste en conocer cuáles son las concepciones de la comunidad educativa de Diseño Industrial sobre el concepto de Creatividad, entonces como te contaba también estamos entrevistando a Estudiantes, a Docentes y a Directivos de Diseño Industrial. La grabación solo la vamos a conocer las dos, tu identidad solo la vamos a conocer las dos y va a pasar al análisis de datos como la voz de un docente, pues para que... es importante hacer la aclaración como para que sepas que se va a mantener el anonimato eh... ¿no sé si tú quisieras hacer alguna otra aclaración?

Juanita: No

Mile: Bueno, entonces comenzando quisiéramos preguntarte cuales son las tres palabras que vienen a tu mente cuando piensas en el concepto de creatividad

Docente 1: eh... Novedad, Sorpresa, Innovación... aunque innovación un poco la siento como muy institucional... no sé, tendría que pensar en... pues es que yo lo dejaría solo en Sorpresa ¿sabes?, creo que la sorpresa es lo más cercano y creo que la prueba de eso es que nadie ha sido capaz, si es tan obvio, cualquier diseñador podría definir la creatividad en una oración creo yo ¿cierto? o le enseñarían a uno... ey! Es la primera vez que yo me hago esa pregunta de hecho, o le enseñarían a uno: “la creatividad es así... o para fomentar la creatividad debe hacer estas cosas... o tomarse estas...” no sé, creo que es de las cosas que es tan... tan eh... como decirlo, es inmanente, está ahí todo el tiempo, todo el tiempo sabemos que está ahí pero finalmente nunca nos preguntamos el llegar a una definición como eso, entonces me parece súper chévere además la propuesta de la pregunta

Mile: entonces te quedarías con sorpresa...

Docente 1: si

Mile: listo. Piensa en la persona relacionada con diseño más creativa que has conocido y descríbela por favor

Docente 1: pues estoy pensando en alguien y no... alguien cercano a mí... bueno si listo, ya ubique al personaje y como lo describo... chévere ahí ver como salen los clichés y las cosas, porque generalmente es alguien descomplicado, eufórico... bueno ya estoy pensando en mas personas... creativos no solamente en el sentido del hacer, porque lo primero que pensé cuando me dijiste eso, estaba pensando era en colegas y ahí empecé a patinar, pero fijate que tengo amigos muy creativos que están en otros... en otros... ámbitos diferentes al diseño que conocemos, tengo una amiga que es (...) por ejemplo, y es gente activa, sensible y eso también lo... sería chévere para discutirlo porque uno inicialmente podría pensar que la creatividad es un don o... un regalo que llega así ¡tran!, yo lo dije ¿no? una sorpresa... pero después del tiempo uno también empieza a ver que detrás de esa sorpresa pueden haber horas de amasar ideas y de confrontarse y de hacerse preguntas y salen, entonces tal vez hemos sobre estimado... saben que es súper chévere de pronto ustedes lo han visto... he estado en proyectos o cosas y cosas y me presentan como “el creativo”... es muy chistoso cuando uno está por fuera de ese lado y es también es muy interesante ver como gente del gremio se autodenomina como “el creativo”... ustedes tienen que leerse una columna... creo que salió en *Soho* (revista), yo me enteré fue por *Twitter*, me enteré por internet y la leí, pero ahí hacen toda una... una... diatriba contra “el creativo”, contra el cliché de “el creativo”, están hablando mal del hombre de la agencia de publicidad de *converse*, uniformado, alterno, no sé qué cosas, pero reiteran mucho los clichés de la cultura *yupie* es bien chévere y podrían leerlo...

Mile: Vale, gracias. Cuales serían, resumiendo un poco lo que nos estas contado como ¿esas características propias de una persona creativa?

Docente 1: Curiosa ¿cierto? si, tiene que ser una persona curiosa y sensible... será que con esas dos ya uno puede ser... bueno y activa como para tratar de hilar esas cosas y llegar a... a algo, esas!

Mile: ahora te invitamos a que pienses en un objeto o idea relacionada con diseño que te parezca particularmente creativo y que lo describas

Docente 1: lo que pasa es que yo me la paso metido en internet navegando por ese tipo de cosas y me pille esta semana, yo después les paso el enlace, un cortador, eh... diseñado para abrir cajas de cartón ¿nunca han abierto una caja de cartón con la cinta esa? Que uno coge la llave o saca un cortador... entonces a alguien, y es premiado, se le ocurrió hacer un cortador para eso... que chévere que hayan traído las (refiriéndose a las hojas de papel)... entonces (dibujando)... pero igual se los debería mostrar por internet... entonces la figura si se supone que en una vista lateral esta es la caja de cartón es una especie de figura así... y aquí tiene dos milímetros de no sé qué... de una... cerámica ultra-filosa, entonces aquí garantiza que uno no se va a manchar de sangre de uno de nada, porque... y la mano va en esta área... esto es una mano, que está tomando... ahora el diseño es espectacular... es en... es rojo contrastado con negro como en un neopreno ahí extraño, vale US\$20 dólares y ya!, entonces la idea es que esto se desplace hacia acá así (haciendo el gesto), o sea todo esto es una superficie...

Juanita: aja... si...

Docente 1: (haciendo el gesto y el sonido de abrir una caja)

Juanita: y súper fácil...

Docente 1: eso, a mí me pareció eso *wow* ¿no?, pues... y creo que ahí adentro hay una cantidad de... de... exigencias o de requerimientos que tendría un usuario ideal, primero el cliché de que esto es de diseño, segundo píllense lo diferente que están... se inventaron un cliente además desde el punto de vista de mercadeo, porque uno enseguida piensa en esos cortadores de San Andresito de \$2000 pesos, “chonetiados”, que se parten... y miren ahí hay una solución, entonces eso me... me... me causo mucho interés y de los diseños que yo recuerde ese me tiene ahí *wow*

Mile: cuales son en concreto las características de este objeto que a tu juicio lo hacen un objeto creativo...

Docente 1: que observa... fijate lo sensible, esta observado en una situación que todos hemos tenido pero que nadie pasar por alto y este *man* se la pilló, el que haya sido...

Mile: aja...

Docente 1: vea hasta que... eso es interesante el... lo... como lo oportuno que es, porque además destacaría del diseño y la empatía que despierta enseguida en alguien que ve eso y como que lo piensa, chévere!

Mile: ¿hay alguna otra característica?

Docente 1: Pues sí, lo que pasa es que uno ya con ojo de diseñador eh... uno ya se imagina toda “la carreta” detrás la ergonomía y... y pues si todo eso va a hacer la tarea

Mile: ¿cuál sería esa “carreta”?

Docente 1: de los... te hablaría de los factores humanos y de las consideraciones ergonómicas que es como un objeto se debe adaptar al hombre, la muñeca, el ángulo, y a la superficie, y al agarre... o sea todo ese rigor, pues si uno le pone el chulito, pero es un rollo mas sexi la cosa que permite inferir ese tipo de cosas como creativo

Mile: ahora vamos a hacer un ejercicio...

Juanita: bueno, te vamos a mostrar un grupo de tres sillas, estas son las primeras tres y quisiéramos saber para ti ¿Cuál es la más creativa y porque?

Docente 1: Yo me iría por la de la derecha tal vez (1-3)

Juanita: si...

Docente 1: por el... el rollo de utilizar, creo que lo que hay más original ahí de acuerdo como lo percibiría yo pero no criticaría a nadie por escoger alguna de las otras dos, pero me parece un gesto muy bacano el hecho de explotar así la lamina de madera y sacar toda la pieza, eso me parece que es un referente. Pues este (1-1) es un referente de diseño formal, bonito, famoso, si quisiera “dárme las” tendría esta (1-1), que es más cara creo... pero esta (1-3) me parece más creativa

Juanita: aja... bueno, y si ahora te hiciéramos la pregunta contraria y te preguntáramos ¿cuál te parece la menos creativa, cual escogerías?

Docente 1: la de la mitad la siento muy tradicional, muy... no hay ningún riesgo ahí de nada... RIESGO esa es una buena palabra para pegarle a la creatividad

Juanita: ¿cuando tú dices Riesgo a que te refieres, o que hay detrás de eso?

Docente 1: a entrar a un terreno inexplorado, eso como salirse de un espacio de confort y mirar otras cosas por fuera

Juanita: listo, entonces ahora te vamos a mostrar otro grupo de tres sillas y la misma pregunta ¿Cuál es a tu juicio la más creativa y por qué?

Docente 1: Tal vez la de la mitad (2-2), y tal vez eso habla un poco de mí, porque a mí me... yo soy muy dado a esa línea de diseño y por eso insisto en que entendería que cualquier persona escogiera alguna de las otras, pero a mí me parece que el rollo de la simpleza y una solución elegante con... fijate que aquí hay unidad, por el rollo de que es un solo elemento, algo que tiene en común con la anterior (1-3), si esta!

Juanita: y si tuvieras que escoger la menos creativa ¿cuál elegirías?

Docente 1: esta (2-3)... porque la siento la más repetida a lo que ya uno ha visto anteriormente, porque algo creativo debe ser diferente

Juanita: ahora con este otro grupo de tres sillas ¿cuál te parece la más creativa?

Docente 1: ush! No, ahora si siento que es como el empate pues... tal vez el uso del material en esta (3-2) la sentiría como... y porque esta la he visto menos, esta la he visto mucho (3-1), eso es un factor no se de pronto hace unos años si no hubiera visto tanto esta (3-1) diría esta (3-1) de una... a esta (3-2) la he visto menos, no estoy seguro de haberla visto antes... yo tengo un libro de diseño de sillas donde están todas estas, así están... el de *Vitra* ¿no sé si lo conoces?... entonces las he visto mucho todas, pero esta la he visto menos, esta sería

Juanita: y ¿cuál te parece la menos creativa si tuvieras que elegir una?

Docente 1: Esta (3-3) me parece muy fácil, la solución... no se...

Juanita: bueno, ahora mostrándote este último grupo de sillas, nuevamente frente a la pregunta ¿Cuál te parece la más creativa?

Docente 1: la de *Stark* (4-1)...

Juanita: si... ¿por qué?

Docente 1: por sencillez... es que es muy fácil ser diferente con algo extravagante como el de la derecha (4-3), incluso esta (4-2), pero es más difícil ser creativo con algo muy... concreto, si la de *Stark*, con todo y que *Stark* me cae gordo pero si esa (risas)...

Juanita: listo, y ¿Cuál te parece la menos creativa?

Docente 1: Esta (4-3)

Juanita: si, ¿por qué?

Docente 1: No, pues tiene lo suyo pero las otras dos son mucho más propositivas... ahora! Que todas son súper sillas! ¿No?, todas, o sea si alguien me dice esta (4-3) pues si también le encontré algunos argumentos... es que estamos viendo una selección de LAS sillas...

Juanita: listo, cuando tú dices propositivas...

Docente 1: pues que está tratando de salirse de algo, salirse del molde... ¿sí? propositivo el diseño, propositivo, creativo...

Juanita: ahora si te mostráramos todo el conjunto y en estas doce sillas tuvieras que elegir una ¿Cuál escogerías como la más creativa?

Docente 1: Uy!!! Sería alguna de estas dos (1-3 y 4-1)... me da oso de caer en el cliché... no esta, esta (1-3)

Juanita: No, pero no lo pienses por cliché, sino porque qué argumentos te llevarían a elegir una...

Docente 1: no, si, el gesto de la unidad de esta (1-3) me parece ganador... de hecho es quinientas veces más fácil hacer esta que hacer esta (1-3), esta (4-1) es una súper escultura wow, esto (1-3) es algo mucho más elegante, mas económico

Juanita: listo, y ahora si te pidiéramos que eligieras la menos creativa ¿cuál escogerías?

Docente 1: mmm... esta (1-2)

Juanita: si, ¿por qué?

Docente 1: porque es un... es un... es linda pero es la misma silla de cualquier jardín infantil... si la siento... si

Juanita: listo, muchas gracias (interrupción)

Mile: En general ¿cuales son a tu juicio los criterios bajo los cuales un objeto puede considerarse como creativo?

Docente 1: Bueno ya después de todo lo que hemos hablado, pensaría en... en... que cause sorpresa, que se salga de lo convencional, que se arriesgue a explorar otras perspectivas, eso es muy difícil... esa es tal vez la condición mas difícil y la más importante de conseguir, de ver la cosa desde otro punto de vista, Ve! Me imagino yo que esa podría ser una buena recomendación para alguien que pretenda crear algo nuevo ¿no?, procurar verlo desde otro punto de vista

Mile: ¿hay algo más que quieras agregar sobre los objetos creativos?

Calor: No

Mile: Entonces ahora nos gustaría conocer tu punto de vista frente al siguiente continuo y dice: "La creatividad es..." va desde *innato* hasta *adquirido* donde...pues para eso tienes los marcadores y la idea es que nos muestres donde se ubicaría tu punto de vista

Docente 1: mmm... como por acá

Mile: ¿Cuáles son las razones de tu elección?

Docente 1: que hay mucho trabajo antes de que salga el ¡wow!... si yo estoy convencido de eso

Mile: Sin embargo lo estas ubicando más hacia el lado de innata ¿no?...

Docente 1: Si, si, si, si, ante todo uno tiende a eso, o sea hace unos años yo lo hubiera puesto acá (señalando 100% innato), pero cada vez me doy cuenta que tiene mucho que ver lo adquirido, no sé, de pronto en un tiempo me vaya más para acá (señalando 100% adquirido), pero ahorita voy aquí (señalando el punto

seleccionado) (risas)

Mile: ¿Qué sería eso innato de la creatividad para ti?

Docente 1: en lo natural, como en la forma de ser de alguien ¿si me explico?, hay gente chistosa y hay gente... miren un comediante, de esos que... pero no del chiste flojo y la vaina sino los gringos, como *Seinfeld*, un *man* de esos de notar que tiene talento para eso, en fin, como ser tan rápido, tan ágil, vean a *Woody Allen* hablando o sea... uff si! Hay gente que puede demorarse toda la vida estudiando pero hay veces que te sale, que fluyes, la única explicación que uno puede encontrar ahí es que está en la persona...

Mile: ¿y desde el diseño como lo vez?

Docente 1: también, pero el diseño es otro rollo, es que tal vez sea muy fácil relacionar directamente creatividad y diseño como una relación única, si!, un diseñador si no es creativo se muere ok, pero es que ese es un pedacito de la ecuación, hablando explícitamente del diseño hay un huevo de trabajo previo y posterior que hay que hacer como parte de todo, y uno lo ve mucho, o sea la historia que tiene la gente sobre el diseñador es que es creativo, se agota ahí, pero hay más cosas, y es algo que replicamos incluso los diseñadores y que vemos todo el tiempo de parte de nuestros estudiantes, o sea: “capa clase pero es creativo”... pues si, ¿cierto?

Juanita: sí claro...

Mile: pero planteándote de nuevo la pregunta en cuanto al diseño ¿Qué sería eso innato?

Docente 1: ¿en cuanto al diseño que sería innato?

Mile: ... relacionado con la creatividad...

Docente 1: pues tal vez esa actitud de buscar, de preguntarse cosas, de procurar ver los problemas desde otro punto de vista

Mile: Ahora te vamos a mostrar otro continuo y la idea es que nos cuentes donde está tu punto de vista frente a la posibilidad de desarrollo de la creatividad, el continuo va desde *sin posibilidad de desarrollo* a *posibilidad de ser desarrollada*

Docente 1: si por acá *chan*

Mile: ¿cuáles son las razones de tu elección?

Docente 1: porque si, se puede... se puede trabajar en eso y llegar a la... ustedes conocen un libro... ah! *Gladwell... Malcom Gladwell*, de un libro que se llama *The Outliers*, y en español lo traducen horrible de manera que le pusieron “los fuera de serie”, en fin... tampoco lo van a encontrar en ninguna bibliografía de nada porque el *man* es un mercenario de las conferencias y... es un *Best Seller*, igual el *man* tiene alguna reputación y escribe en *Newyorker* y vainas así, y en uno de sus libros... porque todos sus libros son teorías para interpretar la sociedad, obviamente uno tiene que leer eso con un juicio crítico, pero hay un rollo súper sugerente de ese *man*, en ese libro que habla de las horas de trabajo que hay para salir con algo, si quieres después te paso un video que resume bien eso en animación, súper chévere, el hombre tiene una teoría de las 10.000 horas, si uno lleva 10.000 horas haciendo algo ya! Esta al otro lado y es lo que llaman un genio innato noseque vainas, y hace análisis bacanísimos, y pone ejemplos como *Bill Gates* y *Steve Jobs*, que llevaban 10.000 horas programando antes que se les apareciera su respuesta, pone de ejemplo los *Beattles*, los *Beattles* llevaban tocando en Alemania en Hamburgo en bares de mala muerte, jornadas de 15 horas, tocando hasta la perfec... bueno, una cantidad de cosas así hasta que llegó el *man* que los descubrió y los promovió, pues era gente que ya llevaba... bueno y así, así básicamente si ponen a un niño las 10.000 horas necesarias hasta cierto punto, cuando ya llegan a eso ya tienen posibili... muchísimas más posibilidades de ser esto, lo que quiero decir es que si hay trabajo duro incluso para... tal vez una personas bajo condiciones que estábamos hablando hace un rato, si se cautiva y si se esmera y si hay un potencial... yo le compre un poco la teoría a *Gladwell*, entonces si!, yo creo que el trabajo si puede conseguir cosas

Mile: ¿tú crees que la enseñanza del diseño puede facilitar al desarrollo de la creatividad?

Docente 1: si, si pero habría que desbaratar ese enseñar diseño, es una cosa muy difícil ¿quien sabe que es enseñar diseño?, yo llevo años enseñando diseño y yo no sé qué es eso, tal vez sea poner a diseñar a la gente, y esa sea la forma de llenar y transmitir la experiencia de uno en ese modelo profesor... en ese modelo “maestro”... pero también en otro plano uno podría pensar que enseñar diseño es ya voltear la cosa mucho mas horizontal, que es lo que yo hago generalmente y abordar un proyecto: bueno, usted tiene que hacer un producto, le quedan 18 semanas, y en ese proceso uno esperaría que el estudiante de su experiencia aprenda... ahora, abra gente que piense totalmente diferente con toda la razón ¿no?, enseñar diseño es otras cosas...

Mile: Y ¿tu como profesor que estrategias realizas para desarrollar la creatividad de tus estudiantes?

Docente 1: he... yo utilizo un aforismo, que no se a quien se lo lei... bueno es “un diseñador es lo que ve” y se los digo todo el tiempo como “canteletoso”: “un diseñador es lo que ve”, referencias, ver, no creer en nada que llega la musa divina y “tururú”... sino: ¡mire!, que tantos, vamos a hacer logotipos, muéstrame los 40 logotipos que tienen que ver con lo que usted está haciendo, mire lo que ha hecho toda esta gente, arranque desde ahí, si, ser sensible, ver, ver, ver mucho, ir a museos, no ver telenovelas, ocupar su tiempo en... un internet... viendo... si como ser muy muy inquieto, lo que nosotros entendemos por creatividad como diseño tiene que ver con eso, de estar inmerso en todas esas cosas pues salen más, esa es una importante: VER, “un diseñador es lo que ve”

Mile: habría alguna otra estrategia...

Docente 1: trabajar y estrellarse con la realidad de hacer un proyecto si, pues yo les digo a mis estudiantes: vamos a hacer videojuegos!, entonces el primer día todos quieren hacer ¡wow! Van a cambiar la industria con algo, que necesitan millones de dólares para solucionarse... No hermano, usted tiene que hacer una cosa... una fracción de eso, y tiene 18 semanas para hacerlo, y no tiene ninguna experiencia, sumado el estrés y a “trancas y mochas” muchas veces, pero tiene que llegar allá... ahí, en ese trayecto seguramente ellos tienen que verse abocados a ofrecer soluciones

Mile: Cambiando un poco de tema Docente 1 ¿tú crees que la creatividad puede ser evaluada?

Docente 1: ush!... si, si, pues así como en ese ejercicio que ustedes me pusieron un puede... pero es difícil llegar a cuantificar eso, o a definirlo: cumple con esto, con esto y con esto, eso va a ser muy subjetivo, si, si eso no... creo que tiene que ver mucho con la legitimidad que tiene el diseño en cuanto a la forma en que se interpreten muchas otras cosas, en las ciencias duras por supuesto pueden ser súper evaluadas, cuantificables, una ingeniería, una economía o no sé, derecho incluso... bueno no sé, ya me estoy metiéndome en otros temas, pero eso tiene que ver mucho con que todavía el diseño no ha encontrado y no sé si algún día lo encontrará una, una legitimidad para cumplir tan parceladamente todas esas definiciones, nosotros estamos en un terreno indefinido, para bien o para mal, por supuesto eso no es una excusa para hacerse preguntas y escribir sobre eso y hacer propuestas, pero hay que reconocer en principio que nuestra naturaleza del diseño no nos podemos sentar a hablar el mismo discurso con el que habla un sociólogo, si queremos ser honestos hay que admitir que algo de esa historia única que han hablado los diseñadores como “el creativo”, como el que no tiene todo... pues sí, hay algo, hay algo de eso, mucho de eso ¿no?

Mile: bueno, Cambiando un poco de tema ¿tú crees que hay personas mas creativas que otras?

Docente 1: si, claro, pero...

Mile: donde estaría... continua, que pena contigo...

Docente 1: no, no, no, si, por supuesto sí, creo que sí, así que al igual que hay personas más malgeniadas que otras, así ¡ta!

Mile: donde estaría tu punto de vista en el continuo dice: “la creatividad la poseen...” y va desde *pocos seres humanos* a *todos los seres humanos*

Docente 1: uish!... claro, fíjate que estaba pensando en una cosa pero ya cuando lo planteas así uno ya... pues

si todo el mundo es creativo ¿más creativo?, ¿menos creativo? Wow!, pues, escoger una corbata... ahí hay un grado de creatividad, todos tenemos un grado de creatividad como humanos creo yo, no sé si pensar en niveles de creatividad o en creatividad aplicada... no lo sé... pero si de algún... o tipos de creatividad, habría que sentarse a pensar... bueno de pronto ustedes ya han investigado eso y me cuentan, pero que todos los seres humanos tienen creatividad

Mile: bueno, y en el siguiente continuo dice: “el factor que más influye en la creatividad es...” va desde *la persona* hasta *el ambiente* ¿dónde se ubicaría tu punto de vista?

Docente 1: En la persona!, el ambiente lo tenemos, el ambiente es el mismo para todos, pero es la persona es la que tiene esa sensibilidad para ver el ambiente diferente

Mile: ¿hay algo más que quieras agregar?

Docente 1: No

Mile: Continuando entonces quisiéramos que nos mostraras entonces donde se ubica tu punto de vista frente al siguiente continuo que dice: “la creatividad es producto de...” y va desde *inspiración* hasta *esfuerzo y dedicación*

Docente 1: es que ¿Qué es inspiración? ¿Yo que entiendo por inspiración? Yo... como les he dicho yo siempre he sentido o cada vez, mejor dicho, cada vez siento más que esto es resultado de esto... como por acá (marcando el continuo)... porque fíjense que en todo... yo siento a pesar que puede alguna persona decía antes que si hay algo que tiene que ver con el temperamento y como con la actitud frente a la vida, no sé... así como el mal genio o el buen genio

Juanita: ¿y qué entiendes tu de todas maneras por inspiración?

Docente 1: Como la epifanía, la revelación, el momento después de todo... si

Mile: bueno, y en el último continuo donde ubicarías tu punto de vista respecto a la afirmación: “Son más creativos...” y va desde *los niños* hasta *los adultos*

Docente 1: los niños sí, hay mas sorpresa en los niños ¿no?, si toda la vida...

Mile: ¿cuál sería la diferencia entre un niño creativo y un adulto creativo? Desde tu punto de vista

Docente 1: mmm... que este (refiriéndose a los adultos) está haciendo un *replay*, este es la primera vez (refiriéndose a los niños), y este *man* ya sabe como es la vuelta, logro hacer esta entonces la está haciendo dos veces

Mile: podrías ampliar un poco más esa idea por favor...

Docente 1: he... que un adulto es capaz de llevar la niñez a su experiencia de vida, el niño es... es una chimba es la primera vez que está pasando, yo estoy ahorita de papá y estoy viéndolo y es conmovedor ver a un niño descubriendo cosas y aprender a hacer cosas con lo que está aprendiendo a hacer, toda la vida, este *man* (refiriéndose al adulto) es capaz de... la diferencia entre un adulto creativo con un niño creativo es que el adulto es capaz de capitalizar eso, de sentir eso y hacerlo ahora

Mile: ¿tú crees que la curiosidad juega algún papel en la creatividad?

Docente 1: si si si, sin duda

Mile: ¿cual sería ese papel?

Docente 1: no pues van ligadas, dependencias absolutas, si...

Mile: ¿y crees que la experiencia juega algún papel en la creatividad?



Docente 1: hum!... no se ustedes hacen preguntas y me desequí... me confrontan mucho porque me siento errático, así como que a veces voy a los mandazos... y trato de ser coherente pero cuando lo plantean en esos términos... si ¿no? (risas)... que fracaso de entrevista (risas)

Juanita: no para nada

Docente 1: la experiencia es importante para la creatividad... pues una creatividad cultivada si... ¿no? Eso puede ser un concepto ¿no?: una creatividad cultivada, pulida, necesito “chan” el adulto que es capaz de traer eso de niño se forma en su mente y está acostumbrado en eso y carga una libreta y apunta y es metódico en eso, fíjense que hay muchos músicos que hacen eso, que son súper metódicos con la cosa, y hay gente que incluso tiene grabadoras y se despierta en la noche y graba lo que se le ocurrió, si, es decir, es súper importante la experiencia para mi

Mile: y crees que el conocimiento en un campo o en un área tiene que ver algo con la creatividad

Docente 1: si, digamos que lo creativo cuando hablamos de ser sensible... también cuando digo que ser sensible es una capacidad de reconocer cosas que están ‘alrededor de’, por supuesto si tú tienes un conocimiento sobre eso te permite tener un mejor cuadro de dónde vas a llegar, si porsupuesto el conocimiento es importante...

Mile: ya para ir cerrando la entrevista, comúnmente se considera que los diseñadores son personas creativas ¿tú crees que alguien estudia diseño porque es creativo o crees que es gracias al estudio del diseño que la persona se vuelve creativa?

Docente 1: Yo creo que uno entra a estudiar diseño... no quiero generalizar... pero yo siento por lo que recuerdo cuando empecé a estudiar diseño, y lo que veía de la gente que estaba conmigo y lo que veo en mis estudiantes hay un prejuicio tonto, como magnificado con el rollo de *pintar*, ojo pintar ni siquiera dibujar, que “el pinta bonito”, si, pero creo que esta subestimado eso, y la aversión a las matemáticas, como esos clichés son los que generalmente llevan a la gente pues... estoy seguro que habrá diseñadores que no se saben las tablas de multiplicar, yo soy... pues para no ir más lejos yo soy flojo con la cosa, pero conozco gente durísima, súper talentosa en todo este rollo de la programación porque claramente si tienen ese talento y son súper creativos y diseñadores además, entonces pues si yo me alejaría un poco de esos clichés la verdad...

Mile: pero planteándote de nuevo la pregunta...

Docente 1: si yo sé que me fui por las ramas (risas)

Mile: ¿alguien entraría a estudiar diseño por ser creativo o es gracias al diseño que alguien se vuelve creativo?

Docente 1: he... pues si yo siento que soy creativo me meto a estudiar diseño, pero no creo que alguien se meta a estudiar diseño con la intención de que: “ay! Yo no soy creativo y estudio diseño”, no creo que un muchacho se haría es pregunta la verdad, yo creo que sienten que son creativos y ven en el diseño una oportunidad, que hay que capitalizar eso

Mile: listo, y finalmente luego de lo que hemos hablado en la entrevista ¿Qué es para ti creatividad?

Docente 1: Es proponer, si proponer, cuando yo hablo de proponer me refiero a decir algo nuevo, algo... a partir de todas estas cosas ¡hey! que tal esta otra cosa, cuando uno propone está haciendo eso ¿no?, está ofreciendo una alternativa

Mile: y ¿cuál es la relación entre creatividad y diseño?

Docente 1: Es un protagonista la creatividad para el diseño, es un ingrediente clave en la receta, no es el único, no es el único, pero muchos podrían ponerlo en el centro alrededor de la cual orbitan muchas otras cosas, pues sencillamente porque sin creatividad no funciona, pero insisto que hay “40 cosas” más...

Juanita: ¿dentro de esas “40 cosas” tú que otros factores vez importantes para el diseño?

Docente 1: pues tantos... depende de lo que estés diseñando... si estas diseñando... el mercadeo por ejemplo, si estas diseñando algo para que se venda eso es importante, si estas... los costos, el cliente, la venta, saber... ¿si me explico? Hay una cantidad de cosas que juegan y que son claves ahí... el contrato, la cotización, la retención en la fuente... uy! No, pues estoy hablando de experiencia propia, el sistema de pensiones de... si uno no tiene clara esa vaina pues no puede diseñar... pues la vida misma no sé, son muchas cosas ¿no? (risas)

Juanita: y tú que digamos que estas en el medio de diseño digital, en donde las cosas pues son menos tal vez “tangibles” como lo que te mostramos aquí ¿cómo vez la creatividad en todo eso?

Docente 1: si, yo creo que ese es el factor de diferenciación en los videojuegos, ahorita ahorita estoy interesándome mucho por unos juegos muchísimo más sencillos, los que se juegan en un celular o *Iphone, un Ipad*, que entre otras cosas no requieren de un andamiaje industrial así estilo *Hollywood* ni nada sino “3 gatos” en un garaje con un software pirata pueden montar algo para internet... en fin... como hay tantas, hay muchas, muchas, muchas opciones pues una buena carta para sobresalir de todos es la creatividad, entonces es fundamental ver que es lo que está pensando y sobre eso proponerle es fundamental... es una industria de entretenimiento gigante que busca nuevas experiencias, están sedientos de historias, de mecanismos, de tecnología, de, de... historias, muchas veces se reduce a una historia, a otra manera de ver... si es importantísima la creatividad en los videojuegos.

Mile: listo ¿hay algo más que quieras agregar?

Docente 1: mmm... le quiero agregar una cerveza a esto (risas)

Mile: bueno Docente 1, yo te quiero agradecer mucho... (a Juanita) ¿No sé si tú quieras preguntar algo más?

Juanita: no

Mile: pues entonces muchas gracias por tu tiempo

Docente 1: con mucho gusto!

**Entrevista Docente 2. Facultad de Arquitectura y Diseño. PUJAV  
(Bogotá D.C., Septiembre 11 de 2011)**

M: Bueno, entonces pues primero queremos agradecerte mucho por este espacio y más sabiendo que es domingo, que estás con tu familia, entonces en verdad muchas gracias.

O: Con mucho gusto.

M: y básicamente la entrevista consiste como te contaba hace un momento, en indagar cuales son las concepciones que tiene la comunidad académica de Diseño Industrial, acerca del concepto de creatividad, qué piensan sobre qué es creatividad, todo alrededor de ese concepto. Nosotras vamos a conocer tu identidad en la entrevista, pero los datos van a ser analizados como la voz de un profesor, la voz de alguien que hace parte de la comunidad académica pero, pues manteniendo el anonimato, entonces, bueno, comenzando quisieramos saber ¿Cuáles son los tres conceptos que viene a tu mente cuando piensas en creatividad?

O: Cambio, soluciones y realidad y nunca lo había pensado antes, de esa manera.

M. Piensa en la persona relacionada con diseño más creativa que has conocido y descríbela.

O: Conocerlo significa ser cercano, o que.....

M: Que tú identifiques como una persona particularmente creativa...

O. Del mundo del diseño?

M: Sí.

O: Uy, nunca lo había pensado tal vez, tal vez John Maeda podría ser una persona, Ross Lovegrove también, pero gana Jhon Maeda.

M: ¿Cuáles son las características de esa persona que hacen que tú lo consideres particularmente creativo?

O: Es diseñador, es diseñador gráfico pero me parece que lo que lo hace creativo es que él en su trabajo genera muchas conexiones, muchas soluciones a asuntos de la vida real, que la gente normalmente no es sensible y esas soluciones es capaz de aplicarlas pienso yo que porque él es diseñador pero también es matemático y también es artista, entonces tiene recursos de conocimientos que le permiten brindar muchos... que le permiten conectar muchos tipos de información distinta para generar soluciones.

M: ¿Tú crees que existen características generales de las personas creativas?

O: No lo entiendo muy bien, yo pienso que todos los seres humanos son creativos, a no ser que tengan algún problema cognitivo, todos son creativos, que sí hay grados, entonces yo no sabría definir: esta persona toca categorizarla como creativa porque es que supera cierto nivel de creatividad, si es así entonces sí habría unas personas que podrían ser creativas y otras no, pero sí, el ser humano es creativo, eso es lo que yo siempre he pensado.

M: Bueno, te invitamos ahora a que pienses en un objeto o idea relacionado con diseño, que te parezca particularmente creativo y que lo describas, por favor.

O: Yo no creo que un objeto sea creativo porque es una condición del hombre, es resultado de un proceso creativo, más bien si lo vemos así sí podría tener algunos: el *post it* por ejemplo, es una cosa muy tonta, fue el producto de una casualidad, pero gracias a un proceso creativo se convirtió en una solución para el mundo real. El hecho de que eso haya sido, según la leyenda, que el *Post it* fue creado por un accidente no significa que no sea un objeto producto de un proceso muy creativo, lo interesante ahí por lo cual yo lo categorizo como creativo, es por el hecho de que alguien tuvo la sensibilidad de reconocer una posibilidad en ese objeto, de ese pegamento con ese papel en el mundo real y eso creo que es lo creativo en ese caso, yo he tenido la... me he hecho como el ejercicio mental de no poner ejemplos de *Apple* porque es como el lugar común, pero creo que muchos de esos productos, bueno, no muchos, en promedio, respecto a otros tipos de compañías *Apple* tiene muchos productos creativos pero no son necesariamente los que la gente piensa, por ejemplo yo pienso que el *iPod* no es un producto muy creativo, mas bien *Itunes* es un producto muy creativo, el computador, hubo un computador de colores, el primer *Imac* ese producto me parece muy, muy creativo.

M: ¿Y cuáles son las razones para que consideres ese producto como creativo?

O: .... el *iPod* por qué no lo considero muy creativo.... Me parece una buena solución de un negocio pero no lo considero muy creativo porque el producto como tal ya existía hace mucho tiempo, lo creativo ahí es esa cosa que no muchas veces no se reconoce y es *Itunes*, las dos no pueden existir separadamente y *itunes* lo que permitió fue a la gente del común disfrutar la música de manera distinta, no es ni siquiera el IPOD por que el IPOD el germen del IPOD ya existía con el WALKMAN, ese lo encuentro un producto muy muy creativo el WALKMAN porque hizo lo mismo que el *itunes*, cambió la manera de entender la música, de disfrutar la música, de compartir la música, y de entender la música tal vez y el WALKMAN hizo lo mismo 20 años antes, y no... y el *Walkman* le permitió a la gente intercambiar cassettes, "venga le paso mi música y escuche esto que tengo aquí" en cualquier momento, y la gente se sentaba a compartirse los audífonos o lo contrario, a estar metido en sí mismo en una burbuja chiquita, lejos del planeta por unos instantes. Ese producto me parece que es muy, muy creativo y salió también como un accidente, pero el hecho que sea accidental no significa que las personas que lo desarrollaron no hubieran visto el potencial, algo debió ocurrir en la mente de esas personas que t'O'on las decisiones, en este caso de SONY para reconocer el potencial de que eso podría generar un cambio en las personas, yo no creo que lo hayan dimensionado al principio como todo lo poderoso que fue ese producto para la sociedad, pero sí vieron ese potencial o si no lo hubieran muerto... lo hubieran matado desde un comienzo, se hubiera quedado en un producto sin mucha trascendencia como un *tamagochi* por ejemplo.

M: Hablando de los productos creativos has mencionado la palabra "accidente" en varias ocasiones, ¿quisieras desarrollar un poco más eso? ¿La relación que encuentras entre el accidente y la creatividad?

O: No creo que las dos cosas se relacionen, yo lo mencionaba porque casualmente esos dos productos que han sido accidentales...ehhh... me parece que lo interesante no es el accidente, porque generar accidentes, porque uno como en el proceso creativo, puede meterse en una situación en donde hay muchas cosas aleatorias y uno podría construir accidentes, llamémoslo así , pero lo interesante y lo valioso ahí es reconocer el valor de ese producto accidental, pero también uno lo podría hacer completamente planeado, es decir, uno puede planear este tipo de situaciones también, como lo que mencione antes de Jhon Maeda, yo pienso que hace unos años, hace unos veinte años para atrás quien estudiara artes y matemática, no era... la gente no lo reconocería como una persona muy sensata: “¿usted qué va a hacer, va a hacer cuadros o va a resolver problemas matemáticos?”, pero hoy creo que es una cosa indispensable para tener más posibilidades de ser creativo y las posibilidades aumentan porque es que teniendo el dominio de esos dos mundos, de el matemático y el arte, por ejemplo, serían esos dos... tengo mayor rango de visión de la realidad, tengo mayores herramientas con las cuales ser sensible a mi realidad, que si solamente tuviera una, es como tener uno un ojo en vez de dos, ve uno mejor con dos, y si uno tuviera tres ojos pues vería más de su realidad que si tuviera dos o solamente uno, se vuelve uno más sensible a la realidad por eso digo que creo que una de las partes claves de esa capacidad para ser creativo, es tener muchos ángulos de visión de la realidad y eso es ser artista y matemático al tiempo, o ser cocinero y ser neurólogo al mismo tiempo.

M. Vamos a hacer un ejercicio ahora.....

J: Entonces te vamos a mostrar este grupo de objetos, en este caso sillas y quisiéramos saber para ti ¿cuál consideras que es más creativa?.

O: Es difícil para mí porque para mi la creatividad tiene que ver mucho con la realidad del momento, si me pongo a mirarlás como históricamente y metiéndome como en la realidad del momento histórico de estas sillas, creo que ésta (1-1), la primera sería mucho más creativa y la razón sería que en este entonces esta estaba, digamos que explorando unas nuevas posibilidades de materiales , de salirse del paradigma de la silla, mientras que ésta (1-2), en términos de forma uno podría encontrarla como más fuera de lo común, que eso es creo , digamos una concepción que tienen muchas personas sobre creatividad, “ser creativo es algo distinto a lo que se entiende como común”, eso yo no lo considero como creativo, simplemente es algo distinto, entonces creo que esta calificaría en ese sentido, aunque ésta, la tercera (1-3), involucra mucho más proceso y mucha más tecnología para poder llegar a esta configuración, pero teniendo en cuenta como la realidad de cada una de estas sillas, esta, la primera (1-1), aunque es mucho más sencilla.

J: Tú ahorita decías que considerabas que lo distinto es distinto y no necesariamente creativo, ¿cómo diferencias eso?.

O: Porque para hacer algo distinto simplemente tengo que conocer lo que hay y simplemente establecer un patrón y hacer algo que no cumpla ese patrón, pero no significa que eso implique un cambio en la manera de resolver las cosas o que en realidad eso sirva para algo. Mi definición de creatividad es, de hoy, porque creo que la creatividad tiene definiciones de acuerdo al tiempo también, es que resuelva una situación en el menor tiempo posible, esa sería la definición de hoy, por eso yo digo, para ir al asunto de la comunidad académica, los estudiantes o los aspirantes en el caso de diseño dicen: “es que a mí me dicen que yo debería ser diseñador porque es que yo soy muy creativo” entonces yo le digo: “si usted es muy creativo, usted más bien no desperdicie su tiempo estudiando diseño sino estudie neurología o neurocirugía”, la neurocirugía necesita tipos muy, muy creativos porque es que como diseñador yo tengo, para diseñar una silla yo puedo tener días o semanas o meses, un neurocirujano tiene segundos para resolver un problema y ese tipo tiene que ser mucho más creativo, en esa definición de creatividad que tengo yo para hoy, entonces la creatividad no es hacer algo distinto sino resolver algo de una manera mucho más eficaz , en ese caso sería tiempo, pero en otras situaciones creo que el factor de tiempo no es tan importante , de pronto podría ser el impacto, que haga algo, que suceda algo mejor en la gente, en las personas.

J: ¿Y cuál consideras que es la menos creativa entre esas tres sillas?

O: Esta (1-2).

J: Sí, ¿por qué?

O: Digamos que las tres tienen una cosa en común y es que en la parte de la operación sirven para sentarse, eh... la diferencia tal vez es los procesos productivos que tuvieron que hacerse para llegar a resolverla y encuentro que esta es la menos creativa porque los procesos y llegar a este tipo de solución, en el momento en que esto se consiguió, digamos que era muy fácil llegar a ese punto. Ubicar esta (1-1) hoy es mucho más sencillo que cualquiera otra, es mucho más fácil conseguirla, pero en el momento histórico en que apareció esta silla era muy, muy, muy complicado y retó muchas cosas, en ese tiempo retó muchas cosas, en ese tiempo hoy no tanto, digamos que si esta silla no existiera en la historia del diseño hoy alguien la hace y no sería tan creativa, ese es un asunto también como de balancear las cosas, los recursos que uno tiene de conocimiento, técnicos, para poder definir lo que podría ser un producto creativo o no.

J: Bueno, listo, ahora te vamos a mostrar este segundo grupo de sillas y te hacemos la misma pregunta: ¿Cuál consideras que es la más creativa?

O: La más creativa..... la del centro (2-2).

J: ¿Por qué?

O: Básicamente es la misma razón, la razón de lo anterior. Esta silla tiene, uf, no recuerdo bien pero tiene más de cuarenta o cincuenta años, alrededor de cuarenta o cincuenta años y concebir ese tipo de producto hace cincuenta años era un reto y resolvió cosas, aunque concebirlo era muy, muy complejo, producirlo era muy muy fácil y ese fue uno de los factores que ha hecho que esta silla fuera reconocida como un hito en el diseño, las tres lo son, pero creo que llegar, la persona detrás de esta silla, que la concibió tuvo que ser, unir muchos puntos de su realidad para poderla llegar a generar y que eso sucediera como un hito en el diseño. Y la menos, yo diría que ésta (2-3).

J: Sí, ¿por qué?

O: Estas dos sillas por ejemplo fueron concebidas con los mismos procesos, pero para el momento de esta, los procesos ya estaban dominados, era más bien un ejercicio como escultórico lo que pudo haber detrás de esta silla. En esta hubo muchos más retos, muchas más dificultades para poder llegar a esta silla.

J: Listo, ahora, te mostramos estas otras tres, ¿Cuál consideras la más creativa?

O: Está difícil entre estas dos, las dos primeras, la razón estaría más inclinado a decir que esta (3-2), si, si tal vez esta sería la que más porque las tres son, bueno, no sé esta, pero por lo menos estas dos son productos comerciales, tienen precio, eso significa que no son solamente un ejercicio de un experimento de materiales ni es un experimento formal sino que son productos reales, es decir en las dos, aunque retan muchas cosas, sabes que tienen un precio y están en una vitrina, son productos completos, yo estaría más inclinado a esta, aunque esta es la que menos me gusta (3-2), porque esta reta más cosas de esa realidad también y con esos retos logró convertirse en un producto que hoy lo podría comprar si tuviera el dinero y ser capaz de invitar a la gente a que se siente en una cosa que parece fría, que parece cortante, que parece incomoda, aunque no lo es, es un ejercicio que esta persona tuvo que resolver en su mente muy bien para lograrlo, ser creativo es también un asunto de retos y esta (3-1) tiene algo parecido, por eso yo estaba medio dudoso entre esas dos.

M: ¿En esta qué es lo que identificas como creativo?

O: Es algo parecido, uno normalmente no tendería a pensar que uno se puede sentar confortablemente y de manera segura en una silla, en algo construido con un material tan frágil como el cartón, aparentemente frágil, esa es como la concepción, el reto que este señor tuvo que resolver en las personas para poder darle precio a este producto y que la gente lo comprara, los dos involucran tal vez retos en las personas: “a que no es capaz de sentarse en esta cosa que parece que se fuera a desbaratar, y que se fuera a cortar y que fuera fría”.

M: Según lo que estás diciendo, pues según te entiendo, ¿no solo es un reto para el que lo está diseñando sino que reta al usuario?, ¿estoy entendiendo bien?

O: Sí, si, si, si, en este caso, encuentro que estos dos productos son creativos por eso también, no porque cómo fueron concebidos sino cómo cambiarle la concepción a las personas, respecto en este caso a unos materiales, de realizar algo que normalmente no harían en otro tipo de situación o en otro tipo de producto,

esto es acero pero el acero es duro, pero no mentiras, esto es blandito, sentarse ahí eso es “chucunchun”, entonces creo que ahí hay un juego, no solamente en el hecho del producto sino también lo que ese diseñador está planeando para que suceda en las mentes de las personas que se van a sentar ahí.

M: Ajá, ¿y la menos creativa?

O: Esta, la tercera (3-3), creo que es un buen ejercicio formal, puede ser las más comfortable de todas pero digamos que no tiene ese ingrediente de retar a las personas o hacerlas como pensar que algo pase, hacerlas preguntarse algo sobre lo que piensan, es una silla chévere y ya.

J: Y ahora te mostramos este último grupo y básicamente es lo mismo, la misma pregunta.

O: La que más.....tal vez esta (4-1), y este es un buen ejemplo, creo, y la que menos ésta (4-2), creo que es un buen ejemplo de lo que mencionaba al principio, creo que si nos vamos a la admisión de lo que es creativo para muchas, muchas personas, la más creativa podría ser ésta (4-2) ¿por qué? Porque es la más distinta a la definición de lo que son estos tres productos, son sillas sí, pero es que mire, es que esta silla no tiene patas por ejemplo, no tiene espaldar, digamos que la forma lo saca de su común denominador, entonces esta sería la más rara (4-2), pero eso no significa que sea necesariamente la más creativa y digo que esta es la más creativa porque es que, aunque todos estos productos tuvieron precio en algún lado, hoy este producto todavía existe (4-1), la diferencia claro en tiempo y todo es grande, pero este producto lo puedo conseguir, es más fácil de adaptarlo a la realidad de hoy, lo puedo poner aquí o en la sala de mi casa o en la de mi mamá o en la de mi abuela y no va a ser muy ajeno. Esta (4-2), si llego con esta a la casa de mi abuela me saca corriendo. Estos otros dos ejemplos, el segundo y tercero son productos que necesitan un contexto muy, muy, muy particular, unas condiciones de la realidad muy especiales para poder ser aceptados. Esta no tanto (4-1), esta es más fácil de asumir y de como conectarse con la realidad de muchas más personas, además que cumple con la condición, con la definición de lo que podría ser creativo para muchas personas y es que es rara, si es rara mucha gente no reconoce esto como una silla, pero también cumple con la condición de las anteriores que, es que es un objeto también como para descubrir y lo reta a uno: “eso es como una escultura, como una mata, como.....” y hasta que probablemente uno descubra: “ah, es que es una silla”, tal vez por eso ustedes pusieron esto acá. Esta es la menos (4-3) porque creo que cae en la categoría de más rara y más rara para mí no es necesariamente creativo, si es rara y entra fácilmente en la realidad y la gente lo acepta o resuelve algún problema, buenísimo pero no significa que tenga que ser la más creativa.

M: La idea ahora es mostrarte todas las sillas....

J: Si ahora, mostrándote todas las doce sillas, tuvieras que escoger la más creativa, ¿Cuál elegirías?

O: La más creativa de todas estas.....Esta (2-2).

J: ¿Por qué?

O: Porque es una solución muy eficiente en términos productivos, creo que ha sido un reto, fue un reto del diseñador de ese producto en ese tiempo y hay otra razón muy grande y es que de todas estas tal vez puede ser el producto más exitoso en términos no solamente comercial sino de aceptación, este producto ha sido evaluado, formalmente es lo mismo, mecánicamente es muy parecido pero el material lo cambiaron adaptándolo a la realidad de ahora, eso no ha sucedido con ninguno de los otros productos, poniéndolo en otras palabras, es el producto que más realidades ha tenido, ha sido capaz de adaptarse y hoy es vigente, y además reta... tiene la condición de lo que mencionaba en estas y es que reta las personas, de alguna manera esa silla parece que no fuera muy segura en términos de su composición, pero es muy comfortable, es cómoda, es económica, es fácil de usar, cumple con muchas, muchas condiciones, además de ser un producto bello pues, aunque todas estas lo son, para resumirlo creo que este es el producto que más realidades ha tenido, nació en una realidad particular y ha sido capaz de ser entendida por muchas otras realidades, otros momentos históricos, muchas personas distintas, culturas distintas.

J: ¿Y cuál te parece de las doce, la menos creativa?

O: Tal vez esta (3-3), yo creo que esta, porque es un ejercicio que implica menos retos, no encuentro que

responda a alguna pregunta importante en el momento en que esa silla fue creada aunque es un producto que yo, que es bonito, yo tendría es e producto, no indica que sea la mas creativa (*interrupción*), si esta, porque creo que no responde a muchos, o responde a muy pocos retos de su realidad aunque la encuentro como una de las más, de las que yo podría más fácilmente tener, que son dos cosas: que me guste a que yo la considere creativa, son como dos criterios distintos, no no no, si es un asunto como de retos que no responde en particular a algo nuevo en el momento en que fue desarrollada, esta reta, ésta significa un reto en la manera de cómo sentarse y cómo manejar el espacio y es medio rebelde en la época en que fue creada, pero esta no, no tiene como.... No cuenta mucho más allá de: “siéntese aquí”. Listo.

M: En general, cuales son a tu juicio los criterios bajo los cuales un objeto se considera creativo

O: Algo es más creativo que otro y si resuelve alguna situación y propone un reto de mejor manera y ese mejor manera se puede evaluar en términos de que lo hace más rápido, más económico, más veloz, genera más interrogantes... hay un criterio detrás, cualitativo o cuantitativo como el ejemplo que ponía antes del neurocirujano, el tipo tiene que resolver... un neurocirujano es mejor que otro si resuelve el mismo problema en menos tiempo, eso significa que su paciente va a quedar mejor curado seguramente, esos serían como mis criterios para hoy decir, en el momento en que vivimos, una persona es más creativa porque resuelve el mismo problema en menos tiempo que otra persona. Un objeto es producto de un proceso tal vez más creativo porque resuelve una situación o propone una realidad de una manera más eficaz, pero cuando yo digo eficaz no se puede confundir como con un asunto solamente cuantitativo sino también cualitativo, como los de las sillas: esta silla me produce más preguntas, más sensaciones, más reacciones que ésta otra, eso puede ser, y no es un asunto solamente mecánico, frío, sino también puede ser muy cálido, como generar sensaciones o sentimientos.

M: Ahora nos gustaría conocer tu punto de vista frente a unos continuos, entonces ahora vamos a comenzar con el primero. ¿Donde ubicarías tú la creatividad en este primer continuo? La creatividad es: y va desde “innata” hasta “adquirida”, nos gustaría que nos mostraras dónde se única tu punto de vista frente a lo que dice allí.

O: No no no sabría muy bien como responder, porque la creatividad es innata, hace poco estaba leyendo que muchos animales son creativos porque es que resuelven cosas, los micos utilizan un palito para alcanzar algo que no alcanzaban antes, eso es creatividad según la definición de algunas personas, entonces si es humano, si tiene un cerebro normal, si se puede llamar así, es innata, pero eso no significa que no se pueda desarrollar, si un humano camina, es innato que los humanos caminen si, pero hay humanos que caminan mejor que otros, entonces no sabría muy bien cómo responder a eso, la creatividad es innata pero no significa que yo nazca más creativo que otras personas, yo no creo.

M: ¿Qué sería lo innato en la creatividad desde tú punto de vista?

O: El que tengamos la tendencia a apoyarnos en nuestra imaginación para resolver los problemas de nuestra realidad. Eso sonó bonito ¿no? (*risas*)

M: Sí, que bueno que quedo grabado (*risas*), después yo te lo envío.

O: Sí, creo que esto es lo innato, eso significa que somos humanos, yo creo que es una cualidad del ser humano pero yo lo puedo desarrollar, hay que ver un atleta, un atleta camina igual que nosotros pero es que el tipo ha encontrado las maneras para caminar y para trotar y para correr mejor que nosotros, que el resto de los otros seres humanos y eso creo que también pasa con la creatividad, creo que eso también es innato, por ejemplo, que tenemos esa capacidad, de que nuestro nivel, el nivel de creatividad con el que nacemos, lo podamos desarrollar más, no tengo ni idea por qué pero creo que todas las personas pueden ser más creativas de lo que nacen, eso también es innato porque todos los seres humanos piensan ser mejor mañana de lo que son hoy, en todo sentido, al no ser que tenga alguna cosa aquí, serotonina, alguna cosa que le está fregando, entonces su curva de ser mejores ya se le baja, ya sería un asunto químico, entonces eso también es innato, la capacidad de ser mejores.

M: Entonces no ubicarías o cual sería...es decir, si tú decides ubicar dónde estaría tu punto de vista está muy bien, si decides dejarlo así con las razones que nos diste, pues también estaría bien.

O: Sí, es que no sabría cómo ponerlo, porque creo que las dos cosas son ciertas. La creatividad es innata pero todas las personas tienen la posibilidad de que sean mejores, mejor dicho un ser humano que no sea creativo es, puede ser pero porque algo ocurrió fuera de lo común, de lo que entendemos como un ser humano, que no le permite ser eso, no le permite ser creativo. Digamos que no creo que sea un don tampoco, no es adquirido, no es que yo voy y compro creatividad o algo así, todos los seres humanos son... entonces yo lo pondría aquí... tal vez lo pondría en innato.

M: ¿Lo quieres marcar porfa?

O: Listo.

M: Algunos autores piensan que la inteligencia se puede desarrollar, ¿Cuál sería tu punto de vista frente a la creatividad.

O: Ah, ya, listo, ya respondí así, tengo una base y la desarrollo.

M: Entonces la idea ahora sería que ubicaras tu punto de vista en este continuo que va desde: “sin posibilidad de desarrollo” hasta “posibilidad de ser desarrollado”.

O: Definitivamente al extremo, porque aunque no importa el nivel de creatividad que yo tenga, tendrá la capacidad de ser mejor.

M: Tú crees que la enseñanza del diseño puede facilitar el desarrollo de la creatividad?.

O: ¿La enseñanza del diseño mejora la creatividad?, Hoy sí y creo que esa es una de las razones por las cuales en los MBA'S que supuestamente estudian entonces Administración, Procesos, Mercadeo y Números y Economía y Macro, meten clases de diseño y ponen a los MBA'S a los futuros gerentes de las grandes empresas, los ponen a jugar con chocolate y con plastilina, los ponen a pensar distinto, sí.

M: ¿Tú como docente utilizas estrategias para desarrollar la creatividad de tus estudiantes?

O: Sí, no tanto como quisiera por el espacio pero sí, al tratar de hacerlos reconocer su realidad, como yo les digo a ellos, ser creativo no es “saque más ideas pujando”, ser creativo no es ser bueno pujando ideas, mirar para el techo y a ver qué se me ocurre, no, eso no, no es que esa persona que si puja mucho, mira para el techo y no se le ocurre nada, no significa que esa persona no sea creativa, simplemente que de pronto no tiene los insumos necesarios para poder conectar cosas que antes no estaban muy bien conectadas o no habían muchas relaciones, entonces, sí, sí, claro.

M: ¿Y cuáles son las estrategias que tú como docente utilizas para desarrollar la creatividad en tus estudiantes?

O: Varias, hace unos años era como tratar de ser sensible a muchas cosas que normalmente no lo somos o que hemos aprendido a no serlo, eh, como reconocer nuestros sentidos, esa es una, y eso va acompañado después de ser sensibles ya no en términos de nuestros sentidos, sino a las situaciones, a la realidad y convertir esa sensibilidad en oportunidades. ¿Qué me ha sucedido recientemente con estudiantes? Bueno, también hay otra cosa y es crear accidentes, que lo mencionaba hace un rato, ponerlos en situaciones en donde los resultados tal vez sean aleatorios y hacer reconocer esos resultados, generarles la posibilidad de que analicen esos resultados a ver si son interesantes para resolver una situación de la realidad.

M: ¿Y eso cómo lo hacen?

O: Uniendo cosas que, poniéndolos en una situación de que reconozcan otra y a ver si hay relaciones entre esas dos cosas que normalmente no tienen relación, por ejemplo conocer, darle color a la canción: “ponga con colores esa canción” y luego “mire a ver en ese montón de manchones, qué patrones, qué figuras puede reconocer”, para desarrollar una silla por ejemplo. Una canción no tiene nada que ver con una silla y una canción no tiene nada que ver con un color, aparentemente, pero ahí pueden encontrar oportunidades, en este caso pueden ser geométricas, para generar una nueva configuración formal de silla, pero los procesos no tienen mucha relación entre sí, aparentemente, simplemente el ejercicio creativo está en reconocer algunos



patrones, que por ese proceso puedan ellos visualizar como potenciales e interesantes para el logro del objetivo en ese caso, que es “haga silla”, que más, con comida también, otra estrategia que utilizo mucho es : “vaya, mire y observe, mire cosas que son sobre todo comunes”, todos hemos esperado bus en un paradero, vaya a un paradero y estese en ese paradero y mire, mire la demás gente, entonces ya no estoy como usuario de paradero afanado de que llegue el bus o la buseta y que me voy a mojar, sino estoy viendo la situación de otras personas en esa realidad y ahí el ejercicio es tratar de ser sensible a lo que esas personas pueden estar sintiendo en ese momento, mientras esperan el bus, esa es otra estrategia. Eso de observar funciona bien, observar cosas que son comunes, observe si vamos a desarrollar un nuevo pocillo por ejemplo, entonces no se ponga a mirar para el techo a pensar en nuevos pocillos sino vaya y mire cómo se sirve un pocillo, vaya y mire al mesero que lleva ese pocillo a la mesa a ver qué le ocurre y vaya mire a la señora que va a coger el pocillo a ver qué está pensando antes de tocarlo, de cogerlo y trate de imaginarse qué está sintiendo la persona en su dedo mientras está charlando con la amiga al frente, mientras está tomando ese pocillo que se va a llevar a la boca, ese tipo de cosas, eso funciona muy bien.

M: Y cambiando un poco de tema, ¿tú crees “O” que la creatividad puede ser evaluada?

O: Si, yo creo que si. Como? , Uy!! eso si ya debe ser complicado, no se cómo. Los criterios de los que hablaba antes de que algo es más o menos creativo, que una persona es más o menos creativa, de eso podría t”O” pero ya medir esa parte, ya de alguna manera sí, pero no tendría las herramientas para saber cuáles, si, yo creo que si, por lo menos algunos publicistas, las agencias de publicidad evalúan la creatividad desde el punto de vista de que “esto ya existía antes , esto no se parece a nada antes conocido y esto se parece a algo, esto es un lugar común de algo comúnmente conocido, esto es igual a algo totalmente conocido”, y en eso ponen una escala y entonces evalúan donde cae la idea o la propuesta que ellos tengan, eso es lo que yo digo que eso no es creativo, eso es que sea común menos o más común de lo que ya existe, pero ni significa que sea más o menos creativo, entonces yo creo que algo parecido se podría hacer, entonces en términos de: esto soluciona o aporta más, mucho, mucho , mucho o tanto como otras cosas que ya existen, eso podría ser, una escala, pero eso tendría que estar combinado con otra escala que diga: esto aporta a la realidad, o genera soluciones, o hace algún aporte a la realidad de un momento con más o menos recursos, las dos cosas creo que tienen que ir de la mano, porque para qué me sirve un proyecto muy creativo si necesito... o un proyecto que vaya a afectar mucho, a generar un gran impacto en la sociedad, si los recursos que yo quiero no están disponibles, no tiene... lo que le pasó a Da Vinci, por ejemplo, el tipo tuvo muy muy muy buenas ideas pero no tenía los recurso para poderlas hacer, entonces en ese caso, ese señor fue, considero que fue muy muy creativo pero esos proyectos que nunca se hicieron porque no tenía los recursos, la tecnología, el conocimiento para hacerlos, creo fueron un ejercicio para él, pero sí desarrollo muchas cosas que sí fueron conscientes de los recursos de su realidad y de las necesidades de su realidad y que fueron exitosos, entonces si hoy alguien propone algo como lo de Da Vinci pero para una cosa que tenemos ahorita y no se puede hacer, pues esa persona no es creativa, es muy bueno ideando, pero no un creativo.

M: ¿Y tú evalúas la creatividad de tus estudiantes?

O: No, porque las clases no son necesariamente creatividad, si fuera una clase de creatividad sí, en los estudiantes de diseño no, en clases de creatividad si, por su puesto que la evaluó y recientemente estaba dictando clases de eso, de innovación de la creatividad, entonces ahí sí lo evaluó, pero en clases de diseño no porque los tiempos son muy cortos, es chistoso que en diseño no hay clases de creatividad.

M: ¿Y de qué manera lo evalúas en las clases de innovación?

O: Como una...en la que tengo en estos momentos los niveles son muy básicos, entonces lo que más evaluó es como la sensibilidad a la realidad, porque siendo coherente con lo que dije antes, por ahí empieza uno, entonces recientemente un ejercicio que puse fue: “vayan a las plazas de mercado y miren qué pasa, y miren a ver qué situaciones encuentran que son deseables de mejorar, no necesariamente dramas, problemas, sino vaya miren qué cosas se pueden mejorar”, no necesariamente dramas, problemas y entonces miro la capacidad de los estudiantes, un estudiante estaría mejor evaluado si encuentra situaciones que son más difíciles de ver tal vez porque son comunes, y también por lo nebuloso que pueda ser la situación, por ejemplo: Qué me sucedió... En una plaza de mercado lo fácil de ver es, en Bogotá por ejemplo lo fácil de ver es: Ah es que mire, el piso está sucio, ah es que mire, las papas no están ordenadas, eso es fácil de ver, es el lugar común , pero no es fácil de ver que a una de estas personas que carga bultos lo hace, carga cincuenta bultos diarios y

que si eso lo hace durante veinte años o quince años, ese señor a la fija en cinco años está enfermo, eso no es fácil de ver, pero es una realidad, entonces ese nivel de sensibilidad, sí se puede evaluar, lo otro que se evalúa después, que desafortunadamente por el tiempo que hay en las clases no permite hacer algo más, es entonces el grado de factibilidad en las propuestas, entonces: Ah! es que entonces voy a hacer un arnés para que la persona descargue la fuerza en su espalda y entonces uno queda ahí medio, eso empieza a ser medio sueño cuando no se puede probar o cuando la idea es muy, muy complicada de evaluar entonces ahí queda medio en el mundo de la fantasía, entonces entre más fácil sea evaluarlo, en el caso de esa clase, la solución podría ser considerada como más creativa, para el caso de esa clase, ¿no?.

M: ¿Tú crees que existen personas más creativas que otras?

O: Sí, claro.

M: Digamos que para profundizar un poco más en la respuesta, te invitamos a que pongas tu punto de vista en el siguiente continuo, va desde “pocos seres humanos” hasta “todos los seres humanos”.

O: Ah!, no pero entonces.....

M: ¿Tú nos quisieras explicar qué te vino a la mente con ese “ah!”? o sea ¿qué te vino a la mente cuando...?

O: Porque tú me hiciste la pregunta: ¿Hay seres humanos más creativos que otros? Sí, pero la creatividad la poseen todos los seres humanos, es decir, ¿sí o no? ¿la tiene o no la tiene? Sí, todos los seres humanos son creativos, pero unos pueden ser más que otros.

M: Quisieras elaborar un poco más la respuesta o...digamos cuáles son los factores que influyen para que alguien sea más creativo que otro.

O: Es lo mismo que : ¿los seres humanos tienen ojos? Sí, todos los seres humanos tienen ojos. ¿Todos los seres humanos ven igual de bien? No. Es más o menos lo mismo, si ¿hay unos seres humanos que son más sensibles a su realidad y pueden unir puntos de esa realidad para generar respuestas más pronto o con menos recursos que otros? Sí, sí, hay gente que tiene eso. Ahí viene el cuento de Jhon Maeda, ese señor tiene más recursos en su mente, en su cerebro, tiene más material en su cerebro para poder procesar más elementos de su realidad, entonces ese señor es más creativo, tiene más posibilidades, tiene más material para ser más creativo, como un atleta, si el atleta sus músculos en las piernas son más grandes pues el tipo va a correr más rápido, pero eso es desarrollable.

M: Y en el siguiente continuo dice: el factor que más influye en la creatividad proviene de: va desde la persona hasta el ambiente, ¿dónde estaría tu punto de vista?.

O: Yo creo que el ambiente.

M: ¿Cuáles son las razones para ubicarlo en ese lugar?

O: Porque si cuento con que yo soy creativo y muy sensible a mi realidad pero no tengo razones por las cuales serlo o motivaciones que me afecten, que me impulsen para cambiarlo, pues no está el motorcito, pues, tengo todo el potencial pero no la... tengo el motor pero no la gasolina, entonces no arranco para ser creativo, el ambiente creo que es el motor de esa creatividad, no el motor, la gasolina, más bien, el motor lo tengo, lo tienen las personas.

M: Y continuando entonces nos gustaría ver tu punto de vista frente a lo que dice en el continuo y es: la creatividad es producto de: va desde “inspiración” hasta “esfuerzo y dedicación”.

O: Aquí.

M: ¿Cuáles son las razones para ubicarlo en ese lugar?

O: Porque yo creo que la inspiración no es un rayo que le llegue a uno, ni un don, una cosa medio sobrenatural tampoco, sino, sino es la visión que tienen las personas, gracias a que conocen una situación y

tienen los recursos de conocimiento para poderla transformar y eso entonces necesita, yo puedo obtener mejores resultados creativos si me esfuerzo siendo sensible, si me esfuerzo y me dedico a formarme para poder cambiar esa realidad. ¿Estoy como extremista, cierto?, nunca he puesto nada en la mitad (*risas*).

M: Y finalmente, pues el último continuo, entonces nos gustaría saber si para ti son más creativos los niños o los adultos, o dónde se ubicaría tu punto de vista en ese continuo.

O: Creo que los niños, sí..

M: ¿Cuáles son las razones para ubicarlo ahí?

O: Porque ellos son más, nosotros los adultos, estamos más familiarizados con nuestra realidad y como estamos más familiarizados, no vemos muchas cosas, no somos muy sensibles, los niños todos los días encuentran cosas nuevas y al ver cosas nuevas también encuentran retos nuevos, en su cabeza deben buscar maneras para poder alcanzar lo que quieren, ellos tienen más retos y más cosas nuevas. Sí, los niños, los niños son mucho más creativos por eso, los niños son mucho más creativos porque su realidad es nueva, si un niño va a un parque eso es nuevo para él y ahí tiene que enfrentar nuevos retos, el ambiente lo reta ¡hey! Ahí unimos varios puntos!, el ambiente lo reta, y el niño es más sensible a lo que toca, lo que huele, lo que ve, lo que escucha es nuevo, entonces tiene más elementos para poder transformar esa realidad o lograr sus objetivos.

M: ¿Qué diferencia encuentras tú entre un niño creativo y un adulto creativo?

O: ¿Qué diferencia? No, no mucha, no debería haber mucha, chévere la pregunta (*risas*), no creo que haya mucha diferencia, si la pregunta se refiere a lo que tal vez lo que yo pienso que pasa por su cerebro para enfrentar una situación, no creo que sea mucha la diferencia, en términos de lo que pasa y como uno puntos, que es lo que digo yo de unir puntos para poder lograr un objetivo, el adulto tiene la ventaja de que tiene más conocimiento, más experiencia pero tiene la desventaja de que tiene más preconcepciones y creo que una de las barreras que uno tiene que romper para ser creativo es quitarse todas las preconcepciones, un niño no las tiene.

M: ¿Qué papel juega la curiosidad en la creatividad desde tu punto de vista?

O: Mucho, mucho, mucho, hartísimo, el “¿que tal si?” el preguntarse el “¿qué tal si?” y “¿cómo sería si?” es super importante, es la primera pregunta que debería hacerse.

M: Y que papel juega la experiencia en la creatividad?

O: Yo creo que ya la dije, creo que es bueno si uno es capaz de utilizar la experiencia para saber más de la realidad o aprender más de eso, pero tiene la desventaja es que me genera preconcepciones, ayer estaba hablando con una persona que puso un negocio y le decía a otro que estaba empezando un negocio: no, eso es malísimo, yo me metí a eso y nosotros no sabemos de eso. Esa es la experiencia de él y a él le fue mal con su negocio, dijo: “es que nosotros no sabemos de eso”. Ok, las dos personas habían sido formadas en el mismo pregrado por las mismas personas, pero la segunda, yo le decía a la segunda: las situaciones son distintas, la experiencia del primero le dice que no haga eso, pero eso le está impidiendo ver las razones por las cuales falló o aprender más de esa situación, esa persona nunca más va a hacer un negocio parece, la segunda no significa que vaya a ser, o sea, que vaya a fracasar por que el primero fracasó, entonces el preguntarse más bien por qué esa persona fracasó, es una lección para la otra persona, para que no fracase y no para que no lo intente.

M: La siguiente pregunta ya la has ido también elaborando un poco a lo largo de la entrevista y es qué papel juega el conocimiento en un campo, en la creatividad?

O: Sí, es simplemente el apoyo para poder ver más hacia otros lados distintos de la realidad o para verlo de manera más profunda, eso es un material importante para poder unir más puntos para poder darle solución a lo que esa persona va a querer lograr después, sí, ese es el material para poderlo lograr.

M: Ya para ir cerrando, comúnmente se considera que los diseñadores son personas creativas, tú crees que

alguien estudia diseño por que es creativo o crees que es gracias al estudio del diseño que alguien se vuelve creativo?

O: Yo creo que la gente estudia diseño porque le dicen que es creativo y esa persona se come el cuento (*risas*), en serio, porque por un concepto de creatividad es que usted hace cosas raras o a usted le gusta hacer cosas fuera de lo común o usted piensa raro, entonces usted puede ser diseñadora, usted como se viste raro o piensa raro o escucha cosas raras entonces usted puede ser o artista o diseñador y no, creo que eso es muy equivocado. Creo que uno de los insumos para ser diseñador es ser curioso, eso sí creo que es un buen indicio de que esa persona va a ser diseñador, es un indicio pero no necesariamente una condición porque eso se puede desarrollar, entre una persona que sea curiosa y una persona que no lo sea, tiene más posibilidades de ser mejor diseñador el que es curioso, al otro se le puede enseñar a ser curioso también pero digamos que necesita más esfuerzo de parte del proceso para poder lograr eso. Es como hay personas que son muy creativas, que yo reconozco muy creativas, que son muy malos diseñadores porque ser diseñador involucra también comprometerse con las personas y resolver una situación hasta el fin, hasta el proceso no solamente que bote ideas sino que las ejecute también que tenga el impulso personal para poderlas ejecutar y evaluarlas y llevarlas hasta lo que el producto demande: planos, el prototipo la comprobación, porque si se queda en la mitad de la idea, entonces esta persona es muy creativa pero no tiene otros elementos que le permitan ser buen diseñador, es decir ser curioso, ser perseverante, tener capacidad de aprender de los fallos, esa me parece que es una condición de un diseñador, una condición por ejemplo que un médico no debería tener. Un médico curioso ¿será mejor médico si es curioso? pero que tenga que, que esté dispuesto a aprender de los fallos...., huy juepucha!, es peligroso, mientras que un diseñador sí se puede dar ese lujo y puede aprender mucho de eso, entonces y que tenga voluntad, por ejemplo, esa también es otra condición de un diseñador, entonces el ser creativo no es tan importante a la hora de ser diseñador, pienso yo, y eso va muy en contra de lo que muchos dicen o el común dice: “si usted es muy creativo, ah, estudie neurología o economía”, para eso necesita uno ser muy creativo.

M: Y finalmente , después de todo lo que hemos hablado en la entrevista, ¿qué es para ti creatividad?

O: Es esa capacidad de lograr un objetivo para cambiar algo de la realidad, basado en la sensibilidad y la imaginación.

M: Y cual es la relación entre creatividad y diseño?

O: Es un insumo más, no es lo más importante, es solamente un insumo, es como la relación entre ser diseñador y un lápiz es más o menos lo mismo (*risas*), un buen diseñador puede ser el que simplemente logra muy buenos objetivos, aunque no sea muy creativo, viendo la creatividad como el hacer cosas raras, si esa es la definición hay muchos diseñadores que hacen cosas muy comunes y son muy, muy buenos diseñadores, son capaces de cambiar, impactar una realidad de una manera muy eficiente, este Ross Lovegrove él no se inventó ni las células fotovoltaicas, ni la electricidad , ni los *leds*, no se inventó nada de eso, ni se inventó los postes, él fue capaz de unir situaciones: “ah, oiga, la energía eléctrica es más limpia, si tomo el sol es casi infinita esa energía, entonces “oiga! hagamos un poste con energía solar” y lo hizo, y ya, pero él no se inventó los postes ni nada de eso, pero hizo un poste que no contamina y no necesita cableado eléctrico de cientos de kilómetros para poderlo iluminar, simple, técnicamente puede ser muy sencillo, pero fue capaz de unir punticos y de lograrlo, además.

M: ¿Hay algo más que quieras agregar?

O: No, no, creo que ahí se me ocurrieron varias cosas mientras iba pensando, ya después... la frasecita esa ¿cómo fue que dije?, después me cuentan (*risas*).

M: Bueno (*risas*), ¿tu quieres preguntar algo más?

J: No.

M: Bueno “O”, pues muchísimas gracias de verdad, nos sirve mucho la información que nos diste.

O: Fue un placer, un placer, estuvo chévere para pensar algunas cosas.

M: Además muchas gracias por tu tiempo y todo.

O: ¿Creo que fue bueno hacerlo acá no? En la universidad no hubiera sido tan tranquilo.

J: Nos hubiera tocado salita, cosa, bueno.

**Entrevista Docente 3. Facultad de Arquitectura y Diseño. PUJAV  
(Bogotá D.C., Agosto 25 de 2011)**

Mile: Listo, vamos a comenzar. Pues primero que todo queremos agradecerte mucho por tu tiempo y básicamente ésta es una entrevista que hace parte de nuestro trabajo de grado en la Maestría en Educación. El tema que nos convoca son las concepciones que tiene la comunidad educativa de Diseño Industrial, respecto a la creatividad (risas) respecto a la creatividad (Juanita)...risas

Docente 3: (haciendo una broma) voy a contestar toda la verdad y nada más que la verdad...

Mile: (risas) ay! por dios... Muy bien, Eh... vamos a grabarte pero, pues, pues queremos que sepas que el... el análisis de la información solo la vamos a hacer las dos y que nadie va a conocer tu identidad sino la voz de un docente frente a...

Docente 3: Como Superman

Mile: Si... (Risas) tranquilo, ya... (Risas)...esto va a ser difícil... (Risas)

Mile: Bueno muy bien, comenzando entonces cuales son la tres... ah bueno tienes hojas también, si quieres pues hay personas que necesitan como para facilitar un poco las ideas, entonces...

Docente 3: ¿y crayolas?...

Juanita: no, casi casi...

Mile: Eso, entonces comenzando quisiéramos saber cuáles son las tres palabras que se vienen a tu mente frente al concepto de creatividad.

Docente 3: Creatividad... tres palabras frente al concepto de creatividad... diría *Complejo*, diría...diría...eh... es que se me acaba de meter otro en la cabeza pero, no es...diría *Relaciones* y diría *Reflexión*.

Mile: mmm... entonces, complejo, relaciones, reflexión.

Mile: Piensa en la persona relacionado con Diseño más creativa que has conocido y descríbela por favor.

Docente 3: Uy!, es un soñador, es un soñador y más que todo es un convencido, eh... es una persona que no, no tiene unos límites en cuanto a... a lo usualmente nosotros vivimos, es decir se rige bajo otras normas, eh... como se rige bajo otras normas, vive con respecto a esa su pasión, eh... es un amarrado en términos de que no tiene nada (risas) entonces es un amarrado no porque no comparta sino porque es que está amarrado el pantalón...se le cae el pantalón, eh... es una persona que, que simplemente encuentra en el día a día cosas que lo hacen muy contento, cosas que lo llenan y eso mismo lo transmite a lo que hace, básicamente es eso... es un soñador.

Mile: ¿Quién es esa persona? ¿Podemos saber?

Docente 3: Esa persona se llama Marban Helberguen , eh... con el nombre uno cree que es un extranjero y no (risas) y no, eh... es una persona que no tiene ningún tipo de estudio, le gustaría estudiar arquitectura alguna vez y básicamente diseña desde la basura, diseña a partir de lo que otros desechan y con eso genera una cantidad de... de mundos y cosas irreales y proyectos supremamente interesantes, si... ese es.

Mile: ¿Cuáles son a tu juicio las características de una persona creativa?

Docente 3: Uf! es una persona que está dispuesta a experimentar, eh..., porque si no hay experimentación, no hay como llegar a cosas nuevas, no hay como poder ver que hay más allá, eh... es una persona de pocas rutinas o tal vez de muchas rutinas, eh... tal vez hasta compulsivo puede que sea, pero digo pocas rutinas en términos de rutinas, lo que nosotros llamamos rutinas, por eso digo que es una persona que no es convencional, es alguien que, que genera sus, sus pequeños fetiches, eh... conocí a otro creativo que lo que hacía era recoger tarjetas de teléfono de las las que dejaba la gente cuando se usaban las tarjetas de teléfonos en los teléfonos de tarjetas de Bogotá, porque su pasión era esa, recoger tarjetas de teléfono y lo que quería hacer era mandárselas todas al Gerente de la ETB y decirle y ahora que hacemos con todo esto, pero dentro de lo... dentro de su día a día eso era algo que hacia compulsivo, simplemente era algo que iba pasando y eso mismo lo llevó a que iba a diseñar una silla con respecto a eso, iba a diseñar una maqueta, iba a diseñar una casa, entonces les dio otros usos pero porque estaban metidas dentro de su cabeza pero no estaba pensando todo el día en ellas, en eso, entonces eh... puede que esa sea como una de las características de esa persona.

Mile: ¿Hay más características que nos quieras mencionar respecto a las personas creativas?

Docente 3: eh... en ingles sería como *free spirit*, son personas que, que hacen lo que, lo que les gusta, apasionadas con la vida, eso sería.

Mile: Listo, te invitamos ahora a que pienses en un objeto o idea relacionado con Diseño que consideres particularmente creativo y que lo describas por favor.

Docente 3: Un diseño u objeto que se considere...

Mile: un objeto o una idea de diseño que tú consideres creativo

Docente 3: Que yo considere creativo... eh... uy! hay un objeto que me fascina que lo usan los Japoneses y... y es un objeto hecho en bambú básicamente y lo que más me gusta de ese objeto es que de una sola pieza de bambú ellos cortan las pequeñas las pequeñas hebras del bambú, en una parte queda el bambú totalmente quieto y generan como una especie de... de brocha y entonces se ve la brocha se ve como... como así (pintándola)... y todos se unen y todos por fuera se ven como si fuera un pelo recién peinado, se ven súper lindos, pero es una brocha que sale de una sola pieza, es totalmente natural y... y pues tiene infinitos usos, entonces es un producto que me parece sumamente interesante en términos de creatividad y diseño por, por el uso del material, por la forma y por todos los usos que le dan a... a una sola piecita, ese me pareció un buen producto... un buen diseño.

Mile: El uso del material, la forma y los usos que se le da al objeto

Docente 3: ...y los usos

Mile: ¿existen más características de éste objeto en particular que lo hagan creativo?

Docente 3: Eh...no, pues creo que es una característica que ya le damos en este momento, pues este es un producto totalmente tradicional, eh... no es que nazca por una necesidad de hoy en día pero es un producto que hoy en día se convierte en un eco-producto siendo que toda su vida ha sido eco, nació y se gestó porque pues eran los materiales que había en el momento, eh... pero eso sería en este momento otra característica si hubiera sido diseñado hoy en día, pero....

Mile: bueno... vamos a hacer ahora un ejercicio, después de la picada de ojo (risas)

Docente 3: es por ahí

Mile: listo

Juanita: Entonces te vamos a presentar este tres... este grupo de tres sillas y quisiéramos saber eh... ¿para ti cual es la más creativa y por qué?

Docente 3: La primera (1-1)

Juanita: Si... ¿por qué?

Docente 3: Porque... rompe totalmente con el esquema de las cuatro patas que las otras pues lo tienen... eh... desafía un poco la misma, la misma gravedad con su forma, porque no se entiende... o sea se entiende claramente cómo van a ir las fuerzas, pero eso es algo que en principio es llamativo, eh... usa un mismo material, usa procesos muy básicos de ensamble, si!, yo diría esa primera

Juanita: Y si ahora te pidiéramos que escogieras la que consideras menos... la menos creativa, ¿cuál escogerías?

Docente 3: La del medio (1-2)

Juanita: Si, ¿Por qué?

Docente 3: Pues porque la forma, la forma está, está... eh... siendo que está hecha de una misma lámina como la tercera (1-3) eh... genera mucho desperdicio en términos de material, son dobleces, si, pero son dobleces muy básicos, son dobleces ortogonales, entonces la segunda sería la... las menos

Juanita: OK... ahora, si te mostráramos éste otro grupo de tres sillas ¿cuál te parece la más creativa?

Docente 3: La segunda (2-2)

Juanita: Si... ¿Por qué la escoges?

Docente 3: Nace de una sola pieza de material, un solo proceso genera todo, eh... no requiere de ensamblajes, no requiere de otros materiales, entonces es jugar simplemente con... con el movimiento y la forma de... con la misma flexibilidad del material es con lo que se está jugando... la segunda (2-2)

Juanita: Si, y nuevamente la pregunta ¿cuál te parece de las otras dos la menos creativa y por qué?

Docente 3: Uf!, es una pregunta capciosa... Porque hay distintas épocas en las cuales se genera las dos sillas... entonces si estamos hablando, o sea por época... respondiendo tu pregunta con respecto a lo que hay diría que la tercera (2-3), pero es porque en la tercera hasta hora se estaba explorando con el material que era la fibra de vidrio, aquí ya se está jugando con plásticos, entonces... diría que la primera (2-1)...

Juanita: Si...

Docente 3: Es la primera (2-1) porque siguiendo con ese mismo pensamiento, ésta exploró mucho más a fondo el uso del material que era la fibra de vidrio y esta (2-3) pues siendo que estaba trabajando con plásticos pues estaba incluyéndole otras piezas adicionales sin ver que podía estarlas extruyendo o eso, sí, la primera es la que no...

Juanita: Listo, ahora te presentamos este (interrupción de la grabación)

Docente 3: *ready... ready...*

Mile: Si, que pena contigo

Juanita: Si qué pena la... el desconocimiento de... del aparatejo este (risas)

Docente 3: Siempre me pasa cuando estoy en medios... (risas)

Juanita: ay! Por favor (risas)

Mile: si, fue por lo que nos vestimos iguales... ahí hay algo... (risas)

Juanita: Bueno, entonces te estábamos mostrando este tercer grupo de sillas

Docente 3: La que más creativa, la primera (3-1)

Juanita: La primera

Docente 3: Y la que menos la segunda (3-2)

Juanita: Si

Docente 3: La que más la primera porque, primero la forma me parece supremamente interesante y a partir de la forma solucionan todo lo que es un rollo estructural para uno poderse sentar, eh... lo otro es que empieza a explorar unos nuevos materiales como el cartón siendo que es un material supremamente liviano y flexible, logran dar una cues... logran generar un producto con una rigidez bastante interesante y que funciona, entonces la primera (3-1), la segunda que es la que no... porque no explora más allá de los dobleces, dobleces y unas uniones que son totalmente mecánicas, entonces se queda corta, esa (3-1)...

Juanita: Listo, ahora mostrándote éste último grupo de sillas y nuevamente frente a la pregunta ¿cuál te parece la más creativa y porque?

Docente 3: La más creativa, eh... la más creativa yo diría que ésta primera (4-1)

Juanita: Si

Docente 3: Esto... la segunda (4-2)

Juanita: Si

Docente 3: Porque, porque es una de las muestras de relación e inspiración con respecto a lo que hay por fuera, eh... de que es lo que existe y con eso pues como se puede generar un espacio totalmente flexible que no es ni rígido ni nada sino... sino que nos propone distintas formas de uso. La menos la tres (4-3), porque es totalmente rígida y siendo que si presenta unas opciones de uso diferentes son demasiado estáticas, son demasiado básicas y no son cómodas, en últimas no hay ninguna que sea cómoda.

Juanita: Listo, ahora si te mostráramos todas las silla y... te pidiéramos que eligieras cuál a tu criterio es la más creativa ¿cuál escogerías?

Docente 3: Uash... Yo diría que...la más creativa sería ésta (3-1).

Juanita: Si, ¿por qué la escoges?

Docente 3: Por la exploración, en términos de manejo de material, exploración formal, eh... por romper con los paradigmas de silla de patas, eh... y porque es un producto que impacta visualmente bastante

Juanita: y si te pidiéramos que eligieras la menos creativa ¿cuál escogerías?

Docente 3: La menos creativa... volvería con esta (1-2)...

Juanita: Si, ¿por qué?

Docente 3: No mentiras, cambio...Chek, ésta (3-2)

Juanita: Si...

Docente 3: Porque, eh... se limita a lo básico que le da el material y no lo explora mucho más allá de lo que ya es

Juanita: Si

Docente 3: No, no hay un, un trabajo adicional y en términos de ensambles, eh... las formas se dan simplemente, se... se encuentran por casualidad y suerte, si, esa es la que menos.

Mile: Listo, en general ¿cuáles son los criterios bajo los cuales un objeto puede considerarse como creativo a



tu juicio?

Docente 3: Yo creo que... yo creo que es muy visceral la cuestión, es muy de las emociones que puede llegar a generar el objeto en el momento en que uno se encuentra con él, entonces es un momento... es un objeto que te saca de lo, de lo habitual y... de verdad te hace voltear la cara... por decirlo así...

Mile: si...

Docente 3: eh...creo que tiene mucho que ver también en términos de innovación, porque es algo distinto, es algo nuevo, es algo tal vez que es nuevo dentro del contexto en el cual se ve o es algo que no se estaba esperando que se hiciera o que se diera... eh... entonces ahí van dos, que sería lo visceral, que sería lo nuevo, lo innovador y... creo que lo otro para que sea creativo es que sea inteligente que de verdad uno diga oiga es... es... es inteligente, es una solución bastante... bastante pensada, que tiene mucho trabajo en términos de reflexión, muchas horas de echarle cabeza, lo cual no significa que sea básica sencilla o *lowtech* o *hitech*, sino, que se le echó cabeza y que se llegó a la mejor solución

Mile: ¿Existirían mas criterios que nos quieras mencionar?

Docente 3: um... más criterios, la verdad mi materia gris no dio para mas (risas) dio para esos tres y fue arduo (risas)

Mile: fue pensado (risas)

Docente 3: fue pensado, o sea yo salgo aquí como un chupo (risas)

Mile: menos mal es viernes por la noche (risas)

Docente 3: Si estoy fresco (risas)

Mile: Listo

Docente 3: No, no, no, no, a veces... creo que... que también últimamente sobre todo por todo lo que ha venido pasando en términos de objetos, en términos de tecnología y demás estamos yéndonos a... a algo que se está relacionando mucho con la creatividad que es la simpleza... Perdón, la sencillez...tal vez

Mile: ¿Cuál sería la diferencia?

Docente 3: Yo puedo salir con una niña simple o con una vieja sencilla, entonces no se si quiero salir con alguien que es sencillo, chévere, o con al quien que es simple, o sea que no me va a aportar nada, entonces sencillo no significa simple, simple es que le falta carácter, que le falta algo que hay detrás, sencillo es inteligible, es... es que simplemente con muy pocas cosas se logra algo bastante... bastante chévere detrás, entonces creería que eso y de ahí viene todo lo del “menos es más” y por eso es que cada vez todo se vuelve más fácil de hacer, todo empieza a conjugar nuevas cosas, nuevas funciones, nuevas relaciones y de ahí entonces creería que esa otra.

Mile: Ok listo, te vamos a mostrar ahora un continuo y nos gustaría conocer tu punto de vista frente lo que se dice allí y es la creatividad es... el continuo va desde innata hasta adquirida, ¿dónde estaría tu posición?, entonces te invitamos a que lo marques de alguna manera que... que podamos conocer

Docente 3: La creatividad es... yo creo que... yo creo que esta acá... en la mitad... porque, si hay quienes nacen con ella, pero también la creatividad es algo que se puede desarrollar y quienes nacen con ella puede que si no la usan nunca, puede que nunca sean creativos, simplemente la tienen pero... pero no está ahí, entonces sí, estoy ahí en toda la mitad, está entre las dos

Mile: ¿Qué será eso innato en términos de creatividad?

Docente 3: Eh...como que está metido en el ADN de la persona, es algo que... que... que la persona tiene, es como su aura, es como su estrella, es algo que... que siempre encuentra como... como una solución, eh... o

una respuesta hacia algo de una manera muy rápida o que logra relacionar, reflexionar y generar unas conexiones complejas detrás bastante interesantes que logran llegar a soluciones, puede ser, eso sería lo innato, lo adquirido sería el trabajo que uno puede empezar a hacer para poder lograr esas conexiones y esas relaciones, dentro de lo adquirido, eh... podemos ya no estar hablando solamente de la persona como tal sino de los mecanismos que genera la persona para poder lograr la creatividad, eh... mecanismos que le ayuden a generar supuestos distintos, mecanismos que le ayuden a... a reflexionar de maneras diferentes, herramientas, ahí vemos los siete sombreros, si los uso puede que yo llegue acá, la lluvia de ideas si las uso puede que yo llegue acá, entonces hay muchas formas en que uno puede trabajar esta creatividad, por eso la pongo entre los dos, porque puede tener algo que nace con la persona o algo que, que viene a partir de herramientas

Mile: Bueno, algunas personas piensan que la inteligencia puede desarrollarse, tú qué piensas respecto a la creatividad ¿crees que se puede desarrollar?

Docente 3: Si, totalmente

Mile: A partir de ello te invitaríamos que ubicaras tu posición en el siguiente continuo, dice... va desde sin posibilidad de desarrollo hasta posibilidad de ser desarrollada

Docente 3: No, yo creo que 100% posible desarrollar la creatividad, eh... es como un músculo hay que trabajarlo y hay que trabajarlo mucho y en la medida en que más se trabaje, pues más fácil o mas se adapta el cerebro de las personas en hacer relaciones que es en ultimas lo que nos va a llevar a... poder llegar a una creatividad, entre más se trabaje con distintos problemas de distintas índoles o con distintas situaciones por... por excéntricas que parezcan, pues es que podamos llegar a eso, entonces creo que sí, es totalmente 100% posible de ser desarrollada.

Mile: ¿Tú crees que la enseñanza del Diseño Industrial puede facilitar el desarrollo de la creatividad?

Docente 3: La enseñanza del Diseño Industrial... creo que... que depende... depende del tipo de enseñanza, no... no se puede generalizar en una sola, pero si se puede hablar de unos mecanismos para poder desarrollar esa creatividad, eh... un estudiante que genere un proyecto cada semestre durante toda su carrera pues al final ha desarrollado diez proyectos, en una asignatura tipo proyecto, eh... un estudiante que tiene muchos ejercicios a partir de *workshops*, a partir de situaciones o ejercicios rápidos y demás... que desarrolle veinte, treinta ejercicios durante su carrera pues ya es una persona que... que va a tener otras herramientas que le ha dado la misma experiencia, creo que hay si hay que trabajarle es a partir de la experiencia que uno va adquiriendo en la medida en que va desarrollando muchas cosas, por pequeñas que sean... Entonces si...

Mile: ¿Tu como utilizas estrategias para desarrollar la creatividad de tus estudiantes?

Docente 3: Si, eh... empecé con una, antes yo... yo dictaba, por ejemplo cambie mi dinámica de clase... antes yo trabajaba con... bajo el esquema de un proyecto de fondo durante las 18 semanas donde se trabajaba cada uno de los aspectos de recopilación de información de tarara... todo eso y era muy largo... luego le oí el carretazo a Edgar Hernandez y a Juan Pablo Arenas con respecto a la relación que había entre la creatividad y el boceto y... y cómo, básicamente el rollo es que si uno logra demostrar una idea a través del boceto lo que está haciendo al momento de transmitir esa información de cómo entiende su idea a generar un, un tangible o un visual, eh... en la medida en que lo va desarrollando, va fortaleciendo la misma idea, le va metiendo más detalles, va entendiendo como se ensambla, como se usa, como se voltea, como se ve por arriba, como se ve por debajo, y lo que está haciendo en la medida en que va haciendo eso, es que va entendiendo mucho más su idea, se va volviendo mucho mas fuerte ese factor de... de creatividad porque empieza a relacionar muchos otros elementos alrededor, ya dejó de ser simplemente una idea en la cabeza, sino que empieza a ser mas real, con eso entonces empecé a hacer ejercicios... ejercicios en, en mis asignaturas de proyecto, proyecto sobre todo en segundo ciclo, donde se tiene un esquema de tres sesiones de tres horas, cada sesión durante cada semana, entonces son nueve horas, pero seis de las cuales dicto yo solo con el grupo, entonces uno de mis mecanismos ha sido generar unos ejercicios cortos cada semana, de una hora para entregar la semana siguiente, y dentro de esos planteo situaciones totalmente distintas a lo que puede ser el proyecto de fondo, eh.. con eso el estudiante va a salir no solo con un proyecto de fondo, sino que va a salir con catorce, porque solo les doy catorce proyectos cortos adicionales, entonces ya han sido catorce situaciones distintas para pensar en otras cosas totalmente diferentes, además partí el proyecto de fondo uno solo por tres proyectos

cortos de seis... de seis semanas, entonces así logro mis 18 semanas, el estudiante en últimas termina haciendo 18 proyectos en un semestre, en cambio de un proyecto, entonces ese... 17 proyectos en cambio de uno, entonces eso ya es un cambio, ya se van generando unas dinámicas distintas, y los proyectos varían, no son solo proyectos en términos de generar un producto, eh... son proyectos primero, trato de arrancar con un proyecto que les resulte divertido, el primer proyecto de este semestre fue, eh.. diseñe un producto para mamarle gallo a un *primíparo*, (risas) y ese... ese mismo tener que mamarle gallo a alguien y aprovecharse de una situación inmediatamente nos pone a pensar en otras situaciones distintas que además logran un objetivo fundamental y es diseñar a partir de la experiencia, no de cómo le mamo gallo a los *primíparos*, sino de que mi experiencia como *primíparo*, y yo en que caí o en que pude haber caído, o... ojala no me hubieran hecho esto o esto otro, (risas) entonces ese fue, ese fue un ejercicio que hicimos, eh... hemos hecho ejercicios como diseñe un postre, entonces es diseñe ya un producto de comer eso los lleva es a tener que experimentar con materiales y en una situación totalmente distinta al papel y al lápiz, sino tras meterse en una cocina, hacer otras cosas, entonces son situaciones totalmente distintas, que los que van haciendo es que los van llenando de distintas experiencias que después pueden usar para su relaciones complejas que les van a ayudar en aspectos creativos creativos y el último proyecto que les tengo por ahí pensado... es que les tengo muchos proyectos escritos, a partir de una frase tradicional, algo que oímos todos los días, algo como: “voy comprar huevos, pan y leche” listo convertirlo ahora en un reggaetón (risas) y escriba un reggaetón, no es un producto, no es un tangible, no es algo que... que voy a tener que pensar en muchas cosas y siendo que no soy músico como lo canto, entonces (cantando):

Comprar la leche  
te dije dos tu trajiste tres (risas)  
que hago con el huevo  
donde pongo el pan

y entonces también se mete uno en el rollo de pensar en que hay un reggaetón detrás, entonces el reggaetón tiene un doble sentido, entonces (cantando)...

Si me das huevo, yo te doy pan... (Risas)

Entonces ese tipo de cosas lo que van haciendo es que van fortaleciendo, eh... esos aspectos y esas características de experiencia para poder relacionar y generar unas situaciones de pensamiento complejo que lo que van a hacer es... llegar a desarrollos más creativos.

Mile: Bueno, cambiando un poquito de tema ¿tú crees que la creatividad se puede evaluar?

Docente 3: Uy!... complicado, porque no es un tangible, yo no puedo evaluar la, la, la creatividad, pero puedo, puedo tratar de evaluar los procesos mediante los cuales se está tratando de llegar a una creatividad, puedo tratar de... de entender cuáles fueron las relaciones cuando se hizo una lluvia de ideas, porqué se generan esas ideas, porqué escoge las ideas que escoge, eh... puedo tratar de... de evaluar una, la creatividad a partir de un concepto de diseño, que es un elemento fundamental y fuertísimo, pero... pero lo que hace es que es una idea apropiada por parte del estudiante y como eso lo convierte en un texto y como ese texto lo convierte en algo, entonces lo que me dice es que tanto está entendiendo de lo que está hablando o como lo está hablando, pero la creatividad que yo vea un producto y diga: “este fue un producto totalmente creativo en un salón de clase” no lo sé, no lo sé, puedo evaluar los procesos, pero la creatividad como tal me parece complicada, por eso creo que evaluó es eso, procesos

Mile: Bueno Docente 3 ¿tú crees que existan personas más creativas que otras?

Docente 3: Existen personas como en todo, como en todo el mundo, existen personas que físicamente son más aptas que otras, eh... Atletas, existen... si existen personas que han trabajado tanto unos temas que son mucho más creativos, si, que han hecho tanto que son más creativos, eh... una persona que... que trabaja todo el día resolviendo situaciones en términos de diseño, se vuelve mucho más fuerte que una persona que hasta ahora va a empezar, o que una persona que... que puede que ya se haya graduado, por ejemplo, pero que nunca haya ejercido, que se haya dedicado a otra cosa, va a ser creativo resolviendo otras cosas, pero no sé... pues sí creo que haya personas más creativas que otras.

Mile: ¿Dónde estaría tu punto de vista en el siguiente continuo? Dice: la creatividad la poseen... y va desde pocos seres humanos hasta todos los seres humanos.

Docente 3: Yo diría que la poseen todos los seres humanos, como tal, que es innata en los seres humanos, ahora el desarrollo de la creatividad es lo que va a variar en unos y otros, creería que es eso.

Mile: Listo... y en el siguiente continuo ¿dónde ubicarías tu punto de vista? Dice: el factor que más influye en la creatividad proviene de... y va desde la persona hasta el ambiente

Docente 3: Yo creo que está acá

Mile: ¿cuáles son las razones para ubicarla ahí?

Docente 3: Eh... la creatividad si es innata a todos, la tenemos todos, pero es lo que pasa alrededor de nosotros lo que puede maximizar o lograr, lograr que una persona sea mucho más creativa que otra, eh... el, el naufrago en la isla, puede que nunca haya sido una persona creativa, pero ahora tiene que sobrevivir, entonces eso se tiene que despertar y se tiene que desarrollar mucho más rápido de acuerdo a la situación en la que está, lo que decía ahorita, una persona que trabaja en un medio donde tiene que estar dando soluciones de diseño todos los días, pues es una persona que se encuentra en un ambiente que, que le va a estar exigiendo mucho más que otras, eh... entonces creo que el factor más influyente en la creatividad si bien es... es la sinergia entre los dos, entre la persona y el ambiente en el que se está desempeñando y desarrollando

Mile: bueno, y siguiendo con los continuos ¿dónde ubicarías tu punto de vista acá? Dice: la creatividad es producto de... y va desde inspiración hasta esfuerzo y dedicación.

Docente 3: Uy! ¿Qué color me falta? (risas)

Juanita: Creo que el azul...

Docente 3: azul no hay

Mile: No

Docente 3: Bien esta sí creo que la pondría un poco más acá

Mile: ajá, ¿Cuáles serían las razones?

Docente 3: Las razones son porque... es como Dr. House, (risas)... Dr. House llega un momento donde ¡plum! algo lo inspira, que eso siempre pasa como en los últimos cinco minutos del capítulo, pero... pero has llevado todo un capítulo trabajándole a este asunto que es lo que... lo que logra generar esas reflexiones, esas, esas uniones, esas conexiones, de lo... de todo lo que él sabe, entonces, eh.. si la inspiración es fundamental, pero es la inspiración más todo este esfuerzo y dedicación, yo puedo, yo puedo ser un inspirado en la vida, pero si no trabajo en lo que me inspiré, pues no lo voy a, no lo voy a lograr, entonces creo que está como un... no lo puse en un punto medio porque... porque creo que el esfuerzo y la dedicación es un poco, un poco más fuerte que solo la inspiración, o sea, requiere de...

Mile: Y ¿qué sería la inspiración?

Docente 3: La inspiración... la inspiración es... es ese algo que te va a dar como... es un detonante, básicamente, porque tu ya puedes tener la respuesta en la cabeza, puedes tener toda la información necesaria con respecto a lo que se está haciendo, pero la inspiración es como... como ese elemento catalizador que permite que todo fluya a través de... de eso, entonces por eso es que muchas veces en los diseños la inspiración se convierte en... en una... en una analogía, en algo que vemos de un lado y simplemente ¡claro! ahí está la respuesta, porque... porque es que el pulpo con sus... con sus ventosas es eso, es lo yo necesitaba y lo que puedo hacer es que toda esa información que tenía la estoy canalizando a través de algo que encuentro una relación y que me genera unas conexiones que puedo adaptar a una relación, entonces sí, creo que la inspiración es eso, es como el canal, el medio, el catalizador de todo el esfuerzo que viene ahí

Juanita: ¿Tú de alguna manera llegas a ubicar esta inspiración luego del proceso del esfuerzo y dedicación?

Docente 3: Es que...uno no sabe cuándo se va a inspirar, es algo que, no es, no es que si yo cumplo con un esfuerzo y una dedicación, puedo llegar a una inspiración que es una de las grandes discusiones que hemos acá con respecto a la educación lineal o la educación no lineal, porque es que para yo ser un buen diseñador, no necesito hacer estos pasos o llenar esta lista de chequeo, si la lleno ya soy creativo, ya soy un diseñador... entonces creo que bien el esfuerzo y durante todo eso lo que pasa es que los sentidos se agudizan y se vuelven unos mayores receptores de este tipo de inspiración, de eso que pudo haber estado ahí toda la vida pero... pero es en unos momentos donde estamos trabajándole que vemos que ahí hay una inspiración, que ahí hay una solución, que ahí hay algo que nosotros podemos hacer, entonces puede que yo venga todos los días y salude a Juanita y vea esos tres cactus de ahí y en este momento no tengo ningún lado... no tenga ninguna información aparte de que son cactus, que son bonitos y que están muy lejos del computador, entonces no están haciendo nada (risas) eh... que me llegue, pero puede que llegue algún tipo de proyecto donde yo tenga que trabajar manejo de aguas y cuando vea que los cactus son unos elementos fundamentales con respecto a... a lo que es contener agua y fortalecer su vivencia a partir de eso, puede que ahí encuentre una inspiración, entonces lo que pasa es que si no estoy metido en ese proyecto pues mis receptores no están enfocados en encontrar ese tipo de soluciones

Mile: Listo, y el último continuo, dice: “son más creativos” y van desde los niños a los adultos ¿donde estaría tu punto de vista?

Docente 3: hum, eh... es una pregunta, es una pregunta capciosa (risas) porque... se me acabaron los colores (risas)... tengo el morado (risas)

Juanita: bueno, morado eso (risas)

Docente 3: y... a ver, los niños son sumamente creativos, no sé si mas que lo adultos, pero es que un adulto fue niño, entonces un adulto fue totalmente creativo, por eso digo que es una pregunta capciosa, el adulto ya fue creativo en su momento, lo que pasa es que el niño está descubriendo el mundo, entonces es mucho más fácil explorar, ahora, el adulto se está ciñendo bajo unas normas y una reglas y unas rutinas y esa exploración ya no le es tan, ya no le es tan fácil, sobre todo porque se cree que ya se sabe todo, entonces, si, creo que viene siendo por acá la movida, más los niños que los adultos

Mile: ¿Qué diferencia encuentras tú entre un niño creativo y un adulto creativo?

Docente 3: Eh... creo que... que hay varias, una es que... al niño no le da pena, al niño no le da pena hacer cosas, entonces, eh... hace un rato tocaba el tema de... de lo que es poder experimentar para poder hacer, eh... el adulto llega un momento en que le da pena que lo vean experimentando, porque hombre! ¿Por qué está haciendo eso?... mientras que el niño entre mas experimente mas va aprendiendo y creo es a partir de la experimentación que él va aprendiendo y se va desarrollando y va a llegar a ser un adulto que no quiere volver a experimentar, pero... pero el adulto ya se queda ahí y por eso les contaba de Marban... Marban yo creo que es un adulto, pero lo edad pero él sigue estando como en este rollo, vive bajo unas normas que nos son las de los adultos, entonces por eso que: “soy un vaciado, no tengo plata, eh... pero, pero mi rollo es éste”, entonces le apunta a algo que lo deja y le permite todavía experimentar, explorar, vivir bajo otras concepciones, eh... hoy en día preguntarle a alguien, usted que carrera tiene y decir: “no, no estudie nada” pesa, pesa y... y nos mueve dentro de esta cultura en la que estamos, pero para que él no pesa, porque creo que él tiene muchísimos más diseños que muchos profesores aquí de diseño, porque él hace cosas, hace... hace y explora, sale en revistas, la Cámara de Comercio lo llama... lo llaman de aquí, lo llaman de allá, hace exposiciones, lo contratan, vive es de... de su todavía seguir explorando y eso, creo que esa es una... una... una causa fundamental para que los niños sean más que los adultos, a no ser que un adulto le paguen para eso, si al adulto le pagan para ser creativo ¡hombre! pues termino untado de pintura y corro por la ciudad vestido de verde, no sé o con unos pantalones de hiedra venenosa, no sé... (Risas)

Mile: Ay!... genial... (Risas) bueno... ¿qué papel juega la curiosidad?... o quieres, tu ibas a hablar algo más ¿te corte la idea?

Docente 3: No

Mile: querías seguir con la de la a idea de la hiedra venenosa o...

Docente 3: No... yal, estuvo bien ahí lo del *poison Ive* (risas)

Mile: ¿Qué papel juega la curiosidad en la creatividad? o ¿si juega algún papel?

Docente 3: Creo que juega mucho el papeles, creo que es fundamental, porque viene relacionado con todo el tema de explorar, si yo... si yo soy una persona que está explorando continuamente y que me, me estoy haciendo preguntas, y me estoy cuestionando con respecto a porque las cosas son como son, creo que eso es ser curioso, creo que eso es lo que nos está llevando a... a encontrar soluciones, encontrar soluciones no en términos de: “me la encontré uy! Listo ahí está la formula”, sino encontrar soluciones en términos de llenarnos de mas experiencias que podemos relacionar y que podamos enfocar hacia algo.

Mile: La siguiente pregunta está relacionado con lo que estás diciendo y es: ¿qué papel juega la experiencia en la creatividad desde tu punto de vista?

Docente 3: Total, eh... total pero... es que si, o sea siempre lo he pensado, siempre he pensado que una vida entre mas experiencias tenga, además de ser una vida mucho más divertida eh... es una vida que... más opciones de soluciones le va a dar a uno, porque... va a entender que hay muchas otras cosas, además de lo básico, entonces la experiencia es fundamental

Mile: Y ¿cuándo tú hablas de experiencia a que te estás refiriendo?

Docente 3: A... a vivir, a vivir las cosas, eh... si uno no sabe lo que es trabajar empacando, empacando male... empacando eh... comida en un supermercado, eh... no se sabe que ahí hay algo también interesante por hacer en la vida

Mile: De acuerdo

Docente 3: Si uno no tiene y no se da la opción de hacer (es me está llamando)

Juanita: tranqui...

Mile: ¿quieres que lo paremos?...

Docente 3: A la cuarta, si (risas)

Mile: Cuantas van ¿dos?

Docente 3: Van tres (risas) a la cuarta ya es emergencia, alguien se debe estar muriendo (risas) y si no cuelgo... (risas) eh...

Mile: Nos estabas hablando de la experiencia, de si uno trabajaba empacando...

Docente 3: Si, es que... hace mucho tiempo oí un rollo, un rollo con respecto a lo que es el *Paradigma Pedagógico Ignaciano* y básicamente, siendo que es todo un paradigma con respecto a la pedagogía ignaciana y que tiene todo un carretazo teológico detrás y toda una filosofía de cómo enseñar, una forma de ver en términos del mundo cristiano y todo esto, eh... yo convertí a San Ignacio en el D.I. Nacho, es el diseñador “Nacho”, porque es que toda su... todo su carretazo se basa en cinco aspectos fundamentales, uno es la *contextualización* que es, es el primero, donde el llegaba a evangelizar pero entonces él decía: yo no voy a llegar como cualquiera, a decirles ahora ustedes tienen que creer en esto... si no, eh... llegaba y lo que primero decía era, yo tengo que entender en que rollo me estoy metiendo, tengo que entender cuál es la nueva situación, que es lo mismo en un proyecto de diseño, yo tengo que entender cuál es el tema en el cual me estoy metiendo, que es lo que hay, que es lo que hay hecho, que es todo lo que viene ahí detrás.

El segundo aspecto que el plantea es la *experimentación*, y esa experimentación... (Ruido de mensaje de texto entrante)... no ese ya es correo de voz (risas)... y esa experimentación es, eh... según San Ignacio él lo planteaba como meterse en los zapatos del otro, y ese meterse en los zapatos del otro, significa vivir en carne

propia lo que uno quiere o en lo que uno se está metiendo, y en términos de diseño es fundamental, yo no puedo diseñar para una empresa, como *Cream Helado* si yo no puedo preparar un postre a partir del helado, porque no entiendo cual es el rollo, no sé lo que significa tener que transportar un producto que está frío de un lado a otro, entonces solo cuando el estudiante se da cuenta o cuando la persona se da cuenta que el helado cuando yo lo tengo que llevar de mi casa a la Universidad para la entrega, se me derrite “hermano efectivamente se va a derretir”, como va a hacer con el producto que va a diseñar, entonces a partir de la experiencia, es que sale todo.

Tercer punto es la *reflexión*, listo a partir de lo que usted vio en ese contexto, a partir de lo que usted vivió, ahora sí que podemos hacer.

Cuarto punto es *acción*, ahora hágalo y el último es *evalúelo*, evalúe porque es que si usted hizo todos los pasos, nadie mejor que usted sabe si está bien o está mal la solución a la que llegó, entonces yo puedo evaluar como externo, esa heteroevaluación desde afuera, pero no hay nada mejor que la autoevaluación, nadie le puede decir a uno mejor si su trabajo está bien o mal si no uno mismo, uno sabe: “no estudie pero pasé”, pero yo en el fondo sé que no estudie, sé que me conpié, sé que fue un chiripazo, sé que hable carreta, sé que no estaba preparado o se que le di tanto que ahí está, entonces por eso es que considero que la experimentación es fundamental, hay que meterse en carne viva en lo que uno quiere hacer para poder... para poder lograrlo, en términos creativos sería experimentar en ese tema en el cual uno se está metiendo para ver si uno llega a soluciones creativas, eh... una vez le oí un carretazo a un diseñador que le preguntaba a un Japonésito,

Bueno y usted que diseña

y el tipo le dijo: “no nada... yo diseño objetos de lujo, diseño para lujo”

bueno ¿y usted donde vive?

yo vivo en un apartamento de 25 metros cuadrados

y ¿a usted cuanto le pagan?

no a mi me pagan US\$1000 dólares el mes

Entonces hermano, si usted vive en esas condiciones como va a diseñar el lujo si nunca lo ha vivido, si usted no sabe que es lujo, como va a diseñar lujo

Entonces la experimentación es fundamental, el poder untarse de lo que se está haciendo

Mile: y ¿Tú crees que el conocimiento en un campo o en un área, es importante para la creatividad?

Docente 3: mmm!... pregunta capciosa ¿por qué? Eh... no, si y no, si el campo está relacionado con el tema que estoy trabajando si... si... si el campo no está relacionado con el tema pues no sé, tal vez me pueda ayudar, tal vez pueda encontrar alguna conexión, eh... pero, pero pues, depende es de la situación y de cómo uno este logrando el termino y la función de... de esa creatividad, que es lo que uno quiere, entonces por eso digo que es capciosa ¿cuál es el resultado que quiero? eh... para diseñar muebles yo puedo llamar aquí a un Biólogo Marino, ¿me va a servir? no sé, pero si empieza a hablarme en términos de anatomía de... de medusas y demás, puede que yo salga con unas hamacas de locos, entonces puede que si me funcione, pero... pero es que creo que es un depende de la situación, creo que sí si uno sabe trabajar y sabe aprovecharlo, de ahí viene todo el trabajo y tema interdisciplinar, si uno no sabe como... como absorber... es eso de los sentidos todos enfocados a absorber cosas y de ahí como eso se me convierte en una inspiración o en un insumo del proyecto, si no lo sé manejar simplemente me estoy llenando de información que no voy a saber qué hacer con ella

Mile: Ya para ir cerrando, eh... generalmente se considera que los Diseñadores son personas creativas ¿tú crees que alguien estudia diseño porque es creativo o crees que es gracias al estudio del diseño que alguien se vuelve creativo?

Docente 3: No, volvemos creo que a una de las... de los papelitos que habíamos visto, el primero, de si es innato... de si la creatividad es innata o adquirida, eh... todos somos creativos por naturaleza, pero... pero cuando se llega a estudiar diseño, sabemos que somos creativos, hemos hecho cosas, por eso es que muchas de las respuestas que recibimos en entrevistas (en el proceso de admisión a la carrera) es a mí me gusta “cacharrear”, es creo que una respuesta como “de cajón” pero ahí está siempre, y lo que ayuda el estudiar es a adquirir herramientas para fortalecer y para potencializar esa creatividad

Mile: Bueno y ya para finalizar, luego de lo que hemos hablado en la entrevista ¿que es creatividad para ti?

Docente 3: prrr... (risas) es... es... es una... es esa capacidad de relacionar una gran cantidad de... de factores en torno un tema para guiarlos hacia una... hacia un punto específico, básicamente eso es.

Mile: Y ¿Cuál es la relación entre creatividad y diseño?

Docente 3: Eh... pues creo que... creo que es la misma que creatividad y cualquier disciplina eh... lo que pasa es que nosotros como los diseñadores todavía no sabemos qué hacemos (bajando la voz como contando un secreto) - (risas) porque hacemos de todo, pero no sabemos si lo que hacemos si es de todo ¿o qué?, pero hacemos proyectos, lo que hacemos es encontrar situaciones que pueden... que pueden ser mejoradas, encontramos oportunidades para nosotros intervenir y a partir de eso, eh... lo que hacemos es... es que las potencializamos y... y en términos de creatividad pues para uno llegar a una muy buena solución, depende de qué tan creativo sea para que su solución sea innovadora, sea distinta, sea diferente

Mile: Listo... ¿hay algo más que quieras agregar Docente 3?

Docente 3: No

Mile (a Juanita): ¿Tu quieres preguntar algo?

Juanita: No

Mile: Bueno pues muchas gracias por tu tiempo

Docente 3: Bueno ojala y

Mile: Muy valioso

Docente 3: bueno ¿y ya nos falta un año?

Juanita: ¿Qué? de aquí a Diciembre

Docente 3: uy! no ya!, vamos en la última

Mile: Si, se acerca el parrandón, estarás invitado...

Docente 3: Bueno, mis niñas

Mile: Total

Juanita: No, muchas gracias de verdad

**Entrevista Docente 4. Facultad de Arquitectura y Diseño. PUJAV  
(Bogotá D.C., Septiembre 5 de 2011)**

M: Bueno, entonces primero queremos agradecerte mucho Iván y por la espera, básicamente esta entrevista hace parte de nuestro trabajo de grado de la Maestría en Educación y el trabajo consiste en indagar cuáles son las concepciones sobre creatividad, que tiene la comunidad educativa de Diseño Industrial, entonces estamos entrevistando a estudiantes, a docentes y a directivos de Diseño. La información que tú nos cuentes en la entrevista va a ser analizada de manera anónima, es decir tu nombre no va a aparecer sino va a aparecer como la voz de un profesor para que te sientas pues libre y tranquilo de contarnos todo lo que quieras.

I: Todo?

M: Todo (risas), ¿No se si haya algo más que aclarar antes?



J: No.

M: Entonces empecemos.

I: Vale, muchas gracias por invitarme.

M: No, muchas gracias a ti.

M: Entonces La primera pregunta cuales son las tres palabras que vienen a tu mente cuando piensas en el concepto de creatividad?.

I: La inspiración, transformación, participación.

M: Piensa en la persona relacionada con diseño, más creativa que has conocido y descríbela.

I: ¿La persona más creativa en diseño?

M: Ajá.

I: Pues es una pregunta muy difícil , no te podría decir de una persona sino, pues hay varias, son muchas personas que tienen un comportamiento o un abordaje de las situaciones que son creativas, y esa creatividad radica más es como en la recursividad, en la búsqueda de caminos para llegar a una solución. Yo tengo un concepto propio de la creatividad, yo la creatividad, el acto creativo, la creación, solo se la atribuyo al Creador, a Dios. Nosotros lo que hacemos son procesos de innovación que parten de referentes ya constituidos, de los cuales se pueden obtener y abstraer diferentes virtudes o cualidades y que se puedan nuevamente tejer de una manera nueva para dar soluciones diferentes a las existentes , pero la innovación se hace sobre la base de establecer nueva relaciones con las existentes, hay una (...) dimensión creativa en diseño, pues podrá haber otras creativas en la danza contemporánea, en todas las disciplinas la creatividad existe, es decir, un abogado que no es creativo no puede ganar ningún litigio, un médico que no es creativo no soluciona la salud de ningún paciente, es decir, la creatividad es inherente al ser humano, además existe como una posibilidad de transformación. Creo en la transformación, en eso sí, el proyecto de diseño es para nosotros el instrumento de transformación, es una planificación que constituye un futuro deseado y en eso radica el acto creativo de diseño.

M: Volviendo un poco a... tú dices que no puedes identificar una persona creativa sino que hay muchas, ¿si trataras de traer a tu mente una persona en particular, como para tratar de identificar cuáles son los rasgos de esta persona que la hacen creativa desde tu concepto?

I: ¿Pero en diseño? Creativa en diseño?

M: Sí.

I: Pues se me vienen a la mente varios personajes que he venido conociendo a lo largo de mi trayectoria acá en la universidad y en la trayectoria profesional, pero hay un personaje que me parece que más que creativo es un estratega de la creatividad, por que es que la creatividad por si sola tampoco es productiva, debe estar montada sobre una plataforma de acciones, la creatividad es como dar a luz algo nuevo, no sirve si eso algo no se muestra, no se divulga, no se ejecuta , el personaje se llama Giuseppe Razzini y es el gerente de una firma de arquitectura efímera y que montan eventos muy grandes, la firma se llama Interexpo Company, entonces él vincula ese acto creativo de transformación con unas estrategias muy interesantes para la gestión de los proyectos que realiza , me parece que se destaca, pero igual ya te digo, todos tenemos una porción de eso, ustedes dos también, mire, tuvieron que ser creativas para sentarme acá y abrir el salón, todo, es decir la creatividad está manifiesta en casi todos los actos humanos, yo no lo veo como una particularidad de las personas que estamos en el diseño o en cualquier otras disciplinas similares, sino que es parte de la naturaleza humana, y veo por ejemplo, para los amigos del diseño, pues he tenido la posibilidad de trabajar con comunidades, comunidades particulares: étnicas, afros , indígenas, o comunidades consideradas vulnerables, como grupos de desplazados y cuando hay situaciones críticas, la creatividad empieza a brillar, es decir, cuando los recursos son limitados, cuando los conocimientos son escasos, cuando las posibilidades económicas no existen, ahí es cuando surge el aspecto creativo de las personas, porque la modalidad de

solucionar los problemas de manera autónoma exige eso, entonces he conocido personas más creativas en estos contextos que incluso dentro de la Facultad donde estamos.

M: Y ¿si te invitáramos a que pienses en otro objeto relacionado con diseño que te parezca particularmente creativo, en cuál pensarías?

I: Particularmente creativo.....

M: Ajá, puede ser un objeto o una idea, digamos: objeto o idea de diseño.

I: Ay, caramba, es que es como lo mismo de las personas, yo llevo diez y siete años de trayectoria aquí y he visto de todo, bueno digo de todo pero me faltará más por ver . Pienso que los proyectos más creativos que he visto son los que logran movilizar las conciencias de las personas, más que una manifestación material, es un cambio imaginario, colectivo, es un cambio en la actitud y en los comportamientos de las personas a través del diseño y de la arquitectura es una modificación de las fuerzas intangibles más que de lo tangible, lo tangible es el instrumento pero los verdaderos cambios están es en el interior de las personas, en sus espíritus, en su cabeza y en su corazón.

M: ¿Y recuerdas algún objeto en particular que cumpla con esa función?

I: Caramba, pues es decir, son tantos que yo no me atrevería a señalar uno, es muy difícil para mí, es decir cuando hay tres o cuatro se decide, pero cuando hay cientos, no sé, es más complicado, además que yo pienso que la creatividad se manifiesta en los proyectos en forma diferente, dependiendo de la naturaleza del proyecto, las cuotas que se le otorgan en términos de transformación son distintas, y no solamente la naturaleza del proyecto sino el enfoque de los ejecutores, cada quien tiene la posibilidad de aplicar y ejercer su creatividad de la manera que considere; en un país , en un estado de derecho donde hay libertad de pensamiento pues la creatividad está ahí en el pensamiento.

M: Listo, vale, entonces vamos a hacer un ejercicio.....

J: Te vamos a presentar un grupo de sillas y quisiéramos saber cuál de las tres te parece la más creativa.

I: Uy caramba, todas, es decir, todas no existían en algún momento y en algún momento existieron, o sea que todas son el resultado de un proceso creativo, si lo estamos viendo así desde el diseño, ahora lo que señalaría yo aquí es que todas tienen valores particulares, a mí me parece que está muy interesante la configuración de la tercera de izquierda a derecha (1-3), me parece interesante porque es un desarrollo que parte de un plano, es decir, si yo estiro esta silla me queda una lámina completa o sea que todos los cortes vienen de ahí, y no hay desperdicio de material, entonces eso a mí me parece interesante, como el valor más grande, por eso la señalo. Las otras tienen otras características también interesantes, ésta (1-1) una configuración a partir de planos, geometría básica articulada, me parece interesante también y aquí un look particular también, una unidad, porque es una sola pieza (1-2), en esta hay cuatro piezas mas los conectores. Esta es de una sola pieza también pero esta me parece interesante por esto, tiene un look especial.

J: ¿Si ahora te preguntáramos y tuvieras que decidir cuál es la menos creativa, cuál escogerías?

I: La primera (1-1).

J: ¿Por qué?

I: Porque la persona que la diseñó no tuvo que romperse la cabeza mucho tiempo para llegar a esto, es una geometría básica articulada , de hecho pienso que no se necesita ser diseñador para dar esta respuesta, una respuesta que cualquier persona que tenga los recursos: una tabla y un serrucho, la puede hacer.

J: Ahora, ¿si te presentáramos este otro grupo de tres sillas y te hiciéramos la misma pregunta, cual te parece la más creativa?

I: Mmmm, la del centro (2-2), la del centro, ¿por qué? Por la fluidez de la forma, por lo orgánico de la forma, yo pienso que cualquier producto de diseño que tenga que entrar en contacto con el cuerpo debe ser orgánico

también, nosotros somos orgánicos, entonces la relación de la forma aquí me llama muchísimo la atención y que consigue la estructuración a partir de esa fluidez, es como una lengua fluyendo en el espacio, tengo esa lectura y a mí la lengua me encanta, como órgano y como significado y como todo, ese es nuestro órgano, el órgano que más movimiento tiene, entonces eso, esa fluidez la estoy viendo ahí, particularmente es lo que me encanta, esa forma, sí.

J: ¿Y cual es la menos?

I: La tercera (2-3).

J: ¿Por qué?

I: Yo la veo dentro de un convencionalismo ¿no? Digamos que también la creatividad se asocia cuando hay un factor diferenciador ¿no?, cuando se encuentra algo que sorprende. El profesor Alfonso Solano, con quien trabajo, tiene una frase para decir eso, que yo he venido apropiando y es que “son los productos que hacen enfriar el diente”, entonces qué es eso? Pues que uno los ve y hace: “ssssssss”, entonces qué es eso? Pues que hacen enfriar el diente, lo que esto no tiene, es decir, no hace enfriar el diente.

J: Bueno, ahora presentándote este otro grupo de sillas y te hiciéramos exactamente la misma pregunta, ¿Cuál te parece más creativa?

I: Bueno, en esta, por la aplicación del material, la primera (3-1), si no estoy mal es de Frank Gehry, pues de decir, utilizar el cartón de esa forma, me parece que es interesante, a eso le jugaría, además que el resultado también sigue siendo fluido, cosa que no sucede con la dos (3-2) y la tres (3-3), no, son unos cuerpos laminares, el segundo demasiado frío, demasiado artificial pensaría yo, todas lo son pero esta no solamente lo connota sino lo denota, la presencia de esos remaches y demás me parece que son demasiado bruscos, eso le pondría los cables y la volvería silla eléctrica, y la última (3-3) que está aquí pues interesante por lo básico de la configuración, estaría ahora pensando entre la primera y la segunda la más creativa. Perdón, la primera y la tercera, pero me sigo yendo por la silla de cartón (3-1), me parece más interesante el proceso estructural que tuvo que hacer este personaje para poderla definir y encontrarle las propiedades al material ¿no? para poder convertirlo en eso que está ahí, tiene implicaciones también de durabilidad y de mantenimiento y algunos riesgos como el agua, por ejemplo, es el enemigo número uno de ese material, pero sí, la primera la más (3-1) y la del centro la menos (3-2).

J: Por último, mostrándote este grupo de sillas, ¿Cuál te parece la más creativa?

I: Guau! Si estas estuvieran, alguna de estas tres estuviera en las gráficas anteriores, siempre había ganado, cualquiera de estas tres, es como empezar por ahí, y ¿cuál sea la más creativa? yo creo que la del centro, de hecho se sale de la concepción de silla, porque es que silla nos la imaginamos como asiento, espaldar y cuatro patas, ese es el paradigma ¿ves? Esta no es una silla, es otro mueble y que la sensación que debe tenerse al estar ahí debe ser maravillosa, yo me imagino un cuerpo desnudo resbalando sobre estas formas, delicioso, la del centro la más (4-2) y la menos aquí en estos ejemplos no hay la menos, sólo hay la más.

J: Bueno, pero si de todas maneras tuvieras que elegir una como la menos?

I: Si me obligan a hacerlo escogería la primera (4-1).

J: ¿Por qué?

I: Solo porque me obligaste, si no, no lo hago, es una forma fluida interesante, me parece que es una estructura eficiente, lo que pasa es que los niveles de confort que manifiesta esa primera silla no son tan altos como lo manifiestan las otras dos y ahí es donde se queda corta, porque pues si es un mueble debe ser para que la persona que esté ahí tenga una experiencia placentera en la acomodación y en la movilidad que pueda presentarse, yo veo limitada en esos aspectos la primera silla de estas gráficas.

J: Ahora si te...

I:.... Discúlpame una cosa, quisiera anotar algo en la tercera que está aquí (4-3), me parece que en la

creatividad la puede manifestar de otra manera que las otras no tienen, todas las demás que hemos visto y es que aquí no solamente es creativo quien la hace sino que hace sentir creativo a quien la usa y esto me parece que es clave dentro de esto, a todos nos gusta que nos hagan sentir creativos y yo pienso que el diseño puede dejarse siempre un canal abierto para que los usuarios de los productos completen ese producto, aquí la exploración es un valor que tiene este mueble, que tampoco es una silla.

J: Si ahora te presentáramos este conjunto de doce sillas y te hiciéramos nuevamente la pregunta por cuál te parece la más creativa, ¿cuál escogerías?

I: Esta (4-2), definitivamente, pero insisto, no como silla, como un mueble que invita, que provoca, es provocador, incita, seduce, es fuerte en ese sentido, es potente, nunca se va a configurar con el cuerpo de una manera igual, es decir tiene muchas posibilidades de acomodarse tanto él a la persona como la persona a él, entonces en ese diálogo veo que está la fortaleza.

J: Si ahora te preguntáramos por cuál te parece la menos creativa, ¿cuál elegirías?

I: Esta (2-3).

J: ¿Alguna razón?

I: No sorprende, no tiene ese detalle coqueto que las otras pueden tener de alguna manera, no lo tiene

M: En general, ¿Cuáles son a tu juicio, los criterios bajo los cuales un objeto puede juzgarse como creativo?.

I: Uy!, diferenciación, posibilidades, adaptabilidad, recursividad, esos, hasta ahí voy a ir con esa respuesta.

M: Listo, entonces ahora te vamos a pasar un continuo y la idea es que ubiques tu punto de vista frente a lo que dice el continuo, entonces el primero dice: “La creatividad es” y va desde innata hasta adquirida, ¿dónde estaría tu punto de vista?

I: En las dos, innata como parte de la naturaleza humana y adquirida porque igual que en el deporte, un deportista ejercita sus músculos para poder ganar una competencia, la creatividad también se ejercita, lo que no se mueve y no se usa se oxida, se degrada, se deteriora por falta de uso entonces yo pienso que tiene de los dos, todos nacemos con la creatividad, naturaleza humana, pero en la medida que nos especialicemos vamos a adquirirla, vamos a ser más diestros en su manejo.

J: ¿Cómo llegarías a marcar esa respuesta ahí?

I: Si cero es el punto medio que le da a los dos equilibrio, en cero ¿ah, la marco?

M: si (*risas*). ¿Cuáles serían esas características innatas de la creatividad, tú dices como: hace parte de nuestra naturaleza humana, pero qué es como eso creativo para ti que hace parte de la naturaleza humana?.

I: Es que, a ver, yo creo que la posibilidad de transformación, la posibilidad de hacer una acumulación de conocimientos como plataforma para la transformación eh, y qué otra cosa sería, innato.... yo creo que nosotros no somos los únicos transformadores, la naturaleza se presenta en otras especies animales, los castores hacen diques, los pájaros hacen nidos, no hay un dique igual a otro, no hay un nido igual a otro y viene como dado dentro de la plataforma genética de esas especies, en la nuestra también, el ADN nos ha llevado a tener esa consigna, con una diferencia tal vez a las otras especies y es que nosotros tenemos la noción del futuro, en los demás animales no se ha podido comprobar si existe o no, pero nosotros sí tenemos la noción del futuro y esa noción de futuro pues siempre monta las condiciones sobre la esperanza de que ese futuro puede ser mejor, puede traer mejores resultados, más beneficios, por eso es que somos transformadores, planificadores.

M: O sea, lo innato sería esa capacidad de transformar, ¿de acuerdo a lo que estabas diciendo?

I: Si, que viene con nosotros pero que se puede especializar.

M: Te vamos a presentar ahora otro continuo y nos gustaría que nos contaras si tú consideras que la creatividad puede desarrollarse o no. Algunos autores, por ejemplo, plantean que la inteligencia se puede desarrollar, quisiéramos saber tú que piensas sobre la creatividad. El continuo va desde: “sin posibilidad de desarrollo” hasta “posibilidad de ser desarrollada”.

I: Acá.

M: ¿Cuáles son las razones para ubicarlo en ese lugar?

I: El que acabo de mencionar, como hice la comparación con el deporte, ejercitar otros músculos, con la creatividad estamos ejercitando nuestra inteligencia y nuestro cerebro para que funcione en esas transformaciones, entonces sí puede ser desarrollada.

M: ¿Tú crees que la enseñanza del Diseño Industrial puede facilitar el desarrollo de la creatividad?

I: Sí.

M: ¿En qué medida?

I: En la medida en que cada estudiante quiera, la medida no es estándar la medida es de acuerdo a cada individuo, al interés que tenga ese individuo, a los conocimientos que tenga porque en la medida que se amplía el conocimiento, aumenta la creatividad también porque solo podemos ver lo que conocemos, lo que no conocemos no lo podemos ver así lo tengamos en frente de la nariz, entonces por eso digo que el caso no es particular, cada individuo tiene unos procesos diferentes en ese ejercicio de la creatividad, tiene que haber voluntad, eso sí, para hacerlo y entender que en la medida en que se asuman con seriedad los trabajos académicos, en esa misma medida se va a adquirir como un valor paralelo a la creatividad, porque una cuestión es el proceso del proyecto y sus resultados, pero en la formación en diseño el proyecto es solamente un instrumento, no es la finalidad, la finalidad es precisamente hacer que la persona se fortalezca en sus criterios y en las posibilidades de plantear cambios.

I: Y tú como docente, Iván, ¿utilizas estrategias para desarrollar la creatividad de tus estudiantes?

I: Sí, una invitación permanente a que exploren, a que no haya conformidad fácilmente con los resultados, sino por el contrario, que se de la posibilidad de cuestionarse, autocuestionarse, que cada decisión tomada se revise nuevamente, el proyecto a la manera como lo dijimos es un *feedback* permanente, en donde el flujo de información también tiene que ser constante, no hay un proyecto terminado, incluso en la entrega final, no existe eso para mí, no existe, sino más bien un camino por recorrer así el producto esté incluso ya realizado porque sobre él se puede re proyectar también, entonces yo creo que es eso, entender que el proceso creativo no es un proceso lineal, sino es un proceso cíclico y cíclico que si se pudiera representar gráficamente yo lo representaría más bien como un espiral, un espiral ascendente y cuya forma de configurarse parte de una situación y se va alimentando, entonces cada vez aumenta el diámetro que está aquí, es progresivo pero aumenta también el caudal del proceso, esto tiene que ser muy pequeñito al comienzo, un hilito, y se va cruzando de manera que crece, entonces si lo represento así esa sería la respuesta desde el punto de vista lógico de cómo va el proceso creativo dentro del proyecto.

M: Y cambiando un poco de tema, Iván, ¿tú crees que la creatividad se puede evaluar?

I: Uy! Nunca lo había pensado, ¿la creatividad se puede evaluar? Habría que definir los indicadores para cada caso particular, yo pienso que sí se puede pero es más complicado, no se puede generar un estándar para medirla, me parece que es muy riesgoso incluso irrespetuoso con la persona, muy chévere que le diga uno: “oye eres creativo”, pero que le diga uno: “no eres creativo”, quien sabe, es ya como poner en duda la inteligencia de la persona y eso no me parece sensato ni formativo tampoco, más bien deformativo.

M: ¿Cómo evaluarías tú la creatividad, pues procurando que fuera formativa y no deformativa?

I: Yo pensaría en el grado de motivación que adquirió la persona para continuar el proceso, si se consiguió ese nivel de motivación alto lo logramos y la persona sería bien evaluada desde el punto de vista creativo, pero si por el contrario los procesos académicos limitan, desvalorizan o cómo se llamaría eso, descalifican los

procesos del estudiante, es una antimotivación, entonces el proceso creativo se verá frustrado y seguramente la persona también.

M: Entonces vamos a seguir con el otro continuo y en éste quisiéramos conocer si tú consideras que existen personas más creativas que otras, el continuo va desde: la creatividad la poseen desde “pocos seres humanos” hasta “todos los seres humanos”, ¿dónde estaría tu posición?

I: Estos “todos los seres humanos” están incluyendo personas que tengan dificultades?, personas con un retr..., es decir, personas que tengan algún retraso mental, eso son todas las personas también?

M: Sí, como tú entiendas la afirmación.

I: Aquí.

M: ¿Cuáles son las razones para ubicarlo en ese lugar?

I: Yo diría que todos los seres humanos, salvo algunas exclusiones de casos particulares, que tengan patologías, que impidan que los procesos se den como deberían ser, pero de lo contrario, todos los seres humanos, esa es esa pequeña porción que excluyo ahí, no sé numéricamente si equivalga o qué gráfico, pero si yo pensaría que es de casi todos, salvo excepciones, ya te digo, por situaciones particulares.

M: O.K., listo. El siguiente, pregunta: ¿dónde ubicarías la creatividad en el siguiente continuo? El factor que más influye en la creatividad proviene de: y va “desde la persona” hasta “el ambiente”, ¿dónde se ubicaría tu punto de vista?.

I: ¡Uy! Qué buena pregunta: en la mitad, la persona por razones que ya he mencionado por su motivación y compromiso para la transformación responsable, teniendo la visión de un futuro mejor, porque todo proyecto desde el punto del vista de diseño, nace sobre la esperanza de que pueda ser un futuro mejor, siempre los objetivos están fundados en que las situaciones mejoren, que sean mayores beneficios para las personas, entonces sí depende de la persona, pero definitivamente el contexto marca unos puntos importantísimos porque dentro del contexto es donde suceden las dinámicas y es donde existen ya respuestas, ningún proyecto nace de cero y ningún proyecto nace solo, se hace solo además; entonces yo pensaría que la persona sí y el ambiente también, pero no la persona sino las personas, las mejores creaciones son, se dan de manera colectiva, cuando se logra constituir un escenario de inteligencia colectiva para la transformación, ahí es cuando pienso que la creatividad se pone efervescente.

M: ¿Cómo entiendes tú la inteligencia colectiva?

I: Procesos de concenso y disenso que sirvan como base para la construcción, donde las decisiones se toman desde varios puntos de vista combinados, así lo veo y así tiene que ser. Pienso que una de las fallas que tiene la formación, o insuficiencias en la formación del diseño es procurar la transformación desde escenarios imaginarios y no de escenarios reales, donde hay actores reales y que tienen que opinar también, a todos los gusta ser escuchados, a veces los diseñadores de manera irresponsable tendemos a hacer transformaciones para la vida de otros, que ni siquiera conocemos, ni hemos escuchado qué es lo que quieren y qué esperan, se toman casi que unilateralmente las decisiones, no creo que sea acertado; el proceso de inteligencia colectiva se da en la medida en que escuches, el diseñador antes que opinar tiene que escuchar, “orejas grandes, boca chiquita” para abordar el proyecto.

M: Muy bien, continuando entonces, ahora sí, ¿dónde ubicarías tu punto de vista en este continuo, dice: La creatividad es producto de: y va desde “inspiración” hasta “esfuerzo y dedicación”?.

I: Me voy al centro otra vez, le doy valor a las dos instancias, inspiración por su puesto porque es que los procesos de diseño tienen un componente sensible importantísimo y es algo que no se si está en las musas o en donde está pero existe, si, pero no somos solo inspiración porque o si no seríamos artistas y no diseñadores, sino que tiene que haber una racionalización de las variables que entran a jugar dentro del proyecto, entonces para eso se necesita esfuerzo y dedicación también, para poder entender de una manera holística, amplia, una situación que se piensa transformar, entonces me paro en el centro de las dos: tiene inspiración y tiene esfuerzo y dedicación, ninguna de las dos por sí solas es ejecutiva en un proyecto de

diseño.

M: Y finalmente quisiéramos saber dónde ubicarías tu punto de vista en este continuo, dice: Son más creativos: y va desde “los niños” hasta “los adultos”...

I: Acá.

M: ¿y cuáles son las razones para ubicarlo ahí?

I: Los niños cien por ciento porque es que los niños están explorando todo el tiempo, estamos explorando todo el tiempo, hay algo que pasa en la evolución o en el crecimiento del ser humano y es que a veces se pierde esa capacidad de establecer encadenamientos sistemáticos de preguntas, nosotros la perdemos, creemos que ya tenemos las respuestas y eso nos coarta muchísimo las posibilidades creativas, el niño no, el niño tiene preguntas, más que respuestas tiene preguntas, entonces esa exploración es lo que permite que tengan incluso escenarios y amigos imaginarios, eso es una maravilla, por eso es que hay que seguir siendo niños todo el tiempo y los diseñadores debemos tener esa cuota, para abordar los proyectos y cuando digo abordar los proyectos, abordarlos como niños, en ningún momento me refiero a una falta de seriedad ni de profesionalismo, no, simplemente es tener el canal abierto y dispuesto a que la información le entre y poder salirse de los paradigmas, de lo establecido; por lo general nos movemos es dentro de lo que el sistema nos propone, pero poder salirse del sistema, sacar la cabeza para tener un punto de observación distante, no “dentro de”, sino “desde afuera”, nos va a permitir encontrar respuestas más creativas, por eso los niños, no están sesgados, son libres en cambio nosotros no lo somos.

M: ¿Qué diferencia encuentras tú entre un niño creativo y un adulto creativo?

I: ¿Aparte de los años? (*risas*), La experiencia, es la única. Y la experiencia es muy interesante, la experiencia es el conocimiento, es el que te permite tener un entendimiento más claro de cómo suceden las cosas, sin embargo hay unas frases que parecen graciosas pero que vale la pena mencionarlas y lo hago con todo el buen sentido del humor y además con ganas de responder a esto de una manera crítica y es que “la gente es más feliz cuando es bruta”, porque “el que nada sabe, nada teme” los niños no es que sean brutos, lo digo por el desconocimiento, sino que no tienen metidos todavía paradigmas ni estructuras establecidas, el niño está descubriendo, entonces por eso es más creativo un niño creativo que un adulto creativo, el adulto creativo le echará mano a los referentes y se verá sesgado, ahora dentro de una realidad entre más se conoce a partir de la experiencia pues más se da uno cuenta de lo que desconoce. Hay algo que no se puede perder en ningún caso: la capacidad de sorprenderse, eso hay que tenerla viva todo el tiempo ¿no?, como aprender a ir un poco más allá de lo que comúnmente la gente ve, entiende o siente ¿sí?, traspasar esa frontera de lo establecido, eso sería una característica particular que los adultos creativos debemos tener.

M: Y en relación un poco con lo que vienes hablando, ¿Qué papel juega la curiosidad en la creatividad, desde tu punto de vista?

I: Todo, todo, en todo tiene que haber curiosidad y motivación, para mí esa es la base, si tú no tienes preguntas pues no vas a tener respuestas, por eso es mejor hacer buenas preguntas, como éstas por supuesto (*risas*).

M: Gracias, hace un momento tú estabas hablando de experiencia y conocimiento, ¿tú encuentras alguna diferencia entre ambos conceptos, entre la experiencia y el conocimiento, en relación con la creatividad?

I: Uy!, sí, claro, yo creo que una experiencia es un proceso acumulativo, lo puede llevar a uno a la sabiduría y ahí es donde radica la diferencia, es diferente la sabiduría al conocimiento, el conocimiento es que tú tienes información, la sabiduría es que sabes para qué sirve esa información, si hay una diferencia.

M: Listo. Bueno, ya para ir cerrando, comúnmente se considera que los diseñadores son personas creativas, ¿tú crees que alguien entra a estudiar diseño porque es creativo? o ¿crees que es gracias al estudio del diseño que alguien se vuelve creativo?

I: Qué chistoso ver que esa es la respuesta a esa pregunta que dan los estudiantes en las entrevistas, los aspirantes, es esa la respuesta más común: “¿usted por qué viene a estudiar diseño?” “Porque es que soy muy

creativo”, y pues caramba, sí, es que todos lo somos ahora digamos que hay que entender el diseño como un instrumento de transformación que requiere exploración, que requiere tener preguntas, que requiere unas dinámicas permanentes de retroalimentación y eso me lleva a pensar que son las dos partes; sí se necesita sentirse creativo, es que no es solo serlo, todos lo somos, pero “sentirse”, ponerse eso como una huella profunda en el espíritu y “es que soy”, el confesarlo ya significa serlo, en cierta medida y luego a partir del estudio pues ponerlo en práctica; yo pienso que la manera más adecuada para esto es convertir cada proyecto en un reto, es un reto personal, es decir el reto no es ni con el profesor, el reto es con uno mismo, de ver cómo puedo ubicar unas respuestas interesantes desarrollando alternativas diferentes a las que comúnmente pueden darse, entonces eso nos lleva nuevamente a la pregunta que estaba allí de si era innata o era adquirida, yo creo que es de las dos.

M: Y finalmente, luego de lo que hemos hablado en la entrevista ¿qué es creatividad para ti?

I: Un acto de transformación que se desarrolla de manera autónoma, libre, ¿sí? en donde los sesgos causados por los paradigmas se desvanecen en la medida en que se avanza en los procesos.

M: Y ¿Cuál es la relación entre diseño y creatividad?

I: La misma que puede haber entre: Derecho y creatividad, medicina y creatividad, ingeniería y creatividad, es decir es una característica que es transversal, la creatividad no es de los diseñadores, es transversal a todas las disciplinas y a todos los seres humanos, incluso a los que no tienen pertenencia a alguna disciplina.

M: ¿Hay algo que quieras agregar?

I: Sí, quisiera devolverles a ustedes una pregunta: ¿por qué esta entrevista es creativa?

J: Bueno, yo encuentro que, pues basándome en tus palabras, se ha tratado de toda una transformación de un, por decirlo así corpus de conocimiento para llevarlo a preguntas que lleven al otro a manifestar eso que hay en su mente sobre la creatividad, y por eso pues de alguna manera hemos tratado de involucrar como otros elementos que hagan que la persona pues tenga que verbalizar eso que hay allí.

I: Yo quisiera hacerles una recomendación con mucho cariño y respeto y es que deberían procurar que esto fuera más impactante. Sí, que sean ustedes unas provocadoras, lo hacen, sutilmente, es decir, para mi punto de vista han sido tímidas, yo esperarí de ustedes, un par de mujeres inteligentes y lanzadas, que fueran más lanzadas con esto, para incitar a la persona, para que vibre uno en la medida que va avanzando esto, porque el tema es supremamente interesante pero hay que hacerlo que vibre.

M: Vale, gracias, listo.

I: Vale, ¿terminamos?

M: ¿Tu quieres preguntar algo más?

J: No.

M: Bueno , listo Iván ,muchas gracias.

I: Que les vaya bien, las quiero, que tengan éxito con lo que están buscando, que lo encuentren, yo no sé lo que están buscando, de pronto ustedes tampoco y es que es mejor porque deja abierto el canal en términos de creatividad.

J: Para mí fue como muy bonito esto de.... era mi profe, ¿sí?, y cuando hablabas de las estrategias y todo eso se me venía a la mente como esos momentos de proyecto, de estar ahí, de....¿Que es? ¿Qué es? ¿Qué es?

I: Sí, ese fue un bonito semestre, yo recuerdo esa experiencia también, han sido muchas, pero esa particularmente parece que presentó un escenario muy próspero en el tema de creatividad y de correr el



riesgo, todos los trabajos que realizamos fueron arriesgados.

J: No claro, yo me acuerdo, sin zapatos, con los pies pintados, ahorita me acordaba de eso y yo decía: ¡juepucha!

I: Pero fíjate que eso es provocador, a eso me refiero, de provocar en las personas esa esencia que está ahí guardada, todos la tenemos pero hay que sacarla. Juanita fue una excelente estudiante, todavía sigue siendo, se le nota.

J: ¡Ah! Qué tan bonito, gracias, que así sea y que esto lleve a muchas cosas.

**Entrevista Docente 5. Facultad de Arquitectura y Diseño. PUJAV  
(Bogotá D.C., Septiembre 9 de 2011)**

M: Primero queremos agradecerte mucho “JC”, yo personalmente por la espera, y pues, por querer ayudarnos en nuestro trabajo de grado, básicamente esta entrevista pretende conocer cuales con las concepciones sobre creatividad que tiene la comunidad educativa de Diseño Industrial aquí en la Javeriana. Estamos entrevistando a estudiantes, a directivos y a docentes, es básicamente eso, también queremos contarte que la información que tú nos entregues pues solo va a ser conocida, o sea tu autoría solo va a ser conocida por Juanita y por mí porque en el análisis de datos va a pasar como anónimo, entonces para que te sientas libre de hablar todo lo que quieras, no sé si tú quieras hacer alguna otra aclaración.

JC: No.

M: Entonces comenzando, quisiéramos que nos dijeras cuáles son las tres palabras que vienen a tu mente frente al concepto de creatividad.

JC: Origen, ruptura, emergencia.

M: Piensa en la persona relacionada con diseño más creativa que has conocido y descríbela, por favor.

JC: Luis Germán era un compañero mío de la universidad, el man era brillante en el sentido que siempre estaba saliendo con una respuesta totalmente inesperada.

M: Cuales son las características de esa persona además de lo que acabas de mencionar, que hacen que sea alguien creativo en tu concepto.

JC: Él es un extraño, el man estaba en otro mundo, creía que Dios es un marciano, literalmente, no es un chiste, entonces el man tenía una idea y una posición frente a la realidad impresionante, totalmente distinta, eso era además absolutamente enriquecedor, trabajar con él era, después él fue además socio, cuando tuvimos nuestra primera oficina y era una putería porque era siempre estar enfrentándose a lo inesperado y eso era muy bacano, enriquecedor al extremo, además.

M: Cuando tú dices que él tenía como una idea diferente de la realidad ¿A qué haces referencia?

JC: Construía todo a partir de explicaciones no consistentes con el común ¿no? Entonces siempre estaba agregando, sustrayendo o reinterpretando lo que se decía en términos generales, esa es la pista.

M: ¿Tú crees “JC” que existen características generales de las personas creativas?

JC: Eso suena un poquitico contradictorio, pero sí, entre comillas, siempre y cuando uno, yo creo que finalmente uno logra esas características particulares en tanto uno se hace consciente que está trabajando por, o tras la creatividad o cosas por ese estilo, entonces uno finalmente sí va logrando descubrir o reconocer que hay una serie de parámetros que lo van a uno acercando, entre comillas, o lo ponen en disposición de la creatividad ¿no? Sin que necesariamente sean, insisto, eso puede sonar paradójico pero, pues nada, de todas maneras la musa llega para los que la están buscando con mayor facilidad, entonces sí hay unos ciertos

parámetros, unos ciertos entornos, unas ciertas condiciones que de algún modo favorecen y entonces construyen personalidades creativas o no, o más cercanas a la creatividad.

M: ¿Cuáles serían esos parámetros?

JC: En principio nada, la conciencia de la búsqueda de la creatividad, cuando uno escucha o conoce a gente que en términos generales reconoce que ese es su interés, comienza a descubrir que allí desde esa conciencia entonces hay otros parámetros que van de la mano, entonces son gente que es desconfiada, son gente que está siempre inquieta, son gente que no se queda en el resultado que sale del primer experimento sino que efectivamente dudan y siempre la duda es súper clave también allí, bueno y todas esas como asociadas a esa inestabilidad frente a lo que se ve de la realidad, a lo que se tiene.

M: Te invitaríamos ahora a que pienses en un objeto o una idea relacionada con diseño que te parezca particularmente creativa, y que la describas por favor.

JC: Idea u objeto que... ¿cómo fue la pregunta?

M: Idea u objeto relacionado con diseño que tú consideres que es creativo, particularmente creativo.

JC: Yo no sé si esto sirva o no, no sé si ni siquiera sé lo que me están preguntando pero yo siempre uso una metáfora con los muchachos que es la del experimento de Einstein sobre la relatividad, supuestamente la posibilidad en la cual la realidad es susceptible de ser vista parado sobre un rayo de luz y de ahí salen una cantidad de cosas y lo primero que uno tendría que preguntarse uno es cómo hace para conseguirse un rayo de luz, entonces la pista, creo que en ese sentido, la idea creativa o la idea de diseño tendría que estar asociada a una multiplicidad de aperturas de problemas, y creo que por ahí es como la cosa. Hay un proyectico que me generó mucha curiosidad cuando lo conocí hace unos años que es un proyecto de un grupo que se llama SWAM que está en el concurso “vida artificial” de la fundación telefónica que tenía que ver con un dispositivo en que los manes amarraban una matica a un dispositivo electrónico y el dispositivo electrónico estaba amarrado a la red y al comportamiento del valor de la acción de HOME DEPOT en la red, si la acción, porque además lo daba HOME DEPOT, la matica la daba HOME DEPOT, el dispositivo lo regalaba HOME DEPOT, la acción, en función al valor de la acción la mata recibía agua, si la acción subía la mata recibía agua, si la acción bajaba la mata no recibía agua, entonces la gente teniendo ese dispositivo en su casa ¿qué era lo que hacía para que la mata tuviera agua? Consumía y consumir implicaba entonces, entre comillas también, la contradicción respecto a la mata pero consumir implicaba, porque estaba llenando de basura el planea y tal y tal y tal, pero sin embargo era la única manera de mantener viva la mata, entonces esa ruptura de relaciones, esa tergiversación de las relaciones es como lo que lo pone a uno a pensar finalmente, y eso, y a eso me refiero, en esa pista, la idea del objeto industrial, del proyecto de objeto industrial que llame la atención tiene que se aquel que me genere más preguntas, eso me gustó.

M: Además de la tergiversación y de la generación de preguntas ¿identificas otras características de las ideas creativas o de los productos creativos?

JC: Ruptura, cambio de perspectiva, en sí se establecen como paradojas, pueden entenderse también como en principio ejemplos particulares pero a la vez son ejemplos particulares tan poderosos que pueden o llegan a ser universales, entonces ahí es donde se vuelve la cosa más chévere.

JC: ¿sí?

M: Pues claro, por supuesto.

JC: ¿Me van rajando?

M: Nooo, vas pasando con un tres raspadito.

JC: Gracias.

M: No mentiras, claro que no. Vamos a hacer ahora un ejercicio...

JC: Ya viene lo difícil.

M: Nooo, es chévere.

J: Bueno, te vamos a presentar este primer grupo de tres sillas y quisiéramos preguntarte ¿para ti cual a tu juicio es la más creativa?

JC: Esta (1-1).

J: ¿ Por qué?

JC: Porque además creo que una de las pistas respecto a la creatividad es lograr con la menor cantidad de insumos, la mayor cantidad de posibilidades, y este por su limpieza me parece que alcanza efectivamente un mayor poder en términos de la fuerza de la idea, ¿qué más puedo decirte?

J: No, nada más (*risas*). Si ahora te preguntáramos por cual te parece la menos creativa ¿Cuál elegirías?

JC: Esta (1-2).

J: ¿Por qué?

JC: Porque pone en evidencia una cantidad de marcos simbólicos que son restricciones.

J: ¿A qué te refieres?

JC: A este corazoncito, creo que en la medida que se carga de limitantes simbólicas me parece que ya no es enriquecedor porque coarta en mí la posibilidad de interpretación y esta (1-1) como no dice nada, como no presume de nada, siento que me hace más libre.

J: Ahora, si te presentamos estas otras tres sillas, nuevamente la pregunta.

JC: Gana esta (2-2).

J: ¿Sí? ¿Por qué?

JC: Esta está buena, gana esta (2-2) y pierde esta (2-2) finalmente, porque es ambigua, porque yo podría llevarla también a referencias simbólicas muy fáciles, esto podría ser una lengua, y en ese sentido estaría contradiciéndome porque aparentemente es la más simple pero también, en comparación a estas dos, podría ser la más simbólica, y ya.

J: Pero aun así, ¿esa sigue siendo la más creativa para ti?

JC: Sí, sí, en este caso creo que la ventaja, o a diferencia de la anterior, es que el simbolismo no es lineal, no es inmediato, no sé si ustedes hayan visto la lengua, o no, no conozco la historia de las sillas como para decir qué es la silla lengua, probablemente si la conociera hubiera dicho : “no, porque era la silla lengua” pero en ese sentido, en ese sentido cumple con las dos, ¡me están rajando!.

J: ¿Y cuál te parece la menos creativa?

JC: Pues la misma, no te digo, en ese sentido, si soy consistente con lo que acabo de decir, en ese sentido como cumple con el simbolismo sería la menos creativa también, pero en estricto sentido esta (2-3) es la menos creativa.

J: ¿ Por qué?

JC: Por qué es la menos creativa, quizá porque es la que ajusta más a la presunción que cualquiera tendría de una silla ¿no? O al conocimiento común que tengo, que podríamos tener muchos de la idea “silla” ¿no?

J: Ahora, frente a estas otras tres sillas.

JC: (señalando en el papel la silla 3-3).

J: ¿Esta es la más creativa? ¿Por qué?

JC: Por lo mismo, otra vez con la menor cantidad de recursos obtiene, me parece, la mayor cantidad de resultados, creo que es la que más libre me deja respecto a cualquier interpretación que pueda hacer de ella y eso, creo que es una...

M: ¿Y tú podrías explicar un poquito más esa idea?, cuando dices que es la que más libre te deja...

JC: Sí, yo con esto puedo de algún modo establecer muchas líneas de interpretación, que además de ser silla pueden llevarme a jugar con ella en otros territorios, entonces yo podría voltearla y jugar a que es una cueva, lo que sea, yo tengo que simplemente tirarla y ponerla de lado y ponerla como una escultura, sí porque además su nivel de legibilidad como silla es más abierto, es más amplio, entonces que esta, pues que cualquiera de estas, bueno, esta también podría ser, pero de algún modo tiene una lectura más fácil de silla ¿no?, es más lineal si se quiere, de algún modo tiene un peso mayor del significado clásico de silla en estas dos, que en esta ¿no?, incluso si yo me encontrara con esto en la calle, probablemente me sentaría sin estar consciente de que estaba pensada como silla, entonces creo que por ahí está como esa pista yo creo que esta podría hacer más cosas.

J: ¿Y la menos creativa?

JC: Esta (3-2).

J: ¿Por qué?

JC. Porque me parece tan terminada, tan hecha, tan cargada, el único significado que de algún modo coarta la posibilidad de acción con ella, eso es lo que veo yo, creo, sí, finalmente si yo la volteara incluso, muy fácilmente podría recomponerla como silla, en algún momento encontraría, entre comillas, el lugar ideal, la estabilidad ideal, esta ni siquiera es estable.

J. Y por último, si te mostráramos este grupo de sillas y te hiciéramos la misma pregunta.

JC: Aquí hay cosas...

J: ¿Qué cosas?

JC: Esto me confunde, porque esto en principio no obedece al canon convencional de sillas, si no me dices que es una silla, si no lo nombras, si no lo demarcas en el lenguaje, además porque ni siquiera obedece a la posición sedente que implica la silla, esto además, descontextualizado como está en la imagen, también confunde, para mí sería una pieza escultórica o una cosa pero no, solo porque me dices que es silla de algún modo reconozco la silla, aquí ya pasa una cosa que además la imagen habla en sí, que está la gente sentada sobre ella. ¿Cuál es la más creativa? No sé, quizá esta (4-3) quizá esta porque de algún modo me permite a mí hacer la reinterpretación de la silla ¿cierto? porque la gente está allí, me mantiene dentro del significado pero a la vez me abre una puerta distinta, estas definitivamente me alejan del significado, esta no me aleja del significado, esta me deja tan en el significado clásico que entonces digo que no hay creatividad allí, "ah, que porque es de tres patas y porque tiene una hojita arriba" no, quizá esta la más, esta es la menos (4-1).

J: Si ahora te presentáramos todo el conjunto de las doce sillas, ¿a tu criterio cuál es la más creativa?

JC: Esta (3-3)

J: ¿por qué?

JC: por lo mismo, porque de las cuatro que entre comillas había escogido antes sigue siendo esta (3-3) la que más libre me deja, sigue siendo esta la que más posibilidades me da.

M:¿ Y la menos creativa?

JC: Esta (2-3).

J: ¿Por qué?

JC: Porque otra vez es la que menos posibilidades otorga ¿no? Es la que más dentro del canon permanece.

M: ¿listo?

JC: Si.

M: En general, y después del ejercicio, ¿cuáles son a tu juicio los criterios por los cuales un objeto puede juzgarse como creativo?

JC: Yo creo que un objeto es creativo en tanto es un potenciador de la libre interpretación frente a él, en tanto es una ruptura, de algún modo, la línea de su comprensión y en tanto efectivamente es una puerta que se abre a otra cosa, ya, no tengo nada más que decir.

J: No, lo que digas está bien.

M: Bueno, entonces ahora te vamos a mostrar un continuo y nos gustaría que ubicaras tu punto de vista frente a lo que se plantea allí, entonces el continuo dice: “la creatividad es” y va desde “innata” hasta “adquirida”, para eso puedes utilizar pues los marcadores y todo, la idea es que para nosotras sea claro dónde se ubica tu punto de vista.

JC: ¿Cien por ciento innata, cero por ciento innata y así?.

J: Son dos extremos y la mitad de alguna manera es como cincuenta cincuenta.

JC: ¿Si? ah, o.k.

M: ¿Cuáles son las razones para ubicarla en ese lugar?

JC: Necesariamente hay que estar conscientes de que se está buscando la creatividad y para eso hay que estar preparado, es decir, hay que hacer parte de un proceso que de algún modo nos pone frente a la posibilidad de conocerla, porque puede que sea innata pero si no estamos capacitados para verla pues entonces se pasa por alto, entonces creo que en ese sentido tiene que ser a la vez innata y a la vez adquirida, o sea es intuición y razón.

M: ¿Qué sería eso innato de la creatividad?

JC: La posibilidad de ver diferente que te da la manera en particular en la que tú resuelves un problema o en la que tú enfrentas un problema a sabiendas que tienes las herramientas disponibles para enfrentar un problema. Tú frente a ellas o con ellas lo que haces es efectivamente usarlas de la manera particular en que tú lo haces.

M: Y lo adquirido sería...

JC: Efectivamente las herramientas que, entre comillas te da la cultura y que ya todo el mundo tiene y que es con las cuales el común de la gente reacciona.

M: ¿Hay algo más que quieras agregar de esto?

JC: No, gracias.

M: Algunos autores plantean que la inteligencia se puede desarrollar, nos gustaría conocer tu punto de vista frente a la creatividad, si tú crees que la creatividad se puede o no se puede desarrollar, para eso te invitamos a que ubiques tu punto de vista en el continuo que va desde: “sin posibilidad de desarrollo” hasta “posibilidad de ser desarrollado”.

JC: Tremenda pregunta...pues en sentido estricto puede ser desarrollada porque en la medida en que anteriormente dije que debemos estar conscientes, entre comillas, o preparados para ella en ese sentido es que uno está preocupándose por ella y para eso efectivamente uno la puede ir desarrollando, uno cada vez más en el ejercicio de preocuparse por la creatividad en la medida en que además va construyendo métodos y todas ese tipo de cosas ¿cierto? uno va afinando las estrategias en las que uno mismo, y hago énfasis en “uno mismo” porque no quiero que esto se pueda volver un método, las maneras en que uno mismo efectivamente desarrolla su creatividad, entonces es como si tú sabes qué, entre comillas “no sabes qué...” pero de algún modo presumes que en ciertas condiciones de ambiente ¿cierto? digo ambiente entonces: cuando estás escuchando música, cuando estás a cierta temperatura y tal, has encontrado que coincidentalmente o de algún modo preparado, tus ideas fluyen con mayor nitidez o claridad o velocidad pues entonces de algún modo en ese sentido puedes ir preparando ese territorio para desarrollarla, entonces vas a saber o, entre comillas “vas a presumir” que eso puede ser desarrollado, lo que pasa es que ese desarrollo no garantiza que lo alcances, o sea, uno si puede estar preparado, de alguna manera sí puede de algún modo ir preparándose para desarrollarla pero no te garantiza que lo alcances, en ese sentido yo pienso que sí, que puede ser desarrollada pero a la vez estar allí sin que eso sea una garantía , el hecho que tú estés preparado para la creatividad no quiere decir que vas a ser creativo necesariamente.

M: ¿Tú crees que la enseñanza del diseño facilita el desarrollo de la creatividad?

JC: Demasiado abierta la pregunta ¿dices que la enseñanza del diseño, en esta facultad?

M: Si.

JC: La respuesta clara es No.

M: ¿Y por qué razón?

JC: Porque es castrante, es coercitiva, es aún muy, en algún sentido muy clásica, es extremadamente académica, es de algún modo lineal, se para sobre un paradigma único, establece mucha... muy poca validez a la divergencia y por eso creo que no.

M: Y digamos, más allá de lo que nos acabas de contar ¿tú como docente tienes estrategias para desarrollar la creatividad de tus estudiantes?

JC: Trato, trato, trato, invitándolos efectivamente a que tan pronto construyan una posición duden de ella, empezando por ahí, a que sean profundamente incrédulos, profundamente desconfiados ¿cierto?, respecto de las posiciones construidas, pero a la vez que tengan confianza en que son capaces de ¿cierto?, ellos mismos subvertir lo alcanzado, que no obstante el trabajo que implica ¿cierto? alcanzar esos puntos, el trabajo no va a ser interesante y no va a dar resultados si no son capaces ellos mismos de buscarle otra perspectiva, porque si no se quedan como en una cosa que es lineal en la que se presumiría entonces que trabajar es, dos puntos igual, a obtener un buen resultado y eso no es cierto y menos respecto a cosas creativas ¿no? el que más trabaja no es el más creativo ¿no? Pero tampoco creo en que haya aquella otra cosa porque si no hubiera sido otra la respuesta anterior, de hace un rato de que: “uy! no, es que este sí es muy pilo y es muy creativo por sí mismo”, no, no eso no pasa, eso son cosas que pasan al azar y esas son inexplicables, si, que una persona que eventualmente da cuenta de un caso excepcional es eso: “un caso excepcional”.

M: Cambiando un poquito de tema, ¿tú crees que la creatividad puede ser evaluada?

JC: Difícil pero sí, sí, claro que sí.

M: ¿Bajo qué criterios o de qué manera crees tú que se podría evaluar la creatividad?

JC: Claramente, siempre en función del contexto en el que está estableciéndose, es decir en la medida en que de algún modo, para mí particularmente, se puede leer con claridad como ruptura de contexto, entonces es evaluable como creativo un acto, y en ese mismo sentido entonces en la medida en que hay más grados o mayor distancia del canon, entonces uno podría establecer que efectivamente estamos hablando de creatividad más interesante o cosas por el estilo.

M: ¿Tú crees que existen personas más creativas que otras?

JC: Sí.

M: Para ahondar un poco más en la respuesta nos gustaría que ubicaras tu punto de vista en el siguiente continuo y dice ¿dónde ubicarías la creatividad?: “La creatividad la poseen...” y va desde “pocos seres humanos” hasta “todos los seres humanos”.

JC. La poseemos todos.

M: ¿Cuales son las razones para ubicarla en ese lugar?

JC: Porque creo que es una condición inherente a la condición natural que nos hace humanos, el aparato cognitivo nos da la imaginación además, y esa la tenemos todos, claro dependerá que yo sea creativo finalmente en la manera cómo la desarrolle, entre comillas, en la manera en que yo mismo vaya enfrentando los problemas y descubra mis maneras de hacerlo, no solo en el ejercicio académico, en el ejercicio experiencial también y en ese tipo de cosas, ustedes se quedan mirándome después de cada pregunta...

M: Bueno, en el siguiente continuo, nos gustaría que ubicaras tu punto de vista, y dice: “el factor que más influye en la creatividad proviene de...” y va desde “la persona” hasta “el ambiente”.

JC: Ambos.

M: ¿Cuáles son las razones para ubicarlo en ese lugar?

JC: Finalmente es el ejercicio dialógico entre el individuo y el ambiente el que permite esa creatividad ¿no?, tu puedes, entre comillas, ser, no ser, bueno si... ser de ese grupo de personas que ven distinto ¿cierto? pero si el ambiente finalmente termina convirtiéndose en un obstáculo frente a ese “ver distinto” no lo vas a lograr, igual puede ser una persona absolutamente parca, absolutamente perezosa, en fin y tal, ¿cierto? pero que vives en un ambiente en el cual todo el mundo anda en otro movimiento, eso va a jalonarte de algún modo, entonces creo que se da el ejercicio de diálogo entre las dos cosas el individuo y el contexto.

M: En el siguiente continuo nos gustaría que hicieras el mismo ejercicio y dice: la creatividad es producto de: “inspiración” o “esfuerzo y dedicación”.

JC: De ambos.

M: ¿Por qué razón?

JC: Porque yo quiero que la musa me llegue cuando esté trabajando.

M: ¿Podrías ahondar un poco?

JC: Porque es que muy probablemente si me llega la inspiración y no estoy pensando en el problema, (aunque esto suena como un poquitico a que la creatividad fuera operativa y no es lo que creo, pero está sonando así, ya tiene que ser así, no sé cómo va a hacer), muy probablemente no me dé cuenta de ella, si me llega cuando estoy emparrandado entonces: “¡juemadre, se me olvidó!” y eso que efectivamente era un destello de luz me llegó en el momento en el que equivocadamente está ¿no cierto? y además lo dejé pasar, porque creo que sí es de todas maneras la creatividad si es contextual, yo efectivamente quisiera estar trabajando cuando me llegan esos destellos para poder conectarlo efectivamente con lo que estoy intentando hacer ¿no?, entonces, por su puesto tiene que ser de ambos, de ambos sentidos pues, obviamente también aclarando que el solo “esfuerzo y dedicación” no garantiza la creatividad ¿no?, o sea eso no garantiza porque entonces sería un supuesto en el cual la creatividad es un ejercicio lineal: “trabaja duro y serás creativo”, no.

J: Y tú como decir que también es de este, o sea ¿se podría constituir como solamente “inspiración”?

JC: No, no, no tampoco no, no, no, no, claro que no, tienes que estar preparado, tienes que esfor... además, sí tienes que estar atento, y estar atento es de algún modo estar dedicado y esforzándote por la inspiración, que

cuando te llegue la puedas ver.

M: ¿Y qué es inspiración para ti?

JC: *Si hablamos del sistema regulativo humano es cuando entra el aire (bromeando, risas)*, no, no, voy a empezar por quizá decir lo que no es para ver si logro decir lo que es. Quizás no es el ejercicio puro de obligarme a buscar algo en un sentido creativo ¿no? Como decir: “qué debo hacer, qué debo hacer, qué debo hacer” inspirarme tampoco es copiar lo que veo, inspirarme tampoco es conseguir la referencia justa para resolver un problema, quizá sería como en el momento de ruptura, la inspiración sería como esa paradoja de ese instante que efectivamente es tan veloz y tan sutil, pero aun así lo logra romper todo, creo que es eso (sonido de celular)... me salvo la campana.

M: Bueno, y en el último continuo quisiera que por favor comunicaras tu punto de vista en lo que ...

JC: Sí

M: ¿los niños? ¿Por qué razón?

JC: Porque están menos cargados de acervo cultural, tienen menos *taras*, tienen menos simbolismos encima.

M: ¿Qué diferencia encuentras tú entre un niño creativo y un adulto creativo?

JC: Ah, no, ninguna, la edad. Ambos pueden ser muy potentes, el niño, en un sentido estricto el niño puede ser más creativo pero, entre comillas, sus creaciones pueden, podrían... porque además se es creativo en un sentido no solo individual sino universal a la vez, entonces la creatividad de un niño podría ser menos operacionalizable ¿cierto? entonces uno en ese sentido diría: “bueno, pero sí, hasta ahí se quedan”, pero en el sentido estricto de los adultos, si son más operacionalizables, están más cargados de... ¿cierto?, pero insisto en que pueden ser más creativos los niños por la libertad que tienen, menos acervo cultural.

M: ¿tú crees que la curiosidad juega algún papel en la creatividad?

JC: Claro.

M: ¿Qué papel jugaría?

JC: Es el motor, es el motor de la creatividad.

M: ¿Algo más?

JC: No, esa es una razón completa, que es el motor. Ahora si me preguntan por qué digo yo que es el motor, esa es otra cosa.

M: ¿Por qué dices tú que es el motor “JC”? (*risas*)

JC: No, no, mentiras, claro porque es de algún modo la curiosidad es aquella capacidad que nos pone en el borde y nos invita a ir más allá, entonces siempre es la invitación a una interpretación nueva, a una... la puerta que se abre ante *lo otro*, y por eso tiene que ser tan importante ¿no? Y por eso tiene que ser tan valorada, hay que promover la curiosidad porque allí es donde vamos a poder encontrar más cosas más chéveres, lo otro es un poquitico el cansancio y la realidad que nos agobia y tal, cuando no somos curiosos estamos como conformes con lo que tenemos ¿no?; sí, la curiosidad es el motor de la creatividad.

M: ¿Y crees tú que la experiencia juega algún papel en la creatividad?

JC: pero entonces defineme experiencia...

M: como tú la entiendas...

JC: O.K. si la experiencia no es la mayor cantidad de *haciendo las mismas cosas* ¿cierto? que es como el común de la sociedad y sobre todo la sociedad moderna la define entonces sí, es decir, esa experiencia no es



la interesante; si entiendo la experiencia como la posibilidad que he tenido de enfrentarme muchas veces a muchas cosas, entonces sí, la experiencia es superclave, haber hecho muchas cosas es una muy buena pista también para la curiosidad y para la creatividad, si y no quedarse toda la vida: “que tú eres un experto porque llevas quince años trabajando en esta pieza del motor”, ya no eres muy creativo.

M: Y pues complementando un poco esto ¿tú crees que el conocimiento en un campo o en un área tiene como alguna influencia en la creatividad?

JC: Si hablaras de la especialización, entonces estaría en contra, la especialización no lleva a la creatividad, la transversalización sí.

M: ¿A qué te refieres?

JC: Entonces quizá sea más factible que con muchos conocimientos, entre comillas, y conocimiento en un sentido serio, de muchas cosas, puedes estar más capacitado, sobre todo puedes estar más dispuesto a la creatividad que con un conocimiento muy grande en una cosa muy chiquita, la especialización no favorece la creatividad, la transversalización sí, porque te permite entonces por ejemplo jugar con métodos de una cosa para aplicarlos a otra ¿cierto? referencias de una para aplicarlas a otra, y en esa perspectiva es que tú estás jugando a cambiar los parámetros del problema.

M: Bueno, ya para ir cerrando, comúnmente se considera que los diseñadores son personas creativas, digamos, que eso es lo que se escucha en el común de la gente ¿tú crees que alguien estudia diseño porque es creativo? O ¿crees que es gracias al estudio del diseño que alguien se vuelve creativo?.

JC: No sé, no sé porque es que si hay una presunción, no sé porque dónde queda la presunción disciplinar, entonces si clásicamente se presume que entonces el diseñador es creativo, y de la mano de eso entonces se presume que lo que se aprende con el diseño es a ser creativo, pero no pasa, porque en ese proceso de disciplinarización finalmente lo que se fue, fue coartando la libertad y, en consecuencia coartando la posibilidad de acercarse a la creatividad, lo que se presume o de algún modo se llegó a la conclusión que la creatividad podría ser resuelta con métodos y no es que no haya métodos, por su puesto, pero en el estricto sentido hay “métodos ” no “ un método” es decir, cada persona es un método y cada persona es el método entonces lo máximo que podemos dar ahí son pistas por su puesto, entonces la mayoría o tal cosa, o estas cosas promueven , o en fin ¿cierto? que son de todas manera o a todas luces reducciones del asunto ¿no? Y en función de esas reducciones que de todas maneras lo que nos permite también entre construir esa cosa que se llama *sentido común*, solo partir de esas reducciones entonces es que podemos establecer esa idea de método y sí, esas pistas favorecen, ayudan y tal si, pero la presunción de la disciplina la volvió un solo método y eso es lo que no creo, lo que no creo, que se vuelvan creativos con el proceso o en el proceso quizá, pero tampoco es garantía de nada, tal como yo conozco la Facultad hoy por ejemplo, podría decir que, por cuenta de eso, el que venía creativo se lo tiraron, porque viene un proceso de limitación y demarcación muy grande en el que pesan más los modelos preexistentes y, entre comillas, *pre aprobados* ¿cierto? o legitimados que la posibilidad de apertura de la gente que llega, por ejemplo que llegara un muchacho, no sabemos por qué motivo, de esos que mencioné hace un rato, caso extraño, caso fortuito y rompiera el método, en ese caso debería ser la academia la que ¡uy! Cambiara y se adaptara, no para volverlo método, sino para, entre comillas, convertirlo en insumo como uno más de los métodos y enriquecerse, sino, de la posibilidad del método pasamos muy fácil al canon y al dogma y casi casi eso pasa.

M: Y finalmente...

JC: ¡Uy! Ya me han dicho como tres veces finalmente.

M: No, era “para ir cerrando” ahora sí es “finalmente” ja, ja, ja, ja, ja. Finalmente después de todo lo que hemos hablado ¿qué es para ti creatividad?

JC: ¿Buenas, otra vez por el principio? ¡ay! jue madre!, pueden ser las mismas tres cositas que dije al principio, entonces es origen, es ruptura y ¿Cuál fue la otra? Y es emergencia. La creatividad es aquella cualidad y capacidad de los seres vivos, de enfrentar de manera distinta los problemas.

M: ¿Y cuál es la relación entre creatividad y diseño?

JC: Debería ser casi una relación causal, casi.

M: ¿En qué dirección?

JC: De la creatividad al diseño, no teleológica claramente y ya.

M: A qué te refieres con no teleológica...

JC: Que eso no quiere decir que, entre comillas, todo acto creativo pueda resolverse por una maniobra de diseño, entendido el diseño como la disciplina clásica de la que empezamos hablando cuando empezamos, entonces acciones creativas, pues la hay sin que puedan ser catalogadas dentro del diseño o cosas por el estilo pero lo que sí creo es que sí, la creatividad debería ser la base de diseño, cualquier cosa que sea el diseño.

M: ¿Hay algo más que quieras agregar “JC”?

JC: Que saludes a mi mamá, a mi papá, que estoy triunfando, ja, ja, ja, ja.

M: ¿Tú quieres preguntar algo más?

J: No, pues sobre lo último que, sobre lo último que hablabas, pues como que dejabas ahí entre dicho que lo que sea que sea el diseño ¿podrías ampliar eso?

JC: Porque ya uno no sabe realmente si cuando habla de diseño habla del problema disciplinar del diseño, el diseño es la disciplina que se estableció desde el siglo XX o el diseño es otra cosa, entonces prefiero pensar que entonces en el territorio en el cual el diseño es un conjunto de relaciones no solo en ámbito disciplinar, sino ese conjunto de relaciones que hace que de algún modo construyamos estrategias de adaptación mediadas, mediadas por las cosas, que es lo que después se vuelve objeto ¿cierto? mediadas por las cosas para entender la realidad, prefiero, si tu pregunta era qué es el diseño, en medio de la trampa, entonces estaría allí, no es la disciplina sino es ese conjunto de relaciones mediadas que nos permiten adaptarnos... no nos permiten sino que hacen *posible*, que de algún modo están allí para adaptarnos, que establecemos para adaptarnos, la clave está en “mediadas”, y ya no tengo que ampliar lo de mediadas, gracias.

M: ¿Listo? ¿Hay algo más que quieras preguntar? Bueno, entonces, muchas gracias “JC” de verdad, es muy útil pues, tu opinión y ya, muchas gracias por esto.

**Entrevista Directivo 1. Facultad de Arquitectura y Diseño. PUJAV  
(Bogotá D.C., Septiembre 15 de 2011)**

Mile: Entonces, pues, buenas tardes, primero queríamos agradecerte mucho por tu tiempo, pues que dispones para la entrevista. Básicamente como te comentaba Juanita, esto hace parte de nuestro Proyecto de Grado de Maestría en Educación y la pretensión es conocer cuáles son las concepciones de la Comunidad Educativa de Diseño Industrial sobre el concepto de Creatividad, básicamente lo que pretendemos es saber qué piensan Docentes, Estudiantes y Directivos, acerca de qué es creatividad y pues, en relación con el Diseño, especialmente. Para comenzar, quisiéramos saber cuáles son las tres palabras que vienen a tu mente, cuando piensas en el concepto de creatividad

Directivo 1: Eeh, bueno, en todo caso mil gracias, pues, por invitarme a compartir con Ustedes mi percepción y mis ideas, sobre el tema en particular sobre la creatividad, eh, como Arquitecto, que no necesariamente como Diseñador, la palabra no me es ajena, en los procesos de formación, en los procesos ya de realización, pues la creatividad ha sido una constante, digamos de mi vida y de mi cotidianidad, ¿por qué hablo de la vida y de la cotidianidad, porque es un tema que incluso, inherente a la creatividad, la creatividad no es un insumo, la creatividad, no necesariamente es un conocimiento, la creatividad ante todo es una actitud, porque la creatividad es la manifestación de uno de los poderes y fortalezas que tiene el Ser Humano, es la capacidad de transformar su realidad, entonces yo pienso que la creatividad no le pertenece ni a una disciplina, ni a una

condición, sino es algo innato del Ser Humano y eso lo puede ver uno claramente en las manifestaciones primarias de los niños, sus primeras expresiones, de alguna manera, vienen a, a, a dar fé de lo que es esa actitud creativa y en eso puedo recordar una anécdota de pequeño, que, a veces los procesos formativos van en contra de esa expresión libre de la creatividad, una vez pinté un árbol naranja y resulta que el profe me dijo, ¡no Señor!, los árboles son verdes y, bueno son verdes, entonces hay que pintarlos verdes... y si tú vas a ver la realidad, desde el otoño vuelve los árboles naranja, entonces fíjate y veras como los procesos creativos, que son parte, que, que, están asociados a la imaginación, a la, a la, a la, cómo se llama ésto, cuando, que es, la, la curiosidad, son procesos innatos de las actitudes del Ser Humano, de buscar, de preguntarse, de reflexionar, pues todos están ligados a su poder y su capacidad creativa, lo que pasa es que posiblemente los roles en la vida, los procesos educativos, te van sesgando, y a veces van mitigando ese poder natural, porque la creatividad se puede aplicar a todas las disciplinas y a todos los haceres del hombre, verdad?, pero, se empiezan a mitigar y posiblemente entramos en, en, en patrones, en condicionamientos, en prejuicios que hacen que ese poder se empieza a ocultar y a apagar y encontramos, pues yo diría, que la gran parte de los Seres Humanos, pues, quedamos alienados en la estructura social y todo ese poder creativo, pues, queda, sucumbe ante esa realidad.

Hay Disciplinas, evidentemente, como el Diseño Industrial, la Arquitectura, el Arte, la, es que, esos llamitas que posiblemente se apagaron en ese proceso educativo, o que aquellas personas que de alguna manera, a pesar del proceso formal, que aparentemente va en contra de esa producción creativa, que aprendió, se enciende y se fortalece, y se fortalece, por qué, porque son Disciplinas que evidentemente en su naturaleza está el acto creativo, que en el caso ya propiamente del término pues, ya no lo llamamos creatividad, creatividad digamos es actitud innovadora de, de buscar nuevas soluciones, de, de curiosidad, de reflexión sino, la creatividad en lo, en las Disciplinas del Diseño, de la Arquitectura, están enmarcadas en un término que se ha venido acuñando en los últimos tiempos que es el Arte, el Arte Proyectual, o la proyectación, que es una forma ya más de volver racional ese proceso creativo, o sea, evidentemente sigue con el motor creativo, pero la proyectación transforma en eso, en algo que domina, no es una expresión de un momento, no es una inspiración, ni es una, sino es algo que se vuelve un proceso dominado y cotidiano de esas Disciplinas, entonces la Proyectación, o el Arte Proyectual, pues aplica, ahí sí a ese ámbito, que es una forma de expresión de la creatividad, en esas Disciplinas, por qué el término proyectación, que es la capacidad de anticiparnos a muchas realidades, que es en cierta forma la creatividad, o sea, la creatividad, es sacar de la nada, ó, posiblemente de unos elementos, sumarlos y generar un nuevo, una nueva expresión, en cualquier cosa, en el caso del Diseño Industrial, pues, que es posiblemente lo que (ininteligible), aplica, igual que el caso en el de Arquitectura, o sea, lógicamente la diferencia es que los ámbitos de los problemas que se abordan son diferentes, pero el proceso mental es el mismo, es que el proceso proyectual, que se fortalece esencialmente en la creatividad, en esa llama incesante que tenía ese niño que en ese Profesional, pues vuelve y resurge, la verdad, a veces con diferentes niveles de pasión y de entrega, pero, ese es el motor, el Arte Proyectual es ya lo que te enseña, no ya como anticiparme a, entonces hay unos procesos metodológicos, didácticos, docentes, a través del cual se pretende, porque sigue siendo una pretensión, enseñarle a un muchacho a proyectar, que es la manifestación de la anticipación de un hecho, en diferentes ámbitos, como, en el caso del Diseño Industrial, pues, en las escalas que maneja el Diseño Industrial, entonces la Proyectación es una metodología a través del cual, empiezan a entrar, yo diría, dos, dos, procesos y ahí es donde podemos ligar un poco a la visión del nuevo programa que se está tratando de formular en la Facultad, que es el de la Carrera de Diseño Digital y eso también lo he podido confrontar a través del mismo proceso formativo del cual fui, ó, víctima, ó, resultado, a los nuevos procesos y a la misma concepción de la información y de las comunicaciones que hoy en día vivimos, en la época mía, los procesos proyectuales eran procesos, mucho, men... eran procesos deductivos, lineales, hasta verse tan lineales y rígidos, pues que, caen en lo absurdo, entonces, primero ésto, segundo ésto, tercero ésto y finalmente eso se vuelve un edificio y, bueno, ya en el caso de la Arquitectura, o sea, el proceso proyectual, era un proceso absolutamente lineal, pero resulta que el proceso mental y la misma mente nunca es lineal, entonces, yo desde entonces empezaba a discutir que, la parte de la aprehensión del problema, que es lo que llama uno el proceso analítico, de que, cuáles son las variables, cuáles son los elementos que intervienen en el problema que voy a resolver a través de un acto proyectual, que se vá a transformar en un objeto, ó, en un edificio, ó, en un unas cosas, no puede ser un proceso lineal, porque la mente nunca es así, no es primero, y entonces, no, no, yo no puedo, no, el proceso, la mente es mucho más dinámica, la mente te lleva a veces a anticiparte al proceso análogo, ó, al proceso analítico y concebir casi que el resultado antes mismo de racionalizarlo, entonces, es un proceso que vá y viene, el proceso proyectual, entonces uno apuesta sustentado su visión proyectual y creativa en una intuición, ó, en, alimentado en posiblemente, experiencias, imágenes, que están ahí acumuladas en tu momento histórico de tu vida y esas se

capitalizan y se sintetizan, que ese es un factor, en una forma simultánea, en una imagen que es lo que llamamos el boceto, la idea, el concepto, que es el momento que uno ya hace la analogía de la musa que me apareció y eso pasa, o sea hay un momento en que todo eso se suma y tú lo manifiestas a través, lo que yo llamo los famosos bocetos en Arquitectura, el primer trazo y resulta que en ese primer trazo está toda la potencia creativa y te dá tú a entender por qué se dio así en un instante, pues porque está alimentada posiblemente por toda esa experiencia, ¿verdad?, entonces el Arte Proyectual es un arte... el proceso no es análogo, no es un proceso lineal, sino es un proceso muy dinámico y así como plasmas eso, vá y viene, vá y viene, entonces tu pasas de la intuición, ó de la expresión de la idea, la racionalizas, o sea la sometes, a través de los tamices ya racionales de si responde a tal, a tal, a tal, tal variable y vuelves y diseñas una, una actitud creativa que sintetiza todos esos valores y vuelves y, o sea, es un proceso que vá y viene, es sinuoso, así lo he interpretado yo en mi experiencia personal, que sinceramente creo que aplica en las disciplinas que estamos trabajando.

Mile: Bueno, lo que nos has mencionado hasta el momento es supremamente valioso y un poco las preguntas que vienen a continuación van a intentar como a profundizar en ciertos aspectos de, de la globalidad de la que acabas de mencionar, entonces inicialmente quisiéramos saber muy brevemente, tres palabras que vengan a tu mente cuando escuchas el concepto creatividad.

Directivo 1: Las tres palabras son: proyección, imaginación y anticipación.

Mile: Ok. Piensa en la persona relacionada con Diseño, más creativa que has conocido y descríbela, ó, una de las personas más creativas que has conocido.

Directivo 1: Pues admiro profundamente y me atrevo a nombrarlo porque, pues transgredió los límites del diseño, de los roles del diseño que es *Frank Lloyd Wright*, como Ustedes saben, pues el diseño era inherente y era uno, los roles de una sola disciplina, despues los roles de la sociedad comenzaron a fraccionar, el Diseño Industrial, el Diseño Gráfico, el Diseño, yo pienso que la esencia es la misma y si hay alguien que expresa esa simultaneidad, ó, no esa simultaneidad, sino que aborda todos los roles en el ámbito del Diseño es en este caso de *Frank Lloyd Wright*.

Mile: ¿Cuáles son las características de ese Diseñador que lo hacen una persona creativa en tu concepto?.

Directivo 1: Lo primero es la capacidad que tiene él de, de síntesis de esos principios que rigen su concepción y cómo ellos, esos principios, él es, él es leal a sus principios y esos principios se reflejan en todas las manifestaciones de las diferentes escalas que aborda, entonces, desde la misma concepción espacial de una edificación, de una casa, de un edificio, trasciende hasta el más mínimo detalle y si tú ves el detalle, ó sea el todo y la parte y el parte y el todo en ellos están el mismo espíritu, evidentemente satisfaciendo necesidades.

Mile: Habrían más características de este Diseñador en particular que lo hagan creativo, desde tu punto de vista?

Otra cosa que yo creo que lo hace creativo y que uno hoy en día puede decir que era una persona, es que uno los puede asociar a que, prácticamente se anticipan al tiempo, son personas que rompen los paradigmas, son capaces de romper los paradigmas, tú sabes que, los procesos formativos son escolásticos, o sea casi las cosas se van haciendo y Usted tiene que repetir las o... ¿no?... son personas que a pesar de ciertas líneas, en su momento en que generan toda su acción creativa, se anticipan a un tiempo superior, o su futuro, o sea no solamente son creativos en su momento, sino se anticipan al tiempo, el caso de *Frank Lloyd Wright*, tú ves edificaciones de él son edificaciones que hoy en día tienen vigencia absoluta, un siglo despues.

Mile: Okey. ¿ Existirían desde tu punto de vista características generales de las personas creativas, ya nó de esta persona en particular, sino de los seres creativos, existirían características generales?.

Directivo 1: Retomando un poco, lo que, la introducción, que se me iba alargando un poco, (risas), cuando yo hablaba del niño, ese es un potencial que tenemos todos los Seres Humanos, como te digo, algunos simplemente por los procesos y yo diría que el proceso educativo tiene mucho que ver con cómo se mitiga esa capacidad creativa y se entra en patrones, aquellos que se, podemos catalogarlos como creativos son aquellos que nunca quedan alienados en éso, se anticipan, son capaces de romper paradigmas, son personas que

permanentemente están en una actitud, de buscar, de innovar y yo creo que se caracterizan ante todo por una absoluta pasión por lo que hacen, o sea la creatividad está ligada a la pasión, pues posiblemente como muchas actividades del Ser Humano pero creatividad es pasión, es entrega, es fuego, es, bueno, no sé qué otros sinónimos puedan existir sobre lo, sobre lo que trato de expresar como, como, esa fuerza que significa la creatividad.

Mile: Ahora te invitamos a que pienses en un objeto, ó, una idea relacionada con diseño, que te parezca particularmente creativa y que lo describas, por favor.

Directivo 1: Hmm. Como objeto, pues en diferentes campos, no?, pues, eh, hay sillas que son admirables, porque responden en una forma increíble a su momento y a su material y a sus condiciones, a su, a la, al mismo entorno social, recuerdo sillas diseñadas por otro Arquitecto, por, por, es que las sillas, por eso digo que ese ámbito de los roles que nos fraccionaron y nos llevaron de un lado a otro, son absurdos, pero, tú ves, por ejemplo, las sillas de, de, de Gaudí, o sea, como la silla en sí no es un objeto, es casi una obra de arte, o sea, trasciende más su razón funcional, pero lo que es apasionante de esto, no solamente que trasciende lo funcional, pero efectivamente super eficiente en lo funcional, refiriéndome a la respuesta ergonómica que tiene, al material que escoge, a las figuras y la, y la... y los contornos que hace, al proceso que conllevaría hacerlo, a la viabilidad misma de la realización económica ó productiva del mat... del objeto, entonces, las sillas siempre me han llamado mucho la atención, como objetos de diseño, estoy sentado en una silla admirable, o sea que la disfruto todos los días, evidentemente esta es una silla no comercial, es una silla la de *Herman Miller* (la silla *Aeron*), que tiene veinticinco años de producción, es un éxito absoluto y, yo pienso que fué exitosa porque, porque no solamente le apuntó a satisfacer una coyuntura en un momento dado, posiblemente no es vieja, sino que, yo creo que, se anticipó a mucho tiempo, tanto que su vigencia, pero es que en los procesos creativos, el juez más importante es el tiempo, la vigencia, porque hay muchas cosas, que son altamente creativas, y exitosas, pero se diluyen muy rápidamente en el tiempo, mientras que hay unos logros de la humanidad y de los creativos que trascienden el tiempo, yo pienso que trascender el tiempo es el máximo del logro, porque pues exitosos hay muchos, pero se vuelven más coyunturales, más la moda, el momento, claro, en ese momento pues vendieron todos los objetos que tú quisieras, pero a veces... a mí me encanta, no sé si Ustedes han ido a los Museos, los Museos de los objetos, pues digo Museos, porque ahí están tangibles, es ver eso ¿no? la vigencia en el tiempo de esos aciertos del diseño, y hay íconos, clarísimos, la Lámpara *Tizio* por ejemplo, que la admiro todos los días, es un ejemplo y ha sido imitada, o sea, cuando a ti te empiezan a copiar y a imitar es porque (risas), porque lograste alguna cosa interesante no lo dude, “diste en la pepa, como se dice”.

Mile: Okey. Listo. ¿Hay algo que quieras agregar, sobre las características de los objetos creativos?.

Directivo 1: Es eso. Yo creo que, los creativos, rompen el momento, o sea socialmente se imponen, o se expresan. De éstos hay muchos, ¿verdad?. Pero los que para mí son realmente significativos, no son aquéllos que en el momento impactan, sino que en el tiempo trascienden.

Mile: Listo. Entonces, a propósito de las sillas, vamos a hacer un ejercicio (risas).

Juanita: Entonces, eeh, te vamos a presentar este primer grupo de tres sillas y quisiéramos saber a tu criterio ¿cuál es la más creativa y por qué?

Directivo 1: Hay ahí un factor también que diría uno, en el tema de la creatividad, posiblemente la creatividad hay ciertos principios y hay también algunos principios que también he admirado y he respetado profundamente y que los decía un gran Arquitecto que es *Mies Van Der Rohe*, que es “con el menos, lograr el más”, menos, en Arquitectura y en el Diseño es más, si se enmarca uno en ese principio de “menos es más” y aplica uno ese concepto, que creo que es, y también lo digo muchas veces en experiencias profesionales, el verdadero creativo y el ingenioso es aquel que con poco logró mucho, porque muchas veces tú tienes muchos recursos y a veces se vuelven al revés, resultados terriblemente desafortunados, tanto en uno, como el otro. El que es verdaderamente creativo es que con muy pocos elementos y en circunstancias digamos de limitación, logra satisfacer la necesidad, en ese orden de ideas uno diría que, el que en ese principio de “menos es más”, pues la silla verde (1-1), se asocia más a ese principio, o sea, que con un rasgo muy sim... muy sencillo, no simple, sino sencillo, logre expresar lo que las otras dos con muchos más elementos y más esfuerzo lo logran, eso en el principio del Diseño, desde el principio ergonómico, posiblemente uno se sentaría más en esta (1.-3)

(risas), pero desde el otro principio, yo, yo respeto mucho ese principio, en el concepto creativo y es... y en eso no solamente la disciplina, hay muchas personas que con tres elementos resuelven unas cosas increíbles, o sea, que con muy pocos recursos satisfacen la necesidad, yo creo que ese es el máximo de la expresión creativa, en cualquier campo.

Juanita: Entonces para ti sería ésta (1-1), la más creativa en ese punto?.

Directivo 1: En ese. Con ese principio (1-1).

Juanita: ¿Y si te preguntáramos ahora, cuál te parece la menos creativa, cuál escogerías?

Directivo 1: La segunda (1-2).

Juanita: ¿Por qué?.

Directivo 1: Porque resuelve la misma necesidad, pero tiene que recurrir a muchos elementos, que pues son de alguna manera (19:12 -interferencia de un celular), entonces asociado al mismo principio, esa, esa es a mi manera de ver la menos creativa.

Juanita: Ahora te vamos a presentar otro grupo de sillas...

Directivo 1: No me vayan a sacar aquí las *Pruebas de Roschard* (risas) a ver que veo (risas), ya les dije que ví a los quince años (risas).

Mile: ¿No es lo mismo? (risas)

Directivo 1: (risas), Nooo, el tiempo no pasa impajaritadamente, y menos desde esa percepción de la vida, o no sé pues, hace rato no las veo, mi señora las tenía, ¿no las has visto? Son muy lindas...

Juanita: pues todas no, pero si en películas y esas cosas... si... Entonces, ahora te, te mostramos estas otras tres y quisiéramos saber, cuál te parece la más creativa, de este otro grupo.

Directivo 1: De este otro grupo, yo diría que la primera, yo me voy por la primera (2-1).

Juanita: ¿Por qué?.

Directivo 1: Se asocia también a ese principio, pero yo diría que invita claramente a su propósito, que es una... uno busca en una silla confort, descanso, relajación y yo diría que esa silla... lógicamente, en el ámbito de lo que posiblemente expresan las tres, que es buscar un sitio de descanso, la primera diría que es la que con pocos elementos resuelve el problema.

Juanita; Y ¿cuál te parece la menos creativa?.

Directivo 1: Tal vez, la tercera (2-3).

Juanita: ¿Por qué la eliges?.

Directivo 1: Eeh. También, muchos elementos para resolver un problema, que se podría resolver de una forma sencilla y de, de las tres, es la que menos invita a proporcionar eso que posiblemente uno busca en una silla, que es ese confort y eso.

Juanita; Bueno, listo. Ahora.

Directivo 1: Esta es una prueba con todas las de la ley ¿no? (risas).

Juanita: Es este nuevo grupo de tres sillas y básicamente son las mismas preguntas. ¿Cuál te parece la más creativa y la menos creativa?

Directivo 1: La tercera, definitivamente (3-3).

Juanita: ¿La más creativa?

Directivo 1: Y ninguna de las otras dos, definitivamente (refiriéndose a la 3-1 y 3-2 como menos creativas).

Juanita: Sí.

Directivo 1: Yo no diría que en ese ambas están... bueno, tal vez la menos creativa, es la, la segunda (3-2).

Juanita; Ajá. ¿Por qué la eliges?

Directivo 1: ¿Cómo menos creativa?

Juanita: si

Directivo 1: Por el exceso de configuraciones y elementos, por la misma expresión del material, que conlleva, a en primera instancia a no satisfacer la necesidad, entendiendo que hay un... debe haber un equilibrio entre la función y la forma.

Juanita: Sí. De todas maneras, te pregunto, por qué eliges ésta como la más creativa?

Directivo 1: Reitero lo mismos principios, o sea, es, en un trazo muy sencillo expresa claramente su propósito, su necesidad, invita claramente a usarla y en ese sentido, pues, responde a esos principios fundamentales, de "menos es más".

Juanita: Y por último, mostrándote este grupo de sillas, quisiéramos saber, ¿cuál te parece la más creativa?

Directivo 1 (Risas). Ahí si me pusieron a pensar, porque las tres propuestas son muy ingeniosas y creativas, pero si soy fiel a los principios, posiblemente la, la primera (4-1) es la que llevaría más esa expresión de sencillez y de satisfacción y a la vez de riqueza formal ¿no? Porque las tres son muy interesantes, atractivas, en fin, por eso te digo que es... no es tan evidente en esta imagen la distinción de las tres, ambas, las tres son altamente creativas.

Juanita: Aun así, frente a la pregunta de ¿cuál te parece la menos creativa, cuál escogerías?.

Directivo 1: Si tengo que escoger, posiblemente la segunda (4-2), porque, si es una silla, pues ésta tiene más la visión de una... de un espacio espontáneo de descanso, que una propiamente de una silla, mientras que en las otras, la disposición existe, aunque ésta es muy creativa (4-3) (risas).

Juanita: Sí. ¿Qué ves digamos, en esta otra, eso que te produce, como, la dificultad para elegir, la más creativa?

Directivo 1: Yo pienso, que los Diseñadores se propusieron los tres responder en una forma altamente creativa (interferencia de sonido) ahora evidentemente las tres están abordando problemas diferentes, ó, retos diferentes, porque pues ésta es una multisilla (4-3), llamémosla así, ó multiespacio, éste (4-2) aborda otra disposición y postura y ésta (4-1) se asocia más al concepto de silla, entonces diría uno que las tres en sus propósitos, son altamente creativas e ingeniosas, ésta (4-3) es muy atractiva en la medida que responde a diferentes posturas, en el mismo... con la misma... con el mismo objeto, eso lo hace muy dinámico, lo hace altamente creativo o sea, en las variables de la creatividad, ó del éxito de esa creatividad, no sólo está satisfacer específicamente el propósito sino trascender más allá, así como hablaba del tiempo, también hablaba del, de que el objeto, eso que es lo que uno llama multiuso, la multiplicidad del uso, en esta sociedad contemporánea el objeto no puede ser rígido, sino, que si yo lo dispongo en diferentes posiciones, enriquece o dá opciones que hoy en día son fundamentales, antes posiblemente una silla, tenía que ser una silla, y sólo sirve pa' ser silla, hoy en día una silla puede ser un sofá ó una silla y a la vez un objeto, entonces esa otra variable, también empieza a incidir muchísimo en los valores de la creatividad, que no solamente es el tiempo, sino la flexibilidad en la solución.

Juanita: Listo. Ahora, si te mostráramos, eeh, estas doce sillas y te hiciéramos la misma pregunta, ¿cuál escogerías como la más creativa?.

Directivo 1: Es decir, yo entraría en cierto conflicto y vuelvo y lo digo claramente con estas dos últimas propuestas, porque rompen el paradigma ¿sí?, entonces si la pregunta se asocia a silla y al concepto de silla, pues, eeh, entraría en el juicio de estas, son nueve ¿verdad?, eh, diez...

Juanita: Diez

Directivo 1: Y estas dos se salen de ese concepto, que rompen en paradigma... entonces hay como unas diez, es decir, si el objetivo era... si a mí me piden una silla, pues no puedo llegar con otra cosa ¿verdad?, así le puedo hacer los referentes ya de lo que sucede con estas dos últimas, entonces siguiendo el patrón del propósito, yo diría que de todas las diez, ésta sigue siendo para mí la más (3-3), la que responde digamos, que a posiblemente todas las expectativas, pero si me dices aquella que es más lanzada y rompe y aventura posiblemente en otras variables, pues ésta (4-3) es... entonces no sé si con eso evado la respuesta, pero bueno, tengo que ser franco (risas)

Juanita: Sí. Eso está muy bien. Y ahora, si te preguntáramos, ¿cuál te parece la menos creativa, tú cuál escogerías?.

Directivo 1: Yo diría que ésta (1-2).

Juanita: ¿Por qué la escoges?

Directivo 1: Porque, su propuesta evidentemente no trasciende (interferencia de un celular) resuelve escuetamente la función.

Mile: ¿En general cuáles son a tu juicio los criterios, bajo los cuales un objeto puede considerarse creativo, digamos que ya mencionaste que trascienda en el uso, que trascienda en el tiempo, mencionaste de alguna manera, la sencillez, no simplicidad, sino sencillez, haciendo la aclaración, pero, quisieras mencionar algunas otras características, que hacen que en general, un objeto sea considerado creativo?.

Directivo 1: Pues ahí estábamos hablando los, los, sobre variables, casi todas del propósito de diseño, y hoy entran otras variables que también hay que entenderlas como parte de un propósito creativo y son las variables económicas, las variables de productividad, ó, de eficiencia en productividad, las variables psicológicas y de sostenibilidad, o sea, son nuevos elementos y retos que tiene el Diseño ¿verdad?, posiblemente antes nadie te iba a valorar si la silla responde, es un produ... es un material biodegradable, ó, es un mate... no!, porque no era esa una de la condiciones ó preocupaciones, entonces qué es lo que pasa, que la misma sociedad día a día, en la medida que va tomando conciencia de muchas, variab, de muchos valores de hoy en día, como te digo del valor de sostenibilidad, del clima, hace que la variable... la creatividad necesariamente tenga que tocar esos aspectos, sin desconocer y sin dejar a un lado los demás, yo me imagino que en el proceso creativo, cada día es más complejo, la, la exigencia para poder catalogarlo como altamente creativo, yo diría que altamente creativo es aquel que es capaz de satisfacer en un alto porcentaje, porque yo diría que es imposible satisfacer pues todas las variables que entran en juego para resolver un problema y esas variables son, fluctúan de acuerdo a los intereses de una sociedad, eso sí es clarísimo, de acuerdo a una expresión cultural, de acuerdo... entonces siempre hay que asociar la creatividad en su momento histórico ¿verdad?, yo no puedo juzgar, un objeto en un momento, sí debo valorar aquellos objetos que en un momento dado fueron juzgados como valiosos que sigan siendo vigentes, porque eso es como la confirmación que dá el tiempo a la vigencia y a la alta calidad creativa que tuvo en un momento dado, pero el juicio sobre creatividad se debe dar en el momento y en el contexto, porque pues, ése es el que de alguna manera marca las reglas del juego para uno elaborar un juicio objetivo sobre esa creatividad, en ese sentido, yo sí, yo he sido varias veces jurado... no es fácil ser Jurado, tomar juicios sobre cuál es el mejor producto, tanto en diseño, como en arquitectura, son a mi manera de ver experiencias muy valiosas, porque uno hace toda una... depura muchísimo sus criterios y sus conceptos, ante todo motivado por la angustia que produce hacer un mal juicio ¿verdad?, es que un mal juicio hace mucho daño ¿por qué?, porque valora cosas que no son buenas y que, tú sabes que cuando uno exalta algo para bien, es muy bueno, porque detrás de eso vá, se sigue, se empiezan a copiar y exaltar algo malo, pues es gravísimo, pues es tender a generar tendencias equivocadas en una sociedad, entonces los creativos tienen responsabilidades muy grandes y los que juzgan, los críticos de la, que son los más delicados, que a propósito de los críticos, yo tenía una frase que decía que: "las grandes obras las sueñan los genios locos, las realizan los, los racionales cuerdos, las disfrutan, eh, eh, las ,perso, los, la gozan los, las personas y las critican



los inútiles crónicos” (risas), los críticos tienen un rol muy importante en la sociedad, pero también un rol muy peligroso, porque ellos son los que generan las tendencias ¿si has visto?.

Juanita: Sí.

Directivo 1: Entonces son casi que los dueños de la verdad y a veces la gran paradoja de los críticos, es que los piscos, nunca se han untado de esa realidad, pero han cogido el mando y el poder de decir qué es bueno y qué es malo, cuando en el fondo nunca, muchas veces son frustrados del rol, ó del ejercicio que están juzgando y si tú lo ves así pasa, los críticos de arte, ninguno es pintor (risas) pero juzgan, los críticos de arquitectura no han puesto un ladrillo y se atreven a decir qué es bueno y qué es malo, en fin, pero son necesarios ¿por qué?, porque evidentemente, pues, cuando son buenas críticas, mide el efecto en una sociedad de una propuesta innovadora, yo digo, para bien o para mal, es igualmente peligroso.

Mile: Cambiando un poco de tema, nos gustaría que nos contaras, dónde se ubica tu posición en el siguiente continuo. ¿Estamos bien de tiempo para ti?.

Directivo 1: ¿A cuánto estamos, tengo un cuarto de hora, estamos bien, ó, falta mucho más?

Mile: Pues, podríamos hacer un cuarto de hora, si quieres y si algo, pues la terminamos despues... (Interrupción)

Mile: Gracias. Entonces pues inicialmente nos gustaría que, ubicaras tu punto de vista en el siguiente continuo. El continuo dice: la creatividad es... y vá desde *innata* hasta *adquirida*, entonces, pues, aquí tienes marcadores, la idea es que de alguna manera para nosotras sea claro dónde se ubica tu posición, frente a lo que dice el papel.

Directivo 1: O sea, de ubicarme en este rango de valor...

Mile: Exacto, que vá desde lo *innato*, hasta lo *adquirido*.

Directivo 1: A ver. Pero dentro del continuo, yo pienso que vá de lo innato y, y..

Mile: Se tiene de, de ambas, oooo

Directivo 1: De ambas, correcto.

Mile: Entonces, lo podrías ubicar en un lugar que considere a ambas

Directivo 1: y lo señalo de qué forma

Mile: En la forma en que tú ves esto

Directivo 1: Creativa! (risas)

Mile: Sí, ya lo han señalado de diversas maneras

Directivo 1: (realizando la marca en el papel)

Mile: ¿Nos quieres explicar tu respuesta por favor?

Directivo 1: También la ligo un poco a, a la visión sinuosa del proceso mental de la creatividad, pero reconozco claramente que tiene un gran potencial innato, o sea, es parte del ser humano, de su naturaleza y su condición, en ese deambular del proceso hasta, digamos tomar conciencia de su condición creativa, hay un proceso sinuoso, que, a veces es positivo y a veces es negativo y que es necesario, que a veces sea positivo y a veces sea negativo.

Mile: ¿A qué te refieres?.

Directivo 1: Eh, precisamente, hoy hacía alusión, a una de las condiciones humanas más peligrosas que es

cuando tú te crees lo que estás haciendo y que le pasa a todos los artistas, cuando un Botero, simplemente con su firma, lo pone sobre cualquier mamarracho y vale un ojo ahí, es un riesgo muy grande porque los niveles de exigencia y autocrítica se van diluyendo por esa crítica, entonces el proceso creativo se enriquece en sí mismo más que en función de la crítica, y se enriquece en la medida que uno es capaz de quitarse el piso y creer que aquello que ya construyó, se puede caer, porque eso es lo que te fortalece para seguir buscando, si tú llegas a que ya busqué, encontré la fórmula ideal para resolver los problemas y con eso, satisfice todas mis necesidades de la vida, hasta ahí llegó, y entonces, yo creo que el proceso creativo, necesariamente tiene que tener procesos de crisis, o sea donde uno se quita todos los valores, todo lo que en teoría ha adquirido, con ese potencial que sigue en el tiempo que es esa fuerza de la creatividad y es la que te dá la fuerza a veces para, pero no a veces, sino, para volver y surgir y vuelve y uno cae y vuelve y surge, si Ustedes ven las vidas de los seres que han tenido éxito y que han expresado en el, en los ámbitos creativos, generalmente son vidas que van sinuosas, hay unas que son planas, hay unas que van hacia abajo, pero yo pienso que en general se presentan siempre procesos de crisis y procesos de renovación.

Mile: ¿Qué sería eso innato de la creatividad, en tu concepto?.

Directivo 1: Está sustentada en esos, en esos, esas características del Ser Humano, la curiosidad, eeh, que se, que se alimenta esencialmente por los sentidos ¿verdad? Mi Dios nos dio los sentidos para generar en nosotros una curiosidad terrible, o sea, el olfato, tú inmediatamente percibes olores y empiezas a buscar el origen, la raíz, el generador, el gusto, ¿qué te puedo decir?, la visión, el tacto, entonces, esos, esos sentidos que son, pues, un Don, que tenemos, son los que de alguna manera motivan y estimulan la creatividad ¿qué es lo que vá pasando con, en la medida que vá pasando el tiempo?, que uno vá mitigando la potencia de esos, o la sociedad ó, la vida, de esos sentidos y se vá volviendo plana la relación, si uno pudiera volver a, a estimular por ejemplo y concebir a través del olfato, pues, eso te daría una dimensión muy grande sobre las posibilidades, lo que pasa es que uno los tiene ahí medio dormidas ¿si? uno dice que vé, pero finalmente no observa y resulta que el mundo está tal vez a través de los ojos, si tú te detienes entonces encuentras que los árboles no son verdes, encuentras que (risas) ¿si me entiendes?, pero como uno empieza a generar unos tamices, vuelvo y te repito, la respuesta posiblemente del proceso, del cansan..., lo que quieras, hace que esos, esos, ese potencial innato, que lo, está estimulado fundamentalmente por los sentidos, se apaguen, entonces, ya vé uno, no lo que pudiera ver y más allá de lo que puede ver, sino inmediatamente el patrón y los prejuicios te hacen ver que la ventana es cuadrada y resulta que detrás pueden haber muchas más cosas, o sea esa curiosidad se empieza a ver afectada en la medida que los sentidos se van durmiendo y el sentido es el motor de la, es el medio a través del cual estimulas la creatividad. Una vez estuve en una exposición de García Márquez sobre la originalidad, entonces la originalidad como tal no existe, la originali, la creatividad la estimula el contexto en que estás, pero cuando eres capaz de estimular y de sensibilizar tus sentidos para percibir cosas que posiblemente otros no ven y eres capaz de capitalizarlos y de expresarlos, y la imaginación es el otro gran aliado de la creatividad, la imaginación... fíjate y veras que los mismos procesos también educativos, y perdona que haga tanto énfasis en a veces lo nocivos que son, las mismas evoluciones sociales van llevando a que la imaginación se vaya encuadrando en patrones, y eso lo vé uno muchísimo en los comportamientos de los niños ¿no?, antes posiblemente uno no tenía acceso a equipos tan fabulosos y sistemas maravillosos que hoy en día tienen acceso todos los niños, entonces uno utilizaba una herramienta que no lo tiene, y que esa no puede... que era la imaginación, entonces uno veía... se imaginaba un carrito y le ponía tres cosas, y al rodete de los hilos de las mamás le hacía a uno, le metía a uno el cauchito y el palo de colombina y lo enrollaba y le hacía unas (gestos)... y empezaba a caminar el aparato... entonces todo ese potencial y más de lo que hacía era lo que uno imaginaba y todo el drama que uno armaba, eso, hoy en día como te lo exponen y te lo evidencian, los niños pues no tienen que imaginarse nada, porque todo lo que se imaginan ahí está casi a tu alcance y no hay nada más real que la fuente de la creatividad y eso lo decía, hasta el mismo Einstein, es la imaginación, los sueños.

Mile: Listo. En el siguiente continuo, nos gustaría que nos contaras, dónde se ubica tu punto de vista respecto a la posibilidad de desarrollar la creatividad, vá desde: *sin posibilidad de desarrollo a posibilidad de ser desarrollada*.

Directivo 1: O sea, el continuo vería en negativo y en positivo ¿verdad?, de acuerdo, interpreto el cero y cien y cien. Yo creo que sin posibilidad de desarrollo es como una contradicción, porque, bueno, no, mentiras, sí, claro que se dá, es decir, eah, yo diría que, en este punto central, está la creatividad innata y puede ser desarrollada en la medida que élla sea estimulada, ó puede sucumbir esa creatividad en la medida que sea

anulada, ó mitigada a través de estos ejemplos que ya les di, entonces la gráfica es, es... hay dos opciones, ó el medio y en el mundo en que me muevo genera y estimula para posibilitar el desarrollo de la creatividad y la imaginación, ó, ese medio anula ese potencial hacia la creatividad. AY! me volví (manchándose con el marcador) (risas).

Mile: Cambiando un poco de tema, ¿tú consideras que la creatividad puede ser evaluada?

Directivo 1: No es cambiando el tema, volvemos a los críticos ¿me entiendes? pues los críticos tratan siempre de empatronar las cosas para poderla evaluar y de alguna manera para que tengan razón de ser (risa) y existan, y la sociedad pues, como somos en cierta forma borregos de esas tendencias y esas directrices que establecen los críticos, entonces dicen: “hoy la moda es la minifalda” y entonces todas las niñas se ponen minifalda o algo... pues sí!, son tendenciosos ¿verdad?, ellos mismos se encargan de evaluar ¿verdad?, es el que determina si un aporte ó un resultado es bueno ó es malo dentro de esos patrones que a veces no tienen un fundamento objetivo, ni, posiblemente la nobleza de reconocer las buenas intenciones de un Ser Humano que se lanza y muchas veces, con sus apreciaciones y sus juicios, anulan y hasta matan!, por éso la responsabilidad de un crítico es muy alta ¿cuántos no se han suicidado por un juicio adverso y muchas veces mezquino?. Hay un libro maravilloso y perdona si me salgo de contexto, que habla sobre los críticos y sobre eso, que es “El Manantial”, se los recomiendo, se llama El Manan, es un libro sobre la historia de un Arquitecto y se lo recomiendo porque uno sufre... tiene ochocientas páginas (risas) sufre uno, setecientos noventa (risas) y en las últimas diez entiende por qué la postura del Señor, el protagonista, pero ahí hay un tema sobre los críticos, es eso, ¿no?, que toman el poder de definir qué es lo que ésta bien y qué es lo que está mal y con eso estimulan y favorecen, a veces totalmente tendencioso, ó por vanidades ó egos terribles y destruyen con una palabra... ah! hay una película que si la debieron ver Ustedes, perdón que haga una referencia más cercana, que es la de *Ratatouil* ¿no se acuerdan?

Mile: Ah, sí claro! (risas).

Directivo 1: Lo que, la reflexión que hace el crítico cuando termina y es ¿sobre qué? Un acto creativo, porque inevitablemente la creatividad se halla en todo, en todo el hacer del hombre, en ese caso de la culinaria, cómo, cómo el personaje frío y escueto allá en el mundo de su ego, acababa con un concepto y cómo tiene que quitarse un poco esos prejuicios para en un momento dado encontrar en la verdadera esencia de las cosas, su valor que es ser capaz de reconocer las cosas buenas y malas, eso es lo interesante de los críticos, porque conoce los principios, puede que no los domine, ni los haga, pero los conoce y los domina y los confronta, lo interesante es que su juicio fuera objetivo, ó fuera justo más que... valga la redundancia, entonces yo pienso que sí puede ser evaluada.

Mile: Y, en el contexto en particular de un Aula de Clase de Diseño Industrial, ¿cómo consideras tú que pueda ser evaluada la creatividad?.

Directivo 1: Ese es un tema interesante que siempre se ha discutido ¿no es verdad?, entonces siempre se ha creído que el Profesor es el que tiene la... y con su poder en la evaluación pues determina qué es bueno y qué es malo. Yo creo que un buen profesor que, que hace una evaluación, no la hace... y hoy lo decía, se lo decía a mi Secretaria sobre la vida... y perdónen que haga otra anécdota acá, entonces eso vá a quedar más lleno de anécdotas...

Juanita: No, está muy bien!

Directivo 1: que es, en mi caso personal, mi Papá era Arquitecto, una persona que se destacó, muy reconocido, en fín, Ustedes no se imaginan el drama que es para un hijo y que se le ocurrió la brillante idea de estudiar la misma carrera, ser el Hijo de ese Arquitecto y muy recientemente una persona, ex Directivo 1 de esta facultad me decía: “pero es que Usted nunca vá a ser ni mejor ni peor que su papá”, entonces yo le decía: “es que mi propósito de vida no es ser mejor que mi papá, ni peor, el propósito de mi vida es ser mejor que yo todos los días”, porque yo no me voy a referenciar a los demás, lo que sí tengo un punto de referencia muy claro es de lo que soy capaz y en lo que puedo ser mejor, entonces en ese principio, también yo diría, al Aula, es, no es el concepto genérico de qué está bien y que está mal... es aquel que fue capaz de superarse y responder a sus propios retos, entonces no hay un juicio general, no hay un patrón y yo creo que el que es más valioso es aquél que definitivamente logró, así no necesariamente el resultado sea mejor que otro, fíjate y

veras cómo es de relativo ese concepto, porque pueden haber resultados muy satisfactorios, pero no necesariamente el que logra el mejor resultado es el mejor trabajo, o el mejor proceso creativo, el que es el mejor proceso es que en ese reto, en esa, en esa fórmula que se plantea, desde un comienzo logre superar toda la adversidad y llegar a un resultado, entonces en lo creativo hay que reconocer tanto el hecho final que pues lógicamente es lo que impacta, pero en los procesos formativos es muy importante reconocer el esfuerzo y los propios derroteros que uno se marca ¿me entienden?, hago la analogía de que, les hacía hace un minuto, no se trata de compararme con Pedro que pudo ser más exitoso en el resultado, pero para mí es más importante es la capacidad de superarme y en la creatividad hay que estimular esa capacidad, porque ve tú a dónde termina.

Mile: Listo, continuando entonces, eeh, no se si estamos...

Directivo 1: No, no, tranquila

Mile: ...(risa) quisiéramos (conversación ininteligible entre Mile Y Juanita).

Juanita: De todas maneras, eeh, ahondando un poquito en el tema de la evaluación... ah, no ven, éste entonces es..

Mile: Hace un momento estábamos hablando de la posibilidad de desarrollar la creatividad, digamos que no plantee pregunta, porque ya había como dado, de cierta manera respuesta a la pregunta, por medio de otras preguntas, pero no sé si concretamente, tú quisieras ahondar en ¿cuáles son las estrategias que tú como Docente utilizas para desarrollar la creatividad de los estudiantes?.

Directivo 1: Sí, esa es muy importante y creo que la he aplicado y la he tratado pues de que se reconozca como estrategias importantes para sensi... que es el proceso de sensibilización. Perdónenme que sea reiterativo, el potencial está ahí, en todos, pero ese potencial, de nuevo, se ha adormecido a través del proceso formativo, en unos más en otros menos y ese potencial está mediado necesariamente a través de los sentidos, o sea, la fuente inspiradora, la fuente creativa está mediada por los sentidos, porque la fuente está ahí, uno no puede crear más allá de lo que hay, simplemente uno es capaz de absorber esa realidad, la transforma a través de sus sentidos y lógicamente a través de la imaginación, dá respuesta innovadora y nueva a un hecho, pero las cosas están ahí, entonces, porque, pues, es pretencioso decir yo transforme la crea...¿no? uno transforma y potencializa cosas, pero finalmente la palabra a veces es terriblemente pretenciosa porque pues... pues si uno entiende que la creación, es, es algo sublime y superior, es muy pretencioso decir soy un creador, yo soy es un transformador de realidades. En ese orden de ideas, en las estrategias docentes yo creo que es muy importante y particularmente por los, la misma condición hoy en día de los procesos de educación, de la misma sociedad que mitiga la imaginación, apaga los senti, los, las emociones, los sentidos los adormece, para un proceso donde la creatividad, es una variable fundamental, como son en estas disciplinas, es fundament, es esencial, estimular nuevamente esos medios y esos sentidos, es hacer ejercicio a través del cual lo que uno cree que vé, resulta que no es lo que vé, sino que vá mucho más allá de lo que vé, que aquello que uno oye, vá mucho más allá, es decir, tú potencializas los sentidos que están ahí, pero han sido a veces hasta desvirtuados porque a veces tú le preguntas a una persona ¿Usted que vé ahí? Resulta que lo que está viendo, no es lo que vé objetivamente sino lo que cree que debe ver, que es lo que la sociedad de algún modo le ha vendido, por eso te decía, el código, entonces el código es que los árboles son verdes, entonces todos son verdes; entonces son códigos que vá estableciendo la sociedad, romper esos códigos es el ejercicio a mi manera de ver primero, que puede empezar a generar nuevas formas de aproximación a la realidad, de alguna manera, la, en la, los Expresionistas, los Impresionistas, los Artistas que empezaron a romper los códigos del Clasicismo, que era: “lo que veo es eso y lo dibujo perfecto y el que mejor lo dibuja, pues, es el que de alguna manera trasciende sobre la capacidad de percibir la realidad y plasmarla en un cuadro”, pero fijate cómo evoluciona, cuando dice, no es suficiente solamente ser capaces de transmitir esa realidad y plasmarla en un cuadro, sino de reinterpretarla y dar una manifestación de una vida nueva, que es lo que hacen los Impresionistas ¿verdad?, posiblemente ¿cómo lo hicieron?, precisamente sensibilizando la percepción ¿verdad?, si tú entrecierras los ojos, la mirada, la percepción cambia, entonces las cosas ya no son tan explícitas, sino empiezas a ver que hay unas valoraciones en el cuadro ó en el paisaje, que fué lo que ellos finalmente transmitieron en sus nuevas expresiones, si tú le pones filtros a tus... empiezas a encontrar nuevas expresiones, entonces en ese mundo, ahí sí, de las herramientas contemporáneas, son herramientas que nos pueden estimular profundamente esa visión de la... pero en la medida que sean herramientas y no fines, lo grave es que muchas de esas herramientas se convierten en fines, imagínate qué maravillosa herramienta, imagínate un Leonardo Da Vinci

con un computador, imagínate (risas), estaría volando, estaría en la estratosfera ¿verdad?, si con las solas herramientas que tuvo estimuló su imaginación y generó semejantes resultados de creatividad, entonces lo grave, es que a veces las herramientas se vuelven el fin en sí mismo, ¿me entiendes?, entonces ahí si tenemos que se vuelve súbdito de la herramienta, no la herramienta es simplemente es éso, ¿qué sería lo interesante en un mundo contemporáneo como esté?, pues sacarle partido a las herramientas, ¿pero cómo vá siendo?, en principio, que uno es el que domina la herramienta y uno la utiliza para su propósito y no al revés, uno no es esclavo de la herramienta, eso es un, ese es un tema que yo creo amerita toda una reflexión, por eso he tratado, en los procesos formativos del Diseño, tan importante es manejar un sistema: *Microestación, Autocad, Render...* a mí todo éso me ayuda como herramienta y posiblemente en una forma muy excepcional a expresar mis ideas y, y mi visión proyectual, la imaginación y la prolongación a través de la mano en el boceto, nunca la vá a poder reemplazar esa herramienta, y tú lo ves, lo que te decía, un *Le Corbusier* cuando hacía tres líneas y en esas tres líneas estaban plasmadas todo el potencial de su idea ¿por qué?, porque la velocidad es la síntesis que tiene la mente nunca la vá a tener eso y está mediada a través del mismo elemento, que es la prolongación de la mente que es la mano, el boceto es simplemente una expresión de una centésima de segundo, donde, tú expresas una idea. Si tú te vas a herramientas como éstas, pues no son las apropiadas, posiblemente evolucionen y puedan llevar a eso, ó a que en un momento dado uno logre una herramienta, que lo que yo imagino aquí lo puedo proyectar, claro que eso es peligrosísima, entonces, ya sé, ¿qué está pensando Juanita?, y todas esas cosas (risas), pero si me entiendes cuál es el principio de... es cómo, cómo la idea la puedo plasmar entonces la herramienta son los diferentes medios, el medio más natural es su mano, ¿verdad? como la herramienta de expresión, pero la imaginación si uno pudiera proyectarla de alguna forma con equipo, imaginen la, la, pues lo peligrosa que podría llegar a ser esa herramienta (risas). Miren me volví un ocho con el morado (refiriéndose a los marcadores).

Mile: ¿Tú crees que existen personas más creativas que otras?

Directivo 1: Sí, eso sí se evidencia y se evidencia, nó porque en su naturaleza fueran más creativas, sino porque fueron capaces de mantener y estimular esos procesos creativos, si tú analizas en la expresión, vuelvo y digo en los orígenes de un niño, tú ves en su conjunto, de una forma natural expresa esa creatividad, bueno siempre posiblemente algunos con mucha más fuerza que otros pero ese potencial está en todos los Seres Humanos, pero los sistemas sociales y, perdona que me meta un poco dentro de la política y es que, pues a una sociedad no le conviene que todos sean creativos, imaginen el peligro de sociedad, a la sociedad le conviene, a las estructuras sociales no la sociedad, a las estructuras y de poder le conviene tener, dominar aquellos creativos y tener casi adormecido, perdónenme el término, al pueblo, porque donde todos piensen... imaginensé la revolución, por eso te digo que es un poco dura la comparación, pero éso sucede, no sé si Ustedes han visto trabajos que son terriblemente... que rompen la creatividad, ahí les voy a traer un ejemplo también muy bonito sobre la creatividad y el rol y el trabajo, un día me puse a ver un trabajo que que se me hace que debe matar todas las neuronas del Ser Humano, que son las Seleccionadoras de Café, cuando sacan el café... pues hay el Caturro y el café tiene cualquier cantidad de desperfectos y no hay una máquina que pueda seleccionar lo uno con respecto a lo otro, entonces imagínense que hay unas bandas y ponen a Seres Humanos, veinticuatro, bueno, ocho horas, en lo laboral, a todo el día, saque la pepita que está buena... ¿Ustedes se imaginan, la mente de ese Ser Humano?, ¿en todo ese potencial?, pues claro está absolutamente aniquilado, porque es tan rutinario su proceso de pensamiento, que pues sucumbe en esa cotidianidad y se muere, pues “yo no me voy a imaginar más allá de sacar pepitas todo el día”, eso no necesariamente está asociado a un estrato social, ni a una condición del trabajo, sino a la actitud que uno asume con respecto al trabajo y tengo dos ejemplos muy interesantes, uno de ellos, lo voy a decir voy a llevar a un estudio psicológico sobre el asunto (risas), sobre la actitud de uno, sobre la creatividad y sobre, el trabajo sobre todo, uno fue en una experiencia que tuve en un Congreso Mundial de Arquitectura en Chicago, donde estaba un famoso Arquitecto *Richard Rogers*, una “vedette”, de la Arquitectura y pues dentro de los eventos del Congreso, él lanzaba un libro y, como los Gringos Ustedes han visto a ellos les fascina hacer ese show del lanzamiento y el Autor firma, entonces pues todos los “bobos” vamos a que el Autor nos firme, pues yo dije ay... pero bueno despues yo dije “bueno, no todos los días en la vida está uno al lado de un personaje, tan importante y tan destacado, hagamos la cola, aquí en filita pa’ que nos firme *Richard Rogers* el libro”, estábamos con dos amigos y haga la cola y eso era una cola interminable y todos aburridos, pero bueno, hay que hacer el esfuerzo pa’ que el Señor nos firme el libro, en la medida que uno... yo veía al Señor, porque es un personaje muy particular, tiene corbatín, y yo decía: “es como payaso”, lo único que veía es que el Señor se divertía y se reía, en la medida que uno se iba acercando, más veía su actitud de gozárselo, pero ¿si yo

estoy aburrido, yo no sé cómo será el pisco firmándole a cuatrocientos el libro? ¿no?, ¿por qué, esa actitud tan positiva? ¿qué es lo que hay detrás de eso? Y a medida que me fui acercando, ya cuando faltaban diez, pues me dí cuenta que él estaba en una mesa así, tenía como cuarenta flumasters de todo los colores, de todos los espesores y resulta que lo que él hizo de un trabajo que se veía terriblemente monótono, rutinario y aburridor, un proceso altamente creativo, por lo menos lo constaté en los diez que estaban adelante, pues, resulta, que el Señor, llegaba y te miraba y en lugar de poner ta..ta..ta.. la firma así ..ta.ta.ta., pues cogía a cada uno y le expresaba su sentimiento, pero en una forma gráfica diferente, en el caso concreto, cuando yo llegué, dije ya entendí por qué se divierte tanto el tipo, el tipo cogió tres flumasters diferentes y con los tres flumasters escribió y al otro cogió con uno y le hizo no sé qué y al otro le hizo un pajarito, o sea, un proceso ab, terriblemente rutinario, como lo que les decía de la... lo volvió creativo, simplemente con una disposición de que no voy a volver esto... a mí con esa anécdota me han dado ganas a veces de firmar aquí diplomas, en rojo, en verde, (risas) pero creo que me hechan. ¿Ustedes se imaginan lo que es firmar ochenta diplomas (risas) pues es la misma vaina!, y mire y verá que la vida mucho es eso. Y la otra anécdota que tengo sobre el tema, sobre el tema de los trabajos rutinarios, es cuando no hay un espíritu que motiva al Ser Humano a hacerlo y que lo haga creativo! Y fue en el Edificio Baron, cuando estábamos en el Edificio Barón, no sé si han visto, hay un mural, el mural tiene unas manos, que dice que...”dichosos aquellos que tienen sueños y están dispuestos a pagar el precio para hacerlos realidad”, entonces en realidad era un reconocimiento a eso, al esfuerzo, es decir, de la realización de las cosas y que detrás de la realización, pues, hay un ejército de personas que hacen posible que eso sea realidad, entonces se me ocurrió como hacer un reconocimiento y dije, pues plasmémoslo a través de un mural donde ponemos la famosa frase, que era una frase que decía el Padre Arango, el Director en ese momento y que pues, se me hacía muy valiosa, entonces dije consignémosla en el Edificio y en ese momento se me ocurrió que era el cuadradito ese con veinte cuadraditos y los veinte cuadraditos, dije hagamos una acción, porque pues el Edificio tiene muchos muros *abujardados*, la *bujarda* es cuando al concreto le quitas la piel ¿sí?, es un trabajo muy duro y pues uno, uno no mide las cosas hasta que no las hace (risas) “haga más metros chino que eso no está rindiendo”... y llegamos un Sábado, cité a todos, el Mensajero, la Secretaria, hasta el Padre Arango y reunámonos para hacer como como un acto de reconocimiento al trabajo y cada uno tome un cuadradito de esos y cada uno coja una bujarda y empiece a abujardar su cuadradito, pues era, medio, un símbolo, más que cualquier... un cuadradito de veinte por veinte, el punto es que cuando empezamos, no, eso empezaron, todos: “hay Directivo 1, eso está muy duro, yo voy a contratar a Luis (risas), pa que me haga ese cuadradito, no, no, no, esto no tiene sentido”, y si creo que definitivamente fuí muy iluso en tratar de vender esta idea, un poco romántica, pero fracasada ¿no?, porque, sí tiene razón, de pronto una de las Residentes, una Ingeniera que muy simpática, llega y me dice: “no Doctor Moreno, por qué no... por qué no ponemos las manos?”, pues en mi plan no estaban las manos, eran los cuadraditos escuetos, abujardados, porque era como el principio del reconicmi... dije: “las manos... el problema grave es si queda mal, si queda feo, en fín, si no responde a las condiciones que estamos esperando pues se acaba de abujardar y se borran” (risas), entonces le dije: “bueno, Usted ya metió todas las ‘patas’ en el edificio, entonces pintemos las manos!” y llegó y élla llegó y dibujó la mano y cuando de pronto dibujó la mano, yo dije muestra a ver yo dibujo mi mano y todos empezamos a dibujar las manos, ¡oigan!, yo no sé qué pasó ahí, yo les digo que es un fenómeno desde el punto de vista psicológico muy interesante, el hecho es que en el momento en que tuvo posiblemente, sentido, pertenencia, apropiación, ¡oiga!, las bujardas no alcanzaron, eso todo el mundo animadísimo y a ver a quién le quedaba más bonita su mano, ahí están, ahí están las “veinte manos”, pero ¡te lo juro!, fué un cambio de actitud, ¡claro!, se volvió un acto mucho más creativo!, pero lo creativo también te hizo plasmar mucho lo de uno ¿verdad?, lo creativo no es algo externo, es algo que nace del corazón de uno y que tú eres capaz de plasmarlo, es en cierta forma, un acto... por eso les decía, en el caso de “El Manatial”, el habla del acto, que el acto creativo es un acto absolutamente egoísta, que pues, no es... es algo que nace de uno y se lo dá uno a la vida, ¿sí? a la sociedad, ó al mundo, pero el acto en sí mismo es un acto absoluto de amor por uno mismo, que es capaz de plasmarlo ahí, pues eso tiene muchas interpretaciones, entonces hablan de que, no, el acto creativo es un acto altruista... no!, es un acto egoísta y su fuerza está, en ese ego profundo que es capaz de plasmar toda esa fuerza y toda esa visión en eso, eso posiblemente fué lo que pasó, cuando ya no era el cuadradito sin significado, sino era Mi Mano, tuvo sentido, apropiación y se volvió, lógicamente, un acto absolutamente egoísta, pero que se plasmó y le dió mucho más sentido a la expresión del mural, pues son dos anécdotas muy interesantes sobre los actos creativos, pero que conllevan mucho a la psicología del Ser Humano. Bueno Niñas, yo no sé si terminamos, me encanta y posiblemente si quieren, podemos volvernos a reunir...

SEGUNDA PARTE.

Juanita: Entonces, bueno, continuando con las preguntas sobre la creatividad, nos habíamos quedado en, en, ah, si a tu criterio existen personas más creativas, ese, ésa fue la última que te hicimos ayer, ¿no cierto?

Directivo 1: Sí.

Juanita: Listo!.

Directivo 1: No sé, si alcancé a responderte algo, pero, bueno, continuémoslo ahí.

Juanita: Sí. Sí.

Directivo 1: Evidentemente, hay personas más creativas, que pueden ser resultado, en primer lugar, de que desde sus potenciales a lo cual se ha hecho referencia en lo que es lo innato, evid... hay personas que por sus condiciones físicas, pues tienen, partes de sus lóbulos cerebrales más desarrollados, ó, con mayor capacidad, ejemplo los músicos, en fin, casi que eso en una forma innata se va dando, aunque todos de alguna manera tenemos esa capacidad y lo que ya permite determinar que algunos sean más exitosos, ó tengan más, sean más creativos si aplica el término, obedece a que reconoce claramente esa condición potencial y pues la desarrolla, yo pienso que una de las dificultades que tenemos como Seres Humanos, es que, no nos conocemos lo suficiente, no conocemos nuestros potenciales, los desconocemos y... y si hubiera un mecanismo para uno poder determinar: mire es que definitivamente estoy, tengo, mis condiciones naturales me permiten desempeñarme de mejor forma en este ámbito, que en este otro ámbito, que eso está claramente demostrado científicamente, que pues, el cerebro, pues, tiene áreas más desarrolladas que otras, aunque, en el... en términos generales Usted sabe que el cerebro se utiliza en un veinticinco ó treinta por ciento, eso significa que tenemos un setenta por ciento de potenciales en todo, pero previamente, pues está demostrado que las aptitudes hacia la música, hacia las matemáticas, pues están asociadas a esas condiciones naturales y si esa persona logra insertarse en el mundo que fomenta, desarrolla y promueve esa creatividad, en cualquiera de esos campos, pues indudablemente, se vá a destacar y en ese... en consecuencia podemos decir que son más creativos porque desarrollaron de mejor forma su creatividad, no porque la tuvieran a priori.

Juanita: Entonces, para complementar esa pregunta, quisiéramos que en este otro continuo nos contaras dónde está tu punto de vista. Si quieres....

Directivo 1: Pues yo creo que la creatividad, la, la la contienen todos los Seres Humanos.

Juanita: Sí.

Directivo 1: ¿Sí?, lo que posiblemente nos llevaría al otro concepto de: pocos Seres Humanos la desarrollan, si habría que ponerle ese factor que es el que no todos conocen cuáles son esos potenciales creativos y no todos lo desarrollan, pero yo pienso que todos tenemos potenciales creativos.

Juanita: Listo!. Ahora, si nosotros te mostráramos éste... para ti, la creatividad ¿el factor que más influye en la creatividad proviene de *la persona*, ó, *el ambiente*?

Directivo 1: Pues, eso se centra, porque ambos, ambos, son necesarios.

Juanita: Si...

Directivo 1: O sea, la persona tiene evidentemente esos potenciales y el medio ambiente influye en esos potenciales, si el medio ambiente propicia ese desarrollo de la creatividad, pues evidentemente podemos decir que el medio ambiente influye, pero porque lo propició y podemos decir, que el medio ambiente, a mi manera de ver, tiene una mayor ingerencia que propiamente los potenciales porque, los potenciales los tienes y no los conoces y no los desarrollas, pues nunca se van a explicitar, en la medida que el medio ambiente estimule y desarrolle los potenciales creativos, pues se vá a explicitar, pero las dos condiciones son necesarias.

Juanita: ahora te pregunto... eeh, ¿para ti la creatividad es producto de... y vá desde *la inspiración*... hasta *el esfuerzo y la dedicación*?

Directivo 1: Todos estos conceptos vienen a... casi que la gráfica predeterminada del cero, como punto de

equilibrio, se reiteran, aunque tengo que ser fiel a muchas veces que hablé con mis estudiantes, les decía que el resultado ó el producto era más, era más una consecuencia del esfuerzo y la dedicación que de la inspiración, pero jamás puedo desconocer que la inspiración existe, o sea, esa, ese sentido, esa disposición, esa, esas cualidades que permiten que la inspiración dispare el proceso creativo, como detonador existe, pero evidentemente el proceso creativo está sustentado gran parte en el esfuerzo y en la dedicación, entonces esta gráfica podemos llevarla hasta este punto, pero sin detonante es difícil que el esfuerzo y la dedicación lo generen.

Juanita: ¿Tú de pronto, podrías ampliar un poquito, para ti, qué es la inspiración?.

Directivo 1: La inspiración, yo creo que es el ser capaz de reconocer todo ese bagaje que uno tiene, que está sustentado en las experiencias, en los conocimientos, en la imaginación, en las vivencias, que cuando se ponen y conjugan en un propósito creativo, pues generan posiblemente el momento de inspiración, pero el proceso de inspiración está sustentado en esos antecedentes y como reitero, si, si, si esos momentos, que se suponen en un momento dado, que es como la “musa”, ese momento de la idea que surge, pero esa surge precisamente de todo ese pasado, de esa experiencia, de esa vivencia, de ese conocimiento, sino no hay un proceso de esfuerzo productivo, pues, se queda en una buena idea, se queda en una idea, las ideas, hay que, hay que realizarlas y se realizan a través del esfuerzo y la dedicación, la idea en sí misma no tiene la fuerza suficiente para que se vuelva una realidad, algo como el tema de la frase a que hacía referencia ayer, si podemos hacer el paralelo de la inspiración, la podemos asociar al sueño, ¿verdad?, es el deseo es... “dichosos aquellos que tienen sueños... pero que están ...dispuestos a pagar el precio, para que se vuelvan realidad...” ¿qué es el precio? esfuerzo y dedicación!, ó, sino se queda en un solo sueño!.

Juanita: Muy bien!, bueno, continuando quisiéramos saber ¿a tu criterio, cuáles entre estos dos son más creativos, si los niños, ó, los adultos?.

Directivo 1: Los niños, como también lo expresaba en, en respuestas y conversaciones anteriores, son creativos por naturaleza, venimos ya con esas, esas dotes y esas, esa fuerza, esa dinámica y eso lo vé uno precisamente a través del juego, cómo ellos son terriblemente imaginativos, creativos, curiosos, o sea todos esos elementos que son insumos fundamentales de la creatividad, en el niño se expresan porque los tienen naturalmente y sobre todo porque son muy espontáneos en su expresión, o sea, no tienen, a veces, la paradoja de la creatividad, es que la experiencia vá tamizando ese potencial y lo vá empatronando, que era algo, a lo que también hacía referencia como lo que le pasaba a muchos pintores ¿verdad?, cuando en teoría son exitosos, esa fuerza creativa lamentablemente la sociedad al reconocerla y un Botero que con una firma, así sea un mamarracho, o algo, vale por la firma más que por lo que hace, entonces la misma sociedad se encarga de ir mitiga... de ir aplastando posiblemente ese acto creativo en el adulto, en el niño es espontáneo y el reconocimiento, pues nose requiere, simplemente, él vive, juega y disfruta de su creatividad, los procesos educativos van deduciendo, quiénes por, simplemente, son adultos creativos, aquellos que pudieron desalinearse del proceso y que mantienen la llamita prendida de la creatividad, entonces podemos decir, que por naturaleza los niños son creativos y por convicción, dedicación, los adultos pueden ser creativos.

Juanita: Bueno, lo que me acabas de decir, me lleva a la siguiente pregunta y es ¿tú encuentras alguna diferencia, entre los niños creativos y los adultos creativos?.

Directivo 1: Es eso, yo diría que el adulto creativo así sea creativo, está tamizado por la experiencia, por la vida, por los patrones, por las, los éxitos, entonces pinté azul y fué exitoso, eso te marca mucho, o sea, que la valoración del acto creativo en el adulto está condicionado por esas circunstancias, mientras que en el acto creativo en el niño, pues no tiene valoración porque es parte de su naturaleza y lo disfruta y lo vive, a pesar de que hoy en día los niños están también igualmente a muy temprana edad siendo como permeados, pero, pero siguen manteniendo ese, esa vida, esa fuerza creativa, y se expresan en sus juegos, a través de la imaginación, a través de los roles, de, de las expresiones corporales, las expresiones verbales, son profundamente creativos, pues es una creatividad espontánea, la otra es una creatividad condicionada de alguna manera por la vida!.

Juanita: Eeh, para ti, de alguna manera, pues a lo largo de la entrevista, hemos tocado, ciertos, ciertas palabras importantes, pero, en este momento eeh, ¿para ti, juega la curiosidad, algún papel en la creatividad?.

Directivo 1: No sé si nunca la, la manifesté, pero yo creo que sí. Que yo te decía que los niños tenían esos,



primero la imaginación y la curiosidad, la curiosidad es fundamental porque es el el hacerse preguntas sobre la realidad que, que te, que uno a veces como adulto casi que la asesina cuando el niño te pregunta y ¿por qué los árboles son así? y ¿por qué? y ¿por qué? Y uno dice: “ay! ya chino, no sobe más” (risas), y ahí la mató!, y posiblemente nunca se volverá... y por eso encontramos jóvenes muy pasivos, poco críticos, o sea el juicio, la crítica, la actitud hacia no comer ent... ¿cómo se dice?... sin digerir, es porque, porque ese cuestionamiento y esa curiosidad se ven mitigadas, entonces ya no me hago la pregunta porque la respuesta *a priori* ya está, pero la curiosidad es fundamental tanto para los procesos creativos como para los procesos científicos ¿verdad?, ¿qué es un científico?, en esencia es un curioso, alguien que se hace permanentemente preguntas y no dá por hecho nada, entonces la curiosidad, alimenta la creatividad, pero yo diría que la curiosidad ante todo fortalece los procesos científicos, que evidentemente son procesos creativos, a través del cual, bueno si esto es así, por qué no hacerlo así, para generar, un nuevo, una nueva solución.

Juanita: Para ti ¿juega la experiencia algún papel en la creatividad?.

Directivo 1: Claro. La experiencia tiene un doble rol, puede ser terriblemente nociva en la creatividad, y reitero el ejemplo del artista que posiblemente ha sido profundamente creativo y en la medida que esa experiencia se capitaliza y se capitaliza ¿de qué forma?, en los áulicos, el éxito, el reconocimiento, que empieza a atentar contra el potencial creativo, ahí la podemos ver la experiencia como algo negativo porque pues vá es matando la creatividad, pero igualmente, la experiencia como un proceso de autocrítica, serio, riguroso, o sea que máxime en la postura de que: “yo no respondo a los estímulos externos del éxito y el reconocimiento, sino más a mi reto personal de que cada día puedo ser mejor!”, en ese sentido la experiencia se capitaliza y lógicamente potencializa la creatividad.

Juanita: ¿juega el conocimiento en un campo algún papel en la creatividad?.

Directivo 1: Eeh, evidentemente, yo pienso que... y allí es a donde podemos llevar a los medios, para plasmar la creatividad, entonces la tecnología, las herramientas, pues facilitan y pueden potencializar la creatividad, pero son medios, nunca el fin. Creer que al descubrir una herramienta ó un mecanismo logró el mecanismo mágico de la creatividad, nó, la creatividad sigue siendo única y del poder de la mente del hombre, una máquina jamás, pues por lo menos hasta ahora nó, no ha generado, que tenga esa disposición, entonces el desarrollo, la evolución de las cosas, van generando potenciales creativos pero no son la creatividad en sí misma, son medios que facilitan ó promueven ó estimulan pero no son la creatividad.

Juanita: Tú, hablas de, de eso como herramientas?.

Directivo 1: Sí, herramientas.

Juanita: Eeh, si ya habláramos, como del conocimiento y todo en un área específica del saber, ¿tú crees, que eso jugaría algún papel?.

Directivo 1: El conocimiento dá, va dando razón de las manifestaciones creativas ¿verdad?, entonces, cuando tú hablas ya de racionalizar el acto creativo que conduce a un proceso de conocimiento, que es, en cierta forma, lo que hacen los críticos, es empezar a consignar en la historia del hombre creativo juicios que dan fundamento sobre esas manifestaciones creativas, entonces, son los estudios musicales, el estudio musical, es un proceso científico de conocimiento que explica, posiblemente, las manifestaciones musicales de cualquier cosa, pero el conocimiento jamás es el acto creativo, yo no pienso que Bethoven tuvo que haber leído estudios musicales para expresar todo su potencial creativo en la música, ya despues los expertos, entonces ó los críticos, que se encargan de: ah! mire las notas, la composición, hace un análisis objetivo y racional sobre el acto creativo y constituyen posiblemente un conocimiento ¿no?, es decir: “mire, si Usted hace ésto y ésto, logra estos propósitos”, pero no son la razón de ser del acto creativo, a mi manera de ver, pues, entonces es más una consecuencia, que, que un... yo no creo que alguien que se lea un libro sobre Arquitectura, en consecuencia haga de su acto creativo más positivo, sino, simplemente está viviendo esta experiencia y otras que puede hacer paralelas a su propia experiencia y la confronta pero no es en sí mismo el acto creativo.

Juanita: Comúnmente se considera que los Diseñadores, son personas creativas¿para ti el Diseño es elegido como una opción, de vida de personas creativas?, ó, ¿es gracias a estudiar Diseño que las personas se vuelven creativas?.

Directivo 1: Ahí, también hace uno referencia a algunos de estos gráficos que veíamos ahorita, la persona en sí misma, cuando elige una Carrera, como el Diseño Industrial de alguna manera ha reconocido en sus cualidades y potenciales, eeh, pues esa, esa disposición hacia actividades creativas ¿verdad?, que es cuando hablábamos entre la persona y el medio ¿verdad?, que es cuando hablábamos, exacto, entre la persona y el medio, entonces la persona reconoce eso y de por sí ya está observando que él tiene disposición hacia acciones creativas, pero el proceso evidentemente confirma, reafirma y posiblemente enriquece los procesos creativos de la persona.

Juanita: Y, finalmente, ya para cerrar la entrevista, luego de lo que hemos hablado ¿para ti, qué es la creatividad?.

Directivo 1: Si rompo, un poco el patrón de todas mis respuestas que posiblemente enmarcan mucho... para mí como Ser Humano es la posibilidad que tenemos los hombres de sacar de nuestras entrañas todo aquello que queremos expresar de nuestra experiencia de vida, yo hablo de las entrañas, porque nace es del, casi que del fondo de uno, mediado por el corazón y sus emociones, tamizado por la razón y que finalmente surge en una expresión que te permite dar cuenta de tu existencia.

Juanita: Bueno!. Y finalmente ¿para ti cómo se relaciona, la creatividad con el diseño?.

Directivo 1: La, la creatividad y el diseño, pues se ligan en, desde su naturaleza hasta ya los roles y las expresiones propias de la actividad del diseño ¿verdad?, el diseño, en sí mismo es un acto creativo, el diseño como término que expresa un rol y una actividad, envuelve en sí, en sí misma, pues toda esa fuerza, toda esa necesidad de los actos creativos y yo pienso que cuando uno ve los resultados pues ya operativos del ejercicio profesional de un Diseñador, ante todo y posiblemente la premisa de la cual uno juzga ese hacer, es en esa capacidad de, de arrancar de una idea, ó, de un, de una nada y constituir finalmente un resultado transformado y que pues no solamente explicita en sí mismo ese proceso creativo, sino, que pues favorece y promueve soluciones a una sociedad que lo exige, a diferencia de lo que podría ser un acto creativo en un Artista, en diseño se plasma el acto creativo en objetos, en condiciones que transforman la sociedad.

Juanita: Bueno!, eh, ¿te gustaría agregar algo más a lo que has dicho hasta ahora?.

Directivo 1: Hay una cosa, que, que quería hacer un acotación y creo que, aunque esto no tenga un propósito de prueba, la condición de haber hecho la, la entrevista en dos días, no sé si lo percibas, yo desde mi interior lo percibo, el estado anímico de las personas, tiene un efecto profundo en la expresión y en el acto creativo, así esta entrevista no haya sido propiamente un proceso creativo, el, el tratar de plasmar las ideas en palabras y las palabras articularlas y alimentarlas, es un proceso creativo ¿verdad?, y el hoy que estás entrevistando de este Ser Humano, no es el mismo de ayer, ¿por qué?, porque uno está condicionado a situaciones y circunstancias ¿verdad?, y posiblemente lo que me, me rodeaba ayer, generaba una actitud, por eso digo, no sé si se perciba, en el término, en el tono de la voz, en la fuerza de mis ideas, que albergaba posiblemente una condición emocional, diferente a la que hoy tengo, porque somos Seres Humanos, vivos y activos ¿verdad?, hoy tengo otras cosas en mi cabeza, otras experiencias, posiblemente, que hacen que, para bien o para mal, no sea exactamente la misma condición de ayer, entonces yo creo que, por eso te digo que como ejemplo, el haber fraccionado la, la entrevista, aunque yo no lo quiera y quiera ser el mismo de ayer, no soy el mismo de ayer!.

Juanita: No, claro!, Pues es la dinámica de la vida!.

Directivo 1: Mañana posiblemente tenga otra actitud y otra disposición y en el proceso creativo es fundamental, entonces, por eso es que, yo diría que para un creativo que a ti te obliguen que tus resultados, que tus procesos de trabajo, laborales, repetitivos, o eso, esas emociones digamos pues, se pueden mitigar fácilmente ¿verdad?, la Recolectora de café, así hoy se le haya muerto el marido, o para no ser tan drástico, hoy le duele, en fin, tiene un sentimiento, un pensamiento, ¿sí?, pues sigue recogiendo el café, por ejemplo, puede que sus efectos, sean eficiencia, pero en un acto creativo las emociones, son vitales, la emoción que percibe el, el, entonces, yo creo que no hay cosa más terrible, que para un Escritor, tener que escribir, porque si no escribe, se muere de hambre, ¿por qué?, porque es que, ahí sí que, surge ese momento inspirador, ese momento emocional, esas circunstancias, que facilitan el proceso creativo y cuando no llega pues no se da y eso nos pasa a todos, hay días que somos mucho más creativos que otros días y ¿por qué?, porque pues somos

Seres Vivos, ¿verdad?, y esas emociones y esos sentimientos, pues, trascienden, en una forma más o menos sutil, posiblemente y tú le dices, oiga ¿qué le pasa a este tipo que está más triste, está más... , pues, se expresa muchas veces en la cara, en las expresiones, en el tono de la voz, si en la en las manifestaciones se explicita, imagínate, en el acto creativo, cómo trasciende, esa situación que estás viviendo, para un Pintor, tener que obligarlo a pintar todos los días y producir, debe ser un dolor de cabeza, hay momentos donde las circunstancias, favorecen profundamente su acto y hay momentos en que no, aún más las adormecen, tú has visto que los, los artistas, en fin, todos aquellos que, que tienen que ver con el acto creativo, los momentos más difíciles, es cuando esa situación no se da, y esas circunstancias, pero los roles de la vida te exigen, que tienes que dar respuestas, entonces.. Señor: ¡Si no hace eso, no le pago!, y el tipo, forzando las circunstancias para producir, no va a ser fácil, entonces, el acto creativo está mediado necesariamente por las situaciones y las condiciones emocionales del Ser, que, que lo hace creativo.

Juanita: Tú, como Arquitecto y definitivamente creativo, eeh, ¿Cómo manejabas de alguna manera, esos momentos, en los que, pues, por las condiciones...

Directivo 1: No forzaba el acto creativo, entonces qué hacía, pues, me iba, caminaba, miraba, respiraba y dejaba que ese momento, como potencializar ese momento, a veces, pues no, la vida, las circunstancias no te permiten eso, y es, terrible!, tú tienes que responder, el trabajo hay que entregarlo mañana y... ¡miércoles!, no lo logré!, y pues, en eso, eso se expresa en el mismo nivel de la calidad de tus productos, un creativo en cualquier área, nunca, sus resultados siempre son iguales, de calidad y tú lo puedes ver, y aún más, a veces te critican, ¡Usted cómo hizo esa barbaridad! (risas), hombre, en ese momento, no salieron las cosas y es natural, uno no es una máquina, el proceso no es racional, entonces, está imbuido en muchas circunstancias y yo creo que lo más importante, es el estado anímico del Ser que está dispuesto a entregar, si tú no tienes esa disposición, pues lo más estúpido, es tratar de, de forzar las circunstancias pa´ sacarlo, entonces ahí tienes que liberar, ¿cómo te liberas?, es lo que te digo, entonces pues hombre, dé una vuelta, respire, mire el paisaje, trate de buscar que, que sus ánimos y su espíritu, entren en sintonía y productividad, para poder entrar ya en acción del proceso creativo... imagínate, un escritor, ¿tú no has visto y oído de muchos dramas?, hay algo en la famosa autora del libro que les hacía referencia del Manantial, en una película que yo ví, yo no sabía, ella casi se suicida, cuando estaba escribiendo un segundo libro, porque habiendo sido tan exitoso su libro del Manantial y empezó el otro a rebuscarlo, claro, tú tienes que coger el cuarto de hora, y en ese otro libro empezó a encarrretarse y una noche se le desconectó, la musa se le desapareció y la presión era horrible, casi se suicida y resulta que había sido terriblemente exitosa y inspiradora en el otro proceso y el proceso fue mucho más truncado, finalmente, lo sacó, pero se notaba ese momento doloroso de su proceso creativo, entonces pues, eso, nos pasa a todos y si tú juzgas la, la producción creativa en todos los campos hay momentos mucho más ricos y valerosos del mismo, de la misma persona, a mí cuando me preguntan ¿cuál proyecto de los que... le gusta más?, en el sentido de lo que ha significado, lo único que puedo garantizar es que le he dado lo máximo a todos, para que ese dar máximo, tenga igualmente, consecuentemente el mismo resultado, no, no, no me pueden cuestionar, porque uno diría, bueno, entonces qué profesionalismo existe cuando usted no da todo, yo di todo, pero no necesariamente el resultado es igual, ó, tiene la misma calidad, entonces a veces, ¡ay juepucha!, este hubiera podido tener eso si hubiera hecho esto..., entonces es cuando ya racionalizas el proceso, ahí es cuando te cogen los críticos y ¡te matan!, porque uno le muestra su debilidad a las personas, pero hay dos posturas en la vida o estoy del lado de los que hacen o estoy del lado de los que critican lo que uno hace (risas), claro es muy cómodo criticar lo que hacen los demás, el que se expone es el que hace y la crítica sobre los procesos creativos, es muy dolorosa, porque no es una crítica que, es una crítica que, que, que considero toca las fibras más internas tuyas, el acto creativo, es un acto, como te decía ayer, es profundamente egoísta, nace de las entrañas y lo expones a la sociedad, entonces, es una crítica y ahí no te están criticando al, al resultado, sino le están dando duro es a todo ese Ser Humano, que eres tú!, que trató de dar lo mejor en ese proceso, por eso es muy doloroso, por eso le cuesta a uno a veces asimilarla, no tanto, porque pues tenga o no razón la crítica, sino porque ¡están tocando tu alma!

Juanita: ¡Total!, Bueno, Directivo 1, eres muy amable, muchísimas gracias por tu tiempo y además...

Directivo 1: Juanita, una conversación muy agradable.

Juanita: ...también por esta última reflexión, como por darte el espacio de... ¡ay!, a partir de lo que pensé ayer y lo que pienso hoy, pues me doy cuenta y contraste que, que, soy diferente, entonces, también, el expresarlo me parece buenísimo!, pues, muy valioso también!

**Entrevista Directivo 2. Facultad de Arquitectura y Diseño. PUJAV  
(Bogotá D.C., Septiembre 21 de 2011)**

M: Buenas tardes, queremos inicialmente agradecerte mucho por el espacio, además por ser tan generosa con tu tiempo con nosotras, de verdad, y básicamente esta entrevista hace parte de nuestro trabajo de grado, en el cual estamos indagando por las concepciones sobre creatividad en el Diseño Industrial. Como te contaba hace un rato estamos entrevistando a estudiantes, a directivos y a docentes y la idea es ver básicamente qué piensa la comunidad académica de diseño acerca de la creatividad en relación con el diseño, con la enseñanza o la formación en creatividad en diseñadores, y bueno, como muchos temas que iremos desarrollando. ¿No sé si tú quieras hacer alguna aclaración?

J: No, yo creo que eso está claro.

M: Entonces vamos a gravar tu voz pero queremos que sepas que el análisis de la información lo vamos a hacer únicamente las dos y que tu identidad pues no va a estar revelada en el estudio sino como la voz de un directivo de diseño. Para comenzar entonces quisiéramos saber ¿cuáles son las tres palabras que vienen a tu mente cuando piensas en el concepto de creatividad.

C: Capacidad...capacidad humana, novedad o innovación y creación.

M: Piensa en la persona relacionada con diseño más creativa que has conocido y descríbela.

C: ¿La persona más creativa?

M: Sí.

C: *(Escribió María Paula Bautista).*

M: ¿cómo es ella o qué te hace pensar que es una persona creativa?

C: Por la capacidad para combinar distintos elementos, por la novedad que presentan sus ideas y propuestas, por las formas de expresar los distintos conceptos y algo más y es por el carisma que le pone a su trabajo o sea por el amor que hay impreso en el trabajo.

M: ¿Ella es una diseñadora?

C: Diseñadora Industrial, hace diseño gráfico, hace diseño de accesorios de moda y hace diseño socialmente responsable.

M: Las miradas entre las dos...¿ Amiga en común?

C: Sí, claro, profesora también.

M: ¿Hay algunas otras características de María Paula que hagan que la consideres una persona particularmente creativa, además de las que nos mencionaste?

C: Como la apertura que tiene a todas las cosas y la libertad que ella expresa, o sea, no está amarrada a nada, no se deja amarrar por nada.

M: ¿tú crees “C” que existen características generales de las personas creativas?

C: Características....yo creo que algo que sí es importante es como la flexibilidad, la apertura a distintas visiones de mundo, creo que eso, lo que puede.... en distintas áreas pero eso es lo que me parece que he observado de distintas personas que no solamente vienen del mundo del diseño sino de la música, o de la literatura, ¿cierto? , es como esa apertura que se tiene a distintas visiones, o sea no se anclan a un solo, a una sola visión, a un solo paradigma, no, eso significa que también son personas que tienen mucha capacidad de escucha ¿no?, o de reconocimiento de otras cosas y de otras personas.

M: Listo, ahora te invitamos a que pienses en un objeto o una idea relacionada con diseño, que te parezca

particularmente creativa y que lo describas, por favor.

C: ¿Un objeto particularmente creativo?

M: O una idea, una propuesta, es decir, no tiene que ser algo material, también puede ser inmaterial.

C: Bueno, tiene que ver con lo que ahorita pues estoy, en lo que estoy trabajando, es que eso siempre incide ¿no?, como el momento, eso está mediado por el momento actual. En este momento yo estoy trabajando sobre temas de desarrollo local y, pues, yo estoy fascinada con los nuevos planteamientos que van más allá del desarrollo, es decir que son otras apuestas que ya superan del desarrollo, es decir que están cuestionando fuertemente el modelo económico actual y la crisis pues que se está dando a nivel mundial y realmente la crisis en que ya cayó la globalización, entonces hay un autor que es un francés La Touche, que está planteando otras propuestas que van más allá del desarrollo, entonces no desarrollo, entonces le apuesta a planteamientos como más focalizados en el localismo y que son propuestas alternativas, entonces eso me parece que cuando uno está metido en algo tan fuerte, pues, que nos incide en la vida cotidiana como es el sistema económico imperante y lo fuerte que es que nos incide que cruza todas nuestras vidas ¿sí?, inclusive en la academia pues cada vez las lógicas de mercado se meten en la academia, en nuestra vida ,pues estamos inmersos y sumergidos en el consumismo, y resulta que lo interesante es que, pues están surgiendo otras propuestas y me parece que eso es ser muy creativo, o sea, ser capaz de superar como el espíritu de una época, o sea esos puntos de ruptura que se plantean en la historia como una posibilidad diferente para que la sociedad pueda seguir viviendo, eso me parece más innovador que pensar en un objeto o...¿sí?, y me parece que son apuestas grandes que también le plantean posibilidades al propio diseño o que igual si esto está surgiendo entonces también el diseño pues no puede seguir inmerso en el consumismo, ¿cierto?.

M:¿ Habrían otras características de esas propuestas que nos estás contando, que las hagan creativas,? o sientes que con los que nos contaste ya estaría.....

C: Me parece que tiene que ver la creatividad también con esa noción también de querer transformar, con la transformación, no la dije como palabra clave pero ahorita digamos, entiendo que si, que es ahí como una situación que plantea una transformación, hay una transformación. La creatividad la veo vinculada con la transformación.

M: listo, entonces vamos a hacer un ejercicio....

J: Te vamos a presentar este primer grupo de tres sillas y quisiéramos saber ¿para ti cual es la más creativa de las tres?

C: Para mí esta (1-1).

J: ¿sí? ¿por qué?

C: Porque icónicamente una silla está compuesta y culturalmente pues se entiende que es: una superficie de asiento, un respaldo y cuatro patas, ¿cierto? y digamos pues que esa es la que es capaz de romper más el paradigma de lo que es una silla ¿sí?, porque se genera con una sola superficie que se desdobla, es decir, un solo plano que se desdobla, que es la posibilidad de tener la misma función, rompiendo como el ícono tradicional de lo que es las cuatro patas, el espaldar, superficie de asiento, que es lo que icónicamente se entiende por silla.

J: Si ahora te preguntáramos : para ti cual es la menos creativa ¿Cuál elegirías?.

C: Esta (1-2).

J: ¿sí? ¿por qué la escoges?

C: Pues es la que se acerca más al ícono de silla, o sea, si cogemos un grupo de personas y les decimos: “dibujen una silla” seguramente pues acudirán a la superficie de asiento, respaldo y cuatro patas, es el ícono que culturalmente tenemos más arraigado de una silla, se rompe digamos por la configuración que también se tiene ¿sí?, si bien se acerca un poco a ser poltrona , o sea, que tal vez culturalmente la gente podría

identificarlo con poltrona, de todas maneras sí rompe posibilidades por los espacios que genera entre las partes, y la que definitivamente sí más es esta (1-1), por lo menos es capaz de romper un ícono fuerte que es el de las cuatro patas.

J: Listo, entonces ahora te vamos a presentar este nuevo grupo de sillas, y quisiéramos saber ¿para ti, nuevamente, cual es la más creativa?

C: Esta (2-2), igual esta.

J: ¿sí? ¿por qué?

C: Igual, rompe con el ícono y lo rompe pues también de una manera plástica ¿cierto?, las otras se acercan más al ícono de la silla ¿sí? y de todas maneras las resoluciones no son tan plásticas, sí tienen algo también de... o sea, seguramente me afecta más estéticamente esta que las otras, entonces por eso la escojo.

M: Yo quisiera preguntar, cuando tú dices, cuando te refieres al plástico...no es el plástico material?

C: No es el plástico, es la expresión, la expresión y la fuerza que tiene la expresión como una presencia para un espacio ¿cierto? entonces la que más me parece que rompe icónicamente con la silla es esta (2-2), de todas maneras, o sea, no solamente porque sí rompe las cuatro patas sino la expresión plástica que tiene o la expresión que tiene formal, para ya puesta digamos en un lugar es la que considero que es capaz de generar como mayor creación y ruptura con lo que es la representación tradicional de la silla, quiere decir que sí va asociada la creatividad con la innovación, sí, totalmente.

J: Bueno, ahora si te preguntamos entre las otras dos ¿Cuál escogerías como la menos creativa?

C: Esta (2-3).

J: ¿sí? ¿por qué?

C: Porque es igualita a cualquier silla, muy parecida... Aquí no sé, no sé.

J: ¿O qué ves en esa otra ahorita, por ejemplo, que surge esa duda? ¿Qué ves? ¿Qué te hace dudar?

C: Porque esta, salvo la base, es como rígida de concepto, está por lo menos me genera cierta...¿sí?, trabajo aquí volumetría diferente pues en el planteamiento de la superficie y la silla ¿cierto?, aunque yo las vería equilibradas en que no son muy creativas, como hay que escoger una, sí tal vez por esta (2-3), queda la duda.

J: Bueno, ahorita en este otro grupo de sillas ¿Cuál escogerías como la más creativa?

C: Esta (3-3).

J: ¿sí? ¿por qué la eliges?

C: Por ser capaz de integrar todo en una misma forma con un mismo material ¿sí? por la unidad cuando la silla por lo general sí está compuesta por partes, componentes, en cambio esta ya lo convierte en una habilidad, estas siguen siendo conformadas por partes, esta aunque es una unidad de todas maneras, no sé, yo esta la veo más integrada.

J: Entre las otras dos, ¿si tuvieras que escoger la menos creativa, cual escogerías?

C: ¿La menos?. Esta (3-2).

J: ¿Por qué la escoges?

C: Porque sigue siendo un conglomerado de partes que se integran después en un todo, pero las otras les veo que tienen una búsqueda de integración, de unidad, de solidez, de ser capaz de expresar un objeto con forma de función integrando una sola cosa, la integración me parece que es creativo ¿sí?, lo otro pues pareciera que sí por los materiales pero no, no lo es finalmente, siguen siendo componentes del mismo ícono finalmente

¿no?

J: Y ahorita, en este último grupo de sillas, la misma pregunta ¿Cuál te parece la más creativa y cual la menos?

C: Yo dudaría que esta se pueda llamar silla ¿sí?, luego entonces no sé si entraría o no en la categoría ¿sí?, porque no la identifico como silla, entonces el reto es que también siga siendo silla, ¿no?, entonces como la saco del grupo pues para mí la más creativa sería esta (4-3) porque sigue siendo silla, sigue comunicando silla ¿sí? la otra no, esta (4-2) por ejemplo sí es altamente creativa pero es otro objeto, que es cuando digamos, es otro objeto que te sirve para otras posiciones pero ya no es silla, ya se llama otra cosa como buró natural para recostarse, algo así se debería llamar, es otro objeto; cuando uno es capaz de romper todo lo icónico de un objeto todas las marcas que son sintácticas de un objeto pues genera uno la mayor innovación, pero también rompe con el concepto de lo que era el objeto.

J: Bueno, si de todas maneras te hiciéramos la pregunta por cual te parece la menos creativa, ¿Cuál escogerías?

C: ¿La menos?

J: Sí.

C: Esto de acá (4-1), digamos que esto es una representación de...eso, la menos creativa, se ancla al ícono, lo rompe de todas maneras porque son tres patas, pero no, superficie de asiento, respaldo, rompe las cuatro patas, pone tres, pero claro, digamos que esta ya es la ruptura total del ícono, pero ya no se lee como silla ¿sí? y por eso escogí esta, porque si se sigue leyendo como silla.

J: Si ahora te mostráramos el conjunto de las doce sillas y te pidiéramos que por favor eligieras cual es la más creativa, ¿Cuál escogerías?

C: ¿la más creativa? esta (4-3).

J: ¿sí?

C: Si.

J: ¿Por qué la escoges entre todas?

C: Porque fue la que fue capaz de romper el ícono de silla y sigue sirviendo para sentarse y sigue comunicando que es silla, no única ¿no? Porque hay varias sillas ahí, pero sí son sillas, conjunto de sillas, sí, sí lo son.

J: Y Si te hiciéramos la pregunta por cuál te parece la menos creativa, ¿Cuál elegirías entre todas las sillas?

C: Esta (1-2), anclada al ícono.

M: Bueno, para continuar, te vamos a mostrar un continuo, en el cual nos gustaría que nos contaras donde se ubica tu punto de vista, entonces...ah, pero antes, que se me pasó, quisiéramos preguntarte si a partir de todo lo que nos has contado del ejercicio como tal, tú consideras que existen características generales de los objetos creativos.

C: Características generales..... Pues la característica está en que son capaces de romper icónicamente, o sea, a nivel de, digamos que lo que hemos estado viendo son sintaxis, ¿no? De los objetos, o sea las formas, entonces, claro ahí está contenida la función ¿cierto? y cada una pues igual también tiene un lenguaje y muchas cosas que yo leo ahí, pero por lo general yo sí creo que las características de un objeto creativo es aquel que es capaz de romper con la imagen icónica que se tiene en la historia ¿sí? y con algunas de esas marcas sintácticas, o sea, marcas sintácticas me refiero a marcas de la forma en lo icónico o representativo de lo que culturalmente se entiende, y aún sin embargo sigue comunicando su carácter cultural en cuanto a objeto, lo que les explique, sigo pensando que esta no es una silla, esta no es silla.

M: Entonces ahora sí nos gustaría mostrarte un primer continuo y la idea es que ubiques tu punto de vista frente a lo que dice allí, entonces dice:” la creatividad es” y el continuo va desde “innata” hasta “adquirida” ¿dónde se ubicaría tu opinión?

C: En el punto medio.

M: ¿Cuáles son las razones para ubicarlo en ese lugar?

C: Porque la creatividad es consubstancial a los seres humanos pero de todas maneras sí se puede desarrollar.

M: ¿Qué sería esa parte innata de la creatividad desde tu punto de vista?

C: O sea, innata es una capacidad normal que las personas nacen con eso ¿cierto? y todos los seres humanos lo tenemos, inclusive si el coeficiente intelectual es bajo de todas maneras la persona es creativa, pero es adquirida también por que sí se puede desarrollar, o sea, yo considero que sí hay mecanismos para poderla desarrollar, precisamente si tú haces consciente pues cosas que hemos visto, o sea, si tú logras romper con lo icónico si tú logras romper con alguna marca sintáctica, de hecho yo con los estudiantes lo he hecho, en el curso de semiología que dicto, o sea, lo hago conscientemente, o sea, rompamos marcas sintácticas a ver qué resulta, ¿cierto?, o trabajar sobre sintaxis construidas y a partir de eso generar el objeto, entonces sí hay mecanismos para adquirirla y desarrollarla.

M: Entonces, precisamente respecto a lo que estás hablando, nos gustaría que ubicaras tu punto de vista frente al continuo y va desde: “sin posibilidad de desarrollo” hasta “posibilidad de ser desarrollado”.

C: ¿sin posibilidad de desarrollo? No, pues acá, yo creo que se puede desarrollar mucho, mucho.

M:¿ Tú crees que la enseñanza del diseño puede ayudar al desarrollo de la creatividad?

C: Si, muchísimo, sí, o bloquearla o sea ejercicios en diseño o trabajos en diseño que solamente se enfocan en lo analítico, pues lo que hace es bloquear al estudiante, de hecho ahí siempre hay un salto a un abismo que muchas veces es insuperado y que genera en los estudiantes muchísimo estrés y también frustración, ¿sí?, porque esta es la carga digamos en lo analítico o en lo descriptivo-analítico y en organizar los requerimientos de diseño que es digamos metodológicamente algo que ,pues se ha manejado tradicionalmente y luego ya la resolución llegará a alguna parte de síntesis, el mismo, digamos trabajo tan fuerte que se ha hecho a nivel de análisis, de clasificación, de descripción y todo esto, de requerimientos que son necesarios para llegar a una respuesta proyectual que genera bloqueo en el estudiante, entonces que esta investigación yo pienso que ahí podría aportar mucho , es decir, el que sea algo natural del proceso, de un proceso proyectual si es natural esa fase, es decir, de pasar de lo analítico a lo sintético, o sea, creando los mecanismos para que pueda ser un trabajo propio del proceso y no como un proceso en ruptura que es lo que sucede actualmente, ¿sí?, pues tendríamos menos deserción, menos como desazón en el trabajo de diseño, menos malestar, menos miedo, menos angustia, menos estrés, sí, y si esta investigación puede aportar en eso pues maravilloso.

M: ¿tú como docente, cuales estrategias utilizas para el desarrollo de la creatividad?

C: Ah, sí, sí, sí, yo dictaba una asignatura que se llama semiótica y también sintaxis del producto, y también la dicté con bastante ... en mi carrera docente he tenido distintas áreas de desarrollo pero sí dicté un taller de semiología de producto y también dicté un curso que se llama sintaxis del producto pues donde trabajamos todo esto y precisamente ¿sí? yo trabajaba desde la sintaxis de acción de romper con lo icónico ¿sí? pero así conscientemente, ¿cuáles son las marcas sintácticas que se tienen?, si por ejemplo uno crea un lenguaje aparte, o sea, uno no está pensando en objetos, uno por ejemplo tiene un lenguaje visual aparte y ese lenguaje visual ya está creado y uno quiere crear el objeto, entonces es impostarle las funciones a esa sintaxis que uno ya tiene, como por ejemplo trabajos que he hecho con música, trabajos que he hecho con pintura, por ejemplo se hace primero un trabajo de pintura y sobre ese trabajo de pintura, pues ya se tiene la sintaxis , entonces es plantearle las funciones a partir de una sintaxis ya construida, entonces eso genera bastante lúdica, no hay temor porque la forma ya está lista, entonces yo les digo a los estudiantes: “La forma ya está lista entonces lo que hay que poner son las funciones, traigamos de lo icónico del objeto pero también rompamos sintaxis, elementos sintácticos o sea las cuatro patas”, esta por ejemplo a ver qué pasa y , pues sí, que tengo imágenes



hasta de eso y todo y bueno, distintas cosas y distintas posibilidades porque también puede ir pues en la otra vía, es decir, qué mecanismos pues definen formalmente pues digamos un objeto tradicionalmente, cual es el recorrido histórico que ha tenido entonces eso también ayuda a leerle al estudiante que hay muchas posibilidades de construir que responden a un momento histórico y bueno, últimamente pues que estoy haciendo unos trabajos espectaculares en la asignatura que se llama: “De la literatura a la imagen” ¿sí? donde los estudiantes de la literatura a la imagen, de la literatura al objeto, pero yo hago un trabajo también de la literatura a la imagen, sí, aquí tengo un trabajo, entonces donde se trabaja mucho por ejemplo desde el concepto ¿sí? por ejemplo en este trabajamos: bueno, vamos a hacer, tenemos un planteamiento teórico que es desde Eco, desde Humberto Eco, y entonces pues trabajamos todo lo que es semántica y todos los conceptos, entonces desde esos conceptos se tratan de llevar a la imagen, pero antes de eso hacemos lecturas de imagen, entonces primero viene un ejercicio fuerte de lectura de imagen en que en la clase somos capaces de leer cien imágenes y todos los estudiantes están leyendo la imagen y eso va sensibilizando mucho, luego pasamos al trabajo de construcción de imágenes, entonces la construcción de imágenes, pues primero va desde, o sea por ejemplo, bueno en este ejercicio hay que transmitir un concepto de Bogotá positiva, entonces pues, o sea hacemos por grupos de estudiantes y los estudiantes digamos, se ponen en parejas y entonces, bueno, o sea, unos escogieron por ejemplo: “no, queremos transmitir la Bogotá sensual”, entonces qué elementos quieren transmitir de la Bogotá sensual y a partir de eso construyen las imágenes pero tienen que construir primero todos los conceptos y luego llevarlos a la imagen y a través de qué elementos denotativos y connotativos es que se llega a la imagen, la denotación es la primera referencia, cuando tú ves algo por ejemplo esa silla pues es la primera referencia que les transmite y lo connotativo es todo lo demás que se te viene a la mente, entonces por ejemplo si vemos eso, también podría ser analizado de esa manera ¿sí? entonces por ejemplo cualquiera, ¿esta qué me denota? ¿sí? entonces bueno, sí, me denota silla, pero también poltrona y también relajación y también playa y todas las demás referencias, ¿sí? entonces por ejemplo, toda esta serie de ejercicios los hacemos porque la idea es que los estudiantes después sean capaces de llevar esos conceptos o bien a la imagen o bien a los objetos ¿sí? y que los objetos efectivamente te transmitan eso que se ha querido ¿sí?, no otra cosa, entonces, por ejemplo, a veces nosotros vemos gafas, entonces uno ve unas gafas y entonces le parece que son femeninas pero la feminidad no está ahí, la feminidad ha sido un concepto que ha sido llevado a la forma a través de unos elementos o bien formales ¿sí? o bien por manejo de materiales, o bien por manejo de determinados elementos que se le introducen y eso es lo que yo enseño por eso amo mi asignatura, yo soy la más feliz, de la literatura al objeto sería, y ahí vamos.

M: Perdón yo pregunto, en mi ánimo de aprender, cuando tú estabas diciendo : esta silla denota poltrona o denota silla de... cuando hablamos de playa, relajación, ¿eso sería connotación?

C: connotación.

M: Ah, ok.

C: La denotación es la primera referencia ¿sí? entonces, bueno, sí, digamos que esta bueno silla ¿sí? y lo otro pues bueno, sería como a mí me connota por ejemplo : plástico, barata, transportable, liviana ¿sí?, además de ser, porque digamos, puesta ya así seguramente sí puede connotar que, o sea, ser efectivamente liviana pero mira que en lenguaje visual yo ya digo que es liviana, yo no la tengo aquí para pesarla, a mí ya me está connotando todo eso ¿sí? y de hecho, pues oye, los japoneses ahora están trabajando un montón sobre esto que es lo de la tecnología kei, este semestre voy a dar el salto hacia eso, ah no, ingeniería Kansei, pues esto ya precisamente es como trabajar, cómo llevar esos atributos a los objetos, además lo que me ha parecido interesante es que yo hace mucho tiempo vengo trabajando eso y me encuentro ahora con esto, que es una ingeniería Kansei, inclusive he estado explorando eso, tengo unos videos, ahorita les muestro, impresionantes, y de todos esos atributos, o sea, qué atributos y también qué prefiere la gente o sea, es mucho más , cualitativo, entonces todo eso, y eso es pa` mi clase por ejemplo, yo soy la más feliz y es experimental, y mi clase es experimental, cosas muy interesantes, por ejemplo unas estudiantes ahorita trabajaron, ah entonces, no más en eso, mira, si uno permite el espacio, yo único que les dice es: ”mira, el asunto es construir un mensaje positivo de Bogotá “, cierto, entonces primero hay que pensarse cuál es el mensaje ¿sí? y luego también todos los conceptos entonces es fácil de manera increíble qué deben notar y qué deben connotar , ¿cierto? entonces, por ejemplo ya los temas eran libres, entonces unos temas que yo decía : ¡qué cosa tan divina! lo de “Bogotá sensual”, lo de unas que trabajaron “la Bogotá del Rebusque”, entonces lo que querían transmitir por ejemplo, el mensaje final final era que en Bogotá hay mucha gente que vive del rebusque y que el rebusque de alguna manera también, no solamente te permite, es un modo de vida, sino que también te

permite trascender digamos a tus sueños, ¡unas imágenes!, al final ya estaban logrando construir lenguajes visuales, es decir que esto tiene una coherencia visual, así como esto tiene una coherencia visual porque tiene, tiene, la coherencia visual o la coherencia formal se construye pues porque pues, igual, se aplica un código a todo, pues, como una vajilla: está el pocillo, está la, está el plato y todo, pero todo pues tiene una coherencia que uno lo ve: ah, no, esto es una vajilla ¿cierto?, ya lograban, porque yo les pongo a hacer con eso narrativas visuales, ¿cierto? o sea, el conjunto completo cada una dice una cosa pero el conjunto completo todo, entonces, pero mira los temas, qué cosa tan divina, yo le decía no acá, por ahí una que me mandó las mil y una vidas, las mil y una vidas en Bogotá, se vincula como la niñez con el anciano, no, unas cosas, súper bonito, y los estudiantes se van sensibilizando, al principio no es fácil y ellos se dan cuenta, por ejemplo una que trabajó, una chica que trabajo la, ¿la qué? La, o sea, como la, ella lo que quería decir es que en Bogotá los animales forman parte de nuestra vida ¿cierto? y que están ahí y todo eso y que ellos, pues, tienen otra mirada de Bogotá que de todas maneras nos incide y fíjate que cumple y presenta el trabajo, yo le dije: no, no puedes decir nada, presenta el trabajo a ver qué dicen las personas ¿cierto?, presentó el trabajo y sí, o sea la gente era, distintas miradas de Bogotá, como otras perspectivas, como que esto nunca lo habíamos visto pero de alguna manera sí existe o quien puede mirar así, que la paloma, entonces, claro y también aparecía ahí, el animal aparecía ahí entonces de pronto ponía la imagen de la paloma y mira que nadie refirió a los animales, que era como el tema, aunque aparecían ahí, de pronto ella ponía, ¡tun!, aparecía la paloma ahí en algo ¿no? Pero luego ponía como las distintas miradas que puede hacer una paloma de la ciudad y luego vinculada con las personas, entonces, pero mira ahí la ruptura que hay, o sea, ¿sí?, la capacidad también de generar conceptos y luego llevarlo al ámbito o la forma, por supuesto, y miro imagen luego vamos a llegar a objetos ¿sí? y ahorita ya para semana de... esta semana de reflexión se fueron con la tarea de literatura, o sea pues, tienen que trabajar sobre contexto literario contemporáneo, porque la literatura colombiana contemporánea, está trabajando sobre, es súper hiperrealista, o sea, por ejemplo Rosario Tijeras o, somos muy, digamos de las problemáticas que se están viviendo y pues, sobre eso pues tejen las historias, pero claro imaginativamente pues entonces se construyen espacios de más (...) de los estudiantes van a estar trabajando sobre la literatura y pues, luego, si tienen la literatura pues van a llegar a los objetos.

M: Sería, de hecho, muy rico si al final de la entrevista nos pudieras mostrar algunas imágenes que nos contabas de los estudiantes, o si quieres...

C: No, que algún día vayan a ver los trabajos.

M: Claro, con todo el placer de la vida, por supuesto.

C: No, y pues la gente no se imagina, no pues mi clase yo veo dos horas, cualquier cantidad de tiempo para prepararla, para pensar, para cualquier cosa que digo, es un montón de tiempo, ¿si ve? Mire todo esto, entonces no sé si tenga porque es que por lo general no, yo les dejo a los estudiantes los trabajos, lo que pasa es que este por ejemplo no lo he visto, es que es de un estudiante que es vagoncio, entonces yo le digo, o sea, el primer treinta por ciento sacó 1.8 entonces ahí se ve lo que ha hecho porque él no llegó a esa clase, entonces la última vez no llegó, inclusive en la presentación del trabajo no llegó y entonces “ay no, y entonces qué hacemos” entonces yo le dije: “no pues no entregaste, no entregaste y no entregaste” ¿cierto?, entonces: “no, pero qué podemos hacer” entonces yo le dije: “no pues yo te recibo los demás” “¿pero, lo recupero o lo pierdo?” yo le dije: “no, pues tráigamelo porque qué más puedo hacer, ah?”

M: Vamos a ver qué tanto te sorprende el trabajo.

C: No, estos son lo que les digo (*Mostrando en el computador, las entregas de un grupo de estudiantes*), o sea, de esto, entonces partimos primero lecturas, ¿si ve?, entonces esto se le pone al estudiante y ellos tienen que, pues ir diciendo que denota, qué connota, qué leen ahí, qué tal, para pasar luego, pues claro y hay un montón ¿no?, para pasar luego, pues si además son veinte mil cosas, para pasar luego pues a la construcción de, pues de eso, ¿si ves que es metódico, cierto? esto que se está fundamentando, entonces construcción de imágenes significativas, entonces ¿si ves?, este era el de Bogotá, definir el mensaje de Bogotá una ciudad vibrante que hay que visitar, por ejemplo, ¿sí?, entonces semántica, significa o no, Bogotá es cosmopolita, cómo lo va a llevar a la imagen, entonces luego, a través de qué elementos va a denotar y connotar, entonces no es tomar fotos a la loca, pues porque ellos pueden construir esto, tienen que construir las imágenes ¿sí?, pero pues hay un método para hacerlo creativo, y claro, entonces ellos evolucionan mucho, pues ya mire no más los temas que se han inventado y todo y les muestro ejemplos, por ejemplo ¡uy! Este es una belleza

(mostrando un video que invita a visitar México), claro porque les muestro ejemplos para que tengan de alguna manera, pues referentes y yo les digo:” esto es lo que quiero que me hagan” ¿sí? entonces a ellos también les va llegando pues a través de todos los sentidos qué es lo que uno está esperando ¿no?. Esto es muy bonito (*sonido musical suave*) les voy a mostrar un poquito, y les gusta , pues porque te envuelve, creo que gozan mucho, los estudiantes hoy en día gozan mucho con lo que hacen. O sea que tú les das las herramientas, y les das bien la instrucción y todo, gozan después con lo que hacen, lo que hacen le ponen música y todo, lo que presentaron era parecido a esto, es que es así, divino, miren.

J: No, muy impactante.

C: Entonces, pues esas son mis clases, espérense a ver si encuentro acá... esto son cosas de ellos... esto era para “crónica de una muerte anunciada”, pero bueno, lo más impactante fue lo que finalmente logró que es la imagen, miren, crónica de muerte, crónica de una muerte anunciada, no, ¿ es que llegar a esto?, claro, lo tradicional es que yo le pongo esto y no, o sea crónica de una muerte pues entonces ponen el cadáver ahí ensangrentado, ¿sí?, pero no, llegar a esto.

M: Ah, está muy buena.

J: Sí, a romper con lo que el otro espera.

C: Es impresionante, la fruta que eso, o sea es que esto es trópico, claro pero pues tenía todo pues un discurso ahí narrativo, claro, errores porque pues... Pero vean esto, aquí ya estaba buscando un lenguaje visual, ¿sí ven lo que les decía del lenguaje visual? O sea las frutas tropicales, resaltar con un color, la otra en blanco y negro, por ejemplo acá esta, no, pues es fácil y ella misma se dio cuenta, “no, sí, yo como que por qué puse eso”, claro pero dense cuenta, entre esta y está ya hay una búsqueda de un lenguaje ¿sí? y trópico y eso ¿sí? pues no es fácil, entonces cual es el concepto que yo quiero de acá para esto ¿sí?, y luego entonces pasamos desde la literatura al objeto también con lenguaje; la idea del último ejercicio ya cuando es de la literatura al objeto es coger como esa expresión que hay ahí, o sea, la sintaxis que hay ahí expresiva y ser capaz de llevar esos lenguajes a, pues a un objeto, pues es difícil, pues si no ha pasado por eso no, y he tenido un par de estudiantes: esta niña Daniela Materón, buenísima pero impresionante y el otro semestre también, el pasado tuve otra Daniela, Daniela..., no, he tenido dos Danielas y además....

M: ¿A ti te han dado mucho trabajo?

C: No, las mejores, al contrario, las mejores, las que me ayudan (risas), sí, que son de un sensible, que la cogen refácil y entonces, ¡uy! Pero esta Daniela Materón tiene impresionante las imágenes porque ya no era solo imágenes, no era solo fotografía sino que le mezcla pintura, a la fotografía le mezcló pintura de ella, grafismos, y la otra también la que tuve el semestre pasado otra Daniela hasta me puso ahí en la evaluación, si yo creo que fue ella la que me puso, ¡no, que es esto! Es un honor que le ponen a uno que uno no se lo, que es el mejor profesor pero realmente ellas son las que son excelentes alumnas, sí, impresionante, no así, pero de los estudiantes no tengo, bueno, no sé si aquí, no sé si tengo, casi nunca me quedo con los trabajos de ellos, no y teoría tengo, mira, lenguaje del producto, literatura colombiana, tengo cultura imagen, las culturas e identificaciones...

J: Después de este recorrido además muy bonito, de todas las experiencias, de poder ver ¿Específicamente cuáles son las estrategias que tú usas para desarrollar la creatividad?

C: ¿es que no lo dije todo? (risas), Mauricio (risas), aquí la puesta en escena (*refiriéndose a un archivo, enviado por un estudiante, que no se puede visualizar correctamente en la pantalla del computador*).

J: y ahorita que le veo el CD pues...

C: Yo te lo entregué, ¡ay no! Tengo que prestártelo, Bogotá finalmente, no abre, la línea, no abre (risas), ja...no abre..

J: Pero mira que ahí está avanzando.

C: Sí, ahí, está.

J: Mira, se quitó, estaba como pasando sombra, está un poquito conceptual.

C: (*risas*) , tengo un estudiante muy bueno ahorita, es que los estudiantes los que jalonan, lo importante de que te toque un líder positivo, tengo un estudiante Nicolás, él se queda y al final de la clase: “ay, no sé qué, yo quiero más esto, por aquí”, no pero eso son los que te ayudan un montón porque luego jalonan el grupo, no, mira esto,! Ay! tengo angustia ajena, (*risas*), yo pensaba que lo estaba recuperando, no, qué sería lo que quiso expresar ahí, no, hay algo que no está leyendo algo la cosa,¿ será que la paramos y la volvemos a poner a ver qué?

M: También hay un archivo en Word,¿ de pronto será que si miramos eso ahí explica?

C: Como era solo línea, Bogotá histórica, eso es una Bogotá histórica, no, de pronto como le agregan a las localidades, atravesando cada uno de los escenarios veremos construir una historia diferente al unirse con los demás, está bonito, ¿sí?

J: Tercera oportunidad.

M:¿ Ese es el único reproductor con el que puedes abrir el video? ¿no será abrirlo con otro?

C: Pero creo que no tengo otro instalado, porque qué otro hay-

M: Porque como irte a mi PC ¿dónde está el video , si es en mi PC peque? Y ahí abrir aquí en el CD doble clic y ahí clic derecho.

C: Ah, OK vale.

J: Y ahí abrir con ¿a ver si sale otro reproductor?

C: No, no busquemos este-

M: O de pronto abrirlo desde tu portátil.

C: Esos son periféricos, no me toca es verlo, pues lo veremos en la clase, lo llevaré a ver y justifíquelo, pero bueno, por lo menos lo hizo, un estudiante que nunca va, nunca ha ido a una clase, no, es que los chinos hoy en día manejan muchas formas, muchos rollos, están metidos en muchas cosas y también tienen muchas incertidumbres.

M: Bueno, continuando entonces, queremos preguntarte cambiando un poquito de tema, si para ti la creatividad puede ser evaluada.

C: Yo creo que ahí no estamos mal, yo creo que sí puede ser valorada, lo que pasa es que no, creo que no se han establecido los mecanismos para eso, ¿no es cierto? por ejemplo si yo digo que el cien por ciento se puede desarrollar entonces eso es lo que uno podría también medir, es decir, a nivel de desarrollo o cómo se va desarrollando de acuerdo a algunos parámetros de alcances y eso, ¿cierto?, sin embargo me parece, por ejemplo ¿el diseño puede ser evaluado? Es lo mismo, sin embargo lo evaluamos, pero...

M: ¿Y tú evalúas la creatividad de tus estudiantes?

C: Le evalúo los ejercicios de acuerdo con los objetivos pero creo que no evalúo la creatividad.

M:¿ Y se te ocurre de pronto alguna manera en la cual pueda llegar a ser evaluada?

C: Si, si hay parámetros establecidos creería que sí, por ejemplo en esto ¿no? Si por ejemplo la creatividad es la capacidad de romper con lo icónico y de generar otra respuesta, pues eso sí puede hacer medido, rompió el ícono de las cuatro patas, rompió esto ¿sí? genera una iteración o un lenguaje visual, eso sí, ¿sí?, lo que no sé es si como capacidad por ejemplo, eso es lo que sí me parece una dificultad, mejor dicho, me considero ignorante, neófito y no sé nada para responderle esa respuesta, pero en diseño si, también, o sea, se evalúa diseño y bien bien complicado, o sea creo que en eso....

J: Por ejemplo tú ahorita que incluyes la dificultad de la evaluación de diseño ¿qué ves, o qué elementos son esos que ves difíciles de evaluar?

C: Que por ejemplo tú puedes evaluar, bueno, que el estudiante lleva un buen proceso y si hizo análisis y si pues tiene un buen planteamiento pero igual después, pues uno ve, hay gente que es muy buena analizando eso y todo y después la síntesis: “oiga, pero este no” ¿sí? entonces, pues esas respuestas también pues como resultado ¿sí? es lo que me parece muy difícil de valorar sobre todo en el aprendizaje y en general, por ejemplo con lo del sistema nacional de diseño ellos supuestamente establecieron unos indicadores que sería bueno que ustedes los estudiaran y pedir esa información allá a Javier Ricardo Mejía, “mira queremos conocer los indicadores que establecieron en el taller de la Universidad Nacional” aquí hubo un taller y en la Universidad Nacional hubo otro taller. En ese taller de la Universidad Nacional como que establecieron unos indicadores para evaluar casos exitosos de diseño, entonces ¿Cuáles son esos? O sea, ahí están, si están estableciendo indicadores, ¿cuáles indicadores para decir que es un caso exitoso? Entre esos, si están diciendo “caso exitoso” entonces qué se entiende por caso exitoso ¿sí? primero y segundo pues sí, pues se está midiendo algo con relación al diseño, casos exitosos de diseño pues entonces qué es lo que se está teniendo por “casos exitosos de diseño” y que supuestamente eso nos va a incidir a todos, entonces pídanlo, escribanle ya a Javier Ricardo: “Javier Ricardo, mira, “C” nos comentó que en la Universidad Nacional en el taller de la, establecieron unos parámetros, unos indicadores para casos exitosos de diseño entonces nosotras quisiéramos conocer esos documentos, además tenemos derecho todos porque con eso ellos van a medir qué es y qué no es ¿sí?., qué riesgo.

M: ¿Tú crees “C” que existen personas más creativas que otras?

C: Ah, yo creo que sí.

M:¿ Dónde se ubicaría tu punto de vista en el siguiente continuo? Dice: la creatividad la poseen y va desde “pocos seres humanos” hasta “todos los seres humanos”.

C: No, la creatividad sí la tenemos todos ¿sí? o sea, todos tenemos creatividad eso sí ¿sí?, lo que pasa es que yo creo que , yo pienso que hay unas personas que la tienen más desarrollada que otras ¿sí?, que ha habido circunstancias de la vida que han hecho que pues se desarrolle eso más ¿sí? sino mírenos aquí los colombianos, uno se queda aterrado, o sea las cosas también que se les ocurren y todo eso yo sí creo, y tiene que ver con los contextos de las personas y las situaciones que le suceden a uno, pues esa capacidad de transformar y de buscar alternativas a sus propios problemas también, ¿no?, creo que sí, o sea, de pronto va una persona que, yo sí creería que una persona que de pronto pues tiene como muchas cosas resueltas pues no es tan creativa, finalmente no tiene que utilizar esa capacidad tanto, tal vez, que es un poco lo que yo ví en España, yo viví en Navarra y pues viví en una comunidad autónoma que es muy rica y pues qué, pero entonces ahí pues ¿qué vi yo? O sea, que la gente se deprime, pues porque ya como que : ”cuál era el reto” , como que ya todas las condiciones y esto, entonces, al contrario, entonces la gente se aburre de solo escuchar cada rato: “no, que está deprimido, que no sé qué” yo decía, se lo juro que yo en el contexto acá mío y seguramente en otros y seguramente también, tú que eres psicóloga, pero yo no escucho tanto acá que la gente está deprimida, mejor dicho.

M: Entonces la diferencia se nota ¿no?

C: Allá sí cada rato escucha uno, pues yo decía: “en esta ciudad tan divina” ¿sí?, no pero precisamente yo creo que a mí misma o sea, igual la ciudad divina, todos los árboles pensados, la combinación de los colores de los árboles pensados, árbol verde limón, al otro lado árbol morado divino ¿sí?, todo así entonces, tulipanes, una ciudad llena de jardines, no te roban no, y no pasa nada y la gente tampoco crea mayor cosa sino: “ay, no, vamos a cine” pues se comparte y eso y ya ¿sí?, mientras que aquí yo siento una energía muy especial en Colombia, o sea, de hecho cuando regresé yo: ¡juy, no que rico! ¿sí?, lo primero que llegué, yo llegué de España a Colombia y mi prima que es artista: “no, que vamos que es que tengo un evento en el Museo de Arte Moderno”, entonces ahí conocí a María Elvira Ardila entonces ¿sí? había, y entonces ese día estaba Jaime Toro exponiendo y yo no sabía que el conferencista iba a ser Jaime Toro, hablando de las .....y otros cuadros y todo ¿no? Y era solo y era cosas como bueno, que María Elvira tenía una perrita entonces era en medio de la conferencia y nosotras allá arriba, María Elvira, Margarita y yo, mi prima y yo, con la perra ahí que nadie la viera, entonces el público abajo, mirando bien y los demás no, o sea, surrealista, súper rico, eso

no pasaría en España, eso no pasaría o sea, cosas así, una cosa imprevista, una cosa que esto, que qué hago con el perro y el perro entonces dentro de la conferencia o sea esas cosas de que es posible hacerlo, eso creo yo que tiene que ver mucho con la creatividad: “con posibilidades de desarrollo”, entonces sí creo que todos la tenemos pero que igual sí también creo que hay personas que la tienen más desarrollada que otras por lo que les ha tocado o por lo que nos ha tocado, sí.

M: Y en el siguiente continuo quisiéramos saber el factor que más influye en la creatividad, ¿de dónde proviene desde tu punto de vista?: va desde “la persona” hasta “el ambiente”.

C: Acá.

M: ¿Cuáles son las razones para ubicarlo en ese lugar?

C: Que me parece que la persona sí influye, pues la actitud ¿sí? como esa visión, el optimismo, bueno, una cantidad de cosas, pero sobre todo yo sí creo que es el ambiente, no del todo porque también le atribuye a la persona, pues si uno no quiere, ¿sí? casi que uno podría pensar que acá pero es que igual que la educación, o sea, uno puede ser el que más se esfuerce porque el estudiante aprenda pero si no quiere, es un principio educativo, o sea, si no quiere pues uno no puede hacer nada ¿sí? yo le dije eso a este niño si tú no quieres yo qué puedo hacer, no puede hacer nada, no me puedo yo disfrazar, ponerme a hacer..... “no, “C”, no, es que” ¿sí? de hecho me gusta...

M: ¿Cuándo tú dices “un montón de cosas más”, cuando dices “C”, la actitud, la motivación de la persona y un montón de cosas más, te refieres, o sea, ¿cuáles serían esas otras características de la persona o a qué más haces referencia?

C: La actitud, la motivación y el estado anímico, los sentidos de vida, sí, como las trascendencias, las cosas, la construcción de mundo espiritual que tenga creo que también, sí.

M: Continuando entonces, quisiéramos que por favor ubicaras tu punto de vista en el continuo que dice:” La creatividad es producto de” y va desde “inspiración” hasta “esfuerzo y dedicación”.

C: La creatividad es producto de ¿inspiración?

M: ¿Cuáles son las razones para ubicarla ahí?

C: Porque hay cosas de lo emocional que te mueven mucho, pero muchísimo ¿sí?, yo te digo, yo escribo poemas y yo si tengo un motivo para escribir soy impresionante, si hay algo ahí emocional es impresionante, pero también creo mucho en esto, o sea, si no hay esto no se logra nada, tú puedes tener talentos, tú puedes tener dones, porque hay gente que nace también con dones ¿sí? pero si tu no.... Se necesita también tenacidad, perseverancia.

J: De todas maneras yo te quisiera preguntar ¿para ti qué es la inspiración?

C: La musa (risas), ja, ja, no, es algo que emocionalmente es capaz de conmoverte tanto que te lleva a crear ¿sí? a expresar otra cosa ¿sí? o a quererlo decir de alguna manera o a plasmarlo, bueno, algo ¿sí? yo si creo eso, lo creo y lo vivo, lo he vivido ya ¿sí?, o sea, es como la emoción, yo la inspiración la relaciono con la emoción, si quieres lo ponemos ahí: emoción- conmoción ¿sí?

M: Y el último continuo entonces quisiéramos saber si para ti son más creativos los niños o los adultos, ¿dónde se ubicaría tu punto de vista, en lo que dice aquí?

C: ¿Si los niños o los adultos? No, definitivamente yo sí creo que los niños, la educación nos para, uno está preparado para eso, se ha fortalecido occidente sobre todo ,ha favorecido más todo lo lógico, analítico , racional, la intuición, esas cosas  $2 + 2 = 4$  “ ¡uy no!, que bueno, muy inteligente es que ese es el niño más...! pero bueno, otras cosas, lo primero que te están diciendo es: “uy, no desbarate el juguete” y el que desbarata el juguete es un teso porque lo que está haciendo es explorando, cómo es eso, cómo está armado, como es “no, no desbarate” ¿sí?, entonces sí en tanto que los adultos no han sido castrados por la educación, se les ha, no se les ha permitido el desarrollo creo.

M: ¿Y qué diferencia encuentras tú entre un niño creativo y un adulto creativo?

C: ¡Uy! Un poco lo que dije acá con María Paula que es como esa sensación de libertad, de no dejarse amarrar de ser capaz de superar como los condicionamientos sociales.

M: Eso en cuanto al adulto digamos.

C: Si.

M: ¿en qué radicaría entonces esa diferencia entre la creatividad sin la vemos desde acá y si la vemos desde acá?

C: No, pues que los niños no tienen esa atadura tampoco, o sea, el niño es libre todavía de eso, bastante, y las preocupaciones están centradas básicamente pues en, sí digamos hay una, un proceso, en que se le van dando los parámetros y todo eso pues para que se adultice (*risas*), pero él es libre ¿sí? a través del juego, a través de también pues que no está amarrado todavía a las normativas sociales, a todos los códigos, a todo lo que pues es, o sea, al juicio, creo que algo que detiene mucho es el juicio, como igual vivimos en ese parámetro de estar juzgando a todo el mundo, bueno o malo, es que esta persona hizo esto o lo otro, la otra pues, eso es lo que agobia, lo que nos tiene hasta acá a todos en últimas ¿no?, simplemente uno aceptara al otro como es y mire hace estas cosas ¡ay, qué maravilla! Pues sería buenísimo pero no es así, el tema es que a toda hora es el juicio, el juicio del otro, el juicio de lo que hace, el juicio de cómo se viste, el juicio de cómo piensa ¿sí? no me parece esto o sí me parece, pues eso agobia, eso, yo digo: por qué a uno le parece divino el perro, no pues porque a uno no lo está juzgando, el perro simplemente te acepta, o el gato y ya; las personas pues rico que pudiéramos ser así, o sea, liberarnos del juicio y el prejuicio, los niños me parece que eso es lo que tienen y un poco más (...).

M: ¿Tú crees que la curiosidad juega algún papel en la creatividad?

C: la curiosidad, sí, yo creo que sí, sí, sí, sí, como eso de explorar, ¿sí? otras cosas, preguntarse, más la emoción o la conmoción, es que si hay algo que afecta tú te disparas a querer expresar algo o si hay algo que digamos... es como si hay algo que te mueve adentro, por eso la conmoción, si hay algo que te mueve adentro aunque viene de afuera inclusive o de tu propio mundo interno que te mueve y te conmueve, o sea en últimas tú, es por eso por ejemplo si a ti, no puedo ver que haya niños sufriendo en la calle, o sea eso te lleva ¿sí? , si te logra efectivamente mover adentro tú buscas algo por hacer ¿sí? sino pues pasa y puede que no sea curiosidad, porque curiosidad: “ay no, por qué están en la calle, por qué...” No, lo de la emoción, yo sí le atribuyo fuerza.

M: Listo, y ¿la experiencia juega algún papel en la creatividad desde tu punto de vista?

C: La experiencia te puede llevar a desarrollar la creatividad ¿sí?, o sea, si tú has encontrado digamos que hay ciertos mecanismos que te ayudan para resolver un problema, pues tú acudes a eso porque tú ya a través de tu experiencia lo asumiste como un secreto, ¿sí? es un secreto que tú tienes de tu trayectoria de vida que te dice: “siempre que me pasa esto yo hago esos pasos y me funcionan” ¿cierto? más o menos.

M: ¿Para ti qué es la experiencia?

C: Para mí la experiencia es como ...sí, como la trayectoria que tú llevas de recorrido en determinada área o en determinado recorrido, los pasos que has andado, las huellas que has recogido y las lecciones aprendidas que eso te ha dejado ¿sí?.

M: Y el conocimiento, ¿crees que juega algún papel en la creatividad?.

C: El conocimiento, si, si digamos el tema de la creación tiene que ver con un área de conocimiento ¿sí? o con una disciplina, sí, definitivamente sí, claro porque algo que ya tienes te lleva a otras cosas ¿sí? y te permite plantearte nuevas búsquedas o nuevas tensiones, algo que te mueve adentro, o que viene de afuera o que viene de adentro ¿sí? pero hay algo que sí te mueve o puede ser eso, una pregunta o una emoción o algo que pues es lo que te lleva...

M: Ya para ir cerrando: comúnmente se considera que los diseñadores son personas creativas, ¿tú crees que alguien estudia diseño por ser una persona creativa? o ¿crees que es gracias al estudio del diseño que alguien se vuelve una persona creativa?.

C: Pues es como el cliché ¿no? Cuando un estudiante: “bueno ¿y por qué quieres estudiar diseño?” “no, porque, pues porque yo soy creativo” como un cliché que se dice pero que realmente no tiene ningún fundamento ¿sí?, yo no estoy segura que en el estado actual de la enseñanza del diseño se desarrolle más la creatividad, no estoy segura y me parece también que no por el hecho de ser diseñador es más creativo que otro profesional ¿sí? y bueno, habría que pensar, o sea, sí, cuáles realmente son esos como elementos identitarios que queremos que como gremio se nos identifique ¿sí?, si es la creatividad pues entonces sí que deberíamos hacer mucho trabajo para fortalecerla y desarrollarla ¿sí? y también otras cosas, o sea, bueno, qué es lo que vamos a querer que se proyecte de los diseñadores, cuál es ese, esas identidades que queremos que sean reconocidas en un diseñador, pero sobre eso tampoco se ha hecho un trabajo y sobre la creatividad tampoco o sea no, se le dice al estudiante: “sea creativo” o haga innovación y nunca se le dan los parámetros para hacerlo o sea que un estudiante se puede rajarse por eso.

J: ¿Cuáles serían como esas dificultades que hacen que no se haya podido hasta el momento desarrollar o formar en creatividad en el estudio del diseño?

C: Yo pienso que se ha hecho muy poco trabajo de investigación sobre la enseñanza del diseño, entonces pues las personas que somos profesores en diseño pues somos diseñadores, pero de ahí a ser pedagogos en el diseño pues nos falta mucho, y pues hay algunos profesores que se están formando pues en Magister en Educación y demás y pues esperamos que haya luces, planteamientos, propuestas ¿sí? pero tiene eso, que fuimos formados para ser diseñadores no para ser pedagogos del diseño, entonces realmente no se avanza mucho en el conocimiento sobre eso, muy poquito, realmente son áreas poco exploradas, ¿no cierto?, por ejemplo de decir: “Bueno, cuáles son las competencias que debe tener un diseñador” o qué entendemos por el diseño, para que igual también de ahí derivemos cuáles son las competencias que debe tener el diseñador o, no, pensamos como estructuralmente o sea, qué requiere la formación de un diseñador, y con base en eso se ha estructurado, pues los planes de estudio, ¿cierto? pero de ahí a que haya pues un trabajo fuerte, sólido, ¿cierto? sobre pedagogía, enseñanza del diseño creo que no hay ¿cierto? que falta mucho y entonces pues lo que se hace pues es que se replica y, claro, está la influencia digamos del medio, del contexto y todo eso que en últimas, no, o sea, mire, pues resulta que también esto es lo que está demandando la sociedad entonces ¡uy no! Entonces formemos en eso, pero que sea así como una cosa sistematizada o planificada y todo eso, creo que nos falta mucho, mucho, mucho pero muchísimo ¿sí? y cada cual finalmente pues termina haciendo lo que le parece, o sea, ¿sí?, yo no sé si eso pasa en todas las áreas y profesiones pero pues sí, y ha quedado pues pensamientos de escuela, pues la BauHaus y todo y eso ha permanecido ¿sí? pero pues igual también en lo contemporáneo y lo otro pues aquí en la Universidad que tenemos un fuerte planteamiento y enfoque pues que es el que nos da la propia ideología y filosofía de la Universidad con el Paradigma Pedagógico Ignaciano, pero pues igual también en el diseño deben haber unas particularidades de enseñanza ¿cierto? así como de psicología puede ser bueno, sí, la mejor manera para aprender clínica es a través de casos o bueno, en fin, entonces seguramente sí se ha investigado que esa es la mejor manera de aprender ¿cierto? ¿sí? claro aquí pues ha habido ¿sí? trayectorias por las experiencias que no las negamos tampoco, de lo que han dejado distintos maestros, profesores, pero creo que sí falta mucha investigación y eso es un obstáculo pues para el propio desarrollo de la creatividad y también de la formación en diseño. Si creo que la creatividad sí se debe desarrollar en el diseño y en otras áreas pero en el diseño pues creo que es algo que es muy esperado ¿cierto?, se está esperando también como una propuesta ¿sí? que sea capaz de conmocionar finalmente, que si el diseñador se conmociona con el problema, con la situación, con la tensión, en últimas también lo que se espera es que lo que haya como respuesta también sea capaz de conmocionar, de mover algo, pues eso.

M: Y finalmente, luego de lo que hemos hablado en la entrevista, ¿para ti qué es creatividad?

C: Ah, (*risas*), No, yo si creo que pues es una capacidad humana que tiene que ver con la capacidad de transformar, con un proceso, me parece que es un proceso que permite transformar, un proceso que permite, digamos generar otras visiones de mundo, otras posibilidades, lo relaciono sí con la posibilidad de innovar, de la inspiración hacia su desarrollo, en fin, me parece que las preguntas están muy claras de estos de los ¿sí? te ayudan a aclarar muchas cosas, pues eso.



M: Y ¿cómo se relaciona la creatividad con el diseño?

C: La creatividad con el diseño... pues creo que es una competencia deseable y la formación en diseño, en los diseñadores, una oportunidad para construir otras oportunidades y visiones, y como una posibilidad también de desarrollo humano porque, pues, amplía las capacidades de las personas, o sea es una capacidad pero también te permite ampliar tu capacidad para transformar, tu capacidad para buscar soluciones a problemas, en fin.

M: ¿Hay algo más que quieras agregar “C”?

C: No, yo creo que ya.

M: ¿Y tú quieres preguntar algo más?

J: No, así está muy bien, claro que sí.

J: Muchísimas gracias, invaluable todo lo que nos has dicho, además todos los medios audiovisuales.

M: Muy claro y de verdad te agradecemos mucho por tu generosidad con el tiempo, sabemos que eres una persona muy ocupada, entonces muchas gracias haber dedicado el tiempo para la entrevista.

**Entrevista Directivo 3. Facultad de Arquitectura y Diseño. PUJAV  
(Bogotá D.C., Septiembre 19 de 2011)**

M: Primero que todo queremos agradecerte mucho por el espacio y básicamente esta entrevista hace parte de nuestro trabajo de grado de Maestría, y la pregunta que nos convoca es: ¿Cuáles son las concepciones que tiene la comunidad académica de Diseño Industrial, acerca de la creatividad? Estamos entrevistando a estudiantes, a docentes y a directivos; entonces es prácticamente eso: conocer qué piensan sobre lo que es creatividad y lo que es creatividad en relación con el diseño. Entonces, inicialmente quisiéramos saber ¿cuales son las tres palabras que vienen a tu mente cuando piensas en el concepto de creatividad?.

R: Ser humano, sí podría esa ser una, riesgo y dinamismo.

M. Piensa en la persona relacionada con diseño más creativa que has conocido y descríbela.

R: ¿Nombre propio?

M: Sí, si quieres.

R: Alfonso Ordosgoitia.

M: Y ¿cómo es esa persona, o qué te hace pensar que es una persona creativa?.

R: Está siempre pensando en términos de posibilidades ante cualquier situación, está siempre proponiendo alternativas a las situaciones digamos cotidianas, no se queda tranquilo con el equilibrio: “como que algo ya está, entonces dejémoslo así” sino que siempre está preocupado por hacer rompimientos, por hacer digamos, no se queda quieto, es dinámico, ¿cierto?, entonces siempre está proponiendo cosas, así esté en teoría tranquilo todo, no haya digamos una necesidad, de todas maneras se está moviendo y genera siempre propuestas, no se conforma con lo que está, pero no para criticar sino para proponer.

M: ¿Tú crees que existen características generales de las personas creativas? Digamos ya no solo de la persona que nos estás contando sino en general?

R: No estoy muy seguro, porque cuando menciono un ser humano, si puede ser una sola palabra, me refiero a la capacidad que tienen todos los seres humanos, digamos de adaptarse al medio, que es lo que yo creo que de forma básica es la creatividad y yo creo que todos los seres humanos podemos describirlos como creativos, lo que pasa es que tal vez en algunos contextos se desarrolla o se utiliza más esa permanente adaptación o por

lo menos de reconocida, ¿sí? Porque igual así alguno tenga una profesión que no esté reconocida como creativa, en muchas instancias de su vida es creativa en la medida que se adapta y trata de solucionar y vivir mejor, entender “mejor” de estar más cómodo o de tener una condición o una calidad de vida mejor y eso para mí es precisamente lo que moviliza la creatividad y eso es de todos los seres humanos, digamos que hay personas que se centran en... de pronto lo diría “más dinámicos” o sea, están pensando más en soluciones que en los problemas, de pronto esa sería la característica que yo describiría. Una persona que siempre está pensando en la solución de las cosas entonces para mí se podría caracterizar como creativa.

M: ¿Habría alguna otra característica en general para todas las personas creativas?

R: No, yo creo que esas.

M: Bueno, entonces ahora te vamos a pedir que pienses en un objeto o idea de diseño que te parezca particularmente creativo y que lo describas, por favor.

R: Un objeto?

M: Sí, o una idea, de material, una propuesta de diseño que te parezca.....

R: ¿pero que no exista, o sea que yo piense en algo de diseño o algo que ya exista?.

M: Como tú lo elijas, lo que tú decidas, digamos que es como elección tuya el objeto que no exista o que sí exista ya, un ejemplo, un material, una idea, un objeto como tal...

R: Transmilenio (*risas*).

M: ¿qué características de ese objeto hacen que lo consideres creativo?

R: Creo que rompió un modelo que era recurrente, o sea llevábamos muchísimos años pensando en una solución a la movilidad y creo que este ha sido un modelo que rompió las reglas o las maneras como se había resuelto anteriormente. Si bien todavía no lo soluciona al cien por ciento, creo que el porcentaje de acierto es bastante alto como para que yo lo considere un objeto creativo.

M: ¿Tú crees que existen características generales de los objetos creativos?

R: Yo no creo que haya objetos creativos o no, hay personas creativas, los objetos no son creativos, todavía el tema de la inteligencia artificial no está desarrollado, si en algún momento pueda que sí y existan digamos modelos recurrentes matemáticos que sean creativos, como a partir de algoritmos genéticos o algo así, algo se puede lograr, algo se ha hecho pero yo no creo que tanto como para decir que hay un objeto inteligente, un objeto creativo, está mal usado el término, las que son creativas son las personas, creo que hay objetos que resuelven relativamente bien problemas de alto impacto, por eso menciono Transmilenio hay objetos que pueda que estén diseñados mucho mejor en tanto resuelvan el cien por ciento o se acerquen al cien por ciento a resolver un problema, pueda que transmilenio no se acerque al cien por ciento, pero me parece que el impacto es tan alto que lo considero yo un objeto exitoso digamos creativamente.

M: Listo, vamos ahora a hacer un ejercicio....

R: ¿Cuántos les han contestado eso?

M: ¿Qué no existen objetos creativos sino personas, o a qué te refieres?.

R: No, al ejemplo de transmilenio.

J. y M: Ah, no, ninguno, sin duda (*risas*).

R: es que transmilenio está subvalorado.

J: además como las relaciones nuevas que genera en las personas, en toda la ciudad.

J: Bueno, entonces siguiendo con la entrevista, te presentamos este grupo de tres sillas y quisiéramos saber para ti cual es la más creativa de las tres.

R: Yo creo que sale la misma categoría, no considero que haya una silla que.... Que haya sido diseñada por alguien más creativo sí. Creo que no hay una más creativa.

J: Aun así, si tuvieras que elegir una, ¿Cuál escogerías?

R: Esta (1-1).

J: ¿Por qué la escoges?

R: Me parece que es una síntesis formal, tal vez la más concreta de las tres, parece que tiene elementos como de retar un poquitico la estructura, el tema estructural y el tema del equilibrio, pues, como de la gravedad, me parece que es de las tres la que rompe más el esquema tradicional de una silla, entonces me parece interesante ese rompimiento de paradigmas, más que romper un esquema, digamos que no tiene cuatro patas, estas dos sí, es una continuidad, esta tiene un montón de elementos como esta base, esto es como otra cosa, así sea como una sola pieza, pero esta tiene una línea más juntica, es una síntesis formal, me parece mucho más fuerte, por eso me gusta más esta, siendo que me gustan las tres.

J: Si ahora te preguntáramos ¿Cuál te parece la menos creativa?

R: Te respondo que no hay una menos creativa.

J: Y si aún así yo insistiera y te pidiera que escogieras una.

R: La menos ¿la que menos me gusta? Esta (1-2)

J: ¿Por qué esa te parece la menos creativa?

R: No, no es que me parezca la menos creativa, es la que menos me gusta porque me parece precisamente que en los mismos parámetros que evalué ésta, esta tiene una síntesis formal e interesante, no tan fuerte como esta pero me parece mucho más interesante, aunque esta también parece de una sola pieza, como si fuese termoformada, esta me parece que combina mucho mejor y es así, digamos la forma para que de una mejor síntesis que esta.

J: Ahora, siguiendo con el ejercicio, si te mostráramos estas tres y nuevamente planteáramos la misma pregunta ¿Cuál te parece la más creativa?

R: Considero que esta tiene también la mejor síntesis formal (2-2) y tiene, digamos, una fluidez, es similar a la Rietveld, es parecida a la Rietveld en cuanto parece una zeta también, pero esta tiene, la Pantón esta organicidad que siempre me ha gustado, me gusta mucho esa parte, tiene una unidad, eso me gusta.

J: ¿Y si te preguntáramos la menos?

R: Esta (2-3), tal vez, me parece que, como si se fuera a partir por acá, parece débil estructuralmente puede que no lo sea, me parece que puede ser incómodo este borde, mientras que este, la zona popítea esta de acá, aquí nunca tendrá una presión por una arista mientras que aquí sí y esta de todas maneras tiene como esta curvatura que me parece que de alguna manera es más adecuada al ser humano, eso me parece.

J: Ahora, de estas tres, la misma pregunta ¿Cuál consideras la más creativa?

R: Pues reitero que las sillas no son creativas, pero esta (3-2) me parece que tiene un proceso creativo, que es el resultado de un proceso creativo tal vez más fuerte que las otras, digamos que tiene un, a mi manera de ver, un discurso muy interesante que siempre me ha gustado de esta silla de Ron Arad si no me equivoco ¿verdad?, es que a partir de planos se generan unos volúmenes que parecen, digamos un sofá tiene unos

volúmenes que se ven, no sé si la palabra “prominente” o unos volúmenes digamos que se ven como acolchados, o sea que nunca tiene curvas fuertes como estos cojines sino que tiene curvas fuertes, entonces eso lo hace los rellenos de los cojines etc., aquí no hay cojines pero tiene las mismas curvas, o sea hay un proceso de pensamiento fuerte, pensando cómo con un material plano logro las formas de un sofá que es abullonado, no sé si la palabra sea correcta, por los cojines pero eso se da por un relleno, aquí no es un plano, a mí me parece que hay un proceso fuerte mental y cómo hacer para que un material frío como el acero inoxidable, al ser curvado empieza a ablandarse no en su estructura física, no sus propiedades físicas sino en lo que comunica, o sea, la parte simbólica ante la persona que lo está observando, ¿cierto? entonces se ve como un sofá, como una poltrona gruesa, pesada, pues pesada estable y cómoda como que se...que cuando alguien se sienta no es rígido sino es flexible, pero no es hecho con cojines, está hecho con un material plano que nunca se pensaría como un material para eso, o sea, si yo pensara en que mis determinantes de diseño para hacer un sofá o una poltrona, cómoda, abullonada, redondeada, pues el acero inoxidable no sería el material, entonces acercar ese concepto de ese material que *per se* no tiene esas características, ponérselas es un camino muy largo ¿sí? esa es la razón.

J: Y nuevamente, frente a la pregunta de cual te parece la menos creativa ¿Cuál escogerías?

R: Esta (3-3), además que no sé si el diseñador de esta sea menos creativo pero de todas maneras tiene unos errores de posición terribles, pues, pararse de ahí es un lío, entonces me parece que hay un proceso no adecuado. Esta no la conozco, conozco esta y esta, esta no, pero asumo por lo que veo que hay una estructura rígida acá, como algo así como una varilla, seguramente por aquí hay un refuerzo y que esto es tela ¿no es cierto?, pero no estoy seguro, entonces me parece como plana, digamos que esta aporta mucho más como el uso del material, esto es cartón corrugado creo, entonces esta es la menos (3-3), o sea que es producto de un proceso a mi manera de ver menos creativo que ésta.

J: Por último, frente a este último grupo de tres sillas ¿Cuál escogerías como la más creativa?

R: A mí lo que pasa es que la silla de Stark me gusta mucho pero, siendo consecuente como he elegido lo otro, como qué objeto corresponde a un proceso creativo mayor yo diría que esta (4-2), se ve más cómoda de lo que es, yo me he sentado en esta silla y no es tan cómoda como parece, porque aquí se ve la gente plácida...pero de todas maneras aquí, aunque hay un rompimiento de paradigmas de la típica silla, de todas maneras utilizan los mismos elementos, o sea una estructura con un soporte sillín y un soporte en la espalda y un apoyo lumbar, etc., ¿cierto?, como una modulación etcétera, pero esto no, esto es como un bosque, esto es como el concepto del prado, ya hay una analogía mayor, es decir, aquí esta persona está pensando en sillas, todavía, hacerla de una manera distinta, pero está pensando en sillas, de hecho como todas las anteriores; si de todas las anteriores se hiciese la misma pregunta igual diría que esta, no solo de estas tres sino de todas, porque esta persona no estaba pensando en silla ¿cierto? estaba pensando en otro sistema de soporte, o sea, rompió el paradigma desde la definición por lo tanto me parece que el proceso creativo unió cosas más distantes entonces me parece que el esfuerzo es mayor; cuando uno tiene un referente y simplemente cambia algunas configuraciones, me parece que el proceso es más corto, eso no es que esté mal pero es más corto, aquí es más largo, estoy relacionando cosas que naturalmente no están relacionadas, aquí silla, esto es un silla rara, esto es un butaco ¿cierto? las otras son sillas, en láminas de acero, o en cartón corrugado, etc. pero al fin y al cabo silla, aquí esto ya no es una silla entonces se me sale del concepto pero “sirve para” por eso considero que el proceso creativo ahí es mayor.

J: Si en este grupo te preguntáramos cual te parece la menos creativa ¿Cuál escogerías?

R: La de Stark (4-1) pues porque es el más butaco de todas, lo que pasa es que a mí me gusta la analogía como con las ramas de un árbol, me parece también como una muela, entonces hay un discurso interesante ahí pero me parece que es más una cuestión de forma, no cambió estructuralmente el concepto ¿sí? aquí lo cambia un poquito más, aquí lo rompe totalmente.

J: De alguna manera la siguiente pregunta creo que ya la contestaste cuando, digamos que se trataba de cual te parecía la más creativa de todas...

R: ha, si, ya la respondí.

J: Pero si te preguntáramos cual te parece la menos creativa frente a estas doce sillas.

R: Esta (2-3).

J: ¿Por qué la escoges?

R: Pues me parece que es incómoda, entonces ya de entrada hay una cuestión práctica también en términos de función que me estorba, yo creo que esta silla, si no estoy mal, gira por acá y este herraje aquí es medio complicado, me parece que se daña, pueda que no, es mi percepción, yo la veo y digo como.... O como es circular, yo voy a tener hacer eso, si no tiene ese herraje lo que voy a hacer es que la voy a estar arrastrando todo el tiempo, me parece que me va a tallar acá, que no tiene buena pose lumbar, que esto de ir de mayor a menor, esto, por lo menos para mí, y además tiene esta curvatura, me estorbaría acá atrás, me parece que el proceso creativo no fue consecuente con el uso; hay sillas a veces que no son ni siquiera para usar, pero esta parece una silla de comedor o de oficina, va a ser para uso prolongado y esto no es para uso prolongado, entonces dentro del contexto está bien, ahora estas tampoco, esta sí parece como para un kínder o para un uso mayor pero esta funciona mucho mejor que esta.

M: En general, ¿Cuáles son a tu juicio los criterios bajo los cuales un objeto puede juzgarse como creativo?

R: Pues insisto en que el objeto no puede juzgarse creativo sino el proceso que tuvo la persona al crearlo, porque el objeto no crea solo ni tiene inteligencia.

M: Y ¿Cuáles serían como esos criterios?

R: Los criterios serían: de qué manera yo puedo concebir un concepto de un objeto a partir de elementos que yo recojo de otras cosas, es decir, en la medida en que yo relaciono conceptos. Para mí es muy importante el tema de la relación, entonces me parece que entre más lejanos sean las cosas que yo relaciono, los elementos y los conceptos que estoy relacionando, pues a veces es más difícil ¿cierto? y hacerlo bien me parece que requiere un proceso más complejo, entonces la creatividad de alguna manera es pensamiento complejo, es decir, yo estoy relacionando cosas que naturalmente no se relacionan y de hecho así me parece que es una estrategia para romper paradigma, por lo tanto considero que un objeto que rompa un paradigma fue creado por alguien que hizo un proceso pues más complejo, relacionó más cosas, analizó el estado del arte, entendió o hizo relaciones por fuera del objeto mismo, que si uno solo las cosas intrínsecas al objeto, me parece que es más fácil porque todo se relaciona, digamos en un primer nivel, con ese concepto, pero si yo...porque conceptos hay millones, entonces si yo soy capaz de relacionar con otro concepto, pues primero cojo el hilo de ese otro concepto, ya hay todo un reto y luego “cómo lo hago” y cómo sintetizo algo que sea en sí un nuevo concepto o refuerce el concepto inicial que yo tenía, entonces es eso...

M: Listo, ahora te vamos a mostrar un continuo y nos gustaría conocer tu punto de vista frente a él...

R: ¿me van a mostrar qué?

M: Un continuo, es básicamente una línea que va de un extremo al otro...y el primero dice: La creatividad es: va desde “innato” hasta “adquirido”, entonces en este concepto desde lo innato hasta lo adquirido quisieramos que marcaras dónde se encuentra tu punto de vista respecto a lo que dice.

R: ¿Y esto es para mí?

M: Sí.

R: Listo, ¿así?

M: ¿Cuáles son las razones para ubicarlo en ese lugar?

R: Pues mira que lo primero que dije el ser humano, es porque considero que en el ser humano la creatividad es intrínseca, es innata, el ser humano porque considero que para mi corresponde a una capacidad del cerebro a una adaptación que en mi concepto viene de procesos de evolución, procesos evolutivos ¿si?, el ser humano dejó de actuar instintivamente: cazar, etc. Para generar adaptación a partir del intelecto ¿si? y cuando pudo

crear herramientas, para mí hay una diferenciación muy fuerte en términos evolutivos, con lo que estaba pasando con las demás especies. Cuando el ser humano deja de evolucionar a partir de herramientas propias del mismo cuerpo: garras, visión nocturna, rapidez, capacidad de volar, de nadar, de camuflarse, etc. y pone esa capacidad de adaptación en el intelecto, esa capacidad es la que hace que el ser humano pueda transformar su entorno para su beneficio, para mí ahí nace la creatividad, por lo tanto pienso que es cien por ciento innata, yo creo que eso no se adquiere.

M: Algunos autores piensan que la inteligencia se puede desarrollar, ¿qué pensarías tú sobre la creatividad, crees que es posible desarrollarla?, a partir de eso te invitaríamos a que pusieras tu punto de vista en el continuo también, va desde: “sin posibilidad de desarrollo” hasta “posibilidad de ser desarrollado”-

R: Listo.

M: ¿Y cuáles son las razones?

R: No, yo creo que, pues si hablamos de inteligencia, la inteligencia se puede desarrollar y al desarrollar la inteligencia yo puedo generar conceptos más complejos, hacer relaciones más complejas, de conceptos más distantes y empezar a encontrar las relaciones y yo creo que ahí podría también uno desarrollar la creatividad, uno la tiene, todo ser humano la tiene, a menos que tenga un problema fisiológico o mental, no sé, pero creo que se puede desarrollar, ¿cierto? en la medida en que desarrollo, yo insisto no sé si estoy bien, en la capacidad de las relaciones de los conceptos, o sea, cuando yo relaciono la gastronomía con la movilidad de Bogotá, ¿qué tiene que ver eso?, cuando soy capaz de relacionarlo estoy construyendo un concepto complejo, cuando yo relaciono un vaso con agua o con líquido, pues es una relación evidente, inmediata, me parece menos compleja, entonces en la medida en que yo elaboro pensamientos más complejos, puedo generar conceptos más complejos, creo que la creatividad ahí se puede desarrollar más.

M: ¿Tú crees que la enseñanza del Diseño Industrial puede desarrollar la creatividad?

R: Sí.

M: ¿En qué medida o de qué manera?

R: Pues en la medida en que uno empieza a promover que los estudiantes generen relaciones complejas. Cuando los estudiantes entran en los primeros semestres, digamos que ellos traen una capacidad, una creatividad, digamos, innata ¿cierto? pero no desarrollada de hecho cuando uno les pide un trabajo, ellos relacionan por lo general las cosas más inmediatas que tienen, es lo natural, muchas veces en esa relación inmediata también hay cosas muy complejas, hay pensamientos muy complejos, pero así ellos construyan pensamientos muy complejos la gran mayoría de las veces no son conscientes de eso o sea, así sean a veces muy creativos, como no son conscientes entonces a veces aciertan en un proyecto y a veces no, todavía no lo saben manejar muy bien, en la medida en que se van formando como en el diseño yo creo que muchas veces se pierde también como el ser desprevenido con relacionar conceptos complejos, digamos porque les insistimos mucho en que la construcción conceptual debe ser muy bien argumentada entonces eso les genera muchos miedos, digamos que ellos cuando llegan no tienen esos miedos, pero no lo manejan, entonces los otros tienen miedo pero lo manejan, lo empiezan a estructurar, entonces creo que de alguna manera la formación es buena pero también tiene ese riesgo, que si te traumatizan mucho te vuelves una persona sin riesgos, yo dije por acá “riesgo” entonces cuando uno pierde esa capacidad de riesgo pierde capacidad creativa, porque le da miedo que lo que no esté absolutamente bien argumentado no pueda existir o sea que se le empieza a coger miedo a la intuición que es con lo que uno llega, antes de formarse en la primera clase, el primer día, las relaciones las hace a partir de la intuición, “yo creo esto y no me importa embarrarla” pero después de tanta corrección y tanta rigurosidad, me parece que el riesgo va a veces en detrimento de la capacidad de arriesgarse, no todos la pierden a pesar de todo lo que en términos de las estrategias pedagógicas se hace que a veces me parece que el impacto es negativo “bueno y esto por qué y esto por qué?”, me parece que subvaloramos la intuición, cuando considero que la intuición es un ingrediente clave, no es el único pero es un ingrediente clave para el coctel creativo y que no se debería perder, porque lo que si es para mí claro es que, así pueda ser desarrollada y se pueda enseñar eso en la universidad, considero que no hay una fórmula y si existiese una fórmula dejaría de ser creativa, ¿si?, y dejaría de ser recreativa porque la capacidad de recreación del ser humano es lo que lo hace más dinámico, ¿cierto?, que es como volver a crear

algo, volver a inventarse una situación, un contexto, un objeto, una relación, etc. Entonces para mí la creación o la creatividad debe ser recreativa permanentemente, recreativa en todo hasta en el sentido lúdico de la palabra, si uno no se goza esto, creo que de entrada le va a quedar muy difícil ser o generar relaciones o proyectos creativos, entonces en sí, yo creo que sí se puede desarrollar, se puede enseñar, creo que se enseña, pero pues tiene sus riesgos.

M: La siguiente pregunta digamos que ya la has ido elaborando un poco y es básicamente: ¿tú como docente qué estrategias utilizas para desarrollar la creatividad de los estudiantes?

R: Yo como considero que es importante, aunque no lo único, hacer relaciones distantes conceptualmente hablando, mi estrategia pedagógica tiene nombre propio y se llama “hibridaciones del diseño” que eso es lo que estoy trabajando desde hace mucho tiempo, y es como yo puedo salirme incluso de lo que considero propio de mi profesión o disciplina, ¿sí?, y como, digamos que lo primero que yo hago es decirle a mis estudiantes que la creatividad no tiene feudo, no tiene dueño, o sea, los creativos no somos los diseñadores, los creativos somos los seres humanos, lo que pasa es que nuestra profesión se basa en idear respuestas creativas a problemáticas, necesidades u oportunidades, como lo quieran ver, pero pues la creatividad no es propia de esta profesión solamente, creo que todas las profesiones deben ser creativas, lo son de hecho, o los profesionales en su misma condición de ser humano ¿sí?, y de hecho lo que hace para mí que una persona se destaque es precisamente eso, un gimnasta que tiene que hacer todo tan perfecto y tan igual, pues realmente se diferencia de otro cuando tiene un estilo particular, un músico, con todo lo rigurosa que es la música que es casi que una fórmula matemática, el resultado no es igual que una fórmula matemática, un abogado, que las leyes son las mismas, en la medida en que contextualice y genere un proceso o un litigio, etc. Está siendo creativo, un médico, existen unos protocolos pero en la medida en que el médico empieza a cruzar relaciones hace mejores diagnósticos y seguramente tiene mejores resultados, entonces para mí, pues lo primero que hago es decirles: “ojo, que la profesión nuestra no es dueña de la creatividad,” y como propongo el tema de la hibridación, pues es cómo yo puedo combinar con disciplinas, pero tratar de que sean disciplinas no tan cercanas, entonces mi estrategia es preguntarles que es lo que más les apasiona de la vida, listo líguenlo con eso, ¿sí?, pues en tanto eso sea una disciplina o algo pues que tenga un cuerpo teórico de conocimiento ¿sí?, pero es fácil de encontrarla así, la gente, casi siempre al principio los estudiantes me dicen cosas como: “voy acá y me quedo”, como “no, a mí me gusta, no sé, la literatura”, les digo: “ok lo que más les guste, ¿bailar”, ok listo, pues baile”, entonces empezamos a analizar el cuerpo como expresión, el cuerpo en tanto comunicación, el cuerpo y las relaciones con el espacio, el cuerpo y el comportamiento, el cuerpo y el movimiento en un entorno social, entonces ya son cosas más lejanas que creo que los estudiantes a veces no se imaginan, entonces trato de mostrarles cosas que ellos no se imaginan que tienen cruces con el diseño, que consideran que son otra cosa, pero como es algo que les apasiona, no algo que yo pongo, no entonces vamos a hibridarlo con lo que a mí me gusta, como a usted no le gusta y no conoce de eso, entonces como estrategia me parece muy motivante, entonces el estudiante empieza a buscar ese camino: el diseño que es lo que está estudiando como profesión y eso que tanto le gusta, así sea el baile, no sé, el cine, ir a cine, deporte, todo tiene, a todo uno le puede encontrar un cuerpo de conocimiento y cómo elaboro yo esta unión, allí me parece que hay algo interesante, tiene que buscar relaciones complejas, insisto en que esa es para mí la base, en la medida en que yo más pueda complejizar un problema me parece que mi mente se amplía y tengo más posibilidades, puedo crear por diferentes caminos, romper más paradigmas, pues es una estrategia que yo utilizo.

M: Ok, ¿tú crees que la creatividad puede ser evaluada?

R: No.

M: ¿Cuáles serían como esos obstáculos que impiden que la creatividad sea evaluada?

R: Que yo creo que en la creatividad en sí, no hay aciertos ni desaciertos, en un objeto sí, entonces como producto de un proceso creativo si de ahí sale una silla, yo analizo la silla, yo puedo evaluar la silla.

M: ¿eso si podría evaluarse?

R: Si, yo sí podría evaluar la silla.

M: ¿Y bajo qué criterios?

R: Pues hay digamos que tres funciones básicas: función estética, semántica y práctica, entonces yo evalúo. También evalúo mucho por ejemplo, el proceso creativo entonces, en tanto la persona asuma el reto de crear relaciones complejas, ahí yo podría decir: “esta persona se está arriesgando” ahí de pronto algo se podría evaluar, ¿si?.

M: ¿Y cómo lo evaluarías?

R: Digamos qué tanto riesgo, qué tan complejo es el argumento que está elaborando para unir relaciones o reunir conceptos distantes, cómo argumenta el paso que da, cómo entiende incluso hasta su intuición, por qué toma decisiones, eso es tal vez, como el intento, no se si ahí me contradigo, de pronto ahí se podría evaluar la creatividad, pero bueno, de todas maneras yo no sé, la creatividad en sí, en tanto yo me imagino un camino, no sé, no creo que se pueda evaluar.

M: ¿Tú crees que existen personas más creativas que otras?

R: No, a menos que tengan problemas mentales.

M: A partir de eso, te invitamos a que ubiques tu punto de vista en el siguiente continuo que dice: la creatividad la poseen y va desde “pocos seres humanos” hasta “todos los seres humanos”.

R: Aquí.

M: ¿Cuáles son las razones?

R: Porque es innato, es intrínseco al ser humano ¿si?, el desarrollo creativo pueda que lo tengan pocos y cómo yo utilizo eso, pero la capacidad, porque aquí ustedes están diciendo “la creatividad”, es decir, yo respondo con respecto a cómo se está formulando la pregunta, pero hago la salvedad por si acaso es una cuestión de cómo está redactada la pregunta y de pronto pueda ampliar la información y es yo creo que pocos seres humanos se dedican a desarrollarla o a usarla digamos como, incluso profesionalmente, o sea, no todos los médicos son esos creativos que están buscando en el diagnóstico y cruzando cosas, no es la mayoría, son pocos, es una pirámide, creo que en ese sentido ese desarrollo o ese uso de la creatividad es como una pirámide, ¿cierto? la gran mayoría no lo hace, porque como la verdad es que como es un riesgo entonces es mejor no arriesgarse, yo para qué voy a cambiar mi negocio si llevo haciéndolo igual muchos años y así me va bien, si yo soy Mario Hernández, ¿cierto? y llevo haciendo bolsos setenta años, desde mi familia, atrás, desde que heredé yo la fábrica y me ha ido bien así por qué tendría yo que cambiar a hacer otras cosas, para qué me voy a arriesgar a hacer una inversión que no se si va a tener retorno, si yo he enseñado así mi materia toda la vida para qué voy a cambiar, de hecho tiene que ver con el riesgo pero tiene que ver también con el punto de confort, o sea si a mí me descuadran, si a mí me cambian mi clase y la tengo que hacer distinta pues me toca trabajar más, me incomoda, si yo ya domino esto y ya sé el ejercicio que viene, ya sé cómo evaluarlo, ya sé cuándo está bien y cuándo está mal, ya sé cuándo decirle a un muchacho por qué sacó cuatro uno y el otro por qué sacó cuatro dos y por qué uno sacó nueve y el otro sacó tres y perdió y el otro pasó, a algo nuevo que tiene que ver cómo evaluar, me tiene que meter en problemas, me toca trabajar más entonces es también mi punto de confort y para qué me voy a poner yo a pensar más cosas, a arriesgar nuevamente la pirámide, o sea, a hacer diez lanzamientos de productos en mi empresa para que me funcione uno o tener que invertir diez y solo voy a ganar uno, eso a corto y mediano plazo muchas veces no tiene sentido, a largo plazo pueda que sí, pero a veces a corto o a mediano plazo no tiene sentido entonces yo para qué me voy a arriesgar, además es que no solamente es dinero, es que me toca trabajar más, contratar gente, manejar más gente, ir a las mesas de trabajo, a las mesas creativas, hacer un montón de cosas y ¿para qué?, el funcionario público, yo tengo un manual de normas, si yo no tengo que pensar pues mejor, no cambio nada, no creo nada nuevo, no recreo nada, pero aunque esa parezca ser la naturaleza humana no lo es, la naturaleza de las especies es la constante evolución, nosotros no estamos ya al final, esos son procesos de selección natural, pero lo mismo pasa en la pirámide también es selección natural, esa mayoría de gente queda abajo en la pirámide, formando masa y los que cambian el mundo, los que tienen éxito son pocos.

M: ¿Qué factores crees tú que estarían incidiendo en que una persona abandone su zona de confort y se



arriesgue a ser creativo? ¿Qué cosas habrían ahí o si son en común entre las personas?...

(Interrupción).

M: Nos estabas contando, digamos, que todos son creativos pero muy pocos como que toman el riesgo de abandonar esa zona de confort y desarrollar la creatividad, entonces al oírte yo me preguntaba si hay como algunos factores que incidan en que alguien abandone esa zona de confort.

R: Ah! Sí, hay un factor fundamental, es la crisis, eso te mueve a las buenas o a las malas, entonces hay personas, digamos, que saben aprovechar muy bien las crisis y comprenden que lo que significa eso es movimiento ¿sí? yo no creo que toda crisis es una oportunidad, no, toda crisis es un movimiento porque tú te puedes mover pero te puedes caer, no necesariamente es la oportunidad para que sea mejor, no siempre, eso es lo deseable y uno debe pensar pues positivamente, ¿no cierto?, en que cualquier crisis es una oportunidad para mejorar, ¿cierto? pero puede ser para desmejorar también, pero eso lo que implica es que es un movimiento, te mueves, entonces dinamismo, por eso lo marqué acá, entonces yo creo que el movimiento es fundamental, o sea “me quebré, ¿qué hago? O soy creativo o me muero de hambre” pero busco trabajo y ya, me quedo otra vez tranquilito. Se me cerró la clase o me evaluaron mal, algo estoy haciendo entonces “me obligo a” eso es motivador, la adrenalina es un motivador y lo es naturalmente, es esa adrenalina lo que hace que las especies evolucionen, o sea el ataque depredador, qué se yo, la manera de salirle adelante a inclemencias del clima, digamos una planta en una sequía o como a una inundación, qué se yo ¿sí?, las crisis, la adrenalina.

J: Yo podría parar un segundito? Es que esto está como empezando a pedir pila entonces....

(Interrupción).

J: Listo ya.

M: Entonces íbamos a continuar con los continuos, entonces el siguiente dice: El factor que más influye en la creatividad proviene de: y va desde la persona hasta el ambiente, ¿dónde se ubicaría tu punto de vista?

R: Aquí.

M: ¿Por qué razón?

R: Porque yo creo que el ambiente cuando genera de alguna manera a esas crisis, o sea: “me quebré” o “hay sequía” o a algún elemento de desajuste creo que eso no necesariamente es la persona la que lo genera, uno quisiera que eso no se diera, uno no quisiera ni quebrarse, ni que lo evaluaran mal, ni quedarse sin plata, ni quedarse sin amor, uno quisiera estar estable, ¿cierto? ese es el ideal, entonces el ambiente influye mucho más, sin embargo también hay mucho de la persona entonces es el primero que yo pongo en el extremo, porque hay un componente de la persona, hay personas que son como, que su manera de vivir la vida es como entrar en crisis siempre, como vivir en crisis, eso puede ser bueno como puede ser malo, entonces a veces la crisis se las genera uno, entonces a veces el ambiente está bien y todo y la persona se enreda solita, eso es negativamente, o positivamente no está conforme con algo que cree que se puede mejorar, ¿sí?, entonces hay personas, de ahí viene la mente de personas que son críticas, de la crisis, lo que pasa es que la crítica puede ser propositiva o no, en la medida en que una crítica sea propositiva, yo pienso que constituye un desarrollo creativo y en la medida que no lo sea, para mí es como sin valor, la crítica por la crítica, en filosofía se suele hacer mucho eso pero, a mí personalmente no me gusta, no estoy de acuerdo, cuando la gente no propone no me gusta (*risas*).

M: ¿Hay algo más que quieras agregar respecto a este continuo?

R: No, está bien.

M: Entonces, continuando con los continuos (*risas*), quisiéramos saber dónde se ubica...

(Interrupción).

M: Tú nos ibas a dar la respuesta, según lo que tú consideras que la creatividad es producto de: va desde “inspiración” hasta “esfuerzo y dedicación”, ¿dónde ubicarías tú la creatividad?

R: Aquí.

M: ¿Cuáles son las razones?

R: Pues yo creo que el esfuerzo y la dedicación muchas veces son cuestión de ejercicio o sea de sentarse, creo que el rigor es una cuestión más de ejercicio ¿si? o sea de hacer muchas veces algo o hacer una rutina muy bien hecha y creo que la creatividad no corresponde a rutinas, corresponde a otro tipo de procesos, como digo yo, a esa capacidad de relación y yo considero que yo puedo esforzarme mucho y dedicarme mucho y muchas veces tener una respuesta no muy creativa, no quiere decir que siempre entonces sea de la manera contraria, que la creatividad entonces no requiere esfuerzo ni dedicación, sí lo requiere pero no depende del esfuerzo y dedicación, yo puedo no esforzarme y no dedicarme y generar un concepto, una idea muy creativa, entonces por eso lo pongo más del lado de la inspiración, aunque considero que la inspiración no es aleatoria y corresponde a un esquema, a un sistema complejo, o sea no considero que sea el chispazo como que salió de la nada, eso no sale de la nada, todo eso tiene una explicación, no creo en la , digamos en la aleatoriedad, creo que es un sistema complejo, que no se puede, los sistemas complejos no se pueden explicar a partir de sistemas de sistemas lineales, por eso existen los sistemas lineales, los sistemas complejos, el esfuerzo y la dedicación para mí es lineal, eso no significa que esté mal y que lo otro esté bien , o sea , no es mejor los sistemas no lineales a los lineales, simplemente que son distintos, pero considero que para la creatividad el componente lo pongo aquí como en el setenta y cinco por ciento más acertado.

*(Interrupción).*

R: Nos manda a recorrer la ciudad sin paradigmas, si yo te digo: “ve, viene un amigo tuyo de Alemania o de cualquier otro lugar, y que no conoce Bogotá” entonces tu paradigma te va a decir: “hay que llevarlo a Monserrate, a la Candelaria, el recorrido, el sector es el mismo: a la Candelaria , a la Biblioteca tal” ¿si? pero entonces es la ciudad que tú conoces y uno se mueve pues por su cotidianidad pues en el mismo corredor, ¿cierto?, por la séptima hasta la ciento cuarenta, o por la tal y tal y tal, vas donde tu amigo, entonces uno recorre pedacitos de ciudad, entonces es una ciudad fragmentada, pero cuando uno tiene que ir a una ciudad que uno de pronto no ha recorrido, entonces tienes que pensar que si coges una diagonal, de pronto vas a entrar por calles que no tendrías por qué ir, no es que sea malo que no hayas ido, de pronto ahí encuentras mucha información interesante de la ciudad, ¿no cierto?, entonces ellos tienen que escribir y el proyecto , tienen que estar sensibles a algunos de estos conceptos, si es por ejemplo levedad, qué concepto de levedad, en este recorrido encuentran cómo lo problematizan y cómo leer la propuesta ¿si?, y eso en cuando tienen el GPS, tú lo bajas del archivo y lo montas en google maps, él tiene coordenadas satelitales y tú montas y te queda el recorrido que hiciste y puedes ver la palabra, quedan unos grafitis; esos son como ejercicios que yo hago que, pues creativos, digamos que rompe el paradigma y tienes que hacer relaciones complejas nuevamente, porque si yo te digo:”piensa en un problema urbano” tú dices: “es que la situación del transmilenio , es que los módulos de venta que les ponen paraguas”, uno piensa en unos problemas que son evidentes pero si tú sales a recorrer la ciudad sin ese paradigma, vas a encontrar otros problemas y recuerden que también una de las definiciones, como eslogan casi de la complejidad es el efecto mariposa ¿cierto? que un aleteo de una mariposa en el Asia puede generar un tornado en Kansas, porque por pequeño que parezca y los sistemas complejos, como tiene la propiedad de la autosimilitud o sea que yo puedo hacer un zoom y este pedacito es tan complejo como el todo, entonces yo puedo encontrar en un problema que aparentemente no es de gran impacto mucho impacto, pero si yo me detengo sólo en los que yo creo que son de alto impacto, pues voy a seguir interviniendo como desde la misma perspectiva, que no es que esté mal, pero si yo intervengo también desde otras perspectivas es también probable que yo acierte pero que acierte desde una postura que nadie o muy pocos han pensado, entonces puede ser mucho más interesante, ¿cierto?.

J: Sí, claro.

R: Porque ya hay mucha gente pensando en cómo resuelve los problemas que tiene transmilenio o los problemas de movilidad, pero si yo lo pienso desde otra perspectiva puedo encontrar ese aleteo de la mariposa, puedo atacar la mariposa, no necesariamente atacar el tornado, sino que ataco la mariposa, o intervengo la mariposa (*risas*), ¿si me entienden? Ese es más o menos como el cuento, yo creo que la

creatividad de alguna manera tiene que ver con eso, además mira esto de ciencia cognitiva, música y cognición (*mostrando un vínculo en internet*), porque lo que yo estoy hibridando, digamos en mi investigación en diseño la música y el urbanismo, y el hombre habla de música, de comple.... entonces hay que echarle una leidita yo creo, entonces aquí sale todo mira, entonces aquí el hombre pone : la secuencia del curso y lo va entrando y ahí tiene incluso todos los vínculos.

M:¿ Nos podrías regalar el vínculo?

R: Sí, él se llama Carlos Reinoso, entonces así como su nombre punto com punto gael. Y mira, aquí están las presentaciones de él los power points, ¿si?, miren esta belleza, está toda la presentación, es muy generoso con la información, todo esto lo vimos, redes y grafos, lo estábamos viendo esta mañana y esto de los Colam, esto es divino, saben qué son los Colam?, son unas figuras geométricas que hacen en la india en las puertas de las casas y en el piso, como con unas harinas de arroz....

J: Ah! Mandala.

R. No, eso no se llama mandala, el mandala tiene una disposición radial, esta tiene una exposición geométrica distinta y se llaman Colam, y resulta que además corresponde es a un patrón matemático, entonces es digamos, media circunferencia, dos espacios hacia abajo, o sea, radio uno , ese radio dos veces hacia abajo en una diagonal de la retícula, luego media vuelta y luego dos más, es como una fórmula matemática, las mujeres que son las que lo hacen, aunque no piensan matemáticamente existe la fórmula atrás y eso a la final genera, y eso no se levanta nunca el trazo y hacen un tejido y si cruza dos veces entonces ahora no tengo que ir a la derecha sino a la izquierda, es una lógica que la tienen ellas intuitivamente y que además como es matizable, entonces los hombres las interpretan musicalmente, entonces los Colam tienen sonidos, entonces tienen alegoría, por eso les estaba mostrando esto, eso es lindo, muy bonito, entonces eso es, aparentemente, innato, intuitivo, de inspiración, ¿si? no tanto de esfuerzo, pero pues sí tiene.

M: Bueno, entonces...

R: Que pena.

M: No, al contrario, muchas gracias.

M: Bueno, entonces tú nos estabas contando, quiénes son más creativos,¿ los niños o los adultos?. Qué diferencia encuentras tú entre un niño creativo y un adulto creativo?

R: No, todos son iguales, la creatividad es la misma, realmente viene es en el desarrollo, yo creo que aquí al no tener tanta rigurosidad, esfuerzo , etc, digamos que el cerebro aflora, a mi manera de ver, esa capacidad de relacionar cosas que aparentemente están lejos, como el niño no tiene de pronto esa medida y no le da miedo el riesgo, es como el niño que se lanza del escalón y no sabe qué va a pasar, digamos el niño no considera un riesgo decir: “esto es un cohete” o no considera un riesgo decir: “esta piedra es mi amigo imaginario” ¿si?, mientras que un adulto podría decir: “eso es un riesgo porque si yo afirmo que esta piedra es mi amigo imaginario voy a ser castigado socialmente, voy a ser considerado, pues que tengo un problema mental, un problema de relaciones”, pero al mismo tiempo digamos que el adulto es consciente de las relaciones que formula mientras que un niño no, o es menos, no es que no lo sea pero es menos, entonces digamos que eso a la final de pronto se nivela, pero podría ser la diferencia, la elaboración de esa relación es más consciente en el adulto, menos consciente en el niño pero puede tener, si bien al hacerlo conscientemente podría avanzar en otras cosas, también ese exceso de conciencia te genera también yo creo que un velo, ¿cierto? pues porque con esta tradición tan positivista que tenemos, que todo tiene que ser comprobado matemáticamente pero linealmente, es que lo que pasa es que, sí puede ser comprobado matemáticamente pero no necesariamente con modelos lineales, entonces ese es el problema, entonces se han estudiado más bien poco los modelos no lineales, pues se han estudiado no poco, pero mucho menos que los otros, entonces nosotros estamos acostumbrados es a manejar así la vida, las leyes son lineales, pero muchas veces cuando uno analiza la situación en el contexto, “oiga pero esta persona hizo esto mal, pero también pasaba esto”, pero como la ley es incapaz de comprender esa complejidad, porque lo lineal no puede comprender lo complejo ¿cierto?, entonces hemos tratado de explicar el ser humano desde lo lineal y no, el ser humano es en esencia complejo, no lineal, entonces a ver si tú puedes tener un manual para relacionarte con el otro, eso son relaciones

complejas, dependen de factorcitos así, de un aleteo de la mariposa por allá: “es que ese día me torció el ojo medio milímetro” y yo ya quedé jodido, rayado, t a ta ta yo pienso que no sé qué y eso desencadena unas cosas que salen seis meses después, ¿sí o no?, eso digamos que suele suceder ¿sí?.

*(Interrupción).*

M: Tú nos estabas contando , como la diferencia que encuentras entre los niños creativos y los adultos creativos y cómo un poco se compensa una cosa con la otra, digamos que la conciencia del adulto se compensa con el riesgo, no temor al riesgo de los niños....

R: Pero hay adultos que tampoco tienen eso y también avanzan muchísimo ¿no?, no es una regla, yo no diría los adultos, tendríamos que hablar ahí de quién estamos hablando, generalizar ahí es complicado, me parece, pero bueno digamos que como una tendencia y para responder la pregunta, pero pues...

M: ¿Qué papel juega la curiosidad para la creatividad desde tu punto de vista?

R: Yo creo que es parte de lo del riesgo, en la medida en que yo tenga inquietudes y creo que la curiosidad genera eso, inquietudes, movimientos, dinámicas, yo creo que puede jugar un papel interesante.

M: ¿Y la experiencia juega algún papel en la creatividad, desde tu punto de vista?

R. Si juega un papel, a veces positivo, a veces negativo, porque digamos que si yo tengo un bagaje puedo tener la capacidad de discernir una situación y decir: “no, es por acá, o mejor por acá”, y puede ser negativo en algunas ocasiones cuando mi experiencia entonces me genera también un lastre, una manera de hacer las cosas y se me vuelven un paradigma ahí: “pues como tengo experiencia, como lo he hecho así toda la vida pues entonces es así” y cuando hago ese discernimiento digo: “No es por acá” y de pronto : “uy! Estoy desechando algo importante” entonces hay que manejarla con mucha prudencia.

M: Cuando tú estás hablando de experiencia ¿a qué te refieres?.

R: Digamos de cuando me ha tocado tomar decisiones y discernir o generar juicios de valor en intentos pasados, eso es lo que entiendo, cómo acumulo eso.

M: Y el conocimiento en un campo, ¿crees que juega algún papel en la creatividad?

R: Sí, pero así mismo considero que es igualmente riesgoso, puede ser positivo como puede ser igualmente negativo, positivo en la medida en que si conozco algo también veo caminos a recorrer, veo más lejos algunos conceptos que puedo relacionar, sin embargo también conocer algo hace que yo haya interiorizado también los paradigmas de esa área de conocimiento, entonces ahí también hay que tener cuidado, los paradigmas no hay que decir que son malos, pero hay que saber discernir cuando vale la pena salirse de ese paradigma y casi que negar lo que ha propuesto o concluido un área de conocimiento en particular, digamos que para esta área de conocimiento se asume esta verdad, pero a veces también es bueno no asumirla, pero no es ni bueno ni malo, depende cómo se use, depende la situación del contexto, puede ser muy positivo en la medida que yo conozco algo, si yo sé de música, pues voy a ver más cosas que si no lo sé, pero también como las veo de una manera ya, de pronto me puede en algún momento poner un velo y no permitirme ver caminos que podrían ser interesantes.

M: Listo, ya para ir cerrando, comúnmente se considera, es lo que uno escucha, que los diseñadores son creativos, ¿tú crees que alguien escoge diseño porque es creativo, o crees que es gracias al estudio del diseño que una persona desarrolla la creatividad?

R. Yo creo que las personas escogen diseño porque creen que pueden desarrollar la creatividad o que ya la han desarrollado, entonces algunos sí efectivamente y otros de pronto no, yo creo que socialmente sí se considera, yo no creo que eso sea correcto y yo considero que, o yo he visto muchas personas que yo les he hecho la entrevista y les pregunto: “usted por qué estudia diseño?”, “no, es que yo soy muy creativo” y después los tengo en mi curso y me doy cuenta que han desarrollado poco la creatividad, no es que no lo sean porque todos tenemos la capacidad de ser creativos, pero digamos que, por lo menos sí veo que hay una... se visualiza como que en esa profesión o en esta disciplina o en esta carrera sí se tiene claro que la creatividad es

un punto fundamental, entonces así la persona no haya desarrollado mucho su creatividad pero se lo crea, de todas maneras ve que aquí puede tener ese camino, entonces yo creo que sí muchas veces se decide por eso.

M: Y finalmente, después de todo lo que hemos hablado, ¿qué es para ti creatividad?

R: Pues es para mí la capacidad que tiene uno de ver el mundo, no solo lo que encuentra físicamente y lo que percibe por los sentidos, sino que poder verlo cómo en el futuro cómo podría yo cambiarlo, cambiar una situación, un espacio, un material, un objeto, un problema, como yo, sin que eso haya pasado, cómo yo me puedo anticipar a una situación e imaginármela de otra manera, en teoría mejor, es esa capacidad de anticipación que tengo yo, entonces yo relaciono con lo que veo actualmente, no lo que haga actualmente solamente sino algo más, yo hago esa relación de muchas otras cosas y me la imagino distinta, y yo creo que la creatividad tiene que ver con la proyección, con la proyectación, con la capacidad que tenemos los seres humanos de proyectar, que es un poco una obsesión también del ser humano, como algo como de sobrecontrol, de sobrecontrolar la situación incluyendo el futuro, o sea, es que yo estoy diseñando un vaso y digamos que este producto no existe todavía y estoy en una línea de tiempo en este instante y esto va a suceder, qué se yo, un año después pero yo controlo todo lo que va a pasar con eso un año antes, también es una opción por el control, bueno o malo, ahí estoy creando algo, yo cree este objeto, para mí eso es creación, es creatividad, tengo la capacidad de crear algo, puede ser algo físico, puede ser un concepto, puede ser algo abstracto, puede ser algo no material, puede ser una estrategia, puede ser una obra literaria, palabras, un poema, una canción, pero eso es una creación, para mí en ese acto hay un desarrollo de la creatividad que no es más que coger toda esa cantidad de elementos y relacionarlos, ¿Cuáles elementos? Los que tenga yo en la cabeza y los que encuentre en el contexto y crear algo nuevo, recrear, ¿cierto? pero eso siempre está relacionado a futuro, a mi manera de ver, la creatividad siempre está relacionada con el futuro, sin ser futurología necesariamente y pueda que lo sea sin ser solamente prospectiva como hay algunos que lo han determinado como un método creativo la prospectiva, puede ser pero no es el único ¿sí?, pero sí es tal vez esa capacidad de anticiparse, ¿sí? de yo pensar que si una ramita (¿te acuerdas de mi historia?) que si una ramita de un árbol si yo la corto con dos piedras que previamente golpeé y entendí que había un filo y con ese filo corto esa ramita pelo la corteza y con esa corteza después de seca amarro esa piedra a la punta y obtengo una lanza, la lanza no salió porque yo estaba experimentando con mis manos y jugando con ramitas, la lanza salió porque yo estaba pensando más bien en cómo a futuro voy a poder cazar animales más grandes para poder alimentar a mi familia o a mi comunidad, ¿sí?, y no con los que yo pueda cazar con mis propias manos, ¿sí?, o los alimentos que yo pueda recolectar de los árboles o lo que sea. Para mí eso es la creatividad, cuando yo me imagino mentalmente ese proceso y esa sucesión de cosas y de hechos y de fenómenos que se vuelven , en este caso, un objeto llamado lanza, pero yo no me estaba imaginando la lanza, yo me estaba imaginando a alguien cazando un mamut gigante o algo así, o un bicho gigante, matándolo con eso, lo que antes no podía hacer ¿sí?, cómo transformo yo un espacio en aras de la adaptación, entonces ese es el proyecto, ese es el elemento de anticipación, así lo considero.

M: Listo, ¿Y cómo se relaciona la creatividad con el diseño?

R: Igualito pues ahí estoy hablando de proyecto y lo bonito es que la esencia de nuestra profesión es precisamente eso, anticiparse, ¿cierto?, cuando yo digo : “estoy haciendo un proyecto que en este momento no existe, yo estoy configurando el presente y transformando el contexto para generar algo que va a pasar cuando sea el lanzamiento de... , cuando sustente mi tesis, cuando produzca este vaso, cuando presente los planos, cuando presente el Render, cuando haga la entrega o cuando haga la venta, qué sé yo, ¿sí?, entonces el diseño es básicamente eso, la capacidad que tiene una persona, un profesional para anticiparse en términos , digamos, de un objeto de creación, puede ser físico, tangible o intangible, no sé, como decía ahora una estrategia o algo así, cómo me puedo yo anticipar a algo y pensarlo a futuro, algo que en teoría debería mejorar la calidad de vida.

M: Listo, ¿Hay algo más que quieras agregar?

R: No, no más (*risas*).

M: ¿tú quieres preguntar algo más?

J: No.

M: Listo, bueno, muchas gracias, eso fue todo.

**Entrevista Directivo 4. Facultad de Arquitectura y Diseño. PUJAV  
(Bogotá D.C., Septiembre 26 de 2011)**

Mile: Bueno, entonces inicialmente, quisieramos preguntarte ¿cuáles son las tres palabras que vienen a tu mente, cuándo piensas en el concepto de creatividad?

Directivo 4: Hmm, bien!. Las tres palabras que vienen a mi mente, serían: la primera, innovación, porque es el objetivo en este momento de la sociedad del conocimiento y de todo el trabajo que se está haciendo a través de investigación. La segunda, tiene que ver con imaginación, es imaginación, sería la palabra, imaginación, porque es la capacidad humana que permite la innovación, es decir, la innovación puede hacerse con tecnología, con ciencia, con habilidades, pero la imaginación, es la capacidad humana que directamente la permite. Y tercera, cuando hablas de creatividad, lo primero que pienso, es ruptura, ¿ruptura de qué?, ruptura de los viejos paradigmas, eeh, ruptura de los elementos tradicionales que ya no sean útiles, en fin, la historia de la innovación y la historia de la imaginación humana, se han sucedido gracias a que algunos se han atrevido a hacer rupturas.

Mile: Piensa en la persona relacionada con diseño más creativa que has conocido y descríbela, por favor.

Directivo 4: La primer... relacionada con diseño, para mí el diseño es tan amplio que, para mí todas las personas, aunque no sean Diseñadores, pues, pueden entrar en relación, entonces, eeh, si Ustedes me permiten esa amplitud, yo quisiera hablar de, por ejemplo Marvin Minsky, que es un Científico de la Computación, no es Diseñador, que trabaja en el M.I.T., pues, durante mucho tiempo y que él ha sido una de las personas que se ha atrevido a pensar, ¿cómo es que un computador puede imaginar? ¿cómo es, que un computador puede ser creativo? ¿cómo es que un computador puede producir innovación? y cuáles son las características, que puede tener ese tipo de máquina, que puede ser diferentes a las características humanas y ahí es la gran ruptura que él ha introducido y que es posible entonces pensar que las máquinas, los computadores, puedan incluso, replicarse en otras máquinas, que sean diferentes a ellos mismos, un poco como los Humanos con sus Hijos y entonces, esas máquinas, exhibir también, otra forma de creatividad distinta a la que ha sido considerada como Humana.

Mile: ¿Cuáles serían las características, además de lo que nos has mencionado, de esa persona que lo hagan particularmente creativo?.

Directivo 4: Además de las que les he mencionado, ah, bueno, bien, sería, su interés por la interdisciplinariedad, es decir, él produce conocimiento, no solamente en Ciencias de la Computación, que es su campo tanto de formación, como de trabajo, sino que además él produce conocimiento para cualquier área del saber, entonces, sus productos, son utilizados tanto en psicología, como en educación, como en diseño, como en física, es decir en todos los campos del saber, interdisciplinarios; la segunda condición que citaría, sería su relación con el espectro de las artes, es una persona que, si bien trabaja en una ciencia tan dura como puede ser la computación y toda la ciencia asociada a ella, sin embargo, su interés por las artes, su conocimiento, por ejemplo de John Cage, músico, ó de artistas plásticos de mil novecientos veinte, hasta la fecha, le han signado a él, una posibilidad de entender la imaginación humana, más allá de cualquier tipo de formatos, de reglas, de, de normas ó de certitudes y eso, creo que se lo ha dado su vínculo con las artes.

Mile: ¿Hay algo más que quieras agregar sobre esta pregunta?.

Directivo 4: No.

Mile: Entonces, te invitamos ahora, a que pienses en un objeto, ó, una idea relacionado con Diseño, que te parezca particularmente creativo y que lo describas, por favor.

Directivo 4: Eeh, bien, podríamos decir, una idea que sería el Diseño Artificial, el Diseño Artificial, el Diseño Artificial, es un conjunto de ideas propuestas, pueden ser objetos, ó, pueden no serlo, que tienen que ver con entender o pensar que es posible vivir entornos artificiales, es decir, que la Especie Humana, nosotros, no

estamos solamente condicionados a vivir en lo que solíamos llamar entornos humanos, ó entornos naturales, que son dos cosas distintas, pero semejantes, sino que, además de ésto, incluso estos humanos y naturales se han transformado radicándose hoy día, desde la Revolución Tecnológica y Científica y asistimos en realidad, a entornos fuertemente artificiales. La ciudad es evidentemente una prueba de éso, pero más allá que la ciudad, que ya por una producción de la era industrial moderna hasta mil novecientos sesentas, tuvo su fuerza, hoy día quien tiene la fuerza es el diseño como actividad interdisciplinaria y de la mano con la tecnología, el Diseño está produciendo verdaderos entornos artificiales, puede ser en producciones hechas en la red, en el ciberespacio, en webs, en artículos, como las Blackberry, los computadores, las grabadoras, toda esa serie de dispositivos, que están con nosotros en nuestra vida diaria, que son tecnológicos y que nos transportan permanentemente a otras dimensiones, que van más allá de la que solíamos llamar natural, humana, ó física, esa sería la idea.

Mile: ¿Cuáles son esas características de los entornos artificiales que hacen que tú los consideres como algo creativo?

Directivo 4: Bueno, la primera característica que las considera creativo, puede ser el hecho, retomando lo anterior, de que producen una ruptura con las ideas tradicionales y que ya estaban siendo adoptadas, eso da en un sentido positivo la comprensión de que se ha producido una ampliación, una ampliación de lo que solíamos llamar para nosotros, un entorno, cuando en la historia del conocimiento se produce una ampliación es muy interesante, importante porque quiere decir que lo humano se ha ampliado, o sea ha obtenido una serie de “plus”, es decir se han ampliado ¿qué?, las capacidades humanas, nuestra capacidad de inteligencia cognoscitiva, la producción de conocimiento se ha ampliado por un mecanismo que tiene que ver con las ideas que van con la tecnología y con la ciencia, entonces, capacidades humanas ampliadas; la capacidad tecnológica, pues evidentemente que lo ha hecho, o sea si miramos la historia de la especie humana ligada a la técnica, desde el origen, la primera técnica siendo el lenguaje, lenguaje oral, y luego las técnicas de los utensilios, y luego el lenguaje escrito, y luego el lenguaje impreso, etc., todas las revoluciones de las técnicas y hoy día con las tecnologías desde los años sesentas, hasta ahora, el computador, pues ciertamente estos entornos artificiales demuestran la ampliación de la capacidad tecnológica, pero también se ha ampliado a otras capacidades, una es la que tiene que ver con los valores, los valores humanos, que han sido tan tan importantes en Occidente, se han también ampliado, porque hoy día nosotros tomamos en consideración, no solamente nuestra propia vida, sino la vida de las otras especies que nacieron en el planeta, pero también otras vidas: las máquinas, ó los híbridos entre máquinas y humanos que ya están apareciendo, no los conocemos mucho, pero que van a existir y seguir apareciendo, entonces nosotros cada vez como humanos tenemos una alteridad, una mejor comprensión y valoración del otro, aunque sea diferente de nosotros mismos, entonces no sólo apreciamos la vida biológica, sino la vida artificial, la vida que proviene por esa hibridación, esa sería..., bien, otra característica de los entornos artificiales, puede ser que hemos ampliado nuestra capacidad de lo visible, es decir, hacia lo invisible, lo virtual es una dimensión de lo invisible y cada uno de estos proyectos que hace el Diseño Artificial, logra hacer visible lo que antes nos era invisible, esa es una historia que el Ser Humano también siempre ha tratado de hacer, cada vez captura más de lo virtual para volverlo real y volverlo utilizable por todos, entonces yo la llamaría así, la capacidad de lo virtual, de hacer visible lo invisible. Esa sería!.

Mile: Listo. Ahora vamos a hacer un ejercicio.

Juanita: Te vamos a mostrar inicialmente, este grupo de tres sillas y quisiéramos preguntarte para ti ¿cuál consideras la más creativa?. (ruido), huy perdón , se me cayó la pila...ya la encontré;

Directivo 4: Pues esta amarilla (1-3) me parece así, rápidamente de golpe de vista la más creativa, ¿por qué, cierto?. Eeh, primero, porque es la que tiene menos aristas, es la que tiene más sinuosidad, más flexibilidad, parece ser más orgánica, tiene curvas más o menos en todas sus partes, entonces dá una idea de mejor comunicación con lo orgánico de nuestros cuerpos, ó de cualquier forma de cuerpo, en general parece ser que a mayor complejidad, mayor organicidad y mayor curvatura, parece ser que las geometrías que fueron bastante rígidas, *euclidianas*, con aristas, con puntas, los paralelepípedos, fueron una primera forma de la geometría, que adoptaron los Griegos preferentemente y que nosotros heredamos, pero esa geometría es limitada porque ni las montañas, ni las nubes, ni las plantas, ni nuestros cuerpos humanos, son ortogonales, nosotros somos más así..., somos curvos, entonces ésta me parece, como, como más interesante, también más poética, yo pienso que la creatividad, vá muy del lado de la poética, que la poiesis es el hacer, pero también la

poética quiere decir el sentido, el símbolo, lo que nos significa algo, lo que implica como un propósito para nuestro crecer, entonces ésta me parece más cercana.

Juanita: Listo. Si ahora te preguntáramos ¿cuál consideras la menos creativa, cuál escogerías?

Directivo 4: ¿La menos creativa?, está difícil entre estas dos, pero a ojo me iré por ésta (1-2), sí!,

Juanita: ¿Sí?

Directivo 4: Porque, ésta tiene algunos elementos de sentido común, que son demasiado básicos ya hoy día, porque, que son el corazoncito, esta forma de silla plana con estas cuatro patas, recuerda un prototipo de silla, eeh, que es el de *Rimax*, demasiado común ya, digamos, que una parte entonces hay una literalidad en la cuestión de los afectos, como es al parecer este simbolito del corazón y por otro lado una repetición de un paradigma de silla muy comercial, por demás muy austero y no me parece muy interesante, que se está repitiendo y vendiendo, entonces como que no... si la creatividad significa innovación, nuevas rupturas, renovación del conocimiento, pues la repetición sería lo opuesto, me parece que ésta (1-2) es menos creativa que esta (1-1), porque de todas maneras ésta, aunque es tan austera y todavía muy ortogonal, sin embargo tiene algo interesante, más que ésta (1-2), y es que tiene otra forma de presentarse, no hay repetición de lo que ya conocemos y maneja como una idea de pliegues, de unas aristas, de una cierta abstracción que de todas maneras sigue siendo un valor interesante que inició vamos a decir en mil novecientos veinte, con la *Bauhaus*, que luego en los cincuenta se reprodujo con el arte conceptual y que de todas maneras es un paradigma todavía interesante de explorar, la abstracción como un mecanismo mediante el cual la literalidad y la obviedad se... ya no forman parte, sino que hay una vuelta como a las formas iniciales para podar su posibilidad, entonces esta...

Juanita: Listo. Ahora, mostrándote un nuevo grupo de sillas, quisiéramos saber, para ti, la misma pregunta, ¿cuál consideras la más creativa y cuál la menos creativa?.

Directivo 4: Ah, listo. Esta, la más creativa (2-2) por las mismas razones ¿cierto?, ¿las contamos nuevamente?, ó,

Juanita: ¿ O, si tienes algo más que agregarle a ésta?.

Directivo 4: Bueno, hay una cosa interesante de esta silla(2-2), además de lo curvo, lo orgánico y es es esta vuelta, o sea este cóncavo y convexo, me parece que es una cosa bien interesante porque las figuras cóncavo y convexo, ya han dejado de estar presentes y son muy buenas, porque visualmente, la mente humana le llama la atención esto, porque a simple vista no es capaz de leer muy fácilmente el cóncavo y convexo en imágenes planas, esto lo descubrieron los Chinos y se quedó allá y hasta ahora están volviendo a surgir con el tema, entonces aquí, hay como, como una idea de una complejización de las formas que es bastante buena y útil para el asunto del apoyado y hace como un diálogo con la parte de arriba ¿cierto? que también tiene una obvia forma cóncava, a la cual sí estamos muy acostumbrados porque es la parte de la espalda, ésta me parece la más interesante, la más creativa y... la menos creativa, seguramente ésta (2-3), aunque igual es difícil saber entre estas dos, como en el caso anterior, cuál es la menos. Uno, uno puede saber fácilmente la más creativa, pero la menos nó!, porque me parecen casi un poco iguales, pero diría que ésta es la menos creativa (2-3), porque el uso aquí, como de un cojín, de un acolchado, es algo ya muy repetido, un poco usual, casi que descuidado ¿sí?, la pata ésta también ya que había surgido en los años no se qué, sesentas puede ser, incluso antes desde los veintes, es, es una silla que tiene que ver con un anacronismo y una historia y es que desafortunadamente la creatividad sí está ligada a la época y el tiempo, una sociedad describe qué le parece creativo de acuerdo a sus propios referentes y una persona también, entonces esta silla quizás en los años veintes pudo haber sido novedosa seguramente, con relación a las sillas clásicas que vienen heredadas de Luis XV y de todo el estilo canónico que implantó Francia, pero hoy día, ya, ya es una cosa muy en desuso, pienso yo y ésta (2-1) es un poquito, menos grave que ésta (2-3), quizás primero por la forma como está puesta en el dibujo, tiene un dinamismo que hace ver, que se vea un poquito mejor, y tal vez, por el hecho de usar esta, esta ¿cómo se dice?, esta, esta base de la silla, de una forma digamos bastante orgánica, bastante curva, dinámica, más movida digamos que lo que es este elemento tan plano, entonces fíjate que aquí hay un elemento de organicidad que en algo tiene que ver con lo que yo he estado exaltando de la que, sí, me gusta!



Juanita: Ahora de este otro grupo, haciéndote la misma pregunta ¿cuál consideras la más creativa?.

Directivo 4: La más creativa de éstas... eeh, a ver... puede ser aahm, está difícil, porque las tres tienen los tres elementos que yo he estado comentando de la organicidad de las formas, eeh, las tres tienen elementos, colores bastante fríos y un poco lejanos, como es el metal, o bueno los grises, el concreto, todas esas cosas, ésta me parecería tal vez la menos creativa (3-3) y la más creativa yo diría, que es ésta (3-1), ésta, la más creativa, la que tiene completamente un sentido de, de curvas y de... parece como si fuera hecha de otros materiales, como si fuera un papel, como si fuera... un rollo de pan que se desenvuelve, hay una cosa ahí, como, como digamos cercana al cuerpo y a la comida, ésta (3-3) me parece la menos creativa, me parece la más, la más dura de todas, si ven que tiene curvas pero hay como una cierta rigidez en los ángulos que produce, los ángulos del espaldar, de la base, del, del, del soporte... y se le, uno la lee muy rápidamente a un golpe de vista, me parece que las cosas creativas no se dejan leer tan fácilmente de golpe de vista y ésta (3-2) no la escogí como la mejor, aunque dudaba porque el elemento con el que está hecha, que es este metal parece ser doblado y pegado, ó puntillado acá, dá una idea, de... de que es difícil, de que es agresiva de que... si uno se vá a sentar ahí ... tal vez no pueda de... de, parece un poco como un metal, como una, como un armamento, es un poco militar esta silla, entonces me parece, como intermedia.

Juanita: Listo. Y por último, en este grupo de tres sillas, ¿cuál escogerías como la más creativa?

Directivo 4: Bien. Entre estas tres sillas, ¿estas son tres?, sí, ajá, ésta (4-3) (risas), sí claro, ésta (4-3) me parece la más creativa, por la relación, lo colectivo, aquí están sentadas varias personas dentro del mismo aparato general o “sistema de silla”, eeh, si claro, es la misma pintada pero en realidad se pueden sentar, tres, cuatro personas y... y me parece que la creatividad está de mano con lo colectivo, la creatividad implica que muchos podamos, crear, estar, sentir, percibir, al mismo tiempo, lo individual es un estamento de todas maneras, anterior, es un estadio, perdón, anterior; y la menos creativa ésta (4-1), ésta (4-2) está divertida para ella sola allí, sentada, como en esta especie de jardín - placer, es también creativa pero, ésta le gana, aunque el color de ésta sea tan gris y esta verde... y ésta me parece la menos creativa (4-1) tal vez por las mismas razones, es porque está es sola, es para una persona que, que, que se sienta muy difícilmente y aparatosamente en una minúscula silla ¿sí?, es como, como una especie de esencialismo demasiado llevado al extremo donde la persona que se sienta ahí tiene que ser... o sea, no hay como una comodidad y un hedonismo y un placer que está (4-2) en esta silla, no hay una colectividad como está en ésta (4-3), sino que es como un mínimo esfuerzo (4-1), puesto en un gesto demasiado, digamos corto para todo lo que puede expresar estas dos sillas.

Juanita: Ahora, si te mostráramos las doce sillas ¿cuálelegirías como la más creativa?.

Directivo 4: Aah, sí, ésta (4-3), sí, la última, colectiva, de las cuatro personas sentadas conjuntamente, sí, me parecería la mejor!

Juanita: Y ¿cuál escogerías como la menos creativa?.

Directivo 4: La menos creativa, eeh, ésta (1-2). Esta, porque, porque ya se ha hecho, ya se ha repetido cientos y cientos de veces y es demasiado literal, trivial y la creatividad se opone a lo trivial, a lo obvio.

Mile: En general, ¿cuáles son a tu juicio, los criterios bajo los cuales un objeto se puede considerar creativo?

Directivo 4: Bueno, se puede con... depende del grado de complejidad que tenga, a mayor grado de complejidad, de una complejidad efectiva, mayor grado de creatividad, eehm, si ese objeto exhibe rupturas con la tradición, con el consumismo, con la tradición es abordable, porque hay tradiciones interesantes, con el consumismo, con lo trivial, eeh, también es un objeto creativo si hace rupturas con esos elementos, eehm, si hay un manejo orgánico, plástico de las formas, si está en relación con las formas del cuerpo y la naturaleza, las formas curvas, me parece que es más creativo que las formas ortogonales, que son más fáciles y más evidentes de leer y de y de vivir, el otro puede ser relacionado con el color, de todas maneras el color tiene una forma de comunicar, que incluso puede ser más poderosa que las formas mismas, no lo mencioné pero ciertamente las sillas que tienen estos colores rojos me llamaban más la atención, eehm, si bien no necesariamente, igual la gris (4-3), siendo colectiva me pareció más impactante, eeh, por último ésto de lo colectivo, eeh, es algo que todavía no se ha explorado mucho, apenas recientemente empieza a hacerse en creatividad y es que las cosas más creativas, no son hechas por un solo autor, no son hechas por alguien

absolutamente genial, sino están hechas por muchas personas, con diferentes niveles de conocimiento, no necesariamente los más formados o educados, también, pero no necesariamente y que impliquen una forma de, de estar en grupo y poder avanzar como, como equipos, como sociedades, incluso como especie y eso, eso puede ofrecer una mejor solución, por eso en el caso de la silla colectiva me parece que hace una ruptura total con todas las demás, porque rompe el paradigma primario de la silla que estaba pensado para sentarse una ó varias personas de una misma manera, mientras que aquí están, sentados, acostados, recostados, por encima, por debajo, o sea, estas grandes rupturas son las que permiten hablar de creatividad, de imaginación, de innovación, de nuevo conocimiento, que serían esos todos, todos los que definen la creatividad.

Mile: Listo. Bueno. Ahora te vamos a mostrar un continuo y la idea es que por favor ubiques tu punto de vista en lo que allí dice y el primero dice: “la creatividad es...” vá desde *innata* hasta *adquirida*, ¿dónde estaría tu punto de vista?, si quieres marcarlo de pronto con...

Directivo 4: Aah, mira... ¿la creatividad es innata, ó, adquirida?, no, yo creo que estaría una cosa como por aquí, ¿cierto?, hm, ¿por qué?, porque la creatividad es algo que como casi todas las capacidades humanas, se adquiere a través de un proceso cognoscitivo, tanto en la educación, en el colegio, en la universidad, en la casa, etc, pero es mayoritariamente adquirida, un poco ya no en consonancia con lo que les decía antes, la idea del gran genio, ya no es tan cierta, se registró más o menos hasta el Romanticismo, cuando el artista, ó el gran genio era alguien que nacía con capacidades, eso puede seguir existiendo, y los hay, Einstein, ó el pintor que tú quieras, pero realmente ahí no es donde importa más la creatividad, porque son demasiadas pocas personas, los que nacen innata, lo que importa es con la educación y los procesos sociales qué tantos muchos, muchos Seres creativos podemos lograr, entonces yo pensaría que está en un lugar acá, o sea hay elementos, algunos que sí se mantienen desde lo innato, pero una gran mayoría ya se inclina la balanza hacia lo que puede ser una creatividad adquirida, construída, que se forma, ó no necesariamente que se forma gracias a otros, sino que por la propia experiencia del sujeto la vá adquiriendo en el transcurso de sus encuentros, ó desencuentros en la vida.

Mile: Algunos autores, piensan que la inteligencia se puede desarrollar, ¿qué pensarías tú, respecto a la creatividad, crees que se puede desarrollar?.

Directivo 4: Sí, totalmente.

Mile: Para facilitar un poco la respuesta te invitaríamos a que pusieras tu punto de vista en un continuo...

Directivo 4: Sin posibilidad de desarrollo... posibilidad de ser desarrollada... ah! totalmente, aquí nos iríamos pues perfectamente bien al borde, ¿por qué no me paro yo acá?, eeh, porque la totalidad de que algo pueda ser desarrollado no es tan cierta hay casos en los cuales no podría desarrollarse (teléfono, pausa)... Entonces la creatividad puede o nó ser desarrollada, yo definitivamente sí, o sea a eso nos dedicamos, vamos a decirlo de esa manera, ese es el objetivo, el gran objetivo que tenemos los Educadores, los Profesores, los Investigadores y más en las áreas nuestras de Diseño, Estética y de Ciencias Sociales, ese tipo de cosas, o sea creemos firmemente que sí puede ser desarrollada, que debería ser desarrollada, eeh y que hay muchas condiciones que interfieren para que no lo sea, o sea ésto es una lucha, lograrla es una lucha, de todo tipo, físicas, sociales, económicas, humanas, dentro de la misma persona pueden haber a veces obstrucciones ó dificultades y entonces, por eso la ubico muy cerca al 100% de ser desarrollada, pero no al 100, porque de todas maneras hay fracasos, hay casos en los que eso no, no es posible.

Mile: Listo. A continuación pues, nos gustaría desarrollar un poco más, este tema de la posibilidad de desarrollo de la creatividad, pero antes, quisiera plantearle una pregunta que nos quedó faltando en el continuo anterior y está referida a..., tú decías que pues como que está inclinada mucho más hacia el lado adquirido que innata, aun así, ¿tú crees que hay cosas innatas en la creatividad?, digamos, no, no tanto pensando en los grandes genios, pues como nos estabas diciendo, sino en las personas del común habrían también como elementos innatos desde tu punto de vista para la creatividad?

Directivo 4: Es una buena pregunta, sin respuesta!. (Risas), y ahora que me la vuelves a hacer así y lo vuelvo a pensar... no, es que estaba pensando en un ejercicio que le hacen a unos bebés, bebés como de nueve, diez meses y les dicen, eeh, no, y logran demostrar que esa idea de lo que viene con ellos en sus genes, en elementos como la intuición, la inteligencia, que pueden ser equiparables a la creatividad, se ha demostrado

que, que no vienen con ninguno, que todos los bebés son iguales. Punto dos, tú le preguntas a un Neurocientífico, como Rodolfo Llinás, cualquier otro y te dicen ¿hay gente más inteligente que otra?, ¿hay evidencia de que haya diferencias en el cerebro, entre un Ser y otro?, absolutamente ninguna, de hecho en la parte y eso se, eeh, segregaciones de otras Razas, o Etnias se acabó, cuando la Neurociencia demostró que todos los cerebros son iguales, entonces desde ese punto de vista uno podría más bien es ir en un camino hacia desmentir, ó matizar la idea de que hay creatividad innata, sería mucho más interesante, lo que pasa es que pienso yo que no se ha demostrado del todo y todavía subsiste una idea de cualidades innatas, pero una buena idea, sería tender a demostrar que todas las capacidades de creatividad, en realidad, son adquiridas y que aquí deberíamos estar al cien por ciento y que innato... pues nada, el cerebro con el que todos venimos, pero igual al suyo ¿sí? y de cualquier condición, no importa, ¿cierto?, lo que pasa es que me parece que traería un debate porque, eeh, los Genetistas, la gente que estudia Genética que es una disciplina fascinante, dividen las condiciones entre, las condiciones eeh, *fenomenológicas* y las condiciones *génicas*, algo así como las que se aprenden con la educación y el camino de la vida, son las *fenomenológicas* y van apareciendo y las *génicas*, vienen en los genes y todavía no se ha demostrado si dentro de los genes habrían algunas condiciones de inteligencia, de creatividad, de todo ese tipo de cosas que podrían venir inscritas, sobre eso no hay prueba, porque de todas maneras el Mapa Genético está demostrado y trabajaba mucho en relación con las enfermedades y elementos muy físicos de la salud humana ¿cierto?, están trabajando sobre cáncer, sobre, ese tipo de cosas, pero no están trabajando demasiado sobre estos elementos, entonces vamos a ver, ¿quién vá a demostrar?, si la Genética un día nos demuestra que sí hay inscripciones en los genes de la creatividad, lo cual haría que algunos y otros fuéramos un poco diferentes y unos vendrían con cualidades innatas mejores, ó sino y Neurociencia nos demuestra, como lo ha hecho, no hay nada que hacer, todos los cerebros son iguales, la creatividad es adquirida.

Mile: Muchas gracias. Volviendo entonces a la pregunta por el desarrollo, quisiéramos saber, desde tu punto de vista, ¿de qué manera el Diseño Industrial puede facilitar el desarrollo de la creatividad, digamos que tú ya estabas dando algunas pistas de, de éso.

Directivo 4: Bien. La primera pista yo pensaría que es que el Diseño, el Diseño Industrial, como todas las buenas disciplinas y áreas de conocimiento tiene que ser y seguir siendo altamente interdisciplinario, o sea muchas de, de estas pistas, son válidas no sólo para el Diseño sino para todas las actividades humanas, no hay diferencia entre qué se le diría al Arte, o qué se le diría a las Ciencias Humanas, o qué se le diría a un Ingeniero de Computación, eeh, entonces, no hay barreras disciplinarias. Lo segundo es decir que eso el Diseño lo tiene muy claro, el Diseño en este momento es una de las áreas y campos de trabajo más interdisciplinarios que existen, a la par, diría yo, incluso puede llegar a superarlo, que la Comunicación, la Comunicación, es una de las Ciencias más abiertas, y entonces el Diseño, el Diseño también lo es!, en eso, pienso que ha radicado su potencial creativo tan eficaz, que se vé hoy día. Bien, la tercera, la tercera puede ser, abrirse a las ciencias, para desarrollar la creatividad, el Diseño tiene que continuar, ya lo ha hecho, pero continuar abriéndose a las Ciencias, a las que solíamos llamar ¿Ciencias Naturales?, la Física, la Química, la Biología, que hoy día ya no llevan ese apellido porque todas las Ciencias son Naturales! Lo mismo las Sociales, todas las Ciencias son Sociales, entonces, abrirse a, a los nuevos elementos conceptuales, instrumentales que están aportando ese tipo de Ciencias, las Ciencias como la Biología Molecular, como la Física Cuántica, como la de procesos disipativos, como la Nanotecnología, o sea todas esas nuevas Ciencias que se han separado, se han separado del paradigma de las ciencias clásicas, de la física y biología como las conocíamos y hoy día emergieron como nuevas ciencias, esas ciencias son las que en este momento a mi modo de ver dentro del panorama mundial del conocimiento más aportes novedosos y creativos están haciendo al saber humano, el Diseño ya lo ha venido haciendo, cada vez que el Diseño se abre a comprender una de estas nuevas ciencias produce nuevos objetos, nuevas ideas, nuevos proyectos, en ese abrirse a las, a las ciencias naturales, un ejemplo de eso trae los blackberry, los celulares, los celulares es pura nanotecnología y éso es, tuvo origen en física cuántica y, y la gente no lo sabe, pero algo tan común como el celular, proviene de algo tan complejo y tan novedoso como la nanotecnología y ésa a su vez proviene de la neurociencia: la física a pequeña escala, entonces por ejemplo si el Diseñador trabaja con materia y la materia es información y la información más maleable se encuentra en una mínima escala, como es la nanoescala, pues hay que ir a trabajar por ahí, ya tenemos hoy día innumerables diseños, chaquetas, ropa, sombrillas, todo el campo de la indumentaria está en esa relación, todo el campo de, de los mobiliarios, objetos, muebles, el escritorio, asientos que responden a nuestros actos humanos, son interactivos, también es un efecto, de la, de la nanociencia, pero no sólo de la nanociencia, también de la química, de la bioquímica, etc, entonces es

como, como que detecte, que el Diseño detecte, ó el Diseñador sepa detectar cuáles son estos nuevos campos en los cuales se está produciendo innovación y mirar para allá, para ese sitio, ah, ¿de qué otra forma se puede desarrollar?, creo que induciendo en el nuevo Diseñador a producir innovación desde el principio, yo creo que hoy día la innovación pasa menos por un aprendizaje y un bagaje demasiado amplio sobre tradiciones y tradiciones teóricas y pasa más por el Diseñador confiando en sus propias capacidades forjadas hasta ese momento en imaginación, creer en ellas, desarrollarlas y llevarla hasta sus últimas consecuencias, lo cual se traduce, hacer rupturas, lo que decimos al comienzo, yo creo que sería eso.

Mile: Listo. ¿Utilizas, tú como docente, estrategias para desarrollar la creatividad de tus estudiantes?.

Directivo 4: Ah, sí totalmente. Yo, eso es a lo que me dedico en mis clases, entonces ¿qué estrategias utilizo?, la primera es evidentemente metodológica, como vamos a decir mejor lógica, porque más que métodos, que son en realidad un poco la forma instrumental como se crea una idea, lo que hay son nuevas lógicas, entonces distintas a la lógica clásica, la lógica aristotélica de que hay algo verdadero y algo falso, distinta a, a la lógica en el cual uno tiene que hacer una idea, convertirla en un producto y luego mirar un uso, lo que yo hago es que ellos piensen en lógicas no clásicas, o sea formas alternativas de crear nuevas ideas, entonces de entrada desde el primer día pido a mis estudiantes que hagan un ensayo, un video y un producto de innovación y no necesariamente referido, o enmarcado dentro de lo que ellos suelen comúnmente llamar diseño, para los estudiantes de diseño, sino perfectamente abierto, enmarcado más como dentro de las personas que son, dentro de los intereses que tienen y dentro de cuál es la razón de ellos para estar aquí y ahora, la razón de la existencia humana, eso motiva mucho y nos motiva a todos, a mí misma, porque es que es lo que le dá sentido a uno como Profesor, dictando la clase y ellos como estudiantes asistiendo a un momento de la historia en la cual se están creando innovaciones, entonces cada uno de ellos, o en grupos, realmente lo hago más bien en grupos, me gusta este diálogo conjunto, por demás que en todos los cursos hoy día, ya hay estudiantes de todas las, las profesiones, ya no solamente Diseñadores, en grupos producen estas estas innovaciones, entonces vamos produciendo como... el salón de clases es más como un espacio de investigación, como... todos somos investigadores, nos colaboramos y unos a otros colaboran con sus ideas, haciendo que cada una de ellas, sea la mejor posible, al final, hay entonces toda esta motivación para publicarlo o divulgarlo, de acuerdo a si es escrito ó es un producto, llevarlo a concursos, volverlo internacional, porque ésa es otra de las medidas de la innovación o de la creatividad, la creatividad tiene de todas maneras que trascender lo local, trascender lo puramente regional, trascender lo que solíamos llamar *el país, la patria, la tierra*, tiene que ir a volverse completamente universal, porque uno de los elementos que ya se entró la sociedad del conocimiento, que va más allá que el asunto simple de la globalización y del mercado, es que somos una sola especie y una sola sociedad humana y entonces si alguien produce una idea imaginativa, innovadora, buena, debe servir para todos y debe ser suficientemente innovadora, que en ninguna otra parte del mundo la hayan producido, esa es la medida, entonces los estudiantes, trabajan mucho a través de Internet y de redes en internet y pueden rápidamente detectar, qué se ha hecho y qué no se ha hecho y producir ellos entonces su propia idea.

Mile: Listo. Cambiando un poco de tema, ¿tú consideras Directivo 4 que la creatividad se puede evaluar?.

Directivo 4: Sí, totalmente, la creatividad se puede evaluar, yo la evalúo y tengo unos indicadores muy precisos, y los escribo y los entrego al inicio del semestre, el primer rasgo de la creatividad, es la radicalidad, con eso yo evalúo, los primeros puntos que le doy a los estudiantes, por su radicalidad ¿radicalidad qué quiere decir?, quiere decir que la idea implique una ruptura y esa ruptura debe medirse por el grado de radicalidad que ella tenga frente al estado de conocimiento, entonces los estudiantes... y lo hago también con el propio investigación, establecemos cuál es el estado del conocimiento en ese aspecto, en ese campo en el cual se va a trabajar y frente a eso se establece la idea más radical posible, o se establecen dos o tres, el estudiante lo hace, dos ó tres, frente a ésas escogemos cuál es la más radical, la idea de la... la historia de la creatividad, es la historia de las radicalidades humanas, nosotros trabajamos con la idea de que no es cierto que el conocimiento se produce por acumulación, como un ladrillo sobre otro a lo largo de miles de años, sino que la creatividad se produce por radicalidades, por ejemplo Einstein hizo una gran ruptura frente a lo que se entendía sobre el espacio/tiempo, o Picasso hizo una gran ruptura frente a lo que se entendía por pintura, etc, etc, así mismo, los estudiantes hacen una gran ruptura con lo que se cree que es el Diseño hasta ese momento y ese umbral de lo que se cree que es el..., va, va avanzando conforme pasa el tiempo ¿quién decide cuál es el estado del conocimiento? lo que aportan las revistas indexadas y en general los libros a disposición y la misma comprensión que cada uno va adquiriendo de lo que es el, el estado, bien!, radicalidad fue lo primero;

la segunda es que esta idea... sea novedosa en el contexto mundial, o sea, que el estudiante pueda demostrar o el proyecto pueda demostrar que es nuevo, en términos mundiales, no solamente en términos regionales, locales, como les estaba... no!, en términos mundiales ¿cómo lo hace?, esa persona tiene que hacer un sondeo, un rastreo en las redes, en el ciberespacio, en las revistas indexadas, que también están en el ciberespacio, de los avances, eso es muy fácil hoy día hacerlo a través de un motor de búsqueda, te da la respuesta inmediatamente, entonces su idea debe poder superar el marco del conocimiento, y debe también...dos; la tercera debe *resolver un problema*, o sea, debe ser creativa, innovadora, porque además resuelve un problema o aporta, muy importante para la humanidad, o sea un problema que sea grueso, un problema que hasta ahora no haya sido posible, resolverlo, problemas gruesos en la historia de la humanidad en este momento: el cambio climático, la pobreza, el hábitat humano, la supervivencia, la crisis energética, entre otros, éstos gruesos problemas sobre los cuales, ó, las tenemos hace mucho tiempo y no ha habido una respuesta plausible, o empezaron relativamente hace poco en la historia de occidente, como el cambio climático, entonces apuntan en esa dirección; el cuarto punto para medir la creatividad, para evaluarla, ehm, tiene que ver con la plausibilidad, es decir, que sea plausible la idea, ya es diferente decir que sea verdadera, en la Lógica Aristotélica Clásica, se decía que una idea era, era buena, era innovadora, si era verdadera, en esa lógica era binaria, las cosas eran o falsas ó verdaderas, en las lógicas no clásicas, las cosas son plausibles, quiere decir que escuchando los argumentos, ó, escuchando las demostraciones, se puede concluir que es plausible, es decir, que tiene algún sentido de viabilidad de posibilidad mejor esa palabra me gusta más: posibilidad, de posibilidades diría, esa es la definición de plausibilidad y ¿qué quiere decir?, que hay varias que pueden ser plausibles para el mismo problema, y a un estudiante incluso, puede llegar a presentar dos o tres ideas, al respecto del mismo problema, entre ellas puede haber grandes diferencias, incluso contradicciones, pero si las dos demuestran plausibilidad, ambas son, ambas son altamente valoradas.

Mile: ¿Tú crees que existen personas más creativas que otras?.

Directivo 4: Sí, sin duda, existen personas más creativas que otras, pero entonces, no porque innatas, no por innatas, sino porque lo han adquirido y ciertamente hay grandes diferencias, hoy día uno ya lo encuentra, en estudiantes de pregrado, de postgrado, en colegas, en la investigación, seguramente porque en algunas, la mayor diferencia pienso que estriba en que sólo pocas de ellas, en este momento, suelen entrenarse y dedicarse por un ejercicio mental permanente a tratar de producir creatividad, ó, producir innovación, sólo pocas ¿por qué?, porque la historia de occidente había frenado la creatividad en cierta forma, la historia de occidente abogó mucho por eeh, la pasividad, la calma, la perpetuidad de lo que está establecido, el statu quo, indirectamente, no estoy diciendo que nadie lo haya planeado así, pero eso fue lo que, lo que digamos, en los años, en los años... vamos a decir desde Grecia hasta mil novecientos cincuenta, todo lo que llamamos modernidad e iría desde esas fechas, Grecia, la Grecia Clásica, lo que hubo fue tratar de instalar una serie de valores y de tradiciones, que muchas de ellas se convirtieron ya en ideologías o doctrinas y perpetuarlas, fue la idea que tuvo Occidente para poder salvarse a sí mismo como civilización, fue incluso elevada a la idea de que para perpetuarnos y salvarnos, como especie, era mejor mantener las cosas como estaban sin grandes cambios, más o menos entrado mil novecientos veinte, con antecedentes por supuesto en mil ochocientos noventa, ésto empezó a caerse, ya la idea era: mire, manteniéndonos como estamos no vamos a poder seguir sobreviviendo por mucho tiempo, como especie, occidente, luego entra todo el declive de occidente al cual estamos viviendo ahora muy fuertemente, entonces vimos, ya mantener un solo tipo de valores y de tradiciones occidentales no es suficiente como civilización, la prueba hoy día, civilizaciones como la China nos están ganando, ya nos ganaron de hecho ¿cierto?, entonces ahí vamos a decir, desde más o menos un siglo llevamos, pero con fuerza en los últimos veinte años, la idea de la creatividad volvió a ganar toda la fuerza que nunca había tenido como colectivo y la invitación hoy día es a que todos seamos creativos, para que cada uno haciendo una innovación, una creatividad distinta en pequeña o mayor escala podamos acaso entre todos aportar para salvar el planeta!, del cambio climático, de la pobreza, del déficit de habitabilidad, de la crisis de los elementos de agua y energía, generando los problemas gruesos, parece que si seguimos como vamos, estáticos, haciendo lo mismo, de todas maneras la cosa se acaba, la cosa se cae, hay que tratar de hacer algo y producir grandes cambios, entonces ahí la creatividad, y en este momento está de la mano no solamente con las áreas tradicionalmente llamadas creativas, como el Diseño, Arte, Arquitectura, Literatura, sino también especialmente, con las llamadas Ingenierías y Ciencias.

Mile: Un poco, pues, relacionado con lo que nos vienes comentando, te invitaríamos a que ubiques tu punto de vista en este continuo... dice: "la creatividad la poseen..." va desde *pocos Seres Humanos*, hasta *Todos los*

*Seres Humanos.*

Directivo 4: Hm. Bien. Aquí yo diría, que la creatividad la poseen Todos los Seres Humanos, ahí tendría que hacer una aclaración con lo que dije antes, yo decía antes que me parecía que sólo pocas personas la desarrollaban, eso es distinto a poseerla, yo pienso que todos la poseen, por la misma razón que el cerebro, es igual en todos los Seres Humanos, ¿cierto?, incluso me atrevería a decir: la creatividad está en todos los Seres Vivos, las plantas, los animales, etc, entonces sí, ciertamente todos la poseen, eeh, porque nace como parte del cerebro, porque además la creatividad, es en términos de derecho, es un derecho con el cual se tiene, o más bien, es un dere... es algo que se tiene y debe ser reconocido, que está en todos, incluso independientemente de la condición de capacidad, ó, discapacidad que se le pueda juzgar en una persona o no por una patología médica, eso es una forma de creatividad; y ahora que la desarrollen más allá de lo que nacen con ella, ya es el problema anterior que estábamos comentando.

Mile: Listo, siguiendo con los continuos, te invitaríamos ahora a ubicar tu punto de vista en éste, que dice: “El factor que más influye en la creatividad proviene de...” y va desde *la persona* hasta *el ambiente*.

Directivo 4: El factor, aah, bien, yo iría uy!, entre la persona, ó, el ambiente (risas). Es difícil ésta, es bien difícil y como es tan difícil y repartido, bueno, tiendo un poco más hacia el ambiente, que influye negativamente, yo entiendo la palabra, influir, como negativamente, entonces, yo diría que el factor que más influye en la creatividad proviene, tanto de la persona, de que no desarrolle, no le interese desarrollar su creatividad, eeh, hmm, nó, nó, finalmente es el ambiente, porque claro, no es cierto que una persona no le interesa desarrollar su creatividad, sino que desde el transcurso de su niñez, educación, en el colegio, familia, eeh, universidad, etc, si a todo eso le llamamos ambiente, realmente los obstáculos que influyen negativamente, para que la persona no desarrolle su creatividad, provienen del ambiente exterior, claro, yo no podía pensar que existe una persona, que por definición no quiera desarrollarla, nó, éso es imposible!, porque tendría que ser que de forma innata, hubiera nacido antagonista (risas), no, no, sí, es el ambiente, realmente, o sea, no los ubicaría acá, sino acá...

Mile: Si le diéramos a este *influye* una connotación positiva, digamos, ¿cuáles serían esos factores que... ó esas, ahm, no sé, eehm, condiciones que propician la creatividad ¿provenirían de la *persona* o del *ambiente*?

Directivo 4: Hm, sí, nuevamente queda en la disyuntiva de lo que dije anteriormente, porque iba a decir también... acá... pero realmente tengo que colocarlo acá. No, ¿sabes qué pienso? que tendríamos que discernir ¿qué es el ambiente y qué es la persona? ¿dónde acaba la persona y dónde acaba el ambiente? porque yo por una parte te puedo decir: no, es que hay personas, las personas tienen que fomentar y desear desarrollar su creatividad, pero entonces tú me dices, pero es que fomentar y desarrollarla depende del ambiente, de sus padres, de sus profesores, de los libros que leen o no leen, eeh, del internet que le dejen o no abrir, y sabemos que en eso hay muchas diferencias hoy día, un país, de un país a otro pueden haber unas restricciones increíbles frente a lo que una persona puede o no leer, eeh, unos padres, que le permitan tal o cual condición, entonces, uno, no, no, es difícil discernir dónde acaba la persona y dónde acaba el ambiente, pero si vamos a que la persona es más el, el cerebro con el que nace, iba a decir el sujeto, nó, el cerebro con el que nace, entonces todo está en el ambiente, pero si vamos a decir que la persona es esa descripción de persona, que implica personalidad, formación de cualidades, identificación de unas características muy individuales, lo que se suele llamar *persona*, entonces diríamos que si hay una buena parte que está dentro de ella y sería...acá.

Mile: Listo. Creo, que te estás manchando la mano con el marcador, es que este marcador, está como...(risas). Bueno, entonces, pues el siguiente continuo invita a que por favor pongas tu punto de vista frente a lo que dice allí y es: “la creatividad es producto de...” y va desde *inspiración* hasta *esfuerzo y dedicación*.

Directivo 4: Inspiración, esfuerzo y dedicación... Sí, la inspiración, hmm, la inspiración es, es lo que el Genio del Romanticismo, solía llamar *la musa*, ¿cierto? Bueno los hombres la llamaban *la musa*, las mujeres no se inspiraban, fíjate que era una aseveración tremenda porque se hablaba siempre es del hombre, entre otras cosas, acabo de caer en cuenta que el concepto de inspiración es bastante patriarcal. No, yo pienso que es el esfuerzo y dedicación, lo, lo que pasa es que si hoy día fuéramos a llamar de otra manera la inspiración, sería mejor llamarla, la imaginación, o sea si hay algo que está contenido dentro de la persona y que se nos asemeja muchísimo a la inspiración, sería la imaginación, lo que pasa es que yo hoy día la inspiración ya la asocio

ciertamente con esa vieja idea del romanticismo que implicaba un “genio autor”, ó, implicaba condiciones innatas, ó, implicaba estados míticos o ligados a condiciones sub-normales, o paranormales, que hacían posible la llegada de las ideas, pero digamos mi visión con la imaginación está más ligada en este momento a formas de racionalidad y formas de lógica, que no son clásicas, son cerebrales exclusivamente, son también corporales, pero que de todas maneras están ligadas a un esfuerzo de, de disciplina, dedicación, sobre todo de querer hacerlo, no necesariamente, es que la palabra esfuerzo, también implica, como que se está haciendo una fuerza, ¿sí?, una cosa que uno no quiere y le toca, ¿sí?, como ir al gimnasio que a veces que uno... no se (risas) no ¿sí?, pero cierto, si no que ciertamente significa es el querer hacerlo, yo diría que hay más deseo, en vez de esfuerzo diría deseo, pero sí estoy muy de acuerdo con la dedicación, yo pienso que no existe una creatividad, una imaginación si no hay una disciplina y una dedicación a eso, porque, porque si no, pues no existe, simplemente no aparece, no tiene rasgos, entonces en este continuo, pues creo que sería como por acá...

Mile: Listo. ¿Hay algo más que quieras agregar respecto a este continuo?

Directivo 4: No!

Mile: Y el último continuo, entonces dice: “son más creativos los niños, ó, los adultos”, ¿dónde ubicarías tu punto de vista?

Directivo 4: Bueno, ehm, en general yo diría que los niños, sin decir que, sin dejar por fuera que hay adultos increíblemente creativos, muchísimo más que un niño, cien veces más que un niño, pero si vamos a coger todo el grupo completo, todos los niños y todos los adultos y compararlos, yo diría que los niños, porque los niños todavía no han aprendido una serie de, de paradigmas y de limitaciones que se aprenden con el tipo de educación, sobre todo escolar, cualquiera, que en general se tiene durante la vida y que está en proceso de cambio, por eso estamos todos aquí como Educadores tratando de cambiar eso, pero los niños están más dispuestos al juego, que es una de las vías ya claras por las cuales accede a la creatividad, y que los adultos dedicados a los juegos demuestran esos rasgos todavía, pienso que los niños también, ehm, están más próximos a un grado de libertad que no tienen ya después los adultos, la libertad está relacionada con la creatividad, en la medida en que Usted se sienta o experimente más la libertad, frente a las ideas, frente a las limitaciones, frente a lo que debe y no debe hacer, eeh, puede generar más creatividad, puede generar, más ideas novedosas, incluso sin saberlo, haciéndolo tú las has establecido, eeh, los adultos desafortunadamente, no en todos los casos, tienen esa libertad porque ingresan a un lugar de compromisos, de deberes, incluso en el buen sentido de la palabra por supuesto, que les impiden entonces producir innovaciones, de ahí que, tomando en cuenta las edades, los estudiantes que ingresan a los Doctorados en este momento, se prefiere que sean bastante jóvenes, relativamente más jóvenes, mucho más jóvenes de lo que antes era, antes a un doctorado, se privilegiaba estudiantes que ya tuvieran mucha trayectoria, como profesores por ejemplo y que tuvieran muchos conocimientos de las tradiciones y el estado de arte de lo que iban a hacer, hoy día al contrario, se prefiere la gente que esté alrededor de los veintiocho años, incluso en algunos casos veintiseis años, porque estas personas todavía son capaces por condición biológica, por una condición cognoscitiva bastante fresca y joven y porque tienen, no tienen miedo! Y pueden producir innovaciones, las personas más mayores, adultas en general, incisito en general, tienen miedo de producir innovaciones, miedo porque hay una comunidad del saber establecida, que les está controlando para que no produzcan rupturas, entonces no desplazan el conocimiento hacia otro lugar que implique entonces todos tener que desplazar, eso produce bastante miedo, los adultos tienden a tener también miedo porque, como tienen responsabilidades, tienen familias, hijos, esposos, esposas, hipotecas, deudas que pagar, el carro, la... todo eso, entonces no pueden arriesgar mucho, el que tiene miedo no arriesga, y para producir y para ser creativos se necesita poder arriesgar, entonces eso ¿qué quiere decir?, que hay adultos que de todas maneras con todos esos compromisos y responsabilidades, pero que arriesgan y ¿por qué arriesgan?, porque saben que de todas maneras lo más importante va a ser la creatividad que ellos puedan desempeñar, es el sentido que le dan a su vida, entonces Einstein o Linás, o el que tú quieras, ahí estarían. En ese sentido yo pensaría que, que sí, que los niños son más creativos, obviamente no siempre, porque hay niños que están demasiados controlados por sus padres, desde los dos años y ahí ya nada que hacer, ¿cierto?, ó, la misma escuela, colegio, primaria también, los escinde demasiado de sus propios grados de imaginación, entonces yo lo ubicaría por acá, más o menos los jóvenes ¿cierto?, si aquí estuvieran centrados (marcando el continuo), los jóvenes universitarios del pre-grado hasta el doctorado, en las edades actuales que estábamos comentando, pueden ser los más creativos.

Mile: Listo. La siguiente pregunta, es probable que ya la hayas contestado, con lo que nos estás contando en dado caso, pues nos contarías si y la pasaríamos y seguiríamos con la otra, pero es básicamente, si tomamos un niño creativo y un adulto creativo, cuál sería, como las principales diferencias, entre, entre esos dos?

Directivo 4: Ah, los dos son creativos, un niño creativo y un adulto creativo, bueno, esa pregunta interesante, la más, la que se me ocurre como la mayor diferencia, puede ser que el adulto creativo tiene herramientas conceptuales, cognoscitivas y metodológicas, para enfrentar de manera plausible una idea, o sea plausible y volverla usable por, por toda la humanidad ¿cierto?, mientras que el niño, el niño nó, porque ese tipo de herramientas se adquieren con la educación y con el paso del tiempo, el niño no tiene esas herramientas que tiene el adulto, no puede volver plausible una idea, ni usable y el niño, eehm, en cambio lo que tiene, es quizás por encima del adulto, incluso del adulto creativo, un grado excelso de libertad y de radicalidad y de, y de, y de no enmarcamiento dentro de ningún parámetro, que insisto siendo creativo, porque no todos los niños, pueda hacer que sus ideas sean altamente creativas, lo que pasa es que no las puede llegar quizás a un estado de elaboración, no con toda seguridad, a un estado de elaboración como lo hace un adulto.

Mile: Listo. ¿Tú crees que la curiosidad juega algún papel en la creatividad?.

Directivo 4: Totalmente, por ahí empieza la creatividad, en una de estas se vuelven sinónimos (risas), sí, la curiosidad esa es la puerta de entrada, en el niño, pero en un adulto, en un investigador, no existe buen investigador o buen eeh, sí, adulto creativo, que no sea curioso, porque la curiosidad implica un deseo, un deseo de aproximarse a descubrir algo, ó, inventar algo con la suficiente interés en... pero también con el suficiente desapego, necesario también para hacer una buena creación, eeh, interés y desapego son dos de la misma balanza, quiere decir que, si hay un deseo por encontrar algo que aún no se ha encontrado, es el motor que lo mueve, pero si también hay un suficiente desapego, que forma parte de la curiosidad, que es una especie, como de, de desinterés, o de no compromiso entregado por eso, eeh, la persona puede encontrar cuáles son las dificultades y puede tener una visión mucho más plausible y certera, mucho más acertada de lo que realmente va a encontrar, en eso es en cuanto a la curiosidad.

Mile: Listo. ¿Y tú crees que la experiencia juegue algún papel en la creatividad?.

Directivo 4: Sí, la experiencia, sí, totalmente, eeh, comentábamos esta idea de la intuición, de la de los bebés que están tratando de ver si de verdad hay intuición, ó, no, ó, hay instinto, ó, no en un Ser Humano y lo que parece ser que se empieza a demostrar es que cuando una persona dice, mmm, “ay! yo puedo hacer esto por intuición”, realmente lo que está diciendo es que lo puede hacer por experiencia, la experiencia es la familiaridad que nosotros tenemos para enfrentarnos con algo, con una situación, entonces en la medida en que nosotros tenemos una experiencia previa frente a algo llegamos a ese algo con elementos, o sea forma parte de estas herramientas y capacidades, que decíamos se adquieren durante la vida y que en la edad adulta nos puede hacer realmente bastante creativos, entonces creo que la experiencia en esa dimensión sí es importante, no creo tanto en el sen... en el otro sentido que suele acotar la palabra experiencia, que es aquello como... eeh, la tradición, el acopio de las mismas capacidades, la imposibilidad de romper con lo aprendido, o sea la experiencia nunca como límite, sí como posibilidad.

Mile: ¿Y el conocimiento en un campo, ó, en varios campos, tú crees que, influye en la creatividad?

Directivo 4: Sí, totalmente, el conocimiento, ojalá dentro de la mayor capacidad de campos posibles, el conocimiento en un campo, como decir, una persona formada solamente en Diseño Industrial, ok, es importante porque forma parte de esa experiencia y de esa formación de capacidades cognitivas y metodológicas, para poder producir una nueva idea, pero, mejor aún, el conocimiento en dos campos, tres campos y muchos más campos, porque la persona que logra, eeh, de acuerdo a sus posibilidades, un mayor conocimiento del saber, puede enfrentar de una manera interdisciplinaria, lo cual es equivalente a decir más plausible una buena idea innovadora, que una persona que lo hace sólo desde una esquina, eeh, digamos eso está demostrado, obviamente no sólo en la investigación, sino en las capacidades cognoscitivas que tienen los adultos creativos, los adultos creativos, más creativos, son aquellos que tienen conocimientos en varios campos, por eso, hoy día por ejemplo para ingresar a un Doctorado, se está privilegiando estudiantes que por ejemplo tenga un pregra... un pregrado en un área, una Maestría en otra, una Especialización en otra, o un escrito desde otro lugar, etc, ó, también ya consolidados adultos creativos a los que tú puedas enfrentar con los problemas más gruesos de la Humanidad, como los que citamos hace un rato, y que puedan enfrentar una



solución que no sea exclusivamente en un campo disciplinario, sino desde varios campos, hoy día tú encuentras ya investigadores que pueden hablarte de manera seria de muchas cosas, de manera seria puede enfrentar un problema de educación, de manera seria un problema de ciencias sociales y lo hagan... y que lo hagan exitosamente, entonces ahí la formación en varios campos, ciertamente, es un “plus”, importantísimo.

Mile: Listo. Ya para ir cerrando, comúnmente se considera que los Diseñadores, son personas creativas, ¿tú crees que alguien entra a Diseño, porque es una persona creativa, ó, crees que es gracias al Diseño, que alguien se vuelve creativo?.

Directivo 4: Ah! yo pienso que hmm, las dos cosas, a ver, pienso que una persona que entra a Diseño cree que es creativa, ó, considera que va a aprender a serlo, de todas maneras esa persona expresa un gusto por la creatividad, entonces vamos a decir ahí... parcialmente la tiene, la ha adquirido en los años de colegio, que son ya bastantes buenos años en los cuales uno puede decir se ha desarrollado una creatividad ya de cierto grado, de cierto nivel muy importante, pero también, si esa persona ingresa a seguir estudiando, pues una Carrera de Diseño, es porque sabe y reconoce que le faltan otros elementos de ese mismo componente y que sabe, cree y confía que los va a poder aprender, que ciertamente el Diseño, se los vá a poder enseñar.

Mile: Y, bueno, después de todo lo que hemos hablado en la entrevista, ¿para ti, qué es creatividad?

Directivo 4: Ah, qué bonito!, qué bonito!, sí, (risas), pues creatividad para mí es imaginación, es libertad, es innovación, es innovación tecnológica, conceptual, de la manera que sea, es ruptura y es como el sentido mismo de estar en este tiempo y en esta historia.

Mile: Y ¿cuál es la relación entre el Diseño y creatividad?.

Directivo 4: Diseño y creatividad, creo que... el Diseño es en este momento el campo de conocimiento, ó, uno de los campos de conocimiento que mejor está haciendo practicable la creatividad, o sea, practicable quiere decir, que la está pudiendo usar, que la está divulgando, que está, eeh, digamos plasmando distintas posibilidades, para que esa creatividad bien usada encamine a proponer soluciones importantes para los grandes problemas que tiene hoy día la humanidad!.

Mile: Listo. ¿Hay algo más que quieras agregar?.

Directivo 4: No. Yo creo que no.

Juanita: no así está muy bien, muchas gracias;.Mile: Queremos agradecerte mucho, indudablemente para nosotras es un placer hablar con personas como, con tanta experiencia y que tienen pues las cosas tan claras y tanto para enriquecernos y para aportar y pues esperamos que la investigación, igualmente brinde aportes, pues a la Facultad y esperamos, pues, volver a hablar contigo y volver a encontrarnos para seguir

Directivo 4: Claro que sí!. Cuando ustedes quieran, me gustó mucho, muy interesante las preguntas porque dan pautas ya de lo que están haciendo y... pensando y creo que muchas de esas preguntas no han sido del todo resueltas, entonces ahí tienen Ustedes un nicho de trabajo muy bueno! me cuentan!.

Juanita y Mile: Claro que sí!, muchísimas gracias!!!!

## **Apéndice G, Output de Atlas Ti por Categorías**

**170 quotation(s) for code:**

**01 Concepto de Creatividad**

**Report mode: quotation content, memos and hyperlinks**

**Quotation-Filter: All**

---

HU: backup of Concepciones de Creatividad en el Diseño Industrial copia

File: [D:\Documentos Perfil\Mis d...\backup of Concepciones de Creatividad en el Diseño Industrial copia.hpr5]

Edited by: Super  
Date/Time: 14/10/11 11:59:16 a.m.

---

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:1 [es un ejercicio] (5:5) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

es un ejercicio

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:2 [paradigma, desarrollo, informa..] (5:5) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

Paradigma, desarrollo, información

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:15 [pero también esto se ve como c..] (30:30) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [09 Producto Creativo]

No memos

pero también esto se ve como coartado como con el gusto, con lo que a uno le parece más estéticamente

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:53 [en todo tienes que ser creativ..] (74:74) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

en todo tienes que ser creativo,

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:60 [Alfonso tiene una frase que di..] (82:82) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

Alfonso tiene una frase que dice... no sé si es la creatividad o qué, y dice es: "90% transpiración y 10% inspiración" (risas) y creo que sí

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:65 [la creatividad es como la resp..] (86:86) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

la creatividad es como la respuesta a una pregunta

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:66 [la inspiración es como el bomb..] (86:86) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [06 Acto Creativo]

No memos

la inspiración es como el bombillo que se prende, pero si no la desarrollas, pues de pronto no eres creativo

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:74 [debe haber una Aparición siemp..] (94:94) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

debe haber una *Aparición* siempre, yo creo, algo que marque la diferencia y que sea ¡Divino!, como que no...no se te ocurriría normalmente.

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:80 [es algo como que te ponen, com..] (102:102) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

es algo como que te ponen, como en una masa, esto es la creatividad, y tú la moldeas como para lo que te sirve y se la pones a un Ingeniero y él la moldea para lo que le sirve, es como... de pronto el Ingeniero no sea creativo cocinando, pero... pero sí puede ser creativo al moldearla, en cuanto a lo que él necesita.

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:81 [te enmarcas como que tu eres c..] (104:104) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

te enmarcas como que tu eres creativo porque tu mamá te dijo, o es porque tienes una inclinación y con un gusto frente a algunas cosas que pueden entender que aquí pueden llegar a desarrollar

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:84 [yo creo que la creatividad es ..] (106:106) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

yo creo que la creatividad es la forma... en la que, si, en la que resuelves un problema, o la creatividad es la forma en la que tú resuelves todo, no sólo un problema, o un... si, no sé... como que cada creatividad tiene un sello personal entonces es muy difícil,

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:85 [creo que es totalmente subjeti..] (106:106) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

creo que es totalmente subjetiva, no sé si eso es lo que debería decir, pero, creo que no la podría definir, es como la forma de cada uno de ver el mundo de... de ejercerlo

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:1 [Innovación, Arte, Idea, Proces..] (14:14) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 2:8 “inspiración”,  
[Content for linked quote "2:8"]  
“inspiración”,

<continued by> 2:89 la imaginación entraría dentro..  
[Content for linked quote "2:89"]  
la imaginación entraría dentro las palabras del comienzo

Innovación, Arte, Idea, Proceso

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:6 [para mi es súper importante cu..] (16:16) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

para mi es súper importante cuando habla uno de creación como de innovar también o hacer algo realmente nuevo, así que... nunca antes visto, y él habla mucho de quitar arquetipos

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:8 [“inspiración”,] (16:16) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

2:1 Innovación, Arte, Idea, Proces.. <continued by>

**[Content for linked quote "2:1"]**

Innovación, Arte, Idea, Proceso

“inspiración”,

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:9 [Esa sería otra palabra “inspir..] (16:16) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [06 Acto Creativo]

No memos

Esa sería otra palabra “inspiración”, como que saltan siempre en un proceso creativo, tampoco tiene que ser metodológico, pero aun así salen ideas

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:45 [es “crear” desde ceros, entonc..] (71:71) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

es “crear” desde ceros, entonces es como que no tenga ningún antecedente, eso me parece muy creativo, que no tenga algo con lo que tú lo puedas comparar como “es que se parece a...” no me parece creativo, me parece creativo es como “esto nunca lo había visto antes”, “realmente es totalmente diferente a lo que yo me pude haber imaginado que pudiera haber salido ahorita”

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:57 [pero es que la creatividad es ..] (83:83) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

pero es que la creatividad es tan amplia que pues todos vamos a hacer cosas totalmente distintas

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:89 [la imaginación entraría dentro..] (105:105) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

2:1 Innovación, Arte, Idea, Proces.. <continued by>

**[Content for linked quote "2:1"]**

Innovación, Arte, Idea, Proceso

la imaginación entraría dentro las palabras del comienzo

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:90 [me parece que también se liga ..] (105:105) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

me parece que también se liga a muchas cosas: conseguir comida eh... un campesino cuando va a hacer cosas de... (tosiendo) perdón!... a hacer cosas de... para sus cultivos o cosas así, puede implementar creatividad en como haga las cosas

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:91 [si desde la imaginación... cuand..] (105:105) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

si desde la imaginación... cuando yo hago un árbol, si los colores... pueden hacerte imaginar el primer árbol que tú viste en la vida, porque quedó allá guardado y sabes que es un árbol, pero realmente lo que este entorno al árbol: las hojas, las flores, todo... yo puedo imaginarme un árbol rojo todo... y ya desde ese punto estoy siendo creativo con mi misma mente, o sea no tiene que ser totalmente física la creatividad

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:115 [si no tengo los conocimientos:..] (143:143) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

si no tengo los conocimientos: no pues “cagada”, no la puedo hacer, ahí quedó, bonita la idea la anote en un papel y ahí quedó, o dibuje algo y ahí quedó, pero como desde otras disciplinas puedo adquirir ese conocimiento o... el... las personas que tienen el co... ese conocimiento pueden entrar a elaborar dentro de mi proyecto y pueden aportar al proyecto y pueden hacer más factible el proyecto, entonces como que no me parece que sea totalmente necesario eh... desde la persona creativa, sino que, obviamente tienes que tener cierto conocimiento para desarrollar ideas creativas, pero no tiene que ser la misma persona que se le ocurrió la idea eh... tener el conocimiento, sino puedes generar ese conocimiento con otras disciplinas, otras personas, amigos, compañeros, no sé, todo siempre son aportes

Comment:

creatividad colectiva- interdisciplinariedad

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:119 [la creatividad es... una licuado..] (147:147) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

la creatividad es... una *licuadora de ideas*

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:121 [es como esa característica, fi..] (147:147) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

es como esa característica, finalmente es una característica, que sale a partir de todo un proceso de ideas y de... inspiración, de desarrollo

**P 3: Ent\_Estudiante\_3- 3:1 [Imaginación, diversión y práct..] (4:4) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

Imaginación, diversión y práctica

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:3 [La creatividad la baja del cie..] (10:10) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

La creatividad la baja del cielo, ella tiene una relación con Dios muy chévere, entonces como que todas las ideas las baja del cielo, ella dice eso

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:7 [entonces yo creo que la creati..] (22:22) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

entonces yo creo que la creatividad es cómo yo veo las cosas pero también cómo las ven los demás a través de

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:15 [la creatividad no es ligarse a..] (35:35) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

la creatividad no es ligarse a una forma geométrica, sino tal vez desligarse de esas formas convencionales.

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:41 [cómo quiero explotar pues como..] (69:69) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

cómo quiero explotar pues como esos dones,

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:43 [como mi imaginación vuela y la..] (69:69) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [05 Procesos Creativos]

No memos

como mi imaginación vuela y la creatividad está en cómo yo lo vuelvo realidad

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:47 [yo veo como que desde ahí vien..] (77:77) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

yo veo como que desde ahí viene la creatividad, es cómo aprenden a solucionar esas cosas, a llevar más allá esas ideas, a desarrollarlas algún día.

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:62 [para mí la creatividad es expl..] (91:91) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

para mí la creatividad es explotar al máximo tus pensamientos, buscar la diferencia, ser rebelde, llevarle la contraria a todo, pero como en esas ideas, cómo llegas a cambiar la forma en la que te han educado, no solamente tus papás obviamente, sino la televisión, los centros comerciales, cosas así,

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:63 [yo creo que la creatividad es ..] (91:91) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

yo creo que la creatividad es como un don o como un gen que va en cada uno de los seres humanos, pero se desarrolla, se va desarrollando a través de que vayas viviendo, a través de las experiencias, a través de los golpes que te da la vida, porque así se aprende y yo creo que la creatividad es como la alegría que uno tiene, todas las personas deben tener algo, una chispa.

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:1 [innovación, como cambio y como..] (4:4) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

innovación, como cambio y como diferente

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:15 [uno se imagina diciendo: “no, ..] (39:39) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [09 Producto Creativo]

No memos

uno se imagina diciendo: “no, pues yo puedo hacer eso”

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:17 [poder sacar algo tan simple pe..] (49:49) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [09 Producto Creativo]

No memos

poder sacar algo tan simple pero que sea como tan... como que dice todo y que sea tan funcional, y que sea como tan... eso también hace que sea muy creativo, porque a veces uno piensa que la creatividad se basa como en hacer algo muy también como muy diferente, y entonces muy loco, como nada de lo normal, pero pues a veces cómo llegando a lo más sencillo es que se sacan pues a veces cosas muy buenas

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:29 [la creatividad no es algo como..] (63:63) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

la creatividad no es algo como que... como que llega y que... es decir como que es algo que está contigo, pero que muchas cosas hacen que como que se dispare, como que se aumente o no tengas, entonces pueden haber días en los que no tienes nada de creatividad, pero pasó algo y entonces hoy hizo que... si como que fueras creativa

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:63 [algo fuera de lo común] (116:116) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

algo fuera de lo común

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:64 [la creatividad es como poder d..] (116:116) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [05 Procesos Creativos] [09 Producto Creativo]

No memos

la creatividad es como poder desarrollar algo de muchas maneras y como poder... como sacar algo, que es algo... no sé, que tiene algo muchas funciones

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:65 [poder expresarse de una manera..] (118:118) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

poder expresarse de una manera diferente, como poder decir algo sin tener que hablarlo y si... sino con muchas cosas, como de muchas maneras, expresarte en mil maneras

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:1 [innovación, de pronto como cre..] (4:4) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

innovación, de pronto como crear soluciones nuevas o nuevos conceptos y no sé algo diferente como un cambio, nuevos conceptos, nuevas ideas

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:21 [es que me parece que la creati..] (67:67) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

es que me parece que la creatividad es algo que rompa con los esquemas

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:45 [generar nuevas ideas y nuevos ..] (133:133) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [05 Procesos Creativos]

No memos

generar nuevas ideas y nuevos conceptos a través de como de los conocimientos que uno puede adquirir y las cosas que el entorno le pueda mostrar a uno y creatividad es un poco como ver las cosas desde otro punto de vista, es encontrar relaciones o cosas que no se ven fácilmente sino ir un poco más allá.

**P 6: Ent\_Estudiante\_6 - 6:1 [Innovación, diferencia y juego..] (6:6) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

Innovación, diferencia y juego

**P 6: Ent\_Estudiante\_6 - 6:15 [ENTONCES REALMENTE EL CREATIVO..] (22:22) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

6:14 es que todos los objetos de di.. <continued by>

**[Content for linked quote "6:14"]**

es que todos los objetos de diseño son muy creativos,

ENTONCES REALMENTE EL CREATIVO NO ES EL OBJETO SINO LA PERSONA, entonces por eso no vería un objeto puntual, sino que todos dependen de cómo lo veas.

**P 6: Ent\_Estudiante\_6 - 6:16 [yo relaciono mucho la creativi..] (25:25) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]



No memos

yo relaciono mucho la creatividad con el juego

**P 6: Ent\_Estudiante\_6 - 6:20 [pero no creó de cero que me pa..] (25:25) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

pero no creó de cero que me parece que lo hizo pues como la persona que diseñó esta silla...

**P 6: Ent\_Estudiante\_6 - 6:37 [Una idea es creativa cuando se..] (68:68) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

Una idea es creativa cuando se sale de lo convencional... esa es como la... pero pues ósea tiene que tener unos argumentos para llegar allá, entonces es una idea creativa es lo que se sale de la corriente

**P 6: Ent\_Estudiante\_6 - 6:67 [la creatividad es lograr salir..] (136:136) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

la creatividad es lograr salirse, lograr encontrar soluciones fuera del sistema

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:1 [Innovación... Diferenciación y C..] (7:7) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

Innovación... Diferenciación y Claridad.

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:7 [de pronto las características ..] (13:13) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 7:8 puede salir con algo que tú no..

**[Content for linked quote "7:8"]**

puede salir con algo que tú no esperas, eso ya es creatividad, creo yo.

de pronto las características se delimitan dependiendo de qué tan creativa sea la persona

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:8 [puede salir con algo que tú no..] (13:13) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

7:7 de pronto las características .. <continued by>

**[Content for linked quote "7:7"]**

de pronto las características se delimitan dependiendo de qué tan creativa sea la persona

puede salir con algo que tú no esperas, eso ya es creatividad, creo yo.

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:10 [algo que uno no se espera, o s..] (21:21) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

algo que uno no se espera, o sea, una característica diferenciadora o sea diferente, algo diferente pues sorprende y al sorprende uno dice ¡qué creativo! Es la reacción que uno tiene normalmente, pero no, diría que es diferenciador, la verdad, para mí la creatividad es algo que uno no se espera.

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:39 [para mí forma de pensar yo dir..] (98:98) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

para mí forma de pensar yo diría que, como he desarrollado la carrera y las experiencias que he tenido, yo creo que algo creativo para mí sería como ya dije algo diferenciador, algo que no se me hubiera ocurrido de pronto a mí, de pronto a otro sí se le ocurrió...

Comment:

P-Creatividad

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:71 [Qué es creatividad?.....] (212:212) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

Qué es creatividad?.....De pronto creatividad es esto que acaba de pasar , ese silencio, como ese, sí creo que para mí la creatividad es como poner tu mente en blanco y esperar a ver qué pasa, si tú le dices a la mente: “bueno, vamos a hacer algo creativo, vamos a diseñar una silla”, no es tan divertido, para mí, estoy cayendo en cuenta como en este momento, la creatividad para mí es simplemente esperar a ver qué me llega, qué pasa, si , como tratar de desaprender lo que he aprendido a ver qué aprendo por mí mismo, creo que eso sería para mí la creatividad.

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:1 [Innovación, teoría y concepto...] (7:7) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

Innovación, teoría y concepto.

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:5 [sale con cosas que uno ni se i..] (11:11) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

sale con cosas que uno ni se imagina

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:40 [digamos lo que les decía del d..] (91:91) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

digamos lo que les decía del desorden y de la noche, no se, es como de momentos también que salta la chispa

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:44 [si o sea, tú necesitas sobrevi..] (95:95) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [06 Acto Creativo]  
No memos

si o sea, tú necesitas sobrevivir y adaptarte a tu medio, y mientras tengas esa necesidad tú vas a tener que crear algo distinto a lo que han creado todos, para poder entrar ahí y poder mantenerte

Comment:  
FWS "un ambiente donde el cambio es la norma"

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:49 [entonces creo que en lo distin..] (101:101) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]  
No memos

entonces creo que en lo distinto está lo creativo, sin dejar de lado la efectividad y ese tipo de cosas

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:62 [el conocimiento, si, para mí e..] (121:121) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]  
No memos

el conocimiento, si, para mí el conocimiento es como una acumulación de experiencias y digamos en la humanidad eso es lo que nos ha hecho distintos al resto de animales, que hemos podido acumular esas experiencias para volverlas digamos un conocimiento comunal, entonces cada persona cada vez que necesita saber sobre una experiencia que se tuvo antes, la mira y va a decir: -oh, bien-, pero esa misma persona que la está mirando va a tomar una decisión con respecto a esa información que tiene y puede decir, -mmm, bueno, buen punto pero yo le cambiaría esto- y estaría creando o recreando la experiencia de otra persona

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:66 [es crear algo, es que no es nu..] (125:125) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]  
No memos

es crear algo, es que no es nuevo, todo es nuevo cuando aparece, pero es crear algo distinto y salirse como de los lineamientos que están influyendo sobre uno, si, pensar distinto para mí es creativo.

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:68 [yo creo que la creatividad tam..] (127:127) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]  
No memos

yo creo que la creatividad también tiene que ser efectiva, porque de nada te sirve sacar algo en lo que tú estás pensando distinto, pero si no sirve, no sirve, puede ser...algo creativo inútil no se me hace creativo en verdad.

## DOCENTES

**P 8: Ent Docente 1- 8:1 [Novedad, Sorpresa, Innovación.....] (6:6) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]  
No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 8:10 sería chévere para discutirlo ..

**[Content for linked quote "8:10"]**

sería chévere para discutirlo porque uno inicialmente podría pensar que la creatividad es un don o... un regalo que llega así ¡tran!, yo lo dije ¿no? una sorpresa... pero después del tiempo uno también empieza a ver que detrás de esa sorpresa pueden haber horas de amasar ideas y de confrontarse y de hacerse preguntas

<continued by> 8:22 RIESGO esa es una buena palabr..

**[Content for linked quote "8:22"]**

RIESGO esa es una buena palabra para pegarle a la creatividad

<continued by> 8:22 RIESGO esa es una buena palabr..

**[Content for linked quote "8:22"]**

RIESGO esa es una buena palabra para pegarle a la creatividad

Novedad, Sorpresa, Innovación... aunque innovación un poco la siento como muy institucional... no sé, tendría que pensar en... pues es que yo lo dejaría solo en Sorpresa ¿sabes?, creo que la sorpresa es lo más cercano y creo que la prueba de eso es que nadie ha sido capaz, si es tan obvio, cualquier diseñador podría definir la creatividad en una oración creo yo

**P 8: Ent Docente 1- 8:4 [es inmanente, está ahí todo el..] (6:6) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

es inmanente, está ahí todo el tiempo, todo el tiempo sabemos que está ahí pero finalmente nunca nos preguntamos el llegar a una definición

**P 8: Ent Docente 1- 8:10 [sería chévere para discutirlo ..] (10:10) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [12 Autoreflexión]

No memos

**Hyper-Links:**

8:1 Novedad, Sorpresa, Innovación..... <continued by>

**[Content for linked quote "8:1"]**

Novedad, Sorpresa, Innovación... aunque innovación un poco la siento como muy institucional... no sé, tendría que pensar en... pues es que yo lo dejaría solo en Sorpresa ¿sabes?, creo que la sorpresa es lo más cercano y creo que la prueba de eso es que nadie ha sido capaz, si es tan obvio, cualquier diseñador podría definir la creatividad en una oración creo yo

sería chévere para discutirlo porque uno inicialmente podría pensar que la creatividad es un don o... un regalo que llega así ¡tran!, yo lo dije ¿no? una sorpresa... pero después del tiempo uno también empieza a ver que detrás de esa sorpresa pueden haber horas de amasar ideas y de confrontarse y de hacerse preguntas

**P 8: Ent Docente 1- 8:22 [RIESGO esa es una buena palabr..] (33:33) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 8:1 Novedad, Sorpresa, Innovación.....

**[Content for linked quote "8:1"]**

Novedad, Sorpresa, Innovación... aunque innovación un poco la siento como muy institucional... no sé, tendría que pensar en... pues es que yo lo dejaría solo en Sorpresa ¿sabes?, creo que la sorpresa es lo más cercano y creo que la prueba de eso es que nadie ha sido capaz, si es tan obvio, cualquier diseñador podría definir la creatividad en una oración creo yo

<continued by> 8:1 Novedad, Sorpresa, Innovación.....

**[Content for linked quote "8:1"]**

Novedad, Sorpresa, Innovación... aunque innovación un poco la siento como muy institucional... no sé, tendría que pensar en... pues es que yo lo dejaría solo en Sorpresa ¿sabes?, creo que la sorpresa

es lo más cercano y creo que la prueba de eso es que nadie ha sido capaz, si es tan obvio, cualquier diseñador podría definir la creatividad en una oración creo yo

RIESGO esa es una buena palabra para pegarle a la creatividad

**P 8: Ent Docente 1- 8:50 [“un diseñador es lo que ve”, r..] (90:90) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

“un diseñador es lo que ve”, referencias, ver, no creer en nada que llega la musa divina

**P 8: Ent Docente 1- 8:58 [¿tú crees que hay personas mas..] (95:96) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 8:59 por supuesto sí, creo que sí, ..

**[Content for linked quote "8:59"]**

por supuesto sí, creo que sí, así que al igual que hay personas más malgeniadas que otras

¿tú crees que hay personas mas creativas que otras?

Carlos: si, claro

**P 8: Ent Docente 1- 8:59 [por supuesto sí, creo que sí, ..] (98:98) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

**Hyper-Links:**

8:58 ¿tú crees que hay personas mas.. <continued by>

**[Content for linked quote "8:58"]**

¿tú crees que hay personas mas creativas que otras?

Carlos: si, claro

por supuesto sí, creo que sí, así que al igual que hay personas más malgeniadas que otras

**P 8: Ent Docente 1- 8:60 [“la creatividad la poseen...” y ..] (99:100) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

“la creatividad la poseen...” y va desde *pocos seres humanos a todos los seres humanos*

Carlos: uish!... claro, fíjate que estaba pensando en una cosa pero ya cuando lo planteas así uno ya... pues si todo el mundo es creativo ¿más creativo?, ¿menos creativo? Wow!, pues, escoger una corbata... ahí hay un grado de creatividad, todos tenemos un grado de creatividad como humanos creo yo, no sé si pensar en niveles de creatividad o en creatividad aplicada... no lo sé... pero si de algún... o tipos de creatividad, habría que sentarse a pensar... bueno de pronto ustedes ya han investigado eso y me cuentan, pero que todos los seres humanos tienen creatividad

**P 8: Ent Docente 1- 8:75 [¿Qué es para ti creatividad? C..] (131:132) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

¿Qué es para ti creatividad?

Carlos: Es proponer, si proponer, cuando yo hablo de proponer me refiero a decir algo nuevo, algo... a partir de todas estas cosas ¡hey! que tal esta otra cosa, cuando uno propone está haciendo eso ¿no?, está ofreciendo una alternativa

**P 9: Ent Docente 2- 9:1 [Cambio, soluciones y realidad] (5:5) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

Cambio, soluciones y realidad

**P 9: Ent Docente 2- 9:13 [el iPod por qué no lo consider..] (19:19) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

el iPod por qué no lo considero muy creativo.... Me parece una buena solución de un negocio pero no lo considero muy creativo porque el producto como tal ya existía hace mucho tiempo, lo creativo ahí es esa cosa que no muchas veces no se reconoce y es *Itunes*, las dos no pueden existir separadamente y *itunes* lo que permitió fue a la gente del común disfrutar la música de manera distinta, no es ni siquiera el IPOD por que el IPOD el germen del IPOD ya existía con el WALKMAN,

**P 9: Ent Docente 2- 9:16 [Es difícil para mí porque para..] (24:24) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

Es difícil para mí porque para mí la creatividad tiene que ver mucho con la realidad del momento

**P 9: Ent Docente 2- 9:20 [digamos una concepción que tie..] (24:24) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 9:21 Porque para hacer algo distint..

**[Content for linked quote "9:21"]**

Porque para hacer algo distinto simplemente tengo que conocer lo que hay y simplemente establecer un patrón y hacer algo que no cumpla ese patrón, pero no significa que eso implique un cambio en la manera de resolver las cosas o que en realidad eso sirva para algo

digamos una concepción que tienen muchas personas sobre creatividad, “ser creativo es algo distinto a lo que se entiende como común”, eso yo no lo considero como creativo, simplemente es algo distinto

**P 9: Ent Docente 2- 9:21 [Porque para hacer algo distint..] (26:26) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

9:20 digamos una concepción que tie.. <continued by>

**[Content for linked quote "9:20"]**

digamos una concepción que tienen muchas personas sobre creatividad, “ser creativo es algo distinto a lo que se entiende como común”, eso yo no lo considero como creativo, simplemente es algo distinto

Porque para hacer algo distinto simplemente tengo que conocer lo que hay y simplemente establecer un patrón y hacer algo que no cumpla ese patrón, pero no significa que eso implique un cambio en la manera de resolver las cosas o que en realidad eso sirva para algo

**P 9: Ent Docente 2- 9:22 [Mi definición de creatividad e..] (26:26) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

Mi definición de creatividad es, de hoy, porque creo que la creatividad tiene definiciones de acuerdo al tiempo también, es que resuelva una situación en el menor tiempo posible, esa sería la definición de hoy

**P 9: Ent Docente 2- 9:23 [para ir al asunto de la comuni..] (26:26) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

para ir al asunto de la comunidad académica, los estudiantes o los aspirantes en el caso de diseño dicen: “es que a mí me dicen que yo debería ser diseñador porque es que yo soy muy creativo” entonces yo le digo: “si usted es muy creativo, usted más bien no desperdicie su tiempo estudiando diseño sino estudie neurología o neurocirugía”, la neurocirugía necesita tipos muy, muy creativos porque es que como diseñador yo tengo, para diseñar una silla yo puedo tener días o semanas o meses, un neurocirujano tiene segundos para resolver un problema y ese tipo tiene que ser mucho más creativo, en esa definición de creatividad que tengo yo para hoy, entonces la creatividad no es hacer algo distinto sino resolver algo de una manera mucho más eficaz, en ese caso sería tiempo, pero en otras situaciones creo que el factor de tiempo no es tan importante, de pronto podría ser el impacto, que haga algo, que suceda algo mejor en la gente, en las personas.

**P 9: Ent Docente 2- 9:28 [pero en el momento histórico e..] (30:30) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [09 Producto Creativo]

No memos

pero en el momento histórico en que apareció esta silla era muy, muy, muy complicado y retó muchas cosas, en ese tiempo retó muchas cosas, en ese tiempo hoy no tanto, digamos que si esta silla no existiera en la historia del diseño hoy alguien la hace y no sería tan creativa

**P 9: Ent Docente 2- 9:42 [Porque es la más distinta a la..] (46:46) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

Porque es la más distinta a la definición de lo que son estos tres productos, son sillas sí, pero es que mire, es que esta silla no tiene patas por ejemplo, no tiene espaldar, digamos que la forma lo saca de su común denominador, entonces esta sería la más rara (4-2), pero eso no significa que sea necesariamente la más creativa y digo que esta es la más creativa porque es que, aunque todos estos productos tuvieron precio en algún lado, hoy este producto todavía existe

**P 9: Ent Docente 2- 9:45 [Esta es la menos (4-3) porque ..] (46:46) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

Esta es la menos (4-3) porque creo que cae en la categoría de más rara y más rara para mí no es necesariamente creativo, si es rara y entra fácilmente en la realidad y la gente lo acepta o resuelve algún problema , buenísimo pero no significa que tenga que ser la más creativa.

**P 9: Ent Docente 2- 9:56 [Digamos que no creo que sea un..] (63:63) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [02 Origen de la Creatividad]

No memos

Digamos que no creo que sea un don tampoco, no es adquirido, no es que yo voy y compro creatividad o algo así, todos los seres humanos son... entonces yo lo pondría aquí... tal vez lo pondría en innato.

**P 9: Ent Docente 2- 9:82 [la inspiración no es un rayo q..] (101:101) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

la inspiración no es un rayo que le llegue a uno, ni un don, una cosa medio sobrenatural tampoco, sino, sino es la visión que tienen las personas, gracias a que conocen una situación y tienen los recursos de conocimiento pa` poderla transformar

**P 9: Ent Docente 2- 9:95 [entonces esta persona es muy c..] (115:115) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

entonces esta persona es muy creativa pero no tiene otros elementos que le permitan ser buen diseñador, es decir ser curioso, ser perseverante, tener capacidad de aprender de los fallos, esa me parece que es una condición de un diseñador, una condición por ejemplo que un médico no debería tener. Un médico curioso ¿será mejor médico si es curioso? pero que tenga que, que esté dispuesto a aprender de los fallos...., huy juepucha!, es peligroso, mientras que un diseñador sí se puede dar ese lujo y puede aprender mucho de eso, entonces y que tenga voluntad, por ejemplo, esa también es otra condición de un diseñador, entonces el ser creativo no es tan importante a la hora de ser diseñador, pienso yo, y eso va muy en contra de lo que muchos dicen o el común dice: "si usted es muy creativo, ah, estudie neurología o economía", para eso necesita uno ser muy creativo.

**P 9: Ent Docente 2- 9:96 [creatividad? O: Es esa capacid..] (116:117) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

creatividad?

O: Es esa capacidad de lograr un objetivo para cambiar algo de la realidad, basado en la sensibilidad y la imaginación.

**P10: Ent Docente 3- 10:1 [Complejo] (11:11) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

*Complejo*



**P10: Ent Docente 3- 10:2 [Relaciones y diría Reflexión.] (11:11) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

*Relaciones y diría Reflexión.*

**P10: Ent Docente 3- 10:71 [es esa capacidad de relacionar..] (175:175) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

es esa capacidad de relacionar una gran cantidad de... de factores en torno un tema para guiarlos hacia una... hacia un punto específico, básicamente eso es.

**P10: Ent Docente 3- 10:73**

como que está metido en el ADN de la persona, es algo que... que... que la persona tiene, es como su aura, es como su estrella, es algo que... que siempre encuentra como... como una solución

**P10: Ent Docente 3- 10:74**

entender cuáles fueron las relaciones cuando se hizo una lluvia de ideas, porqué se generan esas ideas, porqué escoge las ideas que escoge

**P13: Ent Docente 4- 13:1 [inspiración, transformación, p..] (10:10) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

inspiración, transformación, participación.

**P13: Ent Docente 4- 13:3 [Yo tengo un concepto propio de..] (14:14) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

Yo tengo un concepto propio de la creatividad, yo la creatividad, el acto creativo, la creación, solo se la atribuyo al Creador, a Dios. Nosotros lo que hacemos son procesos de innovación que parten de referentes ya constituidos, de los cuales se pueden obtener y abstraer diferentes virtudes o cualidades y que se puedan nuevamente tejer de una manera nueva para dar soluciones diferentes a las existentes

**P13: Ent Docente 4- 13:7 [pero hay un personaje que me p..] (18:18) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

pero hay un personaje que me parece que más que creativo es un estratega de la creatividad, por que es que la creatividad por si sola tampoco es productiva, debe estar montada sobre una plataforma de acciones, la creatividad es como dar a luz algo nuevo, no sirve si eso algo no se muestra, no se divulga, no se ejecuta

**P13: Ent Docente 4- 13:12 [yo pienso que la creatividad s..] (24:24) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

yo pienso que la creatividad se manifiesta en los proyectos en forma diferente, dependiendo de la naturaleza del proyecto, las cuotas que se le otorgan en términos de transformación son distintas, y no solamente la naturaleza del proyecto sino el enfoque de los ejecutores, cada quien tiene la posibilidad de aplicar y ejercer

su creatividad de la manera que considere; en un país , en un estado de derecho donde hay libertad de pensamiento pues la creatividad está ahí en el pensamiento.

**P13: Ent Docente 4- 13:13 [todas no existían en algún mom..] (27:27) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

todas no existían en algún momento y en algún momento existieron, o sea que todas son el resultado de un proceso creativo

**P13: Ent Docente 4- 13:19 [Yo la veo dentro de un convenc..] (37:37) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [09 Producto Creativo]

No memos

Yo la veo dentro de un convencionalismo ¿no? Digamos que también la creatividad se asocia cuando hay un factor diferenciador ¿no?, cuando se encuentra algo que sorprende.

**P13: Ent Docente 4- 13:42 [las mejores creaciones son, se..] (85:85) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 13:43 Procesos de concenso y discens..

**[Content for linked quote "13:43"]**

Procesos de concenso y discenso que sirvan como base para la construcción, donde las decisiones se toman desde varios puntos de vista combinados, así lo veo y así tiene que ser.

las mejores creaciones son, se dan de manera colectiva, cuando se logra constituir un escenario de inteligencia colectiva para la transformación, ahí es cuando pienso que la creatividad se pone efervescente.

Comment:

Creatividad colectiva, interdisciplinariedad

**P13: Ent Docente 4- 13:43 [Procesos de concenso y discens..] (87:87) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

13:42 las mejores creaciones son, se.. <continued by>

**[Content for linked quote "13:42"]**

las mejores creaciones son, se dan de manera colectiva, cuando se logra constituir un escenario de inteligencia colectiva para la transformación, ahí es cuando pienso que la creatividad se pone efervescente.

**[Comment for linked quote "13:42"]**

Comment:

Creatividad colectiva, interdisciplinariedad

Procesos de concenso y discenso que sirvan como base para la construcción, donde las decisiones se toman desde varios puntos de vista combinados, así lo veo y así tiene que ser.

**P13: Ent Docente 4- 13:57 [Un acto de transformación que ..] (103:103) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

La creatividad es, un acto de transformación que se desarrolla de manera autónoma, libre, ¿si? en donde los sesgos causados por los paradigmas se desvanecen en la medida en que se avanza en los procesos.

**P13: Ent Docente 4- 13:58 [La misma que puede haber entre..] (105:105) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [10 Relación Creatividad y Diseño]

No memos

La misma que puede haber entre: Derecho y creatividad, medicina y creatividad, ingeniería y creatividad, es decir es una característica que es transversal, la creatividad no es de los diseñadores, es transversal a todas las disciplinas y a todos los seres humanos, incluso a los que no tienen pertenencia a alguna disciplina.

**P13: Ent Docente 4- 13:31**

yo creo que la posibilidad de transformación, la posibilidad de hacer una acumulación de conocimientos como plataforma para la transformación eh, y qué otra cosa sería, innato.... yo creo que nosotros no somos los únicos transformadores, la naturaleza se presenta en otras especies animales, los castores hacen diques, los pájaros hacen nidos, no hay un dique igual a otro, no hay un nido igual a otro y viene como dado dentro de la plataforma genética de esas especies, en la nuestra también, el ADN nos ha llevado a tener esa consigna, con una diferencia tal vez a las otras especies y es que nosotros tenemos la noción del futuro, en los demás animales no se ha podido comprobar si existe o no, pero nosotros sí tenemos la noción del futuro y esa noción de futuro pues siempre monta las condiciones sobre la esperanza de que ese futuro puede ser mejor, puede traer mejores resultados, más beneficios, por eso es que somos transformadores, planificadores.

**P16: Ent Docente 5- 16:1 [Origen, ruptura, emergencia.] (6:6) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

Origen, ruptura, emergencia.

**P16: Ent Docente 5- 16:13 [Porque además creo que una de ..] (34:34) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

Porque además creo que una de las pistas respecto a la creatividad es lograr con la menor cantidad de insumos, la mayor cantidad de posibilidades

**P16: Ent Docente 5- 16:28 [Necesariamente hay que estar c..] (83:83) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [05 Procesos Creativos]

No memos

Necesariamente hay que estar conscientes de que se está buscando la creatividad y para eso hay que estar preparado, es decir, hay que hacer parte de un proceso que de algún modo nos pone frente a la posibilidad de conocerla, porque puede que sea innata pero si no estamos capacitados para verla pues entonces se pasa por alto, entonces creo que en ese sentido tiene que ser a la vez innata y a la vez adquirida, o sea es intuición y razón.

**P16: Ent Docente 5- 16:38 [se quedan como en una cosa que..] (99:99) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

se quedan como en una cosa que es lineal en la que se presumiría entonces que trabajar es, dos puntos igual, a obtener un buen resultado y eso no es cierto y menos respecto a cosas creativas

**P16: Ent Docente 5- 16:40 [el que más trabaja no es el má..] (99:99) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

el que más trabaja no es el más creativo ¿no? Pero tampoco creo en que haya aquella otra cosa porque si no hubiera sido otra la respuesta anterior, de hace un rato de que: “uy! no, es que este sí es muy pilo y es muy creativo por sí mismo”, no, no eso no pasa, eso son cosas que pasan al azar y esas son inexplicables, si, que una persona que eventualmente da cuenta de un caso excepcional es eso: “un caso excepcional”.

**P16: Ent Docente 5- 16:45 [creo que es una condición inhe..] (109:109) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

creo que es una condición inherente a la condición natural que nos hace humanos

**P16: Ent Docente 5- 16:59 [La creatividad es aquella cual..] (151:151) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

La creatividad es aquella cualidad y capacidad de los seres vivos, de enfrentar de manera distinta los problemas.

## **DIRECTIVOS**

**P12: Ent Directivo 1- 12:1 [¿por qué hablo de la vida y de..] (5:5) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

¿por qué hablo de la vida y de la cotidianidad, porque es un tema que incluso, inherente a la creatividad, la creatividad no es un insumo, la creatividad, no necesariamente es un conocimiento, la creatividad ante todo es una actitud, porque la creatividad es la manifestación de uno de los poderes y fortalezas que tiene el Ser Humano, es la capacidad de transformar su realidad

**P12: Ent Directivo 1- 12:8 [la creatividad, es sacar de la..] (6:6) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

la creatividad, es sacar de la nada, ó, posiblemente de unos elementos, sumarlos y generar un nuevo, una nueva expresión, en cualquier cosa

**P12: Ent Directivo 1- 12:15 [proyección, imaginación y anti..] (8:8) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

proyección, imaginación y anticipación.

**P12: Ent Directivo 1- 12:25 [la creatividad está ligada a l..] (16:16) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

la creatividad está ligada a la pasión, pues posiblemente como muchas actividades del Ser Humano pero creatividad es pasión, es entrega, es fuego, es, bueno, no sé qué otros sinónimos puedan existir sobre lo, sobre lo que trato de expresar como, como, esa fuerza que significa la creatividad.

**P12: Ent Directivo 1- 12:32 [Yo creo que, los creativos, ro..] (20:20) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

Yo creo que, los creativos, rompen el momento, o sea socialmente se imponen, o se expresan. De éstos hay muchos, ¿verdad?. Pero los que para mí son realmente significativos, no son aquéllos que en el momento impactan, sino que en el tiempo trascienden.

**P12: Ent Directivo 1- 12:49 [yo diría que es imposible sati..] (72:72) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

yo diría que es imposible satisfacer pues todas las variables que entran en juego para resolver un problema y esas variables son, fluctúan de acuerdo a los intereses de una sociedad, eso sí es clarísimo, de acuerdo a una expresión cultural, de acuerdo... entonces siempre hay que asociar la creatividad en su momento histórico ¿verdad?, yo no puedo juzgar, un objeto en un momento, sí debo valorar aquellos objetos que en un momento dado fueron juzgados como valiosos que sigan siendo vigentes

**P12: Ent Directivo 1- 12:62 [la imaginación es el otro gran..] (95:95) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

la imaginación es el otro gran aliado de la creatividad

**P12: Ent Directivo 1- 12:69 [Un acto creativo, porque inevi..] (101:101) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

Un acto creativo, porque inevitablemente la creatividad se halla en todo, en todo el hacer del hombre

**P12: Ent Directivo 1- 12:72 [“es que mi propósito de vida n..] (105:105) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

“es que mi propósito de vida no es ser mejor que mi papá, ni peor, el propósito de mi vida es ser mejor que yo todos los días”, porque yo no me voy a referenciar a los demás, lo que sí tengo un punto de referencia muy claro es de lo que soy capaz y en lo que puedo ser mejor, entonces en ese principio, también yo diría, al Aula, es, no es el concepto genérico de qué está bien y que está mal... es aquel que fue capaz de superarse y responder a sus propios retos, entonces no hay un juicio general, no hay un patrón y yo creo que el que es más valioso es aquél que definitivamente logró, así no necesariamente el resultado sea mejor que otro, fíjate y veras cómo es de relativo ese concepto, porque pueden haber resultados muy satisfactorios, pero no

necesariamente el que logra el mejor resultado es el mejor trabajo, o el mejor proceso creativo, el que es el mejor proceso es que en ese reto, en esa, en esa fórmula que se plantea, desde un comienzo logre superar toda la adversidad y llegar a un resultado

**P12: Ent Directivo 1- 12:76 [ese potencial está mediado nec..] (111:111) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

ese potencial está mediado necesariamente a través de los sentidos, o sea, la fuente inspiradora, la fuente creativa está mediada por los sentidos, porque la fuente está ahí, uno no puede crear más allá de lo que hay, simplemente uno es capaz de absorber esa realidad, la transforma a través de sus sentidos y lógicamente a través de la imaginación, dá respuesta innovadora y nueva a un hecho, pero las cosas están ahí, entonces, porque, pues, es pretencioso decir yo transforme la crea...¿no? uno transforma y potencializa cosas, pero finalmente la palabra a veces es terriblemente pretenciosa porque pues... pues si uno entiende que la creación, es, es algo sublime y superior, es muy pretencioso decir soy un creador, yo soy es un transformador de realidades

**P12: Ent Directivo 1- 12:86 [sobre la actitud de uno, sobre..] (113:113) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 12:87 ¿por qué, esa actitud tan posi..

**[Content for linked quote "12:87"]**

¿por qué, esa actitud tan positiva? ¿qué es lo que hay detrás de eso?

sobre la actitud de uno, sobre la creatividad y sobre, el trabajo sobre todo

**P12: Ent Directivo 1- 12:87 [¿por qué, esa actitud tan posi..] (113:113) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

12:86 sobre la actitud de uno, sobre.. <continued by>

**[Content for linked quote "12:86"]**

sobre la actitud de uno, sobre la creatividad y sobre, el trabajo sobre todo

<continued by> 12:88 resulta que lo que él hizo de ..

**[Content for linked quote "12:88"]**

resulta que lo que él hizo de un trabajo que se veía terriblemente monótono, rutinario y aburridor, un proceso altamente creativo

¿por qué, esa actitud tan positiva? ¿qué es lo que hay detrás de eso?

**P12: Ent Directivo 1- 12:88 [resulta que lo que él hizo de ..] (113:113) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

12:87 ¿por qué, esa actitud tan posi.. <continued by>

**[Content for linked quote "12:87"]**

¿por qué, esa actitud tan positiva? ¿qué es lo que hay detrás de eso?

<continued by> 12:89 fué un cambio de actitud, ¡cla..

[Content for linked quote "12:89"]

fué un cambio de actitud, ¡claro!, se volvió un acto mucho más creativo!, pero lo creativo también te hizo plasmar mucho lo de uno ¿verdad?, lo creativo no es algo externo, es algo que nace del corazón de uno y que tú eres capaz de plasmarlo

resulta que lo que él hizo de un trabajo que se veía terriblemente monótono, rutinario y aburridor, un proceso altamente creativo

**P12: Ent Directivo 1- 12:89 [fué un cambio de actitud, ¡cla..] (113:113) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

12:88 resulta que lo que él hizo de .. <continued by>

[Content for linked quote "12:88"]

resulta que lo que él hizo de un trabajo que se veía terriblemente monótono, rutinario y aburridor, un proceso altamente creativo

fué un cambio de actitud, ¡claro!, se volvió un acto mucho más creativo!, pero lo creativo también te hizo plasmar mucho lo de uno ¿verdad?, lo creativo no es algo externo, es algo que nace del corazón de uno y que tú eres capaz de plasmarlo

**P12: Ent Directivo 1- 12:90 ["El Manatíal", el habla del ac..] (113:113) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

"El Manatíal", el habla del acto, que el acto creativo es un acto absolutamente egoísta, que pues, no es... es algo que nace de uno y se lo dá uno a la vida, ¿sí? a la sociedad, ó al mundo, pero el acto en sí mismo es un acto absoluto de amor por uno mismo, que es capaz de plasmarlo ahí, pues eso tiene muchas interpretaciones, entonces hablan de que, no, el acto creativo es un acto altruista... no!, es un acto egoísta y su fuerza está, en ese ego profundo que es capaz de plasmar toda esa fuerza y toda esa visión en éso, eso posiblemente fué lo que pasó, cuando ya no era el cuadradito sin significado, sino era Mi Mano, tuvo sentido, apropiación y se volvió, lógicamente, un acto absolutamente egoísta

**P12: Ent Directivo 1- 12:105 [yo diría que la curiosidad ant..] (138:138) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

yo diría que la curiosidad ante todo fortalece los procesos científicos, que evidentemente son procesos creativos, a través del cual, bueno si esto es así, por qué no hacerlo así, para generar, un nuevo, una nueva solución.

**P12: Ent Directivo 1- 12:107 [allí es a donde podemos llevar..] (142:142) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

allí es a donde podemos llevar a los medios, para plasmar la creatividad, entonces la tecnología, las herramientas, pues facilitan y pueden potencializar la creatividad, pero son medios, nunca el fin. Creer que al descubrir una herramienta ó un mecanismo logró el mecanismo mágico de la creatividad, nó, la creatividad sigue siendo única y del poder de la mente del hombre, una máquina jamás, pues por lo menos hasta ahora nó,

no ha generado, que tenga esa disposición, entonces el desarrollo, la evolución de las cosas, van generando potenciales creativos pero no son la creatividad en sí misma, son medios que facilitan ó promueven ó estimulan pero no son la creatividad.

**P12: Ent Directivo 1- 12:110 [para mí como Ser Humano es la ..] (150:150) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

para mí como Ser Humano es la posibilidad que tenemos los hombres de sacar de nuestras entrañas todo aquello que queremos expresar de nuestra experiencia de vida, yo hablo de las entrañas, porque nace es del, casi que del fondo de uno, mediado por el corazón y sus emociones, tamizado por la razón y que finalmente surge en una expresión que te permite dar cuenta de tu existencia.

**P12: Ent Directivo 1- 12:112 [esa capacidad de, de arrancar ..] (152:152) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

esa capacidad de, de arrancar de una idea, ó, de un, de una nada y constituir finalmente un resultado transformado y que pues no solamente explicita en sí mismo ese proceso creativo, sino, que pues favorece y promueve soluciones a una sociedad que lo exige

**P12: Ent Directivo 1- 12:113 [el estado anímico de las perso..] (154:154) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

el estado anímico de las personas, tiene un efecto profundo en la expresión y en el acto creativo, así esta entrevista no haya sido propiamente un proceso creativo, el, el tratar de plasmar las ideas en palabras y las palabras articularlas y alimentarlas, es un proceso creativo ¿verdad?, y el hoy que estás entrevistando de este Ser Humano, no es el mismo de ayer, ¿por qué?, porque uno está condicionado a situaciones y circunstancias ¿verdad?, y posiblemente lo que me, me rodeaba ayer, generaba una actitud, por eso digo, no sé si se perciba, en el término, en el tono de la voz, en la fuerza de mis ideas, que albergaba posiblemente una condición emocional, diferente a la que hoy tengo, porque somos Seres Humanos, vivos y activos ¿verdad?, hoy tengo otras cosas en mi cabeza, otras experiencias, posiblemente, que hacen que, para bien o para mal, no sea exactamente la misma condición de ayer, entonces yo creo que, por eso te digo que como ejemplo, el haber fraccionado la, la entrevista, aunque yo no lo quiera y quiera ser el mismo de ayer, no soy el mismo de ayer!.

**P12: Ent Directivo 1- 12:114 [en un acto creativo las emocio..] (156:156) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [06 Acto Creativo]

No memos

en un acto creativo las emociones, son vitales, la emoción que percibe el, el, entonces, yo creo que no hay cosa más terrible, que para un Escritor, tener que escribir, porque si no escribe, se muere de hambre, ¿por qué?, porque es que, ahí sí que, surge ese momento inspirador, ese momento emocional, esas circunstancias, que facilitan el proceso creativo y cuando no llega pues no se da y eso nos pasa a todos, hay días que somos mucho más creativos que otros días y ¿por qué?, porque pues somos Seres Vivos, ¿verdad?, y esas emociones y esos sentimientos, pues, trascienden, en una forma más o menos sutil

**P12: Ent Directivo 1- 12:115 [hay momentos donde las circuns..] (156:156) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [06 Acto Creativo] [10 Relación Creatividad y Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**



12:116 yo diría que para un creativo .. <continued by>

**[Content for linked quote "12:116"]**

yo diría que para un creativo que a ti te obliguen que tus resultados, que tus procesos de trabajo, laborales, repetitivos, o eso, esas emociones digamos pues, se pueden mitigar fácilmente

hay momentos donde las circunstancias, favorecen profundamente su acto y hay momentos en que no, aún más las adormecen, tú has visto que los, los artistas, en fin, todos aquellos que, que tienen que ver con el acto creativo, los momentos más difíciles, es cuando esa situación no se da, y esas circunstancias, pero los roles de la vida te exigen, que tienes que dar respuestas, entonces.. Señor: ¡Si no hace eso, no le pago!, y el tipo, forzando las circunstancias para producir, no va a ser fácil, entonces, el acto creativo está mediado necesariamente por las situaciones y las condiciones emocionales del Ser, que, que lo hace creativo.

**P12: Ent Directivo 1- 12:118 [a veces, pues no, la vida, las..] (158:158) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [10 Relación Creatividad y Diseño]

No memos

a veces, pues no, la vida, las circunstancias no te permiten eso, y es, terrible!, tú tienes que responder, el trabajo hay que entregarlo mañana y...!miércoles!, no lo logré!, y pues, en eso, eso se expresa en el mismo nivel de la calidad de tus productos, un creativo en cualquier área, nunca, sus resultados siempre son iguales, de calidad y tú lo puedes ver, y aún más, a veces te critican, ¡Usted cómo hizo esa barbaridad! (risas), hombre, en ese momento, no salieron las cosas y es natural, uno no es una máquina, el proceso no es racional, entonces, está imbuido en muchas circunstancias y yo creo que lo más importante, es el estado anímico del Ser que está dispuesto a entregar, si tú no tienes esa disposición, pues lo más estúpido, es tratar de, de forzar las circunstancias pa´ sacarlo

**P12: Ent Directivo 1- 12:120 [empezó a encarrretarse y una no..] (158:158) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

empezó a encarrretarse y una noche se le desconectó, la musa se le desapareció y la presión era horrible, casi se suicida y resulta que había sido terriblemente exitosa y inspiradora en el otro proceso y el proceso fue mucho más truncado, finalmente, lo sacó, pero se notaba ese momento doloroso de su proceso creativo, entonces pues, eso, nos pasa a todos y si tú juzgas la, la producción creativa en todos los campos hay momentos mucho más ricos y valerosos del mismo, de la misma persona, a mí cuando me preguntan ¿cuál proyecto de los que... le gusta más?, en el sentido de lo que ha significado, lo único que puedo garantizar es que le he dado lo máximo a todos, para que ese dar máximo, tenga igualmente, consecuentemente el mismo resultado, no, no, no me pueden cuestionar, porque uno diría, bueno, entonces qué profesionalismo existe cuando usted no da todo, yo di todo, pero no necesariamente el resultado es igual, ó, tiene la misma calidad

**P12: Ent Directivo 1- 12:122 [el acto creativo, es un acto, ..] (158:158) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

el acto creativo, es un acto, como te decía ayer, es profundamente egoísta, nace de las entrañas y lo expones a la sociedad

**P15: Ent Directivo 2- 15:1 [capacidad humana, novedad o in..] (7:7) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 15:11 Me parece que tiene que ver la..

**[Content for linked quote "15:11"]**

Me parece que tiene que ver la creatividad también con esa noción también de querer transformar, con la transformación, no la dije como palabra clave pero ahorita digamos, entiendo que si, que es ahí como una situación que plantea una transformación, hay una transformación

capacidad humana, novedad o innovación y creación.

**P15: Ent Directivo 2- 15:11 [Me parece que tiene que ver la..] (27:27) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

15:1 capacidad humana, novedad o in.. <continued by>

**[Content for linked quote "15:1"]**

capacidad humana, novedad o innovación y creación.

Me parece que tiene que ver la creatividad también con esa noción también de querer transformar, con la transformación, no la dije como palabra clave pero ahorita digamos, entiendo que si, que es ahí como una situación que plantea una transformación, hay una transformación

**P15: Ent Directivo 2- 15:86 [una capacidad humana que tiene..] (168:168) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [05 Procesos Creativos]

No memos

una capacidad humana que tiene que ver con la capacidad de transformar, con un proceso, me parece que es un proceso que permite transformar, un proceso que permite, digamos generar otras visiones de mundo, otras posibilidades, lo relaciono sí con la posibilidad de innovar, de la inspiración hacia su desarrollo

**P15: Ent Directivo 2- 15:88 [como una posibilidad también d..] (170:170) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

como una posibilidad también de desarrollo humano porque, pues, amplía las capacidades de las personas, o sea es una capacidad pero también te permite ampliar tu capacidad para transformar, tu capacidad para buscar soluciones a problemas

**P17: Ent Directivo 3- 17:1 [Ser humano, sí podría esa ser ..] (6:6) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

Ser humano, sí podría esa ser una, riesgo y dinamismo.

**P17: Ent Directivo 3- 17:3 [la capacidad que tienen todos ..] (14:14) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 17:6 en muchas instancias de su vid..

**[Content for linked quote "17:6"]**

en muchas instancias de su vida es creativa en la medida que se adapta y trata de solucionar y vivir mejor, entender "mejor" de estar más cómodo o de tener una condición o una calidad de vida mejor y

eso para mí es precisamente lo que moviliza la creatividad

la capacidad que tienen todos los seres humanos, digamos de adaptarse al medio, que es lo que yo creo que de forma básica es la creatividad

**P17: Ent Directivo 3- 17:6 [en muchas instancias de su vid..] (14:14) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

17:3 la capacidad que tienen todos .. <continued by>

**[Content for linked quote "17:3"]**

la capacidad que tienen todos los seres humanos, digamos de adaptarse al medio, que es lo que yo creo que de forma básica es la creatividad

en muchas instancias de su vida es creativa en la medida que se adapta y trata de solucionar y vivir mejor, entender "mejor" de estar más cómodo o de tener una condición o una calidad de vida mejor y eso para mí es precisamente lo que moviliza la creatividad

**P17: Ent Directivo 3- 17:9 [Yo no creo que haya objetos cr..] (26:26) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

Yo no creo que haya objetos creativos o no, hay personas creativas, los objetos no son creativos, todavía el tema de la inteligencia artificial no está desarrollado, si en algún momento pueda que sí y existan digamos modelos recurrentes matemáticos que sean creativos, como a partir de algoritmos genéticos o algo así, algo se puede lograr, algo se ha hecho pero yo no creo que tanto como para decir que hay un objeto inteligente, un objeto creativo, está mal usado el término, las que son creativas son las personas, creo que hay objetos que resuelven relativamente bien problemas de alto impacto

**P17: Ent Directivo 3- 17:31 [la creatividad de alguna maner..] (68:68) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 17:71 porque lo lineal no puede comp..

**[Content for linked quote "17:71"]**

porque lo lineal no puede comprender lo complejo ¿cierto?, entonces hemos tratado de explicar el ser humano desde lo lineal y no, el ser humano es en esencia complejo, no lineal

la creatividad de alguna manera es pensamiento complejo, es decir, yo estoy relacionando cosas que naturalmente no se relacionan

**P17: Ent Directivo 3- 17:32 [considero que en el ser humano..] (76:76) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [02 Origen de la Creatividad]

No memos

considero que en el ser humano la creatividad es intrínseca, es innata, el ser humano porque considero que para mí corresponde a una capacidad del cerebro a una adaptación que en mi concepto viene de procesos de evolución, procesos evolutivos ¿sí?, el ser humano dejó de actuar instintivamente: cazar, etc. Para generar adaptación a partir del intelecto ¿sí? y cuando pudo crear herramientas, para mí hay una diferenciación muy

fuerte en términos evolutivos, con lo que estaba pasando con las demás especies. Cuando el ser humano deja de evolucionar a partir de herramientas propias del mismo cuerpo: garras, visión nocturna, rapidez, capacidad de volar, de nadar, de camuflarse, etc. y pone esa capacidad de adaptación en el intelecto, esa capacidad es la que hace que el ser humano pueda transformar su entorno para su beneficio, para mí ahí nace la creatividad, por lo tanto pienso que es cien por ciento innata, yo creo que eso no se adquiere.

Comment:

Creatividad propiedad exclusiva de los seres humanos, diferente a discurso que la ubica como propia de todos los seres vivos.

**P17: Ent Directivo 3- 17:38 [me parece que subvaloramos la ..] (84:84) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

me parece que subvaloramos la intuición, cuando considero que la intuición es un ingrediente clave , no es el único pero es un ingrediente clave para el coctel creativo y que no se debería perder

**P17: Ent Directivo 3- 17:45 [la creatividad no tiene feudo,..] (86:86) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [10 Relación Creatividad y Diseño]

No memos

la creatividad no tiene feudo, no tiene dueño, o sea, los creativos no somos los diseñadores , los creativos somos los seres humanos, lo que pasa es que nuestra profesión se basa en idear respuestas creativas a problemáticas, necesidades u oportunidades, como lo quieran ver, pero pues la creatividad no es propia de esta profesión solamente, creo que todas las profesiones deben ser creativas, lo son de hecho, o los profesionales en su misma condición de ser humano ¿sí?, y de hecho lo que hace para mí que una persona se destaque es precisamente eso, un gimnasta que tiene que hacer todo tan perfecto y tan igual, pues realmente se diferencia de otro cuando tiene un estilo particular, un músico, con todo lo rigurosa que es la música que es casi que una fórmula matemática, el resultado no es igual que una fórmula matemática, un abogado, que las leyes son las mismas, en la medida en que contextualice y genere un proceso o un litigio, etc. Está siendo creativo, un médico, existen unos protocolos pero en la medida en que el médico empieza a cruzar relaciones hace mejores diagnósticos y seguramente tiene mejores resultados

**P17: Ent Directivo 3- 17:55 [el punto de confort] (102:102) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 17:56 aunque esa parezca ser la natu..

**[Content for linked quote "17:56"]**

aunque esa parezca ser la naturaleza humana no lo es, la naturaleza de las especies es la constante evolución, nosotros no estamos ya al final, esos son procesos de selección natural, pero lo mismo pasa en la pirámide también es selección natural, esa mayoría de gente queda abajo en la pirámide, formando masa y los que cambian el mundo, los que tienen éxito son pocos.

**[Comment for linked quote "17:56"]**

Comment:

Relación con entrevista Octavio, el desarrollo de la creatividad para unos pocos ya sea por confort o por la conveniencia para la sociedad.

el punto de confort

**P17: Ent Directivo 3- 17:56 [aunque esa parezca ser la natu..] (102:102) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

17:55 el punto de confort <continued by>  
[Content for linked quote "17:55"]  
el punto de confort

aunque esa parezca ser la naturaleza humana no lo es, la naturaleza de las especies es la constante evolución, nosotros no estamos ya al final, esos son procesos de selección natural, pero lo mismo pasa en la pirámide también es selección natural, esa mayoría de gente queda abajo en la pirámide, formando masa y los que cambian el mundo, los que tienen éxito son pocos.

Comment:

Relación con entrevista Octavio, el desarrollo de la creatividad para unos pocos ya sea por confort o por la conveniencia para la sociedad.

**P17: Ent Directivo 3- 17:63 [entonces uno recorre pedacitos..] (123:123) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

entonces uno recorre pedacitos de ciudad, entonces es una ciudad fragmentada, pero cuando uno tiene que ir a una ciudad que uno de pronto no ha recorrido, entonces tienes que pensar que si coges una diagonal, de pronto vas a entrar por calles que no tendrías por qué ir, no es que sea malo que no hayas ido, de pronto ahí encuentras mucha información interesante de la ciudad

Comment:

Metáfora para recorrer espacios conceptuales.

**P17: Ent Directivo 3- 17:66 [se llaman Colam, y resulta que..] (129:129) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

17:67 son unas figuras geométricas q.. <continued by>  
[Content for linked quote "17:67"]  
son unas figuras geométricas que hacen en la india en las puertas de las casas y en el piso, como con unas harinas de arroz

se llaman Colam, y resulta que además corresponde es a un patrón matemático, entonces es digamos, media circunferencia, dos espacios hacia abajo, o sea, radio uno, ese radio dos veces hacia abajo en una diagonal de la retícula, luego media vuelta y luego dos más, es como una fórmula matemática, las mujeres que son las que lo hacen, aunque no piensan matemáticamente existe la fórmula atrás y eso a la final genera, y eso no se levanta nunca el trazo y hacen un tejido y si cruza dos veces entonces ahora no tengo que ir a la derecha sino a la izquierda, es una lógica que la tienen ellas intuitivamente y que además como es matizable, entonces los hombres las interpretan musicalmente, entonces los Colam tienen sonidos, entonces tienen alegoría, por eso les estaba mostrando esto, eso es lindo, muy bonito, entonces eso es, aparentemente, innato, intuitivo, de inspiración, ¿sí? no tanto de esfuerzo, pero pues sí tiene.

**P17: Ent Directivo 3- 17:71 [porque lo lineal no puede comp..] (134:134) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

17:31 la creatividad de alguna manera.. <continued by>  
[Content for linked quote "17:31"]  
la creatividad de alguna manera es pensamiento complejo, es decir, yo estoy relacionando cosas que

naturalmente no se relacionan

porque lo lineal no puede comprender lo complejo ¿cierto?, entonces hemos tratado de explicar el ser humano desde lo lineal y no, el ser humano es en esencia complejo, no lineal

**P17: Ent Directivo 3- 17:72 [¿cierto? pues porque con esta ..] (134:134) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

¿cierto? pues porque con esta tradición tan positivista que tenemos, que todo tiene que ser comprobado matemáticamente pero linealmente, es que lo que pasa es que, sí puede ser comprobado matemáticamente pero no necesariamente con modelos lineales, entonces ese es el problema, entonces se han estudiado más bien poco los modelos no lineales, pues se han estudiado no poco, pero mucho menos que los otros, entonces nosotros estamos acostumbrados a manejar así la vida, las leyes son lineales, pero muchas veces cuando uno analiza la situación en el contexto, “oiga pero esta persona hizo esto mal, pero también pasaba esto”, pero como la ley es incapaz de comprender esa complejidad, porque lo lineal no puede comprender lo complejo ¿cierto?

**P17: Ent Directivo 3- 17:82 [la capacidad que tiene uno de ..] (149:149) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 17:85 pero sí es tal vez esa capacid..

**[Content for linked quote "17:85"]**

pero sí es tal vez esa capacidad de anticiparse, ¿sí? de yo pensar que si una ramita (¿te acuerdas de mi historia?) que si una ramita de un árbol si yo la corto con dos piedras que previamente golpeé y entendí que había un filo y con ese filo corto esa ramita pelo la corteza y con esa corteza después de seca amarro esa piedra a la punta y obtengo una lanza, la lanza no salió porque yo estaba experimentando con mis manos y jugando con ramitas, la lanza salió porque yo estaba pensando más bien en cómo a futuro voy a poder cazar animales más grandes para poder alimentar a mi familia o a mi comunidad, ¿sí?, y no con los que yo pueda cazar con mis propias manos, ¿sí?, o los alimentos que yo pueda recolectar de los árboles o lo que sea. Para mí eso es la creatividad, cuando yo me imagino mentalmente ese proceso y esa sucesión de cosas y de hechos y de fenómenos que se vuelven, en este caso, un objeto llamado lanza

la capacidad que tiene uno de ver el mundo, no solo lo que encuentra físicamente y lo que percibe por los sentidos, sino que poder verlo cómo en el futuro cómo podría yo cambiarlo, cambiar una situación, un espacio, un material, un objeto, un problema, como yo, sin que eso haya pasado, cómo yo me puedo anticipar a una situación e imaginármela de otra manera, en teoría mejor, es esa capacidad de anticipación que tengo yo

**P17: Ent Directivo 3- 17:83 [yo creo que la creatividad tie..] (149:149) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

yo creo que la creatividad tiene que ver con la proyección, con la proyectación, con la capacidad que tenemos los seres humanos de proyectar, que es un poco una obsesión también del ser humano, como algo como de sobrecontrol, de sobrecontrolar la situación incluyendo el futuro

**P17: Ent Directivo 3- 17:85 [pero sí es tal vez esa capacid..] (149:149) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

17:82 la capacidad que tiene uno de .. <continued by>

**[Content for linked quote "17:82"]**

la capacidad que tiene uno de ver el mundo, no solo lo que encuentra físicamente y lo que percibe por los sentidos, sino que poder verlo cómo en el futuro cómo podría yo cambiarlo, cambiar una situación, un espacio, un material, un objeto, un problema, como yo, sin que eso haya pasado, cómo yo me puedo anticipar a una situación e imaginármela de otra manera, en teoría mejor, es esa capacidad de anticipación que tengo yo

pero sí es tal vez esa capacidad de anticiparse, ¿si? de yo pensar que si una ramita (¿te acuerdas de mi historia?) que si una ramita de un árbol si yo la corto con dos piedras que previamente golpeé y entendí que había un filo y con ese filo corto esa ramita pelo la corteza y con esa corteza después de seca amarro esa piedra a la punta y obtengo una lanza, la lanza no salió porque yo estaba experimentando con mis manos y jugando con ramitas, la lanza salió porque yo estaba pensando más bien en cómo a futuro voy a poder cazar animales más grandes para poder alimentar a mi familia o a mi comunidad, ¿si?, y no con los que yo pueda cazar con mis propias manos, ¿si?, o los alimentos que yo pueda recolectar de los árboles o lo que sea. Para mí eso es la creatividad, cuando yo me imagino mentalmente ese proceso y esa sucesión de cosas y de hechos y de fenómenos que se vuelven , en este caso, un objeto llamado lanza

**P17: Ent Directivo 3- 17:87 [cómo me puedo yo anticipar a a..] (151:151) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

cómo me puedo yo anticipar a algo y pensarlo a futuro, algo que en teoría debería mejorar la calidad de vida.

**P18: Ent Directivo 4- 18:1 [Las tres palabras que vienen a..] (3:3) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

Las tres palabras que vienen a mi mente, serían: la primera, innovación, porque es el objetivo en este momento de la sociedad del conocimiento y de todo el trabajo que se está haciendo a través de investigación. La segunda, tiene que ver con imaginación, es imaginación, sería la palabra, imaginación, porque es la capacidad humana que permite la innovación, es decir, la innovación puede hacerse con tecnología, con ciencia, con habilidades, pero la imaginación, es la capacidad humana que directamente la permite. Y tercera, cuando hablas de creatividad, lo primero que pienso, es ruptura, ¿ruptura de qué?, ruptura de los viejos paradigmas, eeh, ruptura de los elementos tradicionales que ya no sean útiles, en fin, la historia de la innovación y la historia de la imaginación humana, se han sucedido gracias a que algunos se han atrevido a hacer rupturas.

**P18: Ent Directivo 4- 18:4 [Marvin Minsky, que es un Cient..] (5:5) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 18:14 también se ha ampliado a otras..

**[Content for linked quote "18:14"]**

también se ha ampliado a otras capacidades, una es la que tiene que ver con los valores, los valores humanos, que han sido tan tan importantes en Occidente, se han también ampliado, porque hoy día nosotros tomamos en consideración, no solamente nuestra propia vida, sino la vida de las otras especies que nacieron en el planeta, pero también otras vidas: las máquinas, ó los híbridos entre máquinas y humanos que ya están apareciendo, no los conocemos mucho, pero que van a existir y seguir apareciendo, entonces nosotros cada vez como humanos tenemos una alteridad, una mejor

comprensión y valoración del otro, aunque sea diferente de nosotros mismos, entonces no sólo apreciamos la vida biológica, sino la vida artificial, la vida que proviene por esa hibridación

Marvin Minsky, que es un Científico de la Computación, no es Diseñador, que trabaja en el M.I.T., pues, durante mucho tiempo y que él ha sido una de las personas que se ha atrevido a pensar, ¿cómo es que un computador puede imaginar? ¿cómo es, que un computador puede ser creativo? ¿cómo es que un computador puede producir innovación? y cuáles son las características, que puede tener ese tipo de máquina, que puede ser diferentes a las características humanas y ahí es la gran ruptura que él ha introducido y que es posible entonces pensar que las máquinas, los computadores, puedan incluso, replicarse en otras máquinas, que sean diferentes a ellos mismos, un poco como los Humanos con sus Hijos y entonces, esas máquinas, exhibir también, otra forma de creatividad distinta a la que ha sido considerada como Humana.

Comment:

Postura Pascual Martinez-Freire

**P18: Ent Directivo 4- 18:14 [también se ha ampliado a otras..] (13:13) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

18:4 Marvin Minsky, que es un Cient.. <continued by>

**[Content for linked quote "18:4"]**

Marvin Minsky, que es un Científico de la Computación, no es Diseñador, que trabaja en el M.I.T., pues, durante mucho tiempo y que él ha sido una de las personas que se ha atrevido a pensar, ¿cómo es que un computador puede imaginar? ¿cómo es, que un computador puede ser creativo? ¿cómo es que un computador puede producir innovación? y cuáles son las características, que puede tener ese tipo de máquina, que puede ser diferentes a las características humanas y ahí es la gran ruptura que él ha introducido y que es posible entonces pensar que las máquinas, los computadores, puedan incluso, replicarse en otras máquinas, que sean diferentes a ellos mismos, un poco como los Humanos con sus Hijos y entonces, esas máquinas, exhibir también, otra forma de creatividad distinta a la que ha sido considerada como Humana.

**[Comment for linked quote "18:4"]**

Comment:

Postura Pascual Martinez-Freire

también se ha ampliado a otras capacidades, una es la que tiene que ver con los valores, los valores humanos, que han sido tan tan importantes en Occidente, se han también ampliado, porque hoy día nosotros tomamos en consideración, no solamente nuestra propia vida, sino la vida de las otras especies que nacieron en el planeta, pero también otras vidas: las máquinas, ó los híbridos entre máquinas y humanos que ya están apareciendo, no los conocemos mucho, pero que van a existir y seguir apareciendo, entonces nosotros cada vez como humanos tenemos una alteridad, una mejor comprensión y valoración del otro, aunque sea diferente de nosotros mismos, entonces no sólo apreciamos la vida biológica, sino la vida artificial, la vida que proviene por esa hibridación

**P18: Ent Directivo 4- 18:19 [yo pienso que la creatividad, ..] (16:16) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

yo pienso que la creatividad, vá muy del lado de la poética, que la poiesis es el hacer, pero también la poética quiere decir el sentido, el símbolo, lo que nos significa algo, lo que implica como un propósito para nuestro crecer

**P18: Ent Directivo 4- 18:21 [si la creatividad significa in..] (20:20) (Super)**



Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

si la creatividad significa innovación, nuevas rupturas, renovación del conocimiento, pues la repetición sería lo opuesto

**P18: Ent Directivo 4- 18:29 [me parece que la creatividad e..] (28:28) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

me parece que la creatividad está de mano con lo colectivo, la creatividad implica que muchos podamos, crear, estar, sentir, percibir, al mismo tiempo, lo individual es un estamento de todas maneras, anterior, es un estadio, perdón, anterior

**P18: Ent Directivo 4- 18:32 [la creatividad se opone a lo t..] (32:32) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

la creatividad se opone a lo trivial, a lo obvio.

**P18: Ent Directivo 4- 18:35 [ésto de lo colectivo, eeh, es ..] (34:34) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

ésto de lo colectivo, eeh, es algo que todavía no se ha explorado mucho, apenas recientemente empieza a hacerse en creatividad y es que las cosas más creativas, no son hechas por un solo autor, no son hechas por alguien absolutamente genial, sino están hechas por muchas personas, con diferentes niveles de conocimiento, no necesariamente los más formados o educados, también, pero no necesariamente y que impliquen una forma de, de estar en grupo y poder avanzar como, como equipos, como sociedades, incluso como especie y eso, eso puede ofrecer una mejor solución, por eso en el caso de la silla colectiva me parece que hace una ruptura total con todas las demás, porque rompe el paradigma primario de la silla que estaba pensado para sentarse una ó varias personas de una misma manera, mientras que aquí están, sentados, acostados, recostados, por encima, por debajo, o sea, estas grandes rupturas son las que permiten hablar de creatividad, de imaginación, de innovación, de nuevo conocimiento

Comment:

Creatividad Colectiva - Interdisciplinariedad

**P18: Ent Directivo 4- 18:37 [porque la creatividad es algo ..] (36:36) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

porque la creatividad es algo que como casi todas las capacidades humanas, se adquiere a través de un proceso cognoscitivo, tanto en la educación, en el colegio, en la universidad, en la casa, etc, pero es mayoritariamente adquirida, un poco ya no en consonancia con lo que les decía antes, la idea del gran genio, ya no es tan cierta, se registró más o menos hasta el Romanticismo, cuando el artista, ó el gran genio era alguien que nacía con capacidades, eso puede seguir existiendo, y los hay, Einstein, ó el pintor que tú quieras, pero realmente ahí no es donde importa más la creatividad, porque son demasiadas pocas personas, los que nacen innata, lo que importa es con la educación y los procesos sociales qué tantos muchos, muchos Seres creativos podemos lograr, entonces yo pensaría que está en un lugar acá, o sea hay elementos, algunos que sí se mantienen desde lo innato, pero una gran mayoría ya se inclina la balanza hacia lo que puede ser una creatividad adquirida, construída, que se forma, ó no necesariamente que se forma gracias a otros, sino que por la propia experiencia del sujeto la vá adquiriendo en el transcurso de sus encuentros, ó desencuentros en la

vida.

Comment:

¿Creatividad como función tipo 3?

**P18: Ent Directivo 4- 18:45 [la creatividad tiene de todas ..] (46:46) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

la creatividad tiene de todas maneras que trascender lo local, trascender lo puramente regional, trascender lo que solíamos llamar *el país, la patria, la tierra*, tiene que ir a volverse completamente universal, porque uno de los elementos que ya se entró la sociedad del conocimiento, que va más allá que el asunto simple de la globalización y del mercado, es que somos una sola especie y una sola sociedad humana y entonces si alguien produce una idea imaginativa, innovadora, buena, debe servir para todos y debe ser suficientemente innovadora, que en ninguna otra parte del mundo la hayan producido

Comment:

H-Creatividad

**P18: Ent Directivo 4- 18:47 [realmente lo hago más bien en ..] (46:46) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

realmente lo hago más bien en grupos, me gusta este diálogo conjunto, por demás que en todos los cursos hoy día, ya hay estudiantes de todas las, las profesiones, ya no solamente Diseñadores, en grupos producen estas estas innovaciones, entonces vamos produciendo como... el salón de clases es más como un espacio de investigación, como... todos somos investigadores, nos colaboramos y unos a otros colaboran con sus ideas, haciendo que cada una de ellas, sea la mejor posible

Comment:

Creatividad colectiva - Interdisciplinariedad

**P18: Ent Directivo 4- 18:48 [la historia de la creatividad,..] (48:48) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

la historia de la creatividad, es la historia de las radicalidades humanas, nosotros trabajamos con la idea de que no es cierto que el conocimiento se produce por acumulación, como un ladrillo sobre otro a lo largo de miles de años, sino que la creatividad se produce por radicalidades, por ejemplo Einstein hizo una gran ruptura frente a lo que se entendía sobre el espacio/tiempo, o Picasso hizo una gran ruptura frente a lo que se entendía por pintura

**P18: Ent Directivo 4- 18:50 [el cuarto punto para medir la ..] (48:48) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

el cuarto punto para medir la creatividad, para evaluarla, ehm, tiene que ver con la plausibilidad, es decir, que sea plausible la idea, ya es diferente decir que sea verdadera, en la Lógica Aristotélica Clásica, se decía que una idea era, era buena, era innovadora, si era verdadera, en esa lógica era binaria, las cosas eran o falsas ó verdaderas, en las lógicas no clásicas, las cosas son plausibles, quiere decir que escuchando los argumentos, ó, escuchando las demostraciones, se puede concluir que es plausible, es decir, que tiene algún sentido de viabilidad de posibilidad mejor esa palabra me gusta más: posibilidad, de posibilidades diría, esa es la definición de plausibilidad y ¿qué quiere decir?, que hay varias que pueden ser plausibles para el mismo problema, y a un estudiante incluso, puede llegar a presentar dos o tres ideas, al respecto del mismo problema, entre ellas puede haber grandes diferencias, incluso contradicciones, pero si las dos demuestran

plausibilidad, ambas son, ambas son altamente valoradas.

Comment:

Relacionar con Jaime Parra en cuanto a "plausibilidad" - "probabilidades"

**P18: Ent Directivo 4- 18:54 [que esta idea... sea novedosa en..] (48:48) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

que esta idea... sea novedosa en el contexto mundial, o sea, que el estudiante pueda demostrar o el proyecto pueda demostrar que es nuevo, en términos mundiales, no solamente en términos regionales, locales

Comment:

H-Creatividad.

**P18: Ent Directivo 4- 18:59 [desde más o menos un siglo lle..] (50:50) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

desde más o menos un siglo llevamos, pero con fuerza en los últimos veinte años, la idea de la creatividad volvió a ganar toda la fuerza que nunca había tenido como colectivo y la invitación hoy día es a que todos seamos creativos, para que cada uno haciendo una innovación, una creatividad distinta en pequeña o mayor escala podamos acaso entre todos aportar para salvar el planeta!, del cambio climático, de la pobreza, del déficit de habitabilidad, de la crisis de los elementos de agua y energía, generando los problemas gruesos, parece que si seguimos como vamos, estáticos, haciendo lo mismo, de todas maneras la cosa se acaba, la cosa se cae, hay que tratar de hacer algo y producir grandes cambios, entonces ahí la creatividad, y en este momento está de la mano no solamente con las áreas tradicionalmente llamadas creativas, como el Diseño, Arte, Arquitectura, Literatura, sino también especialmente, con las llamadas Ingenierías y Ciencias.

**P18: Ent Directivo 4- 18:63 [además la creatividad, es en t..] (52:52) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

además la creatividad, es en términos de derecho, es un derecho con el cual se tiene, o más bien, es un dere... es algo que se tiene y debe ser reconocido, que está en todos

**P18: Ent Directivo 4- 18:93 [creatividad para mí es imagina..] (74:74) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

18:80 el que tiene miedo no arriesga.. <continued by>

**[Content for linked quote "18:80"]**

el que tiene miedo no arriesga, y para producir y para ser creativos se necesita poder arriesgar, entonces eso ¿qué quiere decir?, que hay adultos que de todas maneras con todos esos compromisos y responsabilidades, pero que arriesgan y ¿por qué arriesgan?, porque saben que de todas maneras lo más importante va a ser la creatividad que ellos puedan desempeñar, es el sentido que le dan a su vida, entonces Einstein o Llinás, o el que tú quieras, ahí estarían

creatividad para mí es imaginación, es libertad, es innovación, es innovación tecnológica, conceptual, de la manera que sea, es ruptura y es como el sentido mismo de estar en este tiempo y en esta historia.

**53 quotation(s) for code:**

**02 Origen de la Creatividad**

**Report mode: quotation content, memos and hyperlinks**

**Quotation-Filter: All**

---

HU: backup of Concepciones de Creatividad en el Diseño Industrial copia

File: [D:\Documentos Perfil\Mis d...\backup of Concepciones de Creatividad en el Diseño Industrial copia.hpr5]

Edited by: Super

Date/Time: 16/10/11 09:41:33 a.m.

---

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:28 [si la creatividad es innata ó ..] (51:51) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

<explains> 1:29 es muy subjetivo, porque tambi..

**[Content for linked quote "1:29"]**

es muy subjetivo, porque también depende del contexto

si la creatividad es innata ó si es adquirida

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:29 [es muy subjetivo, porque tambi..] (52:52) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

1:28 si la creatividad es innata ó .. <explains>

**[Content for linked quote "1:28"]**

si la creatividad es innata ó si es adquirida

es muy subjetivo, porque también depende del contexto

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:30 [no es innato como que venga en..] (54:54) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad]

No memos

no es innato como que venga en los genes o sean cosas científicas, sino digamos, también depende, lo que les decía: el contexto, de la familia en la que tú na... pues naces, eh... porque te enseñan a entender la vida desde muchos puntos de vista y también es adquirida, porque se adquiere mediante la experiencia

\*\*\*\*\*

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:49 [no pienso que sea totalmente i..] (81:81) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad]

No memos

no pienso que sea totalmente innata porque pues es también como ser muy rabón por decirlo así (risas), como de: "no pues unas personas nacen creativas y las otras no..." no, no me parece totalmente de ese punto de vista, pero si hay mucho de innato, otras cosas se pueden adquirir

Comment:

Analizarlo desde deseabilidad social

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:52 [no creo que le hayan enseñado ..] (81:81) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad]

No memos

no creo que le hayan enseñado a una persona a ser como: “usted para que su empresa triunfe, tiene que...”, no, o sea es realmente algo que le salió... el chispazo... la idea, para mí eso es muy importante, valoro mucho el chispazo en las personas, como: “uy! Se me ocurrió”... no lo pongo en 100%, tampoco como en la mitad de que sea totalmente innato, porque como les digo muchas cosas se van aprendiendo, pero... pero... pero no se adquiere para nada desde... como desde cero, en un punto cero de todo se adquiere noo, no pienso que sea todo adquirido.

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:53 [en qué consistirían esas habil..] (82:83) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad]

No memos

en qué consistirían esas habilidades innatas?

Jose: he... encontrar el... digamos la solución a un problema muy rápido, tener métodos no convencionales de solucionar los problemas o de encontrar una respuesta a las cosas

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:56 [no creo que sea adquirida porq..] (83:83) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad]

No memos

no creo que sea adquirida porque o si no todos llegaríamos a un punto de cre... todos desarrollaríamos la misma creatividad

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:58 [si somos creativos es por... por..] (83:83) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

<contradicts> 2:59 no digo que sea como un “chip”..

**[Content for linked quote "2:59"]**

no digo que sea como un “chip” que te dicen como: ay! Usted nació creativo, pero si como te desarrollas tú como persona puedes desarrollar también esa creatividad, pero es totalmente desde ti, no desde una fuente externa

si somos creativos es por... por algo como que va también dentro de ti innato desde el punto de vista que puedes como persona, ser como tú eres como persona eso te da también la creatividad

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:59 [no digo que sea como un “chip”..] (83:83) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

2:58 si somos creativos es por... por.. <contradicts>

**[Content for linked quote "2:58"]**

si somos creativos es por... por algo como que va también dentro de ti innato desde el punto de vista que puedes como persona, ser como tú eres como persona eso te da también la creatividad

no digo que sea como un “chip” que te dicen como: ay! Usted nació creativo, pero si como te desarrollas tú

como persona puedes desarrollar también esa creatividad, pero es totalmente desde ti, no desde una fuente externa

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:88 [yo hablo desde de que es innat..] (105:105) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

Yo hablo desde de que es innata, entonces realmente todos los seres humanos pueden tener una creatividad innata, pero si no la desarrollan, si... por eso decía se puede desarrollar pero también no se puede desarrollar, es si es, si tú te quedas estático pues realmente no vas a ver la creatividad de algunos seres humanos...

\*\*\*\*\*

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:24 [yo creo que la creatividad nac..] (53:53) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

yo creo que la creatividad nace con uno, pero dependiendo de cómo vas experimentando tu vida vas desarrollándola y tal vez como te, no se, digamos, yo pienso que cuando alguien cree que no tiene creatividad lo que está es escondida o se la escondieron, entonces yo creo que adquirida no es, tal vez es innata

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:27 [pero igual la creatividad va a..] (53:53) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

pero igual la creatividad va a nacer en algún momento, pero yo creo que es innata, viene con uno, pero uno la desarrolla según sus necesidades o según su mente abierta

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:30 [pero entonces yo digo que 100%..] (55:55) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

pero entonces yo digo que 100% se puede aprender o sea se puede desarrollar, lo que digo, para mí es innata pero igual se va desarrollando a través de la vida, tal vez de las cosas que vayan pasando, cosas relacionadas con todo, yo digo que todo se basa en la creatividad.

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:63 [yo creo que la creatividad es ..] (91:91) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

yo creo que la creatividad es como un don o como un gen que va en cada uno de los seres humanos, pero se desarrolla, se va desarrollando a través de que vayas viviendo, a través de las experiencias, a través de los golpes que te da la vida, porque así se aprende y yo creo que la creatividad es como la alegría que uno tiene, todas las personas deben tener algo, una chispa.

\*\*\*\*\*

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:28 [yo creo que todos tenemos crea..] (63:63) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

yo creo que todos tenemos creatividad, pues como que uno nace con eso y en especial si uno ve un niño absolutamente todos son creativos, absolutamente todos, entonces es algo que todos tenemos, lo que pasa es que se va perdiendo con el tiempo, entonces no creo que sea como adquirida, es algo que uno tiene y que si uno desarrolla en ese caso, o sea como si uno a medida que uno lo va desarrollando pues si como que la va adquiriendo un poco más, pero si en un principio como que todos tenemos creatividad, unos como que la pierden y otros como que la mejoran, como que la aumentan, pero no es completamente innata, hay muchas cosas pues por lo mismo que te rodea hacen que tu adquieras creatividad,

Comment: Se contradice en su postura frente a la parte innata de la creatividad

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:34 [uno nace con ella, entonces pu..] (73:73) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

uno nace con ella, entonces pues uno, uno siempre la tiene pero si... o sea si... ¿cómo decirlo? Como... o sea como unos la pierden y otros como que la aumenta, entonces es eso, los que la pierden es porque no desarrollaron la posibilidad de ser creativos, en cambio estos si por muchas cosas que los ayudaron a eso, que pueden ser como los detonantes

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:43 [yo digo que todo los seres hum..] (83:83) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

yo digo que todo los seres humanos, todos podemos ser creativos, todos tenemos la creatividad, pero pues como lo dije antes unos la pueden desarrollar y otros la pueden ir perdiendo entonces no es que todos la tengamos... o de pronto si todos lo tenemos en todo momento, pero es solamente que unos no deciden o contarla, o pues como verla, expresarla... y otros si deciden hacerlo

\*\*\*\*\*

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:22 [más hacia innato que hacia adq..] (71:71) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad]

No memos

más hacia innato que hacia adquirido.

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:23 [yo creo que todas las personas..] (73:73) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

yo creo que todas las personas tienen como algo de creatividad pero, o sea, necesitan como explotarla, saber que está ahí, pero igual, pues siempre lo tienen, o sea, si uno pone una persona como a prueba o algo así, puede sacar algo creativo que no haya aprendido, que está en él, pero pues igual uno también puede aprender, o puede aprender a sacar eso

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:24 [Diseño Industrial o sea uno es..] (73:73) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo] [10 Relación Creatividad y Diseño] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

Diseño Industrial o sea uno estudia y se esfuerza para plasmar toda esa creatividad que tiene por dentro, deben existir métodos o algo así, pero me parece que viene en uno.

\*\*\*\*\*

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:38 [es innata y adquirida, pues po..] (72:72) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 6:39 es innata: no cualquier es cre..

**[Content for linked quote "6:39"]**

es innata: no cualquier es creativo, pero que también tiene que ser adquirida, ósea se tiene que cultivar, porque pues eso no es que uno nazca aprendido

es innata y adquirida, pues porque eso como dice mi hermano “eso no se improvisa”, pero también hay que cultivarla

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:39 [es innata: no cualquier es cre..] (74:74) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

**Hyper-Links:**

6:38 es innata y adquirida, pues po.. <continued by>

**[Content for linked quote "6:38"]**

es innata y adquirida, pues porque eso como dice mi hermano “eso no se improvisa”, pero también hay que cultivarla

es innata: no cualquier es creativo, pero que también tiene que ser adquirida, ósea se tiene que cultivar, porque pues eso no es que uno nazca aprendido

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:40 [¿con que cosas nace? desde tu ..] (75:76) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

¿con que cosas nace? desde tu punto de vista

MF: yo creo que es mas como con sentimientos, no es con conocimientos... si yo tengo las ganas lo encuentro, sino pa' que me pongo a buscarlo si igual me va a dar pereza, entonces yo creo que es como por ahí, como por sentimientos, uno nace con lo que realmente lo apasiona y lo que no, una persona creativa es alguien que le apasiona... le apasionan las cosas

\*\*\*\*\*

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:43 [yo creo que todos podemos ser ..] (110:110) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

yo creo que todos podemos ser creativos, es algo innato del hombre, pero esa creatividad se potencializa al tú nutrirte de otras cosas, entonces estás adquiriendo como cierta capacidad... yo lo entendería equilibrado.

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:44 [es innato en nosotros, pero a ..] (114:114) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

es innato en nosotros, pero a medida que uno desarrolla como esa habilidad, como que adquiere la capacidad de volverse un poco más creativo, bueno de pronto no sé si un poco más, pero sí adquirir como como técnicas



diferentes

\*\*\*\*\*

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:24 [Creo que tiene algo de innata,..] (66:66) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

**Hyper-Links:**

<contradicts> 14:26 eso innato, sería como tu perc..

**[Content for linked quote "14:26"]**

eso innato, sería cómo tu percibes el mundo y cómo te está llegando y cómo tú lo asimilas, y te comunicas con él mundo, eso es innato y tu forma de pensar es tu forma de pensar y no la cambia nadie; pero el contexto te está como encaminando. Entonces, eso innato te a va decir: -oiga, ¿quiero pensar distinto o quiero seguir igual?

Creo que tiene algo de innata, pero también se adquiere por el contexto

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:25 [Uno innato tiene como la perce..] (68:68) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo] [06 Acto Creativo]

No memos

Uno innato tiene como la percepción, de cómo ve el mundo y cómo lo transforma, pero el contexto te va diciendo más o menos cómo seguir unos lineamientos, y ya cuando tú tienes esos lineamientos tu decides como “no tiene por qué ser siempre así”, o sea, eso de innato de que quiero pensar distinto, eso, por eso lo puse como más adquirido que innato.

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:26 [eso innato, sería como tu perc..] (72:72) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

**Hyper-Links:**

14:24 Creo que tiene algo de innata,.. <contradicts>

**[Content for linked quote "14:24"]**

Creo que tiene algo de innata, pero también se adquiere por el contexto

<contradicts> 14:29 porque si tu adquieres como te..

**[Content for linked quote "14:29"]**

porque si tu adquieres como teorías y a partir de esas teorías tu percepción hace que tú las transformes en lo que tu piensas o las comuniques de la forma en que tu piensas

eso innato, sería como tu percibes el mundo y como te está llegando y como tú lo asimilas, y te comunicas con él mundo, eso es innato y tu forma de pensar es tu forma de pensar y no la cambia nadie; pero el contexto te está como encaminando. Entonces, eso innato te a va decir: -oiga, ¿quiero pensar distinto o quiero seguir igual?

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:28 [eso ya viene como en un pensam..] (72:72) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad]

No memos

eso ya viene como en un pensamiento crítico y creo que lo crítico es difícil de adquirirlo, yo creo que lo crítico es más innato que adquirido,

**DOCENTES**

**P 8: Ent Docente 1- 8:39 [hace unos años yo lo hubiera p..] (73:73) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad]

No memos

hace unos años yo lo hubiera puesto acá (señalando 100% innato), pero cada vez me doy cuenta que tiene mucho que ver lo adquirido

**P 8: Ent Docente 1- 8:40 [¿Qué sería eso innato de la cr..] (74:75) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad]

No memos

¿Qué sería eso innato de la creatividad para ti?

Carlos: en lo natural, como en la forma de ser de alguien

\*\*\*\*\*

**P 9: Ent Docente 2- 9:53 [la creatividad es innata, hace..] (57:57) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

la creatividad es innata, hace poco estaba leyendo que muchos animales son creativos porque es que resuelven cosas, los micos utilizan un palito para alcanzar algo que no alcanzaban antes, eso es creatividad según la definición de algunas personas, entonces si es humano, si tiene un cerebro normal, si se puede llamar así, es innata, pero eso no significa que no se pueda desarrollar, si un humano camina, es innato que los humanos caminen si, pero hay humanos que caminan mejor que otros, entonces no sabría muy bien cómo responder a eso, la creatividad es innata pero no significa que yo nazca más creativo que otras personas

**P 9: Ent Docente 2- 9:54 [¿Qué sería lo innato en la cre..] (58:59) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad]

No memos

¿Qué sería lo innato en la creatividad desde tú punto de vista?

O: El que tengamos la tendencia a apoyarnos en nuestra imaginación para resolver los problemas de nuestra realidad

**P 9: Ent Docente 2- 9:55 [Sí, creo que esto es lo innato..] (61:61) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

Sí, creo que esto es lo innato , eso significa que somos humanos, yo creo que es una cualidad del ser humano pero yo lo puedo desarrollar, hay que ver un atleta, un atleta camina igual que nosotros pero es que el tipo ha encontrado las maneras para caminar y para trotar y para correr mejor que nosotros, que el resto de los otros seres humanos y eso creo que también pasa con la creatividad, creo que eso también es innato, por ejemplo, que tenemos esa capacidad, de que nuestro nivel, el nivel de creatividad con el que nacemos, lo podamos desarrollar más, no tengo ni idea por qué pero creo que todas las personas pueden ser más creativas de lo que nacen, eso también es innato porque todos los seres humanos piensan ser mejor mañana de lo que son hoy

**P 9: Ent Docente 2- 9:56 [Digamos que no creo que sea un..] (63:63) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [02 Origen de la Creatividad]

No memos

Digamos que no creo que sea un don tampoco, no es adquirido, no es que yo voy y compro creatividad o algo así, todos los seres humanos son... entonces yo lo pondría aquí... tal vez lo pondría en innato.

\*\*\*\*\*

**P10: Ent Docente 3- 10:32 [porque, si hay quienes nacen c..] (94:94) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

porque, si hay quienes nacen con ella, pero también la creatividad es algo que se puede desarrollar y quienes nacen con ella puede que si no la usan nunca, puede que nunca sean creativos, simplemente la tienen pero... pero no está ahí

**P10: Ent Docente 3- 10:33 [eso innato en términos de crea..] (95:96) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

eso innato en términos de creatividad?

Gonzalo: Eh... como que está metido en el ADN de la persona, es algo que... que... que la persona tiene, es como su aura, es como su estrella, es algo que... que siempre encuentra como... como una solución, eh... o una respuesta hacia algo de una manera muy rápida o que logra relacionar, reflexionar y generar unas conexiones complejas detrás bastante interesantes que logran llegar a soluciones, puede ser, eso sería lo innato, lo adquirido sería el trabajo que uno puede empezar a hacer para poder lograr esas conexiones y esas relaciones, dentro de lo adquirido, eh... podemos ya no estar hablando solamente de la persona como tal sino de los mecanismos que genera la persona para poder lograr la creatividad, eh... mecanismos que le ayuden a generar supuestos distintos, mecanismos que le ayuden a... a reflexionar de maneras diferentes, herramientas, ahí vemos los siete sombreros, si los uso puede que yo llegue acá, la lluvia de ideas si las uso puede que yo llegue acá, entonces hay muchas formas en que uno puede trabajar esta creatividad, por eso la pongo entre los dos, porque puede tener algo que nace con la persona o algo que, que viene a partir de herramientas

\*\*\*\*\*

**P13: Ent Docente 4- 13:30 [En las dos, innata como parte ..] (57:57) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

En las dos, innata como parte de la naturaleza humana y adquirida porque igual que en el deporte, un deportista ejercita sus músculos para poder ganar una competencia, la creatividad también se ejercita, lo que no se mueve y no se usa se oxida, se degrada, se deteriora por falta de uso entonces yo pienso que tiene de los dos, todos nacemos con la creatividad, naturaleza humana, pero en la medida que nos especialicemos vamos a adquirirla, vamos a ser más diestros en su manejo.

**P13: Ent Docente 4- 13:31 [yo creo que la posibilidad de ..] (61:61) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [02 Origen de la Creatividad]

No memos

yo creo que la posibilidad de transformación, la posibilidad de hacer una acumulación de conocimientos como plataforma para la transformación eh, y qué otra cosa sería, innato.... yo creo que nosotros no somos los únicos transformadores, la naturaleza se presenta en otras especies animales, los castores hacen diques, los pájaros hacen nidos, no hay un dique igual a otro, no hay un nido igual a otro y viene como dado dentro de la plataforma genética de esas especies, en la nuestra también, el ADN nos ha llevado a tener esa consigna, con una diferencia tal vez a las otras especies y es que nosotros tenemos la noción del futuro, en los demás animales no se ha podido comprobar si existe o no, pero nosotros sí tenemos la noción del futuro y esa noción de futuro pues siempre monta las condiciones sobre la esperanza de que ese futuro puede ser mejor, puede traer mejores resultados, más beneficios, por eso es que somos transformadores, planificadores.

\*\*\*\*\*

**P16: Ent Docente 5 - 16:29 [puede que sea innata pero si n..] (83:83) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad]

No memos

puede que sea innata pero si no estamos capacitados para verla pues entonces se pasa por alto, entonces creo que en ese sentido tiene que ser a la vez innata y a la vez adquirida, o sea es intuición y razón.

**DIRECTIVOS**

**P12: Ent Directivo 1- 12:3 [es algo innato del Ser Humano ..] (5:5) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

es algo innato del Ser Humano y eso lo puede ver uno claramente en las manifestaciones primarias de los niños, sus primeras expresiones, de alguna manera, vienen a, a, a dar fé de lo que es esa actitud creativa

**P12: Ent Directivo 1- 12:5 [como los procesos creativos, q..] (5:5) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

como los procesos creativos, que son parte, que, que, están asociados a la imaginación, a la, a la, a la, cómo se llama esto, cuando, que es, la, la curiosidad, son procesos innatos de las actitudes del Ser Humano, de buscar, de preguntarse, de reflexionar, pues todos están ligados a su poder y su capacidad creativa

**P12: Ent Directivo 1- 12:54 [reconozco claramente que tiene..] (91:91) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad]

No memos

reconozco claramente que tiene un gran potencial innato, o sea, es parte del ser humano, de su naturaleza y su condición

**P12: Ent Directivo 1- 12:57 [¿Qué sería eso innato de la cr..] (94:95) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad]

No memos

¿Qué sería eso innato de la creatividad, en tu concepto?.

Decano: Está sustentada en esos, en esos, esas características del Ser Humano, la curiosidad, eeh, que se, que se alimenta esencialmente por los sentidos ¿verdad? Mi Dios nos dio los sentidos para generar en nosotros

una curiosidad terrible

**P12: Ent Directivo 1- 12:65 [Yo creo que sin posibilidad de..] (97:97) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

Yo creo que sin posibilidad de desarrollo es como una contradicción, porque, bueno, no, mentiras, sí, claro que se dá, es decir, eah, yo diría que, en este punto central, está la creatividad innata y puede ser desarrollada en la medida que élla sea estimulada, ó puede sucumbir esa creatividad en la medida que sea anulada, ó mitigada a través de estos ejemplos que ya les di, entonces la gráfica es, es... hay dos opciones, ó el medio y en el mundo en que me muevo genera y estimula para posibilitar el desarrollo de la creatividad y la imaginación, ó, ese medio anula ese potencial hacia la creatividad

**P12: Ent Directivo 1- 12:75 [el potencial está ahí, en todo..] (111:111) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

el potencial está ahí, en todos, pero ese potencial, de nuevo, se ha adormecido a través del proceso formativo, en unos más en otros menos y ese potencial está mediado necesariamente a través de los sentidos, o sea, la fuente inspiradora, la fuente creativa está mediada por los sentidos

**P12: Ent Directivo 1- 12:91 [Evidentemente, hay personas má..] (120:120) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

Evidentemente, hay personas más creativas, que pueden ser resultado, en primer lugar, de que desde sus potenciales a lo cual se ha hecho referencia en lo que es lo innato, evid... hay personas que por sus condiciones físicas, pues tienen, partes de sus lóbulos cerebrales más desarrollados, ó, con mayor capacidad, ejemplo los músicos, en fin, casi que eso en una forma innata se va dando, aunque todos de alguna manera tenemos esa capacidad y lo que ya permite determinar que algunos sean más exitosos, ó tengan más, sean más creativos si aplica el término, obedece a que reconoce claramente esa condición potencial y pues la desarrolla, yo pienso que una de las dificultades que tenemos como Seres Humanos, es que, no nos conocemos lo suficiente, no conocemos nuestros potenciales, los desconocemos y... y si hubiera un mecanismo para uno poder determinar: mire es que definitivamente estoy, tengo, mis condiciones naturales me permiten desempeñarme de mejor forma en este ámbito, que en este otro ámbito, que eso está claramente demostrado científicamente, que pues, el cerebro, pues, tiene áreas más desarrolladas que otras, aunque, en el... en términos generales Usted sabe que el cerebro se utiliza en un veinticinco ó treinta por ciento, eso significa que tenemos un setenta por ciento de potenciales en todo, pero previamente, pues está demostrado que las aptitudes hacia la música, hacia las matemáticas, pues están asociadas a esas condiciones naturales y si esa persona logra insertarse en el mundo que fomenta, desarrolla y promueve esa creatividad, en cualquiera de esos campos, pues indudablemente, se vá a destacar y en ese... en consecuencia podemos decir que son más creativos porque desarrollaron de mejor forma su creatividad, no porque la tuvieran a priori.

**P12: Ent Directivo 1- 12:100 [Los niños, como también lo exp..] (134:134) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

Los niños, como también lo expresaba en, en respuestas y conversaciones anteriores, son creativos por naturaleza, venimos ya con esas, esas dotes y esas, esa fuerza, esa dinámica y eso lo vé uno precisamente a través del juego, cómo ellos son terriblemente imaginativos, creativos, curiosos, o sea todos esos elementos que son insumos fundamentales de la creatividad, en el niño se expresan porque los tienen naturalmente y sobre todo porque son muy espontáneos en su expresión

\*\*\*\*\*

**P15: Ent Directivo 2- 15:25 [Porque la creatividad es consu..] (76:76) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

Porque la creatividad es consubstancial a los seres humanos pero de todas maneras sí se puede desarrollar.

**P15: Ent Directivo 2- 15:62 [todos tenemos creatividad eso ..] (132:132) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

todos tenemos creatividad eso sí ¿si?, lo que pasa es que yo creo que , yo pienso que hay unas personas que la tienen más desarrollada que otras

\*\*\*\*\*

**P17: Ent Directivo 3- 17:32 [considero que en el ser humano..] (76:76) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [02 Origen de la Creatividad]

No memos

considero que en el ser humano la creatividad es intrínseca, es innata, el ser humano porque considero que para mí corresponde a una capacidad del cerebro a una adaptación que en mi concepto viene de procesos de evolución, procesos evolutivos ¿si?, el ser humano dejó de actuar instintivamente: cazar, etc. Para generar adaptación a partir del intelecto ¿si? y cuando pudo crear herramientas, para mí hay una diferenciación muy fuerte en términos evolutivos, con lo que estaba pasando con las demás especies. Cuando el ser humano deja de evolucionar a partir de herramientas propias del mismo cuerpo: garras, visión nocturna, rapidez, capacidad de volar, de nadar, de camuflarse, etc. y pone esa capacidad de adaptación en el intelecto, esa capacidad es la que hace que el ser humano pueda transformar su entorno para su beneficio, para mí ahí nace la creatividad, por lo tanto pienso que es cien por ciento innata, yo creo que eso no se adquiere.

Comment:

Creatividad propiedad exclusiva de los seres humanos, diferente a discurso que la ubica como propia de todos los seres vivos.

\*\*\*\*\*

**P18: Ent Directivo 4- 18:41 [Es una buena pregunta, sin res..] (42:42) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad]

No memos

Es una buena pregunta, sin respuesta!. (Risas), y ahora que me la vuelves a hacer así y lo vuelvo a pensar... no, es que estaba pensando en un ejercicio que le hacen a unos bebés, bebés como de nueve, diez meses y les dicen, eeh, no, y logran demostrar que esa idea de lo que viene con ellos en sus genes, en elementos como la intuición, la inteligencia, que pueden ser equiparables a la creatividad, se ha demostrado que, que no vienen con ninguno, que todos los bebés son iguales. Punto dos, tú le preguntas a un Neurocientífico, como Rodolfo Llinás, cualquier otro y te dicen ¿hay gente más inteligente que otra?, ¿hay evidencia de que haya diferencias en el cerebro, entre un Ser y otro?, absolutamente ninguna, de hecho en la parte y eso se, eeh, segregaciones de otras Razas, o Etnias se acabó, cuando la Neurociencia demostró que todos los cerebros son iguales, entonces desde ese punto de vista uno podría más bien es ir en un camino hacia desmentir, ó matizar la idea de que hay creatividad innata, sería mucho más interesante, lo que pasa es que pienso yo que no se ha

demostrado del todo y todavía subsiste una idea de cualidades innatas, pero una buena idea, sería tender a demostrar que todas las capacidades de creatividad, en realidad, son adquiridas y que aquí deberíamos estar al cien por ciento y que innato... pues nada, el cerebro con el que todos venimos, pero igual al suyo ¿sí? y de cualquier condición, no importa, ¿cierto?, lo que pasa es que me parece que traería un debate porque, eeh, los Genetistas, la gente que estudia Genética que es una disciplina fascinante, dividen las condiciones entre, las condiciones eeh, *fenomenológicas* y las condiciones *génicas*, algo así como las que se aprenden con la educación y el camino de la vida, son las *fenomenológicas* y van apareciendo y las *génicas*, vienen en los genes y todavía no se ha demostrado si dentro de los genes habrían algunas condiciones de inteligencia, de creatividad, de todo ese tipo de cosas que podrían venir inscritas, sobre eso no hay prueba, porque de todas maneras el Mapa Genético está demostrado y trabajaba mucho en relación con las enfermedades y elementos muy físicos de la salud humana ¿cierto?, están trabajando sobre cáncer, sobre, ese tipo de cosas, pero no están trabajando demasiado sobre estos elementos, entonces vamos a ver, ¿quién vá a demostrar?, si la Genética un día nos demuestra que sí hay inscripciones en los genes de la creatividad, lo cual haría que algunos y otros fuéramos un poco diferentes y unos vendrían con calidades innatas mejores, ó sino y Neurociencia nos demuestra, como lo ha hecho, no hay nada que hacer, todos los cerebros son iguales, la creatividad es adquirida.

**P18: Ent Directivo 4- 18:62 [la creatividad la poseen Todos..] (52:52) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]  
No memos

la creatividad la poseen Todos los Seres Humanos, ahí tendría que hacer una aclaración con lo que dije antes, yo decía antes que me parecía que sólo pocas personas la desarrollaban, eso es distinto a poseerla, yo pienso que todos la poseen, por la misma razón que el cerebro, es igual en todos los Seres Humanos, ¿cierto?, incluso me atrevería a decir: la creatividad está en todos los Seres Vivos, las plantas, los animales, etc, entonces si, ciertamente todos la poseen, eeh, porque nace como parte del cerebro, porque además la creatividad, es en términos de derecho, es un derecho con el cual se tiene, o más bien, es un dere... es algo que se tiene y debe ser reconocido, que está en todos, incluso independientemente de la condición de capacidad, ó, discapacidad que se le pueda juzgar en una persona o no por una patología médica, eso es una forma de creatividad; y ahora que la desarrollen más allá de lo que nacen con ella, ya es el problema anterior que estábamos comentando.

Comment:

Postura Pascual Martinez-Freire

**77 quotation(s) for code:**

**03 Posibilidad de Desarrollo**

**Report mode: quotation content, memos and hyperlinks**

**Quotation-Filter: All**

HU: backup of Concepciones de Creatividad en el Diseño Industrial copia

File: [D:\Documentos Perfil\Mis d...\backup of Concepciones de Creatividad en el Diseño Industrial copia.hpr5]

Edited by: Super

Date/Time: 16/10/11 09:43:02 a.m.

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:32 [Estimulada creo que diría yo m..] (56:56) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

**Hyper-Links:**

<explains> 1:33 pues yo partiría del hecho de ..

**[Content for linked quote "1:33"]**

pues yo partiría del hecho de que todo el mundo lo tiene, pero que depende como de los estímulos que tú recibas, se... se van para un lado o para el otro, ó... o te quedas con lo que tienes ó evolucionas

Estimulada creo que diría yo más que desarrollada

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:33 [pues yo partiría del hecho de ..] (58:58) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

**Hyper-Links:**

1:32 Estimulada creo que diría yo m.. <explains>

**[Content for linked quote "1:32"]**

Estimulada creo que diría yo más que desarrollada

pues yo partiría del hecho de que todo el mundo lo tiene, pero que depende como de los estímulos que tú recibas, se... se van para un lado o para el otro, ó... o te quedas con lo que tienes ó evolucionas

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:34 [puede más desarrollada a que s..] (60:60) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

puede más desarrollada a que sea una cosa innata

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:51 [No sé si más creativas, pero s..] (70:70) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

No sé si más creativas, pero sí que han desarrollado más... como su potencial de creatividad.

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:55 [de pronto si unos son más crea..] (74:74) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

de pronto si unos son más creativos que otros, porque la desarrollan más, porque su vida laboral o lo que sea gira en torno a eso, pero todo el mundo... pero en diferentes niveles, en diferentes capas

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:59 [no sé si la creatividad es alg..] (80:80) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [06 Acto Creativo]

No memos

no sé si la creatividad es algo que tú pones, o alguien desarrolla esto y la usa para una cosa, pero no sé si es lo mismo que tu le pones a este a pesar que la desarrolle para otra cosa

\*\*\*\*\*

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:61 [o sea todo depende de ti, si t..] (85:85) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos



**Hyper-Links:**

<continued by> 2:62 Entonces es como que puedes de..

**[Content for linked quote "2:62"]**

Entonces es como que puedes desarrollar frente a metas tuyas también,

o sea todo depende de ti, si tu estas estático, pues si no vas a desarrollar ni siquiera realmente la creatividad desde tus puntos de vista

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:62 [Entonces es como que puedes de..] (87:87) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

**Hyper-Links:**

2:61 o sea todo depende de ti, si t.. <continued by>

**[Content for linked quote "2:61"]**

o sea todo depende de ti, si tu estas estático, pues si no vas a desarrollar ni siquiera realmente la creatividad desde tus puntos de vista

<continued by> 2:63 depende de ti si la quieres de..

**[Content for linked quote "2:63"]**

depende de ti si la quieres desarrollar o no, porque finalmente son retos contigo mismo en un proceso creativo.

Entonces es como que puedes desarrollar frente a metas tuyas también,

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:63 [depende de ti si la quieres de..] (87:87) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

**Hyper-Links:**

2:62 Entonces es como que puedes de.. <continued by>

**[Content for linked quote "2:62"]**

Entonces es como que puedes desarrollar frente a metas tuyas también,

depende de ti si la quieres desarrollar o no, porque finalmente son retos contigo mismo en un proceso creativo.

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:64 [pues un lo ve con los mismos c..] (91:91) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

pues un lo ve con los mismos compañeros de uno, y ahí entra también la la... que sea innato o no esta característica, o que se pueda desarrollar o no... entonces hay personas que realmente por más de que nosotros estamos con el mismo profesor, y podemos ver los mismos proyectos, las mismas materias... exactamente lo mismo he... no, no vamos a llegar a un punto de comparación porque realmente esa persona es diferente a... a mí,

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:88 [yo hablo desde de que es innat..] (105:105) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

yo hablo desde de que es innata, entonces realmente todos los seres humanos pueden tener una creatividad innata, pero si no la desarrollan, si... por eso decía se puede desarrollar pero también no se puede desarrollar, es si es, si tú te quedas estático pues realmente no vas a ver la creatividad de algunos seres humanos...

\*\*\*\*\*

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:24 [yo creo que la creatividad nac..] (53:53) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

yo creo que la creatividad nace con uno, pero dependiendo de cómo vas experimentando tu vida vas desarrollándola y tal vez como te, no se, digamos, yo pienso que cuando alguien cree que no tiene creatividad lo que está es escondida o se la escondieron, entonces yo creo que adquirida no es, tal vez es innata

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:27 [pero igual la creatividad va a..] (53:53) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

pero igual la creatividad va a nacer en algún momento, pero yo creo que es innata, viene con uno, pero uno la desarrolla según sus necesidades o según su mente abierta

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:28 [yo creo que 100% posibilidad d..] (55:55) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

yo creo que 100% posibilidad de desarrollo, por lo que digo, un niño no nace aprendido, pero entonces tu vas aprendiendo, con todas las cosas que uno va mirando, con todas las cosas que uno va pensando y aprendiendo en la vida, así es como vas generando ese cambio en tu mente, yo creo que un niño no nace aprendido y pues uno muere sin aprender todo

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:30 [pero entonces yo digo que 100%..] (55:55) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

pero entonces yo digo que 100% se puede aprender o sea se puede desarrollar, lo que digo, para mí es innata pero igual se va desarrollando a través de la vida, tal vez de las cosas que vayan pasando, cosas relacionadas con todo, yo digo que todo se basa en la creatividad.

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:40 [entonces yo digo que todos la ..] (65:65) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

entonces yo digo que todos la poseemos, la cosa está en como la desarrollemos y cómo la saquemos a flote.

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:63 [yo creo que la creatividad es ..] (91:91) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

yo creo que la creatividad es como un don o como un gen que va en cada uno de los seres humanos, pero se desarrolla, se va desarrollando a través de que vayas viviendo, a través de las experiencias, a través de los

golpes que te da la vida, porque así se aprende y yo creo que la creatividad es como la alegría que uno tiene, todas las personas deben tener algo, una chispa.

\*\*\*\*\*

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:5 [algo que todo el mundo tiene, ..] (19:19) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [10 Relación Creatividad y Diseño]

No memos

algo que todo el mundo tiene, la diferencia es que los que somos creativos sabemos cómo, cómo desarrollarlas en todo aspecto, entonces no es solamente cuando estamos diseñando o dibujando sino es en todo momento

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:7 [alguien muy creativo es como u..] (19:19) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

alguien muy creativo es como un niño, un niño siempre es creativo, un niño siempre esta imaginando y es eso es también como la imaginación, como que jugamos mucho con la imaginación y entonces son como esas características que hacen a una persona creativa, pero que todos pueden tener, lo que pasa es que la gente de pronto no piensa en eso y no los desarrolla a fondo, piensan es siempre como en algo que ya está, algo estándar y no en algo diferente.

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:28 [yo creo que todos tenemos crea..] (63:63) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

yo creo que todos tenemos creatividad, pues como que uno nace con eso y en especial si uno ve un niño absolutamente todos son creativos, absolutamente todos, entonces es algo que todos tenemos, lo que pasa es que se va perdiendo con el tiempo, entonces no creo que sea como adquirida, es algo que uno tiene y que si uno desarrolla en ese caso, o sea como si uno a medida que uno lo va desarrollando pues si como que la va adquiriendo un poco más, pero si en un principio como que todos tenemos creatividad, unos como que la pierden y otros como que la mejoran, como que la aumentan, pero no es completamente innata, hay muchas cosas pues por lo mismo que te rodea hacen que tu adquieras creatividad,

Comment:

Se contradice en su postura frente a la parte innata de la creatividad

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:29 [la creatividad no es algo como..] (63:63) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

la creatividad no es algo como que... como que llega y que... es decir como que es algo que está contigo, pero que muchas cosas hacen que como que se dispare, como que se aumente o no tengas, entonces pueden haber días en los que no tienes nada de creatividad, pero pasó algo y entonces hoy hizo que... si como que fueras creativa

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:33 [sí se puede desarrollar, si tu..] (67:67) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

sí se puede desarrollar, si tu pues haces como el esfuerzo por, como por... de pronto como por lo que decía,

los “?? (21:05)” o los detonantes que hacen que sean creativos

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:34 [uno nace con ella, entonces pu..] (73:73) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

uno nace con ella, entonces pues uno, uno siempre la tiene pero si... o sea si... ¿cómo decirlo? Como... o sea como unos la pierden y otros como que la aumenta, entonces es eso, los que la pierden es porque no desarrollaron la posibilidad de ser creativos, en cambio estos si por muchas cosas que los ayudaron a eso, que pueden ser como los detonantes

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:43 [yo digo que todo los seres hum..] (83:83) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

yo digo que todo los seres humanos, todos podemos ser creativos, todos tenemos la creatividad, pero pues como lo dije antes unos la pueden desarrollar y otros la pueden ir perdiendo entonces no es que todos la tengamos... o de pronto si todos lo tenemos en todo momento, pero es solamente que unos no deciden o contarla, o pues como verla, expresarla... y otros si deciden hacerlo

\*\*\*\*\*

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:23 [yo creo que todas las personas..] (73:73) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

yo creo que todas las personas tienen como algo de creatividad pero, o sea, necesitan como explotarla, saber que está ahí, pero igual, pues siempre lo tienen, o sea, si uno pone una persona como a prueba o algo así, puede sacar algo creativo que no haya aprendido, que está en él, pero pues igual uno también puede aprender, o puede aprender a sacar eso

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:24 [Diseño Industrial o sea uno es..] (73:73) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo] [10 Relación Creatividad y Diseño] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

Diseño Industrial o sea uno estudia y se esfuerza para plasmar toda esa creatividad que tiene por dentro, deben existir métodos o algo así, pero me parece que viene en uno.

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:26 [Diseño Industrial, como carrer..] (83:83) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [10 Relación Creatividad y Diseño] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

Diseño Industrial, como carreras que por medio de un proceso te ayudan a que esa creatividad que tú puedes tener como que la saques y la plasmes en lo que hagas o te lleve a pensar cosas nuevas y a que por medio de las cosas que aprendes y lo que ya has vivido y lo que ya sabes, no sé, desarrolles una idea innovadora o algo nuevo, un concepto o una nueva función, o algo así, o sea, si hay maneras de... ay, no sé, como de explotar la creatividad que hay en uno, pues si uno encuentra un camino para lograrlo, o sea, entonces creo que sí existe la posibilidad de ser desarrollada.

\*\*\*\*\*

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:38 [es innata y adquirida, pues po..] (72:72) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 6:39 es innata: no cualquier es cre..

**[Content for linked quote "6:39"]**

es innata: no cualquier es creativo, pero que también tiene que ser adquirida, ósea se tiene que cultivar, porque pues eso no es que uno nazca aprendido

es innata y adquirida, pues porque eso como dice mi hermano “eso no se improvisa”, pero también hay que cultivarla

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:39 [es innata: no cualquier es cre..] (74:74) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

**Hyper-Links:**

6:38 es innata y adquirida, pues po.. <continued by>

**[Content for linked quote "6:38"]**

es innata y adquirida, pues porque eso como dice mi hermano “eso no se improvisa”, pero también hay que cultivarla

es innata: no cualquier es creativo, pero que también tiene que ser adquirida, ósea se tiene que cultivar, porque pues eso no es que uno nazca aprendido

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:41 [y ¿qué es lo que se adquiere e..] (77:78) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

y ¿qué es lo que se adquiere entonces?

MF: la disciplina y precisamente pues el conocimiento, como lograr explotar esas herramientas con las que llegaste, porque pues una persona puede tender a ser muy creativa pero pues si nunca lo logra pues si siempre se conforma con el medio, pues nunca será creativa, así lo tenga nunca lo será

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:42 [uno puede nacer con tendencia ..] (82:82) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

uno puede nacer con tendencia a ser creativo pero pues si no... si no la desarrolla nunca lo será

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:44 [¿de que manera el diseño indus..] (83:88) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [05 Procesos Creativos] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

¿de que manera el diseño industrial enseña a ser creativo desde tu punto de vista?

MF: generando problemas, incitando a los fracasos (risas)... he, pues como formándote... pues yo lo hablo en ingles... pues yo lo digo en ingles el *¿what if?* Bueno y que pasa pues usted tenga esto... ¿usted que va a hacer con esto?, y que pasa si le hace esto y que pasa si le hace lo otro, como salgase de las de las líneas, mire a ver que hace

- tal cosa - no, no eso no se puede
- tal otra - no eso no se puede
- tal otra - no, eso no se puede

Hasta que uno llega y dice: esto es así!. Por eso claro es 100% desarrollable.

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:45 [yo creo que lo hacen muy muy p..] (90:90) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

6:46 identificas algún profesor que.. <continued by>

**[Content for linked quote "6:46"]**

identificas algún profesor que haya procurado desarrollar la creatividad de sus estudiantes?

yo creo que lo hacen muy muy poco, que realmente el estudiantes es el que se tiene que, el que tiene que despertar y hacer las cosas por sí mismo, primero porque es que como te digo no es que exista un método para hacerlo, ósea tu te lo tienes... bueno eso no lo había dicho, pero tú lo tienes que desarrollar porque es que tu eres la única persona que que sabe cómo hacerlo, ósea cada uno... por eso te hablaba que no eran métodos sino estrategias, porque no es algo que este en un libro, de todas maneras me parece, pues como yo todavía estoy en primer ciclo, me parece que primero se tienen que afianzar algunos conocimientos para poder digámoslo así tirarlo pues a uno al abismo, entonces por eso es que no me han tocado pues muchos profesores que inciten mi creatividad...

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:64 [si yo nunca antes había explot..] (134:134) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

si yo nunca antes había explotado mi creatividad y me meto a diseño claro ahí mismo me vuelvo súper creativo, porque pues estoy como sacando a flote todas esas cosas,

\*\*\*\*\*

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:43 [yo creo que todos podemos ser ..] (110:110) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

yo creo que todos podemos ser creativos, es algo innato del hombre, pero esa creatividad se potencializa al tú nutrirte de otras cosas, entonces estás adquiriendo como cierta capacidad... yo lo entendería equilibrado.

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:44 [es innato en nosotros, pero a ..] (114:114) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

es innato en nosotros, pero a medida que uno desarrolla como esa habilidad, como que adquiere la capacidad de volverse un poco más creativo, bueno de pronto no sé si un poco más, pero sí adquirir como como técnicas diferentes

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:45 [100% posibilidad de ser desarr..] (122:122) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

100% posibilidad de ser desarrollada, porque como ya dije se puede adquirir, uno la tiene, como que la mantiene dormida, por decir algo, pero entre más uno se nutra, de pronto puede llegar a ser más posibilidades

\*\*\*\*\*

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:24 [Creo que tiene algo de innata,..] (66:66) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

**Hyper-Links:**

<contradicts> 14:26 eso innato, sería como tu perc..

**[Content for linked quote "14:26"]**

eso innato, sería como tu percibes el mundo y como te está llegando y como tú lo asimilas, y te comunicas con él mundo, eso es innato y tu forma de pensar es tu forma de pensar y no la cambia nadie; pero el contexto te está como encaminando. Entonces, eso innato te a va decir: -oiga, ¿quiero pensar distinto o quiero seguir igual?

Creo que tiene algo de innata, pero también se adquiere por el contexto

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:25 [Uno innato tiene como la perce..] (68:68) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo] [06 Acto Creativo]

No memos

Uno innato tiene como la percepción, de cómo ve el mundo y cómo lo transforma, pero el contexto te va diciendo más o menos cómo seguir unos lineamientos, y ya cuando tú tienes esos lineamientos tu decides como “no tiene por qué ser siempre así”, o sea, eso de innato de que quiero pensar distinto, eso, por eso lo puse como más adquirido que innato.

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:26 [eso innato, sería como tu perc..] (72:72) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

**Hyper-Links:**

14:24 Creo que tiene algo de innata,.. <contradicts>

**[Content for linked quote "14:24"]**

Creo que tiene algo de innata, pero también se adquiere por el contexto

<contradicts> 14:29 porque si tu adquieres como te..

**[Content for linked quote "14:29"]**

porque si tu adquieres como teorías y a partir de esas teorías tu percepción hace que tú las transformes en lo que tu piensas o las comuniques de la forma en que tu piensas

eso innato, sería como tu percibes el mundo y como te está llegando y como tú lo asimilas, y te comunicas con él mundo, eso es innato y tu forma de pensar es tu forma de pensar y no la cambia nadie; pero el contexto te está como encaminando. Entonces, eso innato te a va decir: -oiga, ¿quiero pensar distinto o quiero seguir igual?

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:31 [pero también se puede ir desarr..] (77:77) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 14:36 ayudarnos a pensar distinto, p..

**[Content for linked quote "14:36"]**

ayudarnos a pensar distinto, pero mira que ahí vuelvo con el punto de que se desarrolla hasta o sea hasta un límite, mucha gente de la que hizo ese ejercicio con nosotros, mucha gente siguió pensando lineal y mucha gente llegó con productos para ese proyecto que uno decía: ¿Pero bueno dónde está el hipercubo?

pero también se puede ir desarrollando hasta un punto, de ahí en adelante yo creo que no ... como 50, igual sin posibilidad de desarrollo, bueno hablamos de generalidades, yo creo que puede ser desarrollada hasta un punto, no hasta el 100%

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:32 [como que todas las teorías que..] (79:79) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [06 Acto Creativo]

No memos

como que todas las teorías que ya están definidas, digamos que te limitan y si tu no vienes con esa postura crítica desde pequeño de preguntarte ¿y por qué? ¿y por qué? Y desarmas tus juguetes y vas haciendo cosas que te solventas las dudas que tienes, yo creo que ya después cuando te lo van a desarrollar llega hasta un cierto punto, porque tú te vas a ceñir como con los procesos que te van a enseñar para no ser creativo, entonces no creo que llegues a poder aprovechar toda la creatividad que puede explotar la persona, si no está ahí desde pequeña.

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:34 [yo veo el diseño más como un a..] (81:81) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [10 Relación Creatividad y Diseño] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

yo veo el diseño más como un análisis y como una respuesta, la respuesta puede ser súper creativa, pero si en cierta medida puede ser un mediador entre la no creatividad y el querer desarrollarla, creo que sí pero existen ciertos límites, creo que es más de la persona la creatividad que de una ciencia o una actividad.

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:36 [ayudarnos a pensar distinto, p..] (87:87) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [05 Procesos Creativos] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

14:31 pero también se puede ir desar.. <continued by>

**[Content for linked quote "14:31"]**

pero también se puede ir desarrollando hasta un punto, de ahí en adelante yo creo que no ... como 50, igual sin posibilidad de desarrollo, bueno hablamos de generalidades, yo creo que puede ser desarrollada hasta un punto, no hasta el 100%

14:35 me acuerdo mucho de Carlos Peñ.. <continued by>

**[Content for linked quote "14:35"]**

me acuerdo mucho de Carlos Peñaranda porque él intentó hacernos ver cosas que estaban con nosotros pero que no las pensábamos, digamos lo del hipercubo con lo de cuarta dimensión, fue una cosa que fue chévere, fue como darse cuenta que uno no puede estar encerrado en unos parámetros como alto, largo y ancho, porque pues hay otros factores que influyen como el tiempo, y me pareció, ese ejercicio fue el que me quedó más



ayudarnos a pensar distinto, pero mira que ahí vuelvo con el punto de que se desarrolla hasta o sea hasta un límite, mucha gente de la que hizo ese ejercicio con nosotros, mucha gente siguió pensando lineal y mucha gente llegó con productos para ese proyecto que uno decía: ¿Pero bueno dónde está el hiper cubo?

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:45 [entonces todos los seres human..] (95:95) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

entonces todos los seres humanos la tenemos pero hay unos que llegan como a un punto mayor de creatividad

**DOCENTES**

**P 8: Ent Docente 1- 8:70 [pues una creatividad cultivada..] (122:122) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

pues una creatividad cultivada si... ¿no? Eso puede ser un concepto ¿no?: una creatividad cultivada, pulida

\*\*\*\*\*

**P 9: Ent Docente 2- 9:53 [la creatividad es innata, hace..] (57:57) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

la creatividad es innata, hace poco estaba leyendo que muchos animales son creativos porque es que resuelven cosas, los micos utilizan un palito para alcanzar algo que no alcanzaban antes, eso es creatividad según la definición de algunas personas, entonces si es humano, si tiene un cerebro normal, si se puede llamar así, es innata, pero eso no significa que no se pueda desarrollar, si un humano camina, es innato que los humanos caminen si, pero hay humanos que caminan mejor que otros, entonces no sabría muy bien cómo responder a eso, la creatividad es innata pero no significa que yo nazca más creativo que otras personas

**P 9: Ent Docente 2- 9:55 [Sí, creo que esto es lo innato..] (61:61) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

Sí, creo que esto es lo innato, eso significa que somos humanos, yo creo que es una cualidad del ser humano pero yo lo puedo desarrollar, hay que ver un atleta, un atleta camina igual que nosotros pero es que el tipo ha encontrado las maneras para caminar y para trotar y para correr mejor que nosotros, que el resto de los otros seres humanos y eso creo que también pasa con la creatividad, creo que eso también es innato, por ejemplo, que tenemos esa capacidad, de que nuestro nivel, el nivel de creatividad con el que nacemos, lo podamos desarrollar más, no tengo ni idea por qué pero creo que todas las personas pueden ser más creativas de lo que nacen, eso también es innato porque todos los seres humanos piensan ser mejor mañana de lo que son hoy

**P 9: Ent Docente 2- 9:57 [Definitivamente al extremo, po..] (69:69) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

Definitivamente al extremo, porque aunque no importa el nivel de creatividad que yo tenga, tendrá la capacidad de ser mejor.

\*\*\*\*\*

**P10: Ent Docente 3- 10:32 [porque, si hay quienes nacen c..] (94:94) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

porque, si hay quienes nacen con ella, pero también la creatividad es algo que se puede desarrollar y quienes nacen con ella puede que si no la usan nunca, puede que nunca sean creativos, simplemente la tienen pero... pero no está ahí

**P10: Ent Docente 3- 10:33 [eso innato en términos de crea..] (95:96) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

eso innato en términos de creatividad?

Gonzalo: Eh... como que está metido en el ADN de la persona, es algo que... que... que la persona tiene, es como su aura, es como su estrella, es algo que... que siempre encuentra como... como una solución, eh... o una respuesta hacia algo de una manera muy rápida o que logra relacionar, reflexionar y generar unas conexiones complejas detrás bastante interesantes que logran llegar a soluciones, puede ser, eso sería lo innato, lo adquirido sería el trabajo que uno puede empezar a hacer para poder lograr esas conexiones y esas relaciones, dentro de lo adquirido, eh... podemos ya no estar hablando solamente de la persona como tal sino de los mecanismos que genera la persona para poder lograr la creatividad, eh... mecanismos que le ayuden a generar supuestos distintos, mecanismos que le ayuden a... a reflexionar de maneras diferentes, herramientas, ahí vemos los siete sombreros, si los uso puede que yo llegue acá, la lluvia de ideas si las uso puede que yo llegue acá, entonces hay muchas formas en que uno puede trabajar esta creatividad, por eso la pongo entre los dos, porque puede tener algo que nace con la persona o algo que, que viene a partir de herramientas

**P10: Ent Docente 3- 10:37 [yo creo que 100% posible desar..] (100:100) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

yo creo que 100% posible desarrollar la creatividad, eh... es como un músculo hay que trabajarlo y hay que trabajarlo mucho y en la medida en que más se trabaje, pues más fácil o más se adapta el cerebro de las personas en hacer relaciones que es en últimas lo que nos va a llevar a... poder llegar a una creatividad, entre más se trabaje con distintos problemas de distintas índoles o con distintas situaciones por... por excéntricas que parezcan, pues es que podamos llegar a eso, entonces creo que sí, es totalmente 100% posible de ser desarrollada.

**P10: Ent Docente 3- 10:49 [existen personas que han traba..] (115:115) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

existen personas que han trabajado tanto unos temas que son mucho más creativos

**P10: Ent Docente 3- 10:50 [Yo diría que la poseen todos l..] (117:117) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

Yo diría que la poseen todos los seres humanos, como tal, que es innata en los seres humanos, ahora el desarrollo de la creatividad es lo que va a variar en unos y otros, creería que es eso.

\*\*\*\*\*

**P13: Ent Docente 4- 13:30 [En las dos, innata como parte ..] (57:57) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

En las dos, innata como parte de la naturaleza humana y adquirida porque igual que en el deporte, un deportista ejercita sus músculos para poder ganar una competencia, la creatividad también se ejercita, lo que no se mueve y no se usa se oxida, se degrada, se deteriora por falta de uso entonces yo pienso que tiene de los dos, todos nacemos con la creatividad, naturaleza humana, pero en la medida que nos especialicemos vamos a adquirirla, vamos a ser más diestros en su manejo.

**P13: Ent Docente 4- 13:32 [con la creatividad estamos eje..] (67:67) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

con la creatividad estamos ejercitando nuestra inteligencia y nuestro cerebro para que funcione en esas transformaciones, entonces sí puede ser desarrollada.

\*\*\*\*\*

**P16: Ent Docente 5- 16:33 [de algún modo en ese sentido p..] (91:91) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

de algún modo en ese sentido puedes ir preparando ese territorio para desarrollarla, entonces vas a saber o, entre comillas “vas a presumir” que eso puede ser desarrollado, lo que pasa es que ese desarrollo no garantiza que lo alcances, o sea, uno si puede estar preparado, de alguna manera sí puede de algún modo ir preparándose para desarrollarla pero no te garantiza que lo alcances, en ese sentido yo pienso que sí, que puede ser desarrollada pero a la vez estar allí sin que eso sea una garantía , el hecho que tú estés preparado para la creatividad no quiere decir que vas a ser creativo necesariamente.

**DIRECTIVOS**

**P12: Ent Directivo 1- 12:55 [reconozco claramente que tiene..] (91:91) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

reconozco claramente que tiene un gran potencial innato, o sea, es parte del ser humano, de su naturaleza y su condición, en ese deambular del proceso hasta, digamos tomar conciencia de su condición creativa, hay un proceso sinuoso, que, a veces es positivo y a veces es negativo y que es necesario, que a veces sea positivo y a veces sea negativo.

**P12: Ent Directivo 1- 12:59 [esos sentidos que son, pues, u..] (95:95) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

esos sentidos que son, pues, un Don, que tenemos, son los que de alguna manera motivan y estimulan la creatividad ¿qué es lo que vá pasando con, en la medida que vá pasando el tiempo?, que uno vá mitigando la potencia de esos, o la sociedad ó, la vida, de esos sentidos y se vá volviendo plana la relación, si uno pudiera volver a, a estimular por ejemplo y concebir a través del olfato, pues, eso te daría una dimensión muy grande sobre las posibilidades, lo que pasa es que uno los tiene ahí medio dormidas ¿si? uno dice que vé, pero finalmente no observa y resulta que el mundo está tal vez a través de los ojos, si tú te detienes entonces encuentras que los árboles no son verdes, encuentras que (risas) ¿si me entiendes?, pero como uno empieza a generar unos tamices, vuelvo y te repito, la respuesta posiblemente del proceso, del cansan..., lo que quieras, hace que esos, esos, ese potencial innato, que lo, está estimulado fundamentalmente por los sentidos, se apaguen, entonces, ya vé uno, no lo que pudiera ver y más allá de lo que puede ver, sino inmediatamente el patrón y los prejuicios te hacen ver que la ventana es cuadrada y resulta que detrás pueden haber muchas más cosas, o sea esa curiosidad se empieza a ver afectada en la medida que los sentidos se van durmiendo y el sentido es el motor de la, es el medio a través del cual estimulas la creatividad

**P12: Ent Directivo 1- 12:65 [Yo creo que sin posibilidad de..] (97:97) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

Yo creo que sin posibilidad de desarrollo es como una contradicción, porque, bueno, no, mentiras, sí, claro que se dá, es decir, eah, yo diría que, en este punto central, está la creatividad innata y puede ser desarrollada en la medida que élla sea estimulada, ó puede sucumbir esa creatividad en la medida que sea anulada, ó mitigada a través de estos ejemplos que ya les di, entonces la gráfica es, es... hay dos opciones, ó el medio y en el mundo en que me muevo genera y estimula para posibilitar el desarrollo de la creatividad y la imaginación, ó, ese medio anula ese potencial hacia la creatividad

**P12: Ent Directivo 1- 12:75 [el potencial está ahí, en todo..] (111:111) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

el potencial está ahí, en todos, pero ese potencial, de nuevo, se ha adormecido a través del proceso formativo, en unos más en otros menos y ese potencial está mediado necesariamente a través de los sentidos, o sea, la fuente inspiradora, la fuente creativa está mediada por los sentidos

**P12: Ent Directivo 1- 12:82 [Sí, eso sí se evidencia y se e..] (113:113) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

Sí, eso sí se evidencia y se evidencia, nó porque en su naturaleza fueran más creativas, sino porque fueron capaces de mantener y estimular esos procesos creativos, si tú analizas en la expresión, vuelvo y digo en los orígenes de un niño, tú ves en su conjunto, de una forma natural expresa esa creatividad, bueno siempre posiblemente algunos con mucha más fuerza que otros pero ese potencial está en todos los Seres Humanos

**P12: Ent Directivo 1- 12:91 [Evidentemente, hay personas má..] (120:120) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

Evidentemente, hay personas más creativas, que pueden ser resultado, en primer lugar, de que desde sus potenciales a lo cual se ha hecho referencia en lo que es lo innato, evid... hay personas que por sus condiciones físicas, pues tienen, partes de sus lóbulos cerebrales más desarrollados, ó, con mayor capacidad, ejemplo los músicos, en fín, casi que eso en una forma innata se va dando, aunque todos de alguna manera tenemos esa capacidad y lo que ya permite determinar que algunos sean más exitosos, ó tengan más, sean más

creativos si aplica el término, obedece a que reconoce claramente esa condición potencial y pues la desarrolla, yo pienso que una de las dificultades que tenemos como Seres Humanos, es que, no nos conocemos lo suficiente, no conocemos nuestros potenciales, los desconocemos y... y si hubiera un mecanismo para uno poder determinar: mire es que definitivamente estoy, tengo, mis condiciones naturales me permiten desempeñarme de mejor forma en este ámbito, que en este otro ámbito, que eso está claramente demostrado científicamente, que pues, el cerebro, pues, tiene áreas más desarrolladas que otras, aunque, en el... en términos generales Usted sabe que el cerebro se utiliza en un veinticinco ó treinta por ciento, eso significa que tenemos un setenta por ciento de potenciales en todo, pero previamente, pues está demostrado que las aptitudes hacia la música, hacia las matemáticas, pues están asociadas a esas condiciones naturales y si esa persona logra insertarse en el mundo que fomenta, desarrolla y promueve esa creatividad, en cualquiera de esos campos, pues indudablemente, se vá a destacar y en ese... en consecuencia podemos decir que son más creativos porque desarrollaron de mejor forma su creatividad, no porque la tuvieran a priori.

**P12: Ent Directivo 1- 12:94 [lo que posiblemente nos llevar..] (124:124) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

lo que posiblemente nos llevaría al otro concepto de: pocos Seres Humanos la desarrollan, si habría que ponerle ese factor que es el que no todos conocen cuáles son esos potenciales creativos y no todos lo desarrollan, pero yo pienso que todos tenemos potenciales creativos.

\*\*\*\*\*

**P15: Ent Directivo 2- 15:25 [Porque la creatividad es consu..] (76:76) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

Porque la creatividad es consubstancial a los seres humanos pero de todas maneras sí se puede desarrollar.

**P15: Ent Directivo 2- 15:28 [pero es adquirida también por ..] (78:78) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

pero es adquirida también por que sí se puede desarrollar, o sea, yo considero que sí hay mecanismos para poderla desarrollar, precisamente si tú haces consciente pues cosas que hemos visto, o sea, si tú logras romper con lo icónico si tú logras romper con alguna marca sintáctica, de hecho yo con los estudiantes lo he hecho, en el curso de semiología que dicto, o sea, lo hago conscientemente, o sea, rompamos marcas sintácticas a ver qué resulta, ¿cierto?, o trabajar sobre sintaxis construidas y a partir de eso generar el objeto, entonces sí hay mecanismos para adquirirla y desarrollarla.

**P15: Ent Directivo 2- 15:62 [todos tenemos creatividad eso ..] (132:132) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

todos tenemos creatividad eso sí ¿sí?, lo que pasa es que yo creo que , yo pienso que hay unas personas que la tienen más desarrollada que otras

**P15: Ent Directivo 2- 15:66 [sea esas cosas de que es posib..] (134:134) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [06 Acto Creativo]

No memos

sea esas cosas de que es posible hacerlo, eso creo yo que tiene que ver mucho con la creatividad: “con posibilidades de desarrollo”, entonces sí creo que todos la tenemos pero que igual sí también creo que hay personas que la tienen más desarrollada que otras por lo que les ha tocado o por lo que nos ha tocado

\*\*\*\*\*

**P17: Ent Directivo 3- 17:5 [lo que pasa es que tal vez en ..] (14:14) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [06 Acto Creativo]

No memos

lo que pasa es que tal vez en algunos contextos se desarrolla o se utiliza más esa permanente adaptación o por lo menos de reconocida, ¿sí? Porque igual así alguno tenga una profesión que no esté reconocida como creativa, en muchas instancias de su vida es creativa en la medida que se adapta y trata de solucionar y vivir mejor, entender “mejor” de estar más cómodo o de tener una condición o una calidad de vida mejor y eso para mí es precisamente lo que moviliza la creatividad y eso es de todos los seres humanos

**P17: Ent Directivo 3- 17:33 [si hablamos de inteligencia, l.] (80:80) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

si hablamos de inteligencia, la inteligencia se puede desarrollar y al desarrollar la inteligencia yo puedo generar conceptos más complejos, hacer relaciones más complejas, de conceptos más distantes y empezar a encontrar las relaciones y yo creo que ahí podría también uno desarrollar la creatividad

**P17: Ent Directivo 3- 17:34 [todo ser humano la tiene, a me..] (80:80) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [05 Procesos Creativos]

No memos

todo ser humano la tiene, a menos que tenga un problema fisiológico o mental, no sé, pero creo que se puede desarrollar, ¿cierto? en la medida en que desarrollo, yo insisto no sé si estoy bien, en la capacidad de las relaciones de los conceptos, o sea, cuando yo relaciono la gastronomía con la movilidad de Bogotá, ¿qué tiene que ver eso?, cuando soy capaz de relacionarlo estoy construyendo un concepto complejo, cuando yo relaciono un vaso con agua o con líquido, pues es una relación evidente, inmediata, me parece menos compleja, entonces en la medida en que yo elaboro pensamientos más complejos, puedo generar conceptos más complejos, creo que la creatividad ahí se puede desarrollar más.

Comment:

El desarrollo de la creatividad como resultado de un proceso mental, no solo ubicado en la persona o en el contexto como lo dicen otros entrevistados.

**P17: Ent Directivo 3- 17:53 [Porque es innato, es intrínsec..] (102:102) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

Porque es innato, es intrínseco al ser humano ¿sí?, el desarrollo creativo pueda que lo tengan pocos y cómo yo utilizo eso, pero la capacidad, porque aquí ustedes están diciendo “la creatividad”, es decir, yo respondo con respecto a cómo se está formulando la pregunta, pero hago la salvedad por si acaso es una cuestión de cómo está redactada la pregunta y de pronto pueda ampliar la información y es yo creo que pocos seres humanos se dedican a desarrollarla o a usarla digamos como, incluso profesionalmente, o sea, no todos los médicos son esos creativos que están buscando en el diagnóstico y cruzando cosas, no es la mayoría, son pocos, es una pirámide, creo que en ese sentido ese desarrollo o ese uso de la creatividad es como una pirámide, ¿cierto? la gran mayoría no lo hace, porque como la verdad es que como es un riesgo entonces es mejor no arriesgarse, yo para qué voy a cambiar mi negocio si llevo haciéndolo igual muchos años y así me va bien, si yo soy

Mario Hernández, ¿cierto? y llevo haciendo bolsos setenta años, desde mi familia, atrás, desde que heredé yo la fábrica y me ha ido bien así por qué tendría yo que cambiar a hacer otras cosas, para qué me voy a arriesgar a hacer una inversión que no se si va a tener retorno, si yo he enseñado así mi materia toda la vida para qué voy a cambiar, de hecho tiene que ver con el riesgo pero tiene que ver también con el punto de confort, o sea si a mí me descuadran, si a mí me cambian mi clase y la tengo que hacer distinta pues me toca trabajar más, me incomoda, si yo ya domino esto y ya sé el ejercicio que viene, ya sé cómo evaluarlo, ya sé cuándo está bien y cuándo está mal, ya sé cuándo decirle a un muchacho por qué sacó cuatro uno y el otro por qué sacó cuatro dos y por qué uno sacó nueve y el otro sacó tres y perdió y el otro pasó, a algo nuevo que tiene que ver cómo evaluar, me tiene que meter en problemas, me toca trabajar más entonces es también mi punto de confort y para qué me voy a poner yo a pensar más cosas, a arriesgar nuevamente la pirámide, o sea, a hacer diez lanzamientos de productos en mi empresa para que me funcione uno o tener que invertir diez y solo voy a ganar uno, eso a corto y mediano plazo muchas veces no tiene sentido, a largo plazo pueda que sí, pero a veces a corto o a mediano plazo no tiene sentido entonces yo para qué me voy a arriesgar, además es que no solamente es dinero, es que me toca trabajar más, contratar gente, manejar más gente, ir a las mesas de trabajo, a las mesas creativas, hacer un montón de cosas y ¿para qué?, el funcionario público, yo tengo un manual de normas, si yo no tengo que pensar pues mejor, no cambio nada, no creo nada nuevo, no recreo nada, pero aunque esa parezca ser la naturaleza humana no lo es, la naturaleza de las especies es la constante evolución, nosotros no estamos ya al final, esos son procesos de selección natural, pero lo mismo pasa en la pirámide también es selección natural, esa mayoría de gente queda abajo en la pirámide, formando masa y los que cambian el mundo, los que tienen éxito son pocos.

\*\*\*\*\*

**P18: Ent Directivo 4- 18:38 [lo que importa es con la educa..] (36:36) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

Lo que importa es con la educación y los procesos sociales qué tantos muchos, muchos Seres creativos podemos lograr, entonces yo pensaría que está en un lugar acá, o sea hay elementos, algunos que sí se mantienen desde lo innato, pero una gran mayoría ya se inclina la balanza hacia lo que puede ser una creatividad adquirida, construída, que se forma, ó no necesariamente que se forma gracias a otros, sino que por la propia experiencia del sujeto la vá adquiriendo en el transcurso de sus encuentros, ó desencuentros en la vida.

**P18: Ent Directivo 4- 18:39 [Entonces la creatividad puede ..] (40:40) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

Entonces la creatividad puede o nó ser desarrollada, yo definitivamente sí, o sea a eso nos dedicamos, vamos a decirlo de esa manera, ese es el objetivo, el gran objetivo que tenemos los Educadores, los Profesores, los Investigadores y más en las áreas nuestras de Diseño, Estética y de Ciencias Sociales, ese tipo de cosas, o sea creemos firmemente que sí puede ser desarrollada, que debería ser desarrollada, eeh y que hay muchas condiciones que interfieren para que no lo sea, o sea ésto es una lucha, lograrla es una lucha, de todo tipo, físicas, sociales, económicas, humanas, dentro de la misma persona pueden haber a veces obstrucciones ó dificultades y entonces, por eso la ubico muy cerca al 100% de ser desarrollada, pero no al 100, porque de todas maneras hay fracasos, hay casos en los que eso no, no es posible.

Comment:

Relación con entrevista Octavio, el desarrollo de la creatividad para unos pocos ya sea por confort o por la conveniencia para la sociedad.

**P18: Ent Directivo 4- 18:40 [posibilidad de ser desarrollad..] (40:40) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

posibilidad de ser desarrollada... ah! totalmente, aquí nos iríamos pues perfectamente bien al borde, ¿por qué no me paro yo acá?, eeh, porque la totalidad de que algo pueda ser desarrollado no es tan cierta hay casos en los cuales no podría desarrollarse

**P18: Ent Directivo 4- 18:62 [la creatividad la poseen Todos..] (52:52) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

la creatividad la poseen Todos los Seres Humanos, ahí tendría que hacer una aclaración con lo que dije antes, yo decía antes que me parecía que sólo pocas personas la desarrollaban, eso es distinto a poseerla, yo pienso que todos la poseen, por la misma razón que el cerebro, es igual en todos los Seres Humanos, ¿cierto?, incluso me atrevería a decir: la creatividad está en todos los Seres Vivos, las plantas, los animales, etc, entonces si, ciertamente todos la poseen, eeh, porque nace como parte del cerebro, porque además la creatividad, es en términos de derecho, es un derecho con el cual se tiene, o más bien, es un dere... es algo que se tiene y debe ser reconocido, que está en todos, incluso independientemente de la condición de capacidad, ó, discapacidad que se le pueda juzgar en una persona o no por una patología médica, eso es una forma de creatividad; y ahora que la desarrollen más allá de lo que nacen con ella, ya es el problema anterior que estábamos comentando.

Comment:

Postura Pascual Martinez-Freire

**P18: Ent Directivo 4- 18:91 [de todas maneras esa persona e..] (72:72) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo]

No memos

de todas maneras esa persona expresa un gusto por la creatividad, entonces vamos a decir ahí... parcialmente la tiene, la ha adquirido en los años de colegio, que son ya bastantes buenos años en los cuales uno puede decir se ha desarrollado una creatividad ya de cierto grado, de cierto nivel muy importante, pero también, si esa persona ingresa a seguir estudiando, pues una Carrera de Diseño, es porque sabe y reconoce que le faltan otros elementos de ese mismo componente y que sabe, cree y confía que los va a poder aprender, que ciertamente el Diseño, se los vá a poder enseñar.

**81 quotation(s) for code:**

**04 Evaluacion de la Creatividad**

**Report mode: quotation content, memos and hyperlinks**

**Quotation-Filter: All**

HU: backup of Concepciones de Creatividad en el Diseño Industrial copia

File: [D:\Documentos Perfil\Mis d...\backup of Concepciones de Creatividad en el Diseño Industrial copia.hpr5]

Edited by: Super

Date/Time: 16/10/11 09:28:59 a.m.

**P 1: Ent Estudiante 1- 1:41 [la creatividad puede ser evalu..] (65:65) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

<explains> 1:42 puede ser como egocéntrico ó c..

[Content for linked quote "1:42"]



puede ser como egocéntrico ó como pedante, como llegar a medir a alguien y... generar unos estándares desde lo académico para medir si alguien es creativo ó no, sin saber cómo se desempeña en su vida y cuál es la creatividad que él emplea en millones de cosas

la creatividad puede ser evaluada?

**P 1: Ent\_Estudiante 1- 1:42 [puede ser como egocéntrico ó c..] (66:66) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

1:41 la creatividad puede ser evalu.. <explains>

**[Content for linked quote "1:41"]**

la creatividad puede ser evaluada?

puede ser como egocéntrico ó como pedante, como llegar a medir a alguien y... generar unos estándares desde lo académico para medir si alguien es creativo ó no, sin saber cómo se desempeña en su vida y cuál es la creatividad que él emplea en millones de cosas

**P 1: Ent\_Estudiante 1- 1:46 [De pronto tú ya en un objeto s..] (66:66) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

De pronto tú ya en un objeto si puedes llegar a evaluar la creatividad, pero no sé si en una persona...

**P 1: Ent\_Estudiante 1- 1:47 [¿Y cómo la evaluarías en un ob..] (67:67) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

¿Y cómo la evaluarías en un objeto?

**P 1: Ent\_Estudiante 1- 1:48 [Pues en cuanto a la innovación..] (68:68) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

Pues en cuanto a la innovación, también como retoma y lee como el contexto, lo creativo que fue para llegar a ser como

**P 1: Ent\_Estudiante 1- 1:50 [en cuanto a una cosa académica..] (68:68) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

en cuanto a una cosa académica... como de qué se alimenta y como transforma la información para que sea una cosa innovadora, ó que sea un ejercicio de creatividad, pero no sé, si no, yo no creo que no se podría... pues para mí no se podría medir...

**P 1: Ent\_Estudiante 1- 1:83 [no sé si es medible o no es me..] (106:106) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

no sé si es medible o no es medible

\*\*\*\*\*

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:64 [pues un lo ve con los mismos c..] (91:91) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

pues un lo ve con los mismos compañeros de uno, y ahí entra también la la... que sea innato o no esta característica, o que se pueda desarrollar o no... entonces hay personas que realmente por más de que nosotros estamos con el mismo profesor, y podemos ver los mismos proyectos, las mismas materias... exactamente lo mismo he... no, no vamos a llegar a un punto de comparación porque realmente esa persona es diferente a... a mí,

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:65 [no vamos a llegar a un punto d..] (91:91) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

no vamos a llegar a un punto de comparación porque realmente esa persona es diferente a... a mí, pues a esta persona, o sea yo ay! bueno (risas)... entonces bueno, como que estoy aprendiendo, pero mi aprendizaje no tiene que ser... no tiene porque compararse

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:74 [¿tú crees que la creatividad s..] (96:97) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

¿tú crees que la creatividad se puede evaluar?

Jose: ... uy! Sí, yo soy de los que evalúo cada ratito la creatividad de los objetos cotidianos, cuando me pongo frente a grandes diseñadores por decirlo así, a veces no evalúo de pronto la creatividad del diseñador pero si la que le implantó al diseño y desde ese punto de vista puedo decir es “cero creativo” o sea “bueno hasta bonito”, o sea no aporta desde un punto de vista innovador eso que: “rompa esquemas”

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:75 [entonces sí, si creo que si se..] (97:97) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

entonces sí, si creo que si se pueda evaluar desde una parte más cualitativa que cuantificativa... cuantitativa...

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:76 [uno dice... que uno puede califi..] (97:97) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

uno dice... que uno puede calificar realmente si es buen diseño o no es buen diseño, y básicamente un buen diseño o un mal diseño se basa en la creatividad que implemento, si están presentado unas gafas iguales a las que yo pueda comparar, que pueda hacer el paralelo, que pueda decir como: “eso ya existe” ¿sí? es cero creativo y lo rajo entonces le pongo un 2.0 o un 1.5, entonces frente a eso hasta cuantitativamente se puede... se puede medir o evaluar

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:77 [no, la verdad muy pocos, muy p..] (99:99) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

no, la verdad muy pocos, muy pocos profesores evalúan la creatividad... eso a veces me molesta la verdad (risas), pues porque miran mas digamos si el profesor es mas metódico entonces miran como: ay! Que tú hayas hecho toda la metodología y el proceso te llevo a hacer algo realmente NO creativo, entonces como que si evaluaran la creatividad llevarías a perder como lo acabo de decir... entonces... si muy pocos realmente evaluar la creatividad, no se me viene ni el primero que haya evaluado la creatividad

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:79 [desde el punto de vista de pla..] (101:101) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

desde el punto de vista de plantearnos digamos en un conjunto que es creatividad, digamos como lo hemos hecho durante toda esta sesión... siiii, pensarlo como desde esos parámetros que es creativo, que no es creativo, y... y pues en un objeto, digamos en diseño industrial si vas a evaluarla he... la creatividad es desde unos parámetros que todos sabemos qué es creativo

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:81 [¿Qué le termino mirando el pro..] (101:101) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

¿Qué le terminó mirando el profesor? Le termino mirando fue el proceso, que pues realmente por ser un proceso muy bueno también la llevó como a un... a un muy buen objeto, pero... pero feo... pero pues ahí tú no puedes medir porque ahí ya estarías midiendo es como una estética, que realmente, finalmente estarías es evaluando el diseño, entonces como que si el diseño es bueno realmente frente a todo lo que imparte diseñar algo... si es bueno pues ahí estas midiendo ya de una vez creatividad y evalúas creatividad desde que el diseño sea bueno... si el diseño es malo y realmente no aporta nada y tú lo puedes comparar y dices: “esto es copia viva de tal objeto...” mmm... pues realmente ahí también estas midiendo la creatividad y la puedes evaluar

\*\*\*\*\*

**P 3: Ent\_Estudiante\_3- 3:55 [Para mi la experiencia está en..] (85:85) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

Para mi la experiencia está en evaluar,

\*\*\*\*\*

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:55 [es posible evaluar la creativi..] (106:107) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

es posible evaluar la creatividad?

MJ: hem.... Pues si y no, si estamos hablando de dos personas que son creativas como en un nivel pues como de una línea recta pues puede ser alguien más creativo y alguien menos creativo, pero igual como la creatividad es algo que te llega a ti en cualquier momento o como puedes durar mucho tiempo sin tenerla,

como que no... entonces no sabes si alguien es más creativo o no, porque si digamos a alguien se le ocurren 20 ideas al día, pero al otro se le ocurre una y es perfecta y es muy creativa, es algo muy diferente y las otras son muy comunes y pues parecidas, entonces uno no puede medir cual es más creativa y cual no... entonces no se... como que... no de pronto yo diría que es muy complicado medirla... no... no...

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:56 [Pues que yo me acuerde de exac..] (109:109) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

Pues que yo me acuerde de exactamente alguno no, pero si hay muchos que evalúan eso, pero no es tanto como el que uno sea más creativo que el otro, si no de pronto ellos, lo que yo veo es como que evalúan como tu propia creatividad, ¿si? Como que de pronto ellos llegan a entender que tú puedes dar más y que tú puedes ser más creativo, y no como “no es que este no hizo nada y los otros si”...

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:58 [pues si como que eso ya sería ..] (111:111) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

pues si como que eso ya sería muy difícil de calificar, pues si como con respecto a la creatividad, porque uno no sabe pues como... como si con todo el dibujo está expresando mucho o con muchos muchos... no se es algo raro pero no, que yo me acuerde un profesor como que haya calificado exactamente como eso “es que tú no fuiste nada creativo” no, no...

\*\*\*\*\*

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:30 [¿tú crees María Alejandra que ..] (92:95) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

¿tú crees María Alejandra que la creatividad puede ser evaluada?

MA: No.

M: ¿Cuáles serían como esas cosas que no permiten que sea evaluada?

MA: Eh, la subjetividad, pues no sé cada persona ve dependiendo como, pues sí de su punto de vista las cosas que, o sea yo puedo evaluarla pero es algo muy personal, no es algo que todo el mundo pueda compartir, o sea yo no puedo decir, no todo el mundo es creativo, puede haber personas que lo perciban como algo innovador en sus preconceptos o conceptos que tengan de los objetos o de las cosas, entonces creo que sí es un poco subjetivo, es muy personal.

\*\*\*\*\*

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:59 [¿la creatividad puede ser eval..] (128:128) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

¿la creatividad puede ser evaluada? Si pero no con la tabla con la que se evalúan normalmente... pues obviamente se puede ver si una persona es más creativa o no, pero pues el grado de creatividad pues no, no es que sea lineal, no es que sea “bueno de 1 a 5 cuál es tu creatividad”, no.

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:60 [no es que yo sea más creativo ..] (130:130) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

no es que yo sea más creativo que tú, tu puedes ser más creativo en otras cosas porque te interesan más otras cosas y tú puedes meterte por otro lado que yo no pues porque como que no... entonces "a no, yo no sé de eso, entonces yo pa' que me voy a meter por ahí", entonces claro eres más creativo en esas otras cosas que yo, entonces no... pero pues no pues así como un numero pues no te lo sabría poner, pues así como una escala de creatividad no, creo que no existiría

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:62 [teóricamente la creatividad pu..] (132:132) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

teóricamente la creatividad pues como te digo no es que se evalué en una escala, y además se tienen que enfocar no tanto en la creatividad que tengas sino pues ósea, en el momento o como en la disciplina que lleves, pero de todas maneras pues lo hacen de una forma muy... se me olvidó la palabra... pues no es que en la tabla de calificaciones, creatividad tanto %, sino que queda implícita en tu trabajo y eso pues también lo valoran

\*\*\*\*\*

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:23 [es un poco difícil porque es q..] (50:50) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

es un poco difícil porque es que empiezan a entrar los gustos de cada uno, entonces puedo llegar a ser subjetivo

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:30 [es más difícil viendo todas po..] (61:61) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

es más difícil viendo todas porque se empieza a mezclar como los gustos , las formas, los colores

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:50 [No, no puede ser evaluada, cre..] (142:142) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 7:51 M: ¿Cómo sería eso? JP: Como i..

**[Content for linked quote "7:51"]**

M: ¿Cómo sería eso?

JP: Como identificar algunos parámetros o cualidades que tenga el producto y en base a eso decir: "bueno , de estos a mí me parece importante resaltar este parámetro o esta cualidad" y bajo esos criterios decir si llega a ser creativo o no, pero desde un punto de vista personal, porque a mí me puede parecer muy creativo pero a ti, tú dices: "es una chanda de silla, o sea, está igual, es lo mismo", entonces creo que eso más que una calificación o una evaluación debe ser más bien como una especie de, es que es para no decir evaluación, como una interpretación cualitativa del producto

No, no puede ser evaluada, creo que es muy subjetiva, cómo evaluar algo que no, que ni tú mismo comprendes porque te puede parecer creativo pero tú no puedes meterte en la cabeza de la persona que diseñó

que diseñó el objeto creativo, entonces con qué criterios vas a decir es bueno o es malo o no es creativo o es poco creativo, o es lo más creativo que he visto, creo que no, creo que la creatividad no se puede evaluar, se puede calificar de una manera cualitativa.

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:51 [M: ¿Cómo sería eso? JP: Como i..] (144:146) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

7:50 No, no puede ser evaluada, cre.. <continued by>

**[Content for linked quote "7:50"]**

No, no puede ser evaluada, creo que es muy subjetiva, cómo evaluar algo que no, que ni tú mismo comprendes porque te puede parecer creativo pero tú no puedes meterte en la cabeza de la persona que diseñó que diseñó el objeto creativo, entonces con qué criterios vas a decir es bueno o es malo o no es creativo o es poco creativo, o es lo más creativo que he visto, creo que no, creo que la creatividad no se puede evaluar, se puede calificar de una manera cualitativa.

M: ¿Cómo sería eso?

JP: Como identificar algunos parámetros o cualidades que tenga el producto y en base a eso decir: “bueno , de estos a mí me parece importante resaltar este parámetro o esta cualidad” y bajo esos criterios decir si llega a ser creativo o no, pero desde un punto de vista personal, porque a mí me puede parecer muy creativo pero a ti, tú dices: “es una chanda de silla, o sea, está igual, es lo mismo”, entonces creo que eso más que una calificación o una evaluación debe ser más bien como una especie de, es que es para no decir evaluación, como una interpretación cualitativa del producto

\*\*\*\*\*

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:38 [No, por eso se me hacía tan di..] (89:89) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

No, por eso se me hacía tan difícil como responderles, bueno, en cierta medida, es que evaluada me suena a cantidad y a calidad y de esa manera yo creo que no hay un porcentaje de que es que usted es 70% más creativo que usted que tiene un 60%, no creo que haya una medida así.

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:41 [entonces no creo que se pueda ..] (91:91) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

entonces no creo que se pueda medir, esto es 80% creativo y esto...no no se, los números son como lo que impiden evaluarla.

**DOCENTES**

**P 8: Ent Docente 1- 8:24 [Tal vez la de la mitad (2-2), ..] (37:37) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

Tal vez la de la mitad (2-2), y tal vez eso habla un poco de mí, porque a mí me... yo soy muy dado a esa línea de diseño y por eso insisto en que entendería que cualquier persona escogiera alguna de las otras,

**P 8: Ent Docente 1- 8:30 [pues tiene lo suyo pero las ot..] (51:51) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

pues tiene lo suyo pero las otras dos son mucho más propositivas... ahora! Que todas son súper sillas! ¿No?, todas, o sea si alguien me dice esta (4-3) pues si también le encontré algunos argumentos... es que estamos viendo una selección de LAS sillas...

**P 8: Ent Docente 1- 8:56 [¿tú crees que la creatividad p..] (93:94) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

¿tú crees que la creatividad puede ser evaluada?

Carlos: ush!... si, si, pues así como en ese ejercicio que ustedes me pusieron un puede... pero es difícil llegar a cuantificar eso, o a definirlo: cumple con esto, con esto y con esto, eso va a ser muy subjetivo, si, si eso no... creo que tiene que ver mucho con la legitimidad que tiene el diseño en cuanto a la forma en que se interpreten muchas otras cosas, en las ciencias duras por supuesto pueden ser súper evaluadas, cuantificables, una ingeniería, una economía o no sé, derecho incluso...

\*\*\*\*\*

**P 9: Ent Docente 2- 9:6 [Yo no creo que un objeto sea c..] (17:17) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad] [10 Relación Creatividad y Diseño]

No memos

Yo no creo que un objeto sea creativo porque es una condición del hombre, es resultado de un proceso creativo

**P 9: Ent Docente 2- 9:17 [si me pongo a mirarlas como hi..] (24:24) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

si me pongo a mirarlas como históricamente y metiéndome como en la realidad del momento histórico de estas sillas, creo que ésta (1-1), la primera sería mucho más creativa

**P 9: Ent Docente 2- 9:19 [mientras que ésta (1-2), en té..] (24:24) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad] [09 Producto Creativo]

No memos

mientras que ésta (1-2), en términos de forma uno podría encontrarla como más fuera de lo común, que eso es creo, digamos una concepción que tienen muchas personas sobre creatividad, "ser creativo es algo distinto a lo que se entiende como común", eso yo no lo considero como creativo, simplemente es algo distinto, entonces creo que esta calificaría en ese sentido, aunque ésta, la tercera (1-3), involucra mucho más proceso y mucha más tecnología para poder llegar a esta configuración, pero teniendo en cuenta como la realidad de cada una de estas sillas, esta, la primera (1-1), aunque es mucho más sencilla.

**P 9: Ent Docente 2- 9:26 [en ese tiempo retó muchas cosa..] (30:30) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

en ese tiempo retó muchas cosas, en ese tiempo hoy no tanto, digamos que si esta silla no existiera en la historia del diseño hoy alguien la hace y no sería tan creativa, ese es un asunto también como de balancear las cosas, los recursos que uno tiene de conocimiento, técnicos, para poder definir lo que podría ser un producto creativo o no.

**P 9: Ent Docente 2- 9:48 [son dos cosas: que me guste a ..] (53:53) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

son dos cosas: que me guste a que yo la considere creativa, son como dos criterios distintos

**P 9: Ent Docente 2- 9:51 [Algo es más creativo que otro ..] (55:55) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 9:52 esos serían como mis criterios..

**[Content for linked quote "9:52"]**

esos serían como mis criterios para hoy decir, en el momento en que vivimos, una persona es más creativa porque resuelve el mismo problema en menos tiempo que otra persona. Un objeto es producto de un proceso tal vez más creativo porque resuelve una situación o propone una realidad de una manera más eficaz, pero cuando yo digo eficaz no se puede confundir como con un asunto solamente cuantitativo sino también cualitativo, como los de las sillas: esta silla me produce más preguntas, más sensaciones, más reacciones que ésta otra, eso puede ser, y no es un asunto solamente mecánico, frío, sino también puede ser muy cálido, como generar sensaciones o sentimientos.

Algo es más creativo que otro y si resuelve alguna situación y propone un reto de mejor manera y ese mejor manera se puede evaluar en términos de que lo hace más rápido, más económico, más veloz, genera más interrogantes... hay un criterio detrás, cualitativo o cuantitativo

**P 9: Ent Docente 2- 9:52 [esos serían como mis criterios..] (55:55) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad] [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

9:50 Algo es más creativo que otro .. <continued by>

**[Content for linked quote "9:50"]**

Algo es más creativo que otro y si resuelve alguna situación y propone un reto de mejor manera y ese mejor manera se puede evaluar en términos de que lo hace más rápido, más económico, más veloz, genera más interrogantes...

9:51 Algo es más creativo que otro .. <continued by>

**[Content for linked quote "9:51"]**

Algo es más creativo que otro y si resuelve alguna situación y propone un reto de mejor manera y ese mejor manera se puede evaluar en términos de que lo hace más rápido, más económico, más veloz, genera más interrogantes... hay un criterio detrás, cualitativo o cuantitativo

esos serían como mis criterios para hoy decir, en el momento en que vivimos, una persona es más creativa porque resuelve el mismo problema en menos tiempo que otra persona. Un objeto es producto de un proceso tal vez más creativo porque resuelve una situación o propone una realidad de una manera más eficaz, pero



cuando yo digo eficaz no se puede confundir como con un asunto solamente cuantitativo sino también cualitativo, como los de las sillas: esta silla me produce más preguntas, más sensaciones, más reacciones que ésta otra, eso puede ser, y no es un asunto solamente mecánico, frío, sino también puede ser muy cálido, como generar sensaciones o sentimientos.

**P 9: Ent Docente 2- 9:69 [Si, yo creo que si. Como? , Uy..] (81:81) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

Si, yo creo que si. Como? , Uy!! eso si ya debe ser complicado, no se cómo. Los criterios de los que hablaba antes de que algo es más o menos creativo, que una persona es más o menos creativa, de eso podría tomar pero ya medir esa parte, ya de alguna manera sí, pero no tendría las herramientas para saber cuáles, si, yo creo que si, por lo menos algunos publicistas, las agencias de publicidad evalúan la creatividad desde el punto de vista de que “esto ya existía antes , esto no se parece a nada antes conocido y esto se parece a algo, esto es un lugar común de algo comúnmente conocido, esto es igual a algo totalmente conocido”, y en eso ponen una escala y entonces evalúan donde cae la idea o la propuesta que ellos tengan, eso es lo que yo digo que eso no es creativo, eso es que sea común menos o más común de lo que ya existe, pero ni significa que sea más o menos creativo, entonces yo creo que algo parecido se podría hacer, entonces en términos de: esto soluciona o aporta más, mucho, mucho , mucho o tanto como otras cosas que ya existen, eso podría ser, una escala, pero eso tendría que estar combinado con otra escala que diga: esto aporta a la realidad, o genera soluciones, o hace algún aporte a la realidad de un momento con más o menos recursos, las dos cosas creo que tienen que ir de la mano, porque para qué me sirve un proyecto muy creativo si necesito... o un proyecto que vaya a afectar mucho, a generar un gran impacto en la sociedad, si los recursos que yo quiero no están disponibles, no tiene... lo que le pasó a Da Vinci, por ejemplo, el tipo tuvo muy muy muy buenas ideas pero no tenía los recursos para poderlas hacer, entonces en ese caso, ese señor fue, considero que fue muy muy creativo pero esos proyectos que nunca se hicieron porque no tenía los recursos, la tecnología, el conocimiento para hacerlos, creo fueron un ejercicio para él, pero sí desarrollo muchas cosas que sí fueron conscientes de los recursos de su realidad y de las necesidades de su realidad y que fueron exitosos, entonces si hoy alguien propone algo como lo de Da Vinci pero para una cosa que tenemos ahorita y no se puede hacer, pues esa persona no es creativa, es muy bueno ideando, pero no un creativo.

**P 9: Ent Docente 2- 9:71 [¿Y de qué manera lo evalúas en..] (84:85) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 9:72 entonces miro la capacidad de ..

[Content for linked quote "9:72"]

entonces miro la capacidad de los estudiantes, un estudiante estaría mejor evaluado si encuentra situaciones que son más difíciles de ver tal vez porque son comunes, y también por lo nebuloso que pueda ser la situación

¿Y de qué manera lo evalúas en las clases de innovación?

O: Como una...en la que tengo en estos momentos los niveles son muy básicos, entonces lo que más evalúo es como la sensibilidad a la realidad

**P 9: Ent Docente 2- 9:72 [entonces miro la capacidad de ..] (85:85) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

9:71 ¿Y de qué manera lo evalúas en.. <continued by>

[Content for linked quote "9:71"]

¿Y de qué manera lo evalúas en las clases de innovación?

O: Como una... en la que tengo en estos momentos los niveles son muy básicos, entonces lo que más evalúo es como la sensibilidad a la realidad

entonces miro la capacidad de los estudiantes, un estudiante estaría mejor evaluado si encuentra situaciones que son más difíciles de ver tal vez porque son comunes, y también por lo nebuloso que pueda ser la situación

**P 9: Ent Docente 2- 9:74 [eso no es fácil de ver, pero e..] (85:85) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

eso no es fácil de ver, pero es una realidad, entonces ese nivel de sensibilidad, sí se puede evaluar, lo otro que se evalúa después, que desafortunadamente por el tiempo que hay en las clases no permite hacer algo más, es entonces el grado de factibilidad en las propuestas, entonces: Ah! es que entonces voy a hacer un arnés para que la persona descargue la fuerza en su espalda y entonces uno queda ahí medio, eso empieza a ser medio sueño cuando no se puede probar o cuando la idea es muy, muy complicada de evaluar entonces ahí queda medio en el mundo de la fantasía, entonces entre más fácil sea evaluarlo, en el caso de esa clase, la solución podría ser considerada como más creativa, para el caso de esa clase

\*\*\*\*\*

**P10: Ent Docente 3- 10:47 [Uy!... complicado, porque no es ..] (113:113) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

Uy!... complicado, porque no es un tangible, yo no puedo evaluar la, la, la creatividad, pero puedo, puedo tratar de evaluar los procesos mediante los cuales se está tratando de llegar a una creatividad, puedo tratar de... de entender cuáles fueron las relaciones cuando se hizo una lluvia de ideas, porque se generan esas ideas, porque escoge las ideas que escoge, eh... puedo tratar de... de evaluar una, la creatividad a partir de un concepto de diseño, que es un elemento fundamental y fuertísimo, pero... pero lo que hace es que es una idea apropiada por parte del estudiante y como eso lo convierte en un texto y como ese texto lo convierte en algo, entonces lo que me dice es que tanto está entendiendo de lo que está hablando o como lo está hablando, pero la creatividad que yo vea un producto y diga: "este fue un producto totalmente creativo en un salón de clase" no lo sé, no lo sé, puedo evaluar los procesos, pero la creatividad como tal me parece complicada, por eso creo que evalúo es eso, procesos

**P10: Ent Docente 3- 10:65 [evalúelo, evalúe porque es que..] (161:161) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

*evalúelo*, evalúe porque es que si usted hizo todos los pasos, nadie mejor que usted sabe si está bien o está mal la solución a la que llegó, entonces yo puedo evaluar como externo, esa heteroevaluación desde afuera, pero no hay nada mejor que la autoevaluación, nadie le puede decir a uno mejor si su trabajo está bien o mal si no uno mismo, uno sabe: "no estudie pero pasé", pero yo en el fondo sé que no estudie, sé que me conpié, sé que fue un chiripazo, sé que hable carreta, sé que no estaba preparado o se que le di tanto que ahí está

\*\*\*\*\*

**P13: Ent Docente 4- 13:37 [Uy! Nunca lo había pensado, ¿l..] (75:75) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

Uy! Nunca lo había pensado, ¿la creatividad se puede evaluar? Habría que definir los indicadores para cada caso particular, yo pienso que sí se puede pero es más complicado, no se puede generar un estándar para medirla, me parece que es muy riesgoso incluso irrespetuoso con la persona, muy chévere que le diga uno: “oye eres creativo”, pero que le diga uno: “no eres creativo”, quien sabe, es ya como poner en duda la inteligencia de la persona y eso no me parece sensato ni formativo tampoco, más bien deformativo.

**P13: Ent Docente 4- 13:38 [¿Cómo evaluarías tú la creativ..] (76:77) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

¿Cómo evaluarías tú la creatividad, pues procurando que fuera formativa y no deformativa?

I: Yo pensaría en el grado de motivación que adquirió la persona para continuar el proceso, si se consiguió ese nivel de motivación alto lo logramos y la persona sería bien evaluada desde el punto de vista creativo, pero si por el contrario los procesos académicos limitan, desvalorizan o cómo se llamaría eso, descalifican los procesos del estudiante, es una antimotivación, entonces el proceso creativo se verá frustrado y seguramente la persona también.

\*\*\*\*\*

**P16: Ent Docente 5- 16:41 [la creatividad puede ser evalu..] (100:101) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

la creatividad puede ser evaluada?

JC: Difícil pero sí, sí, claro que sí.

**P16: Ent Docente 5- 16:42 [¿Bajo qué criterios o de qué m..] (102:103) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

¿Bajo qué criterios o de qué manera crees tú que se podría evaluar la creatividad?

JC: Claramente, siempre en función del contexto en el que está estableciéndose, es decir en la medida en que de algún modo, para mí particularmente, se puede leer con claridad como ruptura de contexto, entonces es evaluable como creativo un acto, y en ese mismo sentido entonces en la medida en que hay más grados o mayor distancia del canon, entonces uno podría establecer que efectivamente estamos hablando de creatividad más interesante o cosas por el estilo.

**DIRECTIVOS**

**P12: Ent Directivo 1- 12:30 [es que en los procesos creativ..] (18:18) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

es que en los procesos creativos, el juez más importante es el tiempo, la vigencia, porque hay muchas cosas, que son altamente creativas, y exitosas, pero se diluyen muy rápidamente en el tiempo, mientras que hay unos logros de la humanidad y de los creativos que trascienden el tiempo, yo pienso que trascender el tiempo es el

máximo del logro

**P12: Ent Directivo 1- 12:44 [Es decir, yo entraría en ciert..] (64:64) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

Es decir, yo entraría en cierto conflicto y vuelvo y lo digo claramente con estas dos últimas propuestas, porque rompen el paradigma

**P12: Ent Directivo 1- 12:46 [ésta sigue siendo para mí la m..] (66:66) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

ésta sigue siendo para mí la más (3-3), la que responde digamos, que a posiblemente todas las expectativas, pero si me dices aquella que es más lanzada y rompe y aventura posiblemente en otras variables, pues ésta (4-3)

**P12: Ent Directivo 1- 12:50 [yo no puedo juzgar, un objeto ..] (72:72) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 12:51 Entonces son casi que los dueñ..

**[Content for linked quote "12:51"]**

Entonces son casi que los dueños de la verdad y a veces la gran paradoja de los críticos, es que los piscos, nunca se han untado de esa realidad, pero han cogido el mando y el poder de decir qué es bueno y qué es malo, cuando en el fondo nunca, muchas veces son frustrados del rol, ó del ejercicio que están juzgando y si tú lo ves así pasa, los críticos de arte, ninguno es pintor (risas) pero juzgan, los críticos de arquitectura no han puesto un ladrillo y se atreven a decir qué es bueno y qué es malo, en fín, pero son necesarios ¿por qué?, porque evidentemente, pues, cuando son buenas críticas, mide el efecto en una sociedad de una propuesta innovadora, yo digo, para bien o para mal, es igualmente peligroso.

yo no puedo juzgar, un objeto en un momento, sí debo valorar aquellos objetos que en un momento dado fueron juzgados como valiosos que sigan siendo vigentes, porque eso es como la confirmación que dá el tiempo a la vigencia y a la alta calidad creativa que tuvo en un momento dado, pero el juicio sobre creatividad se debe dar en el momento y en el contexto, porque pues, ése es el que de alguna manera marca las reglas del juego para uno elaborar un juicio objetivo sobre esa creatividad, en ese sentido, yo sí, yo he sido varias veces jurado... no es fácil ser Jurado, tomar juicios sobre cuál es el mejor producto, tanto en diseño, como en arquitectura, son a mi manera de ver experiencias muy valiosas, porque uno hace toda una... depura muchísimo sus criterios y sus conceptos, ante todo motivado por la angustia que produce hacer un mal juicio ¿verdad?, es que un mal juicio hace mucho daño ¿por qué?, porque valora cosas que no son buenas y que, tú sabes que cuando uno exalta algo para bien, es muy bueno, porque detrás de eso vá, se sigue, se empiezan a copiar y exaltar algo malo, pues es gravísimo, pues es tender a generar tendencias equivocadas en una sociedad, entonces los creativos tienen responsabilidades muy grandes y los que juzgan, los críticos de la, que son los más delicados, que a propósito de los críticos, yo tenía una frase que decía que: "las grandes obras las sueñan los genios locos, las realizan los, los racionales cuerdos, las disfrutan, eh, eh, las ,perso, los, la gozan los, las personas y las critican los inútiles crónicos" (risas), los críticos tienen un rol muy importante en la sociedad, pero también un rol muy peligroso, porque ellos son los que generan las tendencias ¿si has visto?

**P12: Ent Directivo 1- 12:51 [Entonces son casi que los dueñ..] (74:74) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

12:50 yo no puedo juzgar, un objeto .. <continued by>

**[Content for linked quote "12:50"]**

yo no puedo juzgar, un objeto en un momento, sí debo valorar aquellos objetos que en un momento dado fueron juzgados como valiosos que sigan siendo vigentes, porque eso es como la confirmación que dá el tiempo a la vigencia y a la alta calidad creativa que tuvo en un momento dado, pero el juicio sobre creatividad se debe dar en el momento y en el contexto, porque pues, ése es el que de alguna manera marca las reglas del juego para uno elaborar un juicio objetivo sobre esa creatividad, en ese sentido, yo sí, yo he sido varias veces jurado... no es fácil ser Jurado, tomar juicios sobre cuál es el mejor producto, tanto en diseño, como en arquitectura, son a mi manera de ver experiencias muy valiosas, porque uno hace toda una... depura muchísimo sus criterios y sus conceptos, ante todo motivado por la angustia que produce hacer un mal juicio ¿verdad?, es que un mal juicio hace mucho daño ¿por qué?, porque valora cosas que no son buenas y que, tú sabes que cuando uno exalta algo para bien, es muy bueno, porque detrás de eso vá, se sigue, se empiezan a copiar y exaltar algo malo, pues es gravísimo, pues es tender a generar tendencias equivocadas en una sociedad, entonces los creativos tienen responsabilidades muy grandes y los que juzgan, los críticos de la, que son los más delicados, que a propósito de los críticos, yo tenía una frase que decía que: "las grandes obras las sueñan los genios locos, las realizan los, los racionales cuerdos, las disfrutan, eh, eh, las ,perso, los, la gozan los, las personas y las critican los inútiles crónicos" (risas), los críticos tienen un rol muy importante en la sociedad, pero también un rol muy peligroso, porque ellos son los que generan las tendencias ¿si has visto?

Entonces son casi que los dueños de la verdad y a veces la gran paradoja de los críticos, es que los piscos, nunca se han untado de esa realidad, pero han cogido el mando y el poder de decir qué es bueno y qué es malo, cuando en el fondo nunca, muchas veces son frustrados del rol, ó del ejercicio que están juzgando y si tú lo ves así pasa, los críticos de arte, ninguno es pintor (risas) pero juzgan, los críticos de arquitectura no han puesto un ladrillo y se atreven a decir qué es bueno y qué es malo, en fin, pero son necesarios ¿por qué?, porque evidentemente, pues, cuando son buenas críticas, mide el efecto en una sociedad de una propuesta innovadora, yo digo, para bien o para mal, es igualmente peligroso.

**P12: Ent Directivo 1- 12:66 [la creatividad puede ser evalu..] (98:99) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 12:67 que toman el poder de definir ..

**[Content for linked quote "12:67"]**

que toman el poder de definir qué es lo que ésta bien y qué es lo que está mal y con eso estimulan y favorecen, a veces totalmente tendencioso, ó por vanidades ó egos terribles y destruyen con una palabra

la creatividad puede ser evaluada?

Decano: No es cambiando el tema, volvemos a los críticos ¿me entiendes? pues los críticos tratan siempre de empatronar las cosas para poderla evaluar y de alguna manera para que tengan razón de ser (risa) y existan, y la sociedad pues, como somos en cierta forma borregos de esas tendencias y esas directrices que establecen los críticos

**P12: Ent Directivo 1- 12:67 [que toman el poder de definir ..] (99:99) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

12:66 la creatividad puede ser evalu.. <continued by>

**[Content for linked quote "12:66"]**

la creatividad puede ser evaluada?

Decano: No es cambiando el tema, volvemos a los críticos ¿me entiendes? pues los críticos tratan siempre de empatronar las cosas para poderla evaluar y de alguna manera para que tengan razón de ser (risa) y existan, y la sociedad pues, como somos en cierta forma borregos de esas tendencias y esas directrices que establecen los críticos

que toman el poder de definir qué es lo que ésta bien y qué es lo que está mal y con eso estimulan y favorecen, a veces totalmente tendencioso, ó por vanidades ó egos terribles y destruyen con una palabra

**P12: Ent Directivo 1- 12:70 [cómo tiene que quitarse un poc..] (101:101) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

cómo tiene que quitarse un poco esos prejuicios para en un momento dado encontrar en la verdadera esencia de las cosas, su valor que es ser capaz de reconocer las cosas buenas y malas, eso es lo interesante de los críticos, porque conoce los principios, puede que no los domine, ni los haga, pero los conoce y los domina y los confronta, lo interesante es que su juicio fuera objetivo, ó fuera justo más que... valga la redundancia, entonces yo pienso que sí puede ser evaluada.

**P12: Ent Directivo 1- 12:71 [siempre se ha creído que el Pr..] (103:103) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

siempre se ha creído que el Profesor es el que tiene la... y con su poder en la evaluación pues determina qué es bueno y qué es malo

**P12: Ent Directivo 1- 12:74 [hago la analogía de que, les h..] (105:105) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

hago la analogía de que, les hacía hace un minuto, no se trata de compararme con Pedro que pudo ser más exitoso en el resultado, pero para mí es más importante es la capacidad de superarme y en la creatividad hay que estimular esa capacidad, porque ve tú a dónde termina.

**P12: Ent Directivo 1- 12:121 [entonces es cuando ya racional..] (158:158) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 12:123 ahí no te están criticando al,..

**[Content for linked quote "12:123"]**

ahí no te están criticando al, al resultado, sino le están dando duro es a todo ese Ser Humano, que eres tú!, que trató de dar lo mejor en ese proceso, por eso es muy doloroso, por eso le cuesta a uno a veces asimilarla, no tanto, porque pues tenga o no razón la crítica, sino porque ¡están tocando tu alma!.

entonces es cuando ya racionalizas el proceso, ahí es cuando te cogen los críticos y ¡te matan!, porque uno le muestra su debilidad a las personas, pero hay dos posturas en la vida o estoy del lado de los que hacen o estoy

del lado de los que critican lo que uno hace (risas), claro es muy cómodo criticar lo que hacen los demás, el que se expone es el que hace y la crítica sobre los procesos creativos, es muy dolorosa, porque no es una crítica que, es una crítica que, que, que considero toca las fibras más internas tuyas

**P12: Ent Directivo 1- 12:123 [ahí no te están criticando al,..] (158:158) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

12:121 entonces es cuando ya racional.. <continued by>

**[Content for linked quote "12:121"]**

entonces es cuando ya racionalizas el proceso, ahí es cuando te cogen los críticos y ¡te matan!, porque uno le muestra su debilidad a las personas, pero hay dos posturas en la vida o estoy del lado de los que hacen o estoy del lado de los que critican lo que uno hace (risas), claro es muy cómodo criticar lo que hacen los demás, el que se expone es el que hace y la crítica sobre los procesos creativos, es muy dolorosa, porque no es una crítica que, es una crítica que, que, que considero toca las fibras más internas tuyas

ahí no te están criticando al, al resultado, sino le están dando duro es a todo ese Ser Humano, que eres tú!, que trató de dar lo mejor en ese proceso, por eso es muy doloroso, por eso le cuesta a uno a veces asimilarla, no tanto, porque pues tenga o no razón la crítica, sino porque ¡están tocando tu alma!.

\*\*\*\*\*

**P15: Ent Directora Directivo 2- 15:54 [C: Yo creo que ahí no estamos ..] (122:122) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

C: Yo creo que ahí no estamos mal, yo creo que sí puede ser valorada, lo que pasa es que no, creo que no se han establecido los mecanismos para eso, ¿no es cierto? por ejemplo si yo digo que el cien por ciento se puede desarrollar entonces eso es lo que uno podría también medir, es decir, a nivel de desarrollo o cómo se va desarrollando de acuerdo a algunos parámetros de alcances y eso, ¿cierto?, sin embargo me parece, por ejemplo ¿el diseño puede ser evaluado? Es lo mismo, sin embargo lo evaluamos, pero...

**P15: Ent Directora Directivo 2- 15:55 [Le evaluó los ejercicios de ac..] (124:124) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

Le evaluó los ejercicios de acuerdo con los objetivos pero creo que no evaluó la creatividad.

**P15: Ent Directora Directivo 2- 15:56 [Si, si hay parámetros establec..] (126:126) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

Si, si hay parámetros establecidos creería que sí, por ejemplo en esto ¿no? Si por ejemplo la creatividad es la capacidad de romper con lo icónico y de generar otra respuesta, pues eso sí puede hacer medido, rompió el ícono de las cuatro patas, rompió esto ¿sí? genera una iteración o un lenguaje visual, eso sí, ¿sí?, lo que no sé es si como capacidad por ejemplo, eso es lo que sí me parece una dificultad, mejor dicho, me considero ignorante, neófita y no sé nada para responderle esa respuesta, pero en diseño si, también, o sea, se evalúa diseño y bien bien complicado, o sea creo que en eso....

**P15: Ent Directora Directivo 2- 15:57 [Que por ejemplo tú puedes eval..] (128:128) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

Que por ejemplo tú puedes evaluar, bueno, que el estudiante lleva un buen proceso y si hizo análisis y si pues tiene un buen planteamiento pero igual después, pues uno ve, hay gente que es muy buena analizando eso y todo y después la síntesis: "oiga, pero este no" ¿si? entonces, pues esas respuestas también pues como resultado ¿si? es lo que me parece muy difícil de valorar sobre todo en el aprendizaje

**P15: Ent Directora Directivo 2- 15:58 [sistema nacional de diseño] (128:128) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 15:59 En ese taller de la Universida..

**[Content for linked quote "15:59"]**

En ese taller de la Universidad Nacional como que establecieron unos indicadores para evaluar casos exitosos de diseño

sistema nacional de diseño

**P15: Ent Directora Directivo 2- 15:59 [En ese taller de la Universida..] (128:128) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

15:58 sistema nacional de diseño <continued by>

**[Content for linked quote "15:58"]**

sistema nacional de diseño

<continued by> 15:61 "caso exitoso" entonces qué se..

**[Content for linked quote "15:61"]**

"caso exitoso" entonces qué se entiende por caso exitoso ¿si? primero y segundo pues sí, pues se está midiendo algo con relación al diseño, casos exitosos de diseño pues entonces qué es lo que se está teniendo por "casos exitosos de diseño" y que supuestamente eso nos va a incidir a todos

En ese taller de la Universidad Nacional como que establecieron unos indicadores para evaluar casos exitosos de diseño

**P15: Ent Directora Directivo 2- 15:60 [con eso ellos van a medir qué ..] (128:128) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

15:61 "caso exitoso" entonces qué se.. <continued by>

**[Content for linked quote "15:61"]**

"caso exitoso" entonces qué se entiende por caso exitoso ¿si? primero y segundo pues sí, pues se está midiendo algo con relación al diseño, casos exitosos de diseño pues entonces qué es lo que se está teniendo por "casos exitosos de diseño" y que supuestamente eso nos va a incidir a todos

con eso ellos van a medir qué es y qué no es ¿si?., qué riesgo.

\*\*\*\*\*



**P17: Ent Directivo 3- 17:9 [Yo no creo que haya objetos cr..] (26:26) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

Yo no creo que haya objetos creativos o no, hay personas creativas, los objetos no son creativos, todavía el tema de la inteligencia artificial no está desarrollado, si en algún momento pueda que sí y existan digamos modelos recurrentes matemáticos que sean creativos, como a partir de algoritmos genéticos o algo así, algo se puede lograr, algo se ha hecho pero yo no creo que tanto como para decir que hay un objeto inteligente, un objeto creativo, está mal usado el término, las que son creativas son las personas, creo que hay objetos que resuelven relativamente bien problemas de alto impacto

**P17: Ent Directivo 3- 17:11 [Yo creo que sale la misma cate..] (36:36) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

Yo creo que sale la misma categoría, no considero que haya una silla que.... Que haya sido diseñada por alguien más creativo sí. Creo que no hay una más creativa.

**P17: Ent Directivo 3- 17:13 [No, no es que me parezca la me..] (46:46) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

No, no es que me parezca la menos creativa, es la que menos me gusta porque me parece precisamente que en los mismos parámetros que evalué ésta

Comment:

Relación creatividad y gusto

**P17: Ent Directivo 3- 17:16 [Pues reitero que las sillas no..] (52:52) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

Pues reitero que las sillas no son creativas, pero esta (3-2) me parece que tiene un proceso creativo, que es el resultado de un proceso creativo tal vez más fuerte que las otras,

**P17: Ent Directivo 3- 17:29 [Pues insisto en que el objeto ..] (66:66) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad] [05 Procesos Creativos]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 17:48 Que yo creo que en la creativi..

**[Content for linked quote "17:48"]**

Que yo creo que en la creatividad en sí, no hay aciertos ni desaciertos, en un objeto sí, entonces como producto de un proceso creativo si de ahí sale una silla, yo analizo la silla, yo puedo evaluar la silla.

Pues insisto en que el objeto no puede juzgarse creativo sino el proceso que tuvo la persona al crearlo, porque el objeto no crea solo ni tiene inteligencia.

**P17: Ent Directivo 3- 17:48 [Que yo creo que en la creativi..] (90:90) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

**Hyper-Links:**

17:29 Pues insisto en que el objeto .. <continued by>

**[Content for linked quote "17:29"]**

Pues insisto en que el objeto no puede juzgarse creativo sino el proceso que tuvo la persona al crearlo, porque el objeto no crea solo ni tiene inteligencia.

Que yo creo que en la creatividad en sí, no hay aciertos ni desaciertos, en un objeto sí, entonces como producto de un proceso creativo si de ahí sale una silla, yo analizo la silla, yo puedo evaluar la silla.

**P17: Ent Directivo 3- 17:49 [Si, yo sí podría evaluar la si..] (92:94) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

Si, yo sí podría evaluar la silla.

M: ¿Y bajo qué criterios?

R: Pues hay digamos que tres funciones básicas: función estética, semántica y práctica, entonces yo evaluó. También evaluó mucho por ejemplo, el proceso creativo entonces, en tanto la persona asuma el reto de crear relaciones complejas, ahí yo podría decir: “esta persona se está arriesgando” ahí de pronto algo se podría evaluar, ¿si?.

**P17: Ent Directivo 3- 17:50 [Digamos qué tanto riesgo, qué ..] (96:96) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

Digamos qué tanto riesgo, qué tan complejo es el argumento que está elaborando para unir relaciones o reunir conceptos distantes, cómo argumenta el paso que da, cómo entiende incluso hasta su intuición, por qué toma decisiones, eso es tal vez , como el intento, no se si ahí me contradigo, de pronto ahí se podría evaluar la creatividad, pero bueno, de todas maneras yo no sé, la creatividad en sí, en tanto yo me imagino un camino, no sé, no creo que se pueda evaluar.

\*\*\*\*\*

**P18: Ent Directora Directivo 4- 18:24 [Uno, uno puede saber fácilmente..] (24:24) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

Uno, uno puede saber fácilmente la más creativa, pero la menos nó!,

**P18: Ent Directora Directivo 4- 18:25 [es una silla que tiene que ver..] (24:24) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad] [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

18:22 es que tiene otra forma de pre.. <continued by>

**[Content for linked quote "18:22"]**

es que tiene otra forma de presentarse, no hay repetición de lo que ya conocemos y maneja como una idea de pliegues, de unas aristas, de una cierta abstracción que de todas maneras sigue siendo un valor interesante que inició vamos a decir en mil novecientos veinte, con la *Bauhaus*, que luego en

los cincuenta se reprodujo con el arte conceptual y que de todas maneras es un paradigma todavía interesante de explorar, la abstracción como un mecanismo mediante el cual la literalidad y la obviedad se... ya no forman parte, sino que hay una vuelta como a las formas iniciales para podar su posibilidad

[Comment for linked quote "18:22"]

Comment:

Abstracción FWS

es una silla que tiene que ver con un anacronismo y una historia y es que desafortunadamente la creatividad sí está ligada a la época y el tiempo, una sociedad describe qué le parece creativo de acuerdo a sus propios referentes y una persona también, entonces esta silla quizás en los años veintes pudo haber sido novedosa seguramente, con relación a las sillas clásicas que vienen heredadas de Luis XV y de todo el estilo canónico que implantó Francia, pero hoy día, ya, ya es una cosa muy en desuso

Comment:

El considerar algo creativo depende de la época

**P18: Ent Directora Directivo 4- 18:33 [depende del grado de complejidad..] (34:34) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

depende del grado de complejidad que tenga, a mayor grado de complejidad, de una complejidad efectiva, mayor grado de creatividad, eehm, si ese objeto exhibe rupturas con la tradición, con el consumismo, con la tradición es abordable, porque hay tradiciones interesantes, con el consumismo, con lo trivial, eeh, también es un objeto creativo si hace rupturas con esos elementos,

**P18: Ent Directora Directivo 4- 18:46 [al final, hay entonces toda es..] (46:46) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad] [09 Producto Creativo]

No memos

al final, hay entonces toda esta motivación para publicarlo o divulgarlo, de acuerdo a si es escrito ó es un producto, llevarlo a concursos, volverlo internacional, porque ésa es otra de las medidas de la innovación o de la creatividad, la creatividad tiene de todas maneras que trascender lo local, trascender lo puramente regional, trascender lo que solíamos llamar *el país, la patria, la tierra*, tiene que ir a volverse completamente universal

Comment:

El objeto que trasciende

**P18: Ent Directora Directivo 4- 18:49 [Sí, totalmente, la creatividad..] (48:48) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad]

No memos

Sí, totalmente, la creatividad se puede evaluar, yo la evalué y tengo unos indicadores muy precisos, y los escribo y los entrego al inicio del semestre, el primer rasgo de la creatividad, es la radicalidad, con eso yo evalué, los primeros puntos que le doy a los estudiantes, por su radicalidad ¿radicalidad qué quiere decir?, quiere decir que la idea implique una ruptura y esa ruptura debe medirse por el grado de radicalidad que ella tenga frente al estado de conocimiento, entonces los estudiantes... y lo hago también con el propio investigación, establecemos cuál es el estado del conocimiento en ese aspecto, en ese campo en el cual se va a trabajar y frente a eso se establece la idea más radical posible, o se establecen dos o tres, el estudiante lo hace, dos ó tres, frente a ésas escogemos cuál es la más radical, la idea de la... la historia de la creatividad, es la historia de las radicalidades humanas, nosotros trabajamos con la idea de que no es cierto que el conocimiento se produce por acumulación, como un ladrillo sobre otro a lo largo de miles de años, sino que la creatividad se produce por radicalidades, por ejemplo Einstein hizo una gran ruptura frente a lo que se entendía sobre el espacio/tiempo, o Picasso hizo una gran ruptura frente a lo que se entendía por pintura, etc, etc, así mismo, los

estudiantes hacen una gran ruptura con lo que se cree que es el Diseño hasta ese momento y ese umbral de lo que se cree que es el... va, va avanzando conforme pasa el tiempo ¿quién decide cuál es el estado del conocimiento? lo que aportan las revistas indexadas y en general los libros a disposición y la misma comprensión que cada uno va adquiriendo de lo que es el, el estado, bien!, radicalidad fue lo primero; la segunda es que esta idea... sea novedosa en el contexto mundial, o sea, que el estudiante pueda demostrar o el proyecto pueda demostrar que es nuevo, en términos mundiales, no solamente en términos regionales, locales, como les estaba... no!, en términos mundiales ¿cómo lo hace?, esa persona tiene que hacer un sondeo, un rastreo en las redes, en el ciberespacio, en las revistas indexadas, que también están en el ciberespacio, de los avances, eso es muy fácil hoy día hacerlo a través de un motor de búsqueda, te da la respuesta inmediatamente, entonces su idea debe poder superar el marco del conocimiento, y debe también ...dos; la tercera debe *resolver un problema*, o sea, debe ser creativa, innovadora, porque además resuelve un problema o aporta, muy importante para la humanidad, o sea un problema que sea grueso, un problema que hasta ahora no haya sido posible, resolverlo, problemas gruesos en la historia de la humanidad en este momento: el cambio climático, la pobreza, el hábitat humano, la supervivencia, la crisis energética, entre otros, esos gruesos problemas sobre los cuales, ó, las tenemos hace mucho tiempo y no ha habido una respuesta plausible, o empezaron relativamente hace poco en la historia de occidente, como el cambio climático, entonces apuntan en esa dirección; el cuarto punto para medir la creatividad, para evaluarla, ehm, tiene que ver con la plausibilidad, es decir, que sea plausible la idea, ya es diferente decir que sea verdadera, en la Lógica Aristotélica Clásica, se decía que una idea era, era buena, era innovadora, si era verdadera, en esa lógica era binaria, las cosas eran o falsas ó verdaderas, en las lógicas no clásicas, las cosas son plausibles, quiere decir que escuchando los argumentos, ó, escuchando las demostraciones, se puede concluir que es plausible, es decir, que tiene algún sentido de viabilidad de posibilidad mejor esa palabra me gusta más: posibilidad, de posibilidades diría, esa es la definición de plausibilidad y ¿qué quiere decir?, que hay varias que pueden ser plausibles para el mismo problema, y a un estudiante incluso, puede llegar a presentar dos o tres ideas, al respecto del mismo problema, entre ellas puede haber grandes diferencias, incluso contradicciones, pero si las dos demuestran plausibilidad, ambas son, ambas son altamente valoradas.

**222 quotation(s) for code:**

**05 Procesos Creativos**

**Report mode: quotation content, memos and hyperlinks**

**Quotation-Filter: All**

HU: backup of Concepciones de Creatividad en el Diseño Industrial copia

File: [D:\Documentos Perfil\Mis d...\backup of Concepciones de Creatividad en el Diseño Industrial copia.hpr5]

Edited by: Super

Date/Time: 11/10/11 06:32:52 p.m.

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:49 [como de qué se alimenta y como..] (68:68) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

como de qué se alimenta y como transforma la información para que sea una cosa innovadora, ó que sea un ejercicio de creatividad,

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:61 [cómo explotar lo que acabas de..] (84:84) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

cómo explotar lo que acabas de imaginar ó lo que sea, pues no pasa nada, en cambio si empiezas a... como a

la *Aparición de la Virgen* empezarle a... a buscar como el... el no sé qué, no sé dónde

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:64 [como de visión súper amplio, p..] (86:86) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

como de visión súper amplio, pero digamos tu estas buscando... la creatividad es como la respuesta a una pregunta, pero... buscará hacerla de formas diferentes en todos los contextos

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:68 [un adulto ya aprende como a po..] (90:90) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

**Hyper-Links:**

1:67 No, 100% los niños que los adu.. <contradicts>

**[Content for linked quote "1:67"]**

No, 100% los niños que los adultos, porque los adultos ya tenemos... bueno, yo no sé si todavía soy adulto pero (risas)... la cabeza está muy cuarteada, te ponen un montón de paradigmas y te llenan de basura, en cambio los niños, sin importar el resultado les fluye toda la creatividad del mundo, en cambio acá si el resultado de la creatividad te... te cuartea porque entran a uno una cantidad de conceptos que tienen que funcionar dentro de lo que llega a ser creativo ¿ó, no?, en cambio a un niño le importa un rabo todo, entonces es más fácil porque no hay consecuencias, así las haya, tú no las entiendes, entonces, en tu mundo en tu esto no hay. Entonces, totalmente los niños.

un adulto ya aprende como a poner todos esos factores que están en negativo, ponerlos a su favor y eso es lo que puede llegar a ser como el *click* y hacerlo diferente

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:90 [se vuelve un ejercicio diario ..] (109:109) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

se vuelve un ejercicio diario y se puede ir creciendo y ya entiendes que el mundo... de pronto puedes llegar a romper un montón de paradigmas

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:91 [hay un momento entiendes, supo..] (113:113) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

hay un momento entiendes, supongo que se conecta la creatividad con la información que tú tienes y se te *Apareció la Virgen*, a las dos de la mañana (risas) tienes que empezar a trabajar con lo que tienes, con la *Aparición*, o sea puede que siempre haya estado ahí, la hayas tenido la información, pero hasta que no hagas como el *click* y entiendes como la relación de todo, no nace como lo que es... ahí es cuando... es como el detonante de la creatividad, como por un lado como la experiencia y la información, pero hasta que tu no... sí es como el *click*, ahí se te *Apareció la Virgen*, o lo cojo o se va

\*\*\*\*\*

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:5 [tiene también como un pensamie..] (16:16) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

tiene también como un pensamiento ligado al diseño que veo que tiene todo un proceso de creatividad

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:7 [como realmente estar todo el t..] (16:16) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

como realmente estar todo el tiempo en un proceso constante de solucionar las cosas en lo cotidiano, en el diario vivir,

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:11 [Otra característica pienso que..] (20:20) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

Otra característica pienso que es de Mente Abierta también, ósea uno tiene que ser muy de mente abierta pues para crear cosas, si uno está cerrado a estar cuadrulado, como a siempre seguir con los mismos esquemas pues vamos a seguir haciendo exactamente lo mismo, como que no vamos a dejar que nuestras ideas nos lleven aún más allá y vamos a explorarlas de una manera diferente

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:41 [me intriga mucho como él llegó..] (64:64) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

me intriga mucho como él llegó a precisar formas de dormir, leer, pensar...

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:44 [que rompa esquemas sociales co..] (71:71) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

que rompa esquemas sociales como los típicos arquetipos que llevamos en nuestra cabeza del objeto cotidiano

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:46 [la época te dice como que haga..] (71:71) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

la época te dice como que hagas o que se puede hacer, como “bueno no se puede hacer” entonces busquemos el método para hacerlo

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:54 [encontrar el... digamos la soluc..] (83:83) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

encontrar el... digamos la solución a un problema muy rápido, tener métodos no convencionales de solucionar los problemas o de encontrar una respuesta a las cosas

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:55 [bastante creativo de su parte ..] (83:83) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

bastante creativo de su parte que explore desde otros puntos de vista una solución sin que sea realmente la

correcta...

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:60 [si una habilidad como esa, ima..] (83:83) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

si una habilidad como esa, imagínate como la chispa, lo que se.... Como... la solución rápida, el no llegar todo vertical sino... como no ser tan sincrónico... sobre todo en las cosas diarias...

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:95 [pienso que sea da desde el chi..] (114:114) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

pienso que sea da desde el chispazo que les hablaba, como desde ahí empieza de pronto como que un producto puede ser realmente creativo, pero lo que les hablaba acá en el papel dibujando estas sillas y todo, si yo no empiezo a desarrollar mi producto pues se puede quedar en algo muy básico y no voy a terminar de explorar si realmente puede llegar a ser más creativo, entonces sí me parece que también es desde esfuerzo... o sea lo había puesto en cero, pero el chispazo es como lo que lanza las ideas, entonces desde la idea empiezan muchas cosas y... y puede partir de la inspiración pero totalmente desde un esfuerzo y la dedicación

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:96 [La inspiración, desde donde yo..] (116:116) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [06 Acto Creativo]

No memos

La inspiración, desde donde yo eh... estoy viendo digamos una nube y acabo de ver como una forma extraña que me puede remontar a un producto, sea una silla, o un electrodoméstico mucho más complejo o... hasta un automóvil que es como todo un sistema muy complejo... verlo y empezarme a imaginar cosas, desde ahí empieza el chispazo, entonces por eso lo pongo ahí, como que esa inspiración, esa primera imagen, ese chispazo fue lo que me dio el punto de partida para empezar como con esfuerzo y dedicación todo un proceso creativo

Comment:

Analogías

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:98 [como ya una conexión de árbol,..] (118:118) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

como ya una conexión de árbol, y se tiene viene la primera imagen de árbol, no!, o sea los niños todavía... es como: ¿árbol? ay! ¿Árbol? ¿Que era?... o sea como que no han regido tanto esa conexión y está todavía para moldear y que se puede moldear tanto hasta los 12 años que...

Comment:

Proceso Vs. Imaginación Estructurada

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:104 [entonces la creatividad en el ..] (120:120) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

entonces la creatividad en el adulto se basa en relacionar los factores que ya tenemos, las realidad es que ya tenemos empezarlás como a unir para darle solución a las cosas que pueden... entonces la idea es como irse alejando, volver mas elástica la mente del adulto pero teniendo la realidad del adulto

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:105 [por medio de la mente creativa..] (130:130) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

por medio de la mente creativa puede llegar a ser más creativo con elementos reales

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:108 [el adulto empieza a coger como..] (134:134) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

el adulto empieza a coger como elementos de lo que ya está hecho eh... para... para la parte creativa...

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:109 [pero si como que el adulto de ..] (137:137) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

pero si como que el adulto de la experiencia eh... ayuda a manejar procesos creativos, a manejarlos, no a que aparezcan, el niño es mucho más creativo que ¡fun!, pero el adulto desde su experiencia, puede manejarlos, o sea volverlos una realidad, que realmente pues si no es realidad como que queda en la cabecita y nadie se va a enterar nunca

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:112 [puedes hacer frente a la exper..] (141:141) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

puedes hacer frente a la experiencia algo, una habilidad, algo... sacar algo creativo frente a esa experiencia

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:113 [la experiencia de partir de al..] (141:141) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

la experiencia de partir de algo que tú haces, eh... te da como una habilidad también o... una interactividad con las cosas que te ayuda a que seas, pues a que se involucre la creatividad, entonces la experiencia si me parece como el cuestionarse,

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:114 [conocimientos académicos o cie..] (141:141) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

conocimientos académicos o científicos eh... pues también te dan cierta experiencia pero una experiencia ya teórica, entonces como que igualmente siempre se van uniendo... todo... una con la otra, siempre se terminan relacionando en un proceso creativo, entonces la experiencia es todo eso, es como todo, la parte científica, teórica, empírica, los cuestionamientos

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:120 [es un proceso de... de volver la..] (147:147) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

es un proceso de... de volver la imaginación, la inspiración, las ideas, en una idea, en un concepto, en algo,



así no sea físico por lo menos tener esa capacidad de imaginación para unir toda esta *licuadora* y crear algo... algo lo que sea o desarrollar algún problema

\*\*\*\*\*

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:13 [la persona que desarrolló esto..] (33:33) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

la persona que desarrolló esto explotó todos sus sentidos y sus sentimientos al hacer esta forma, creo que vio algo diferente

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:16 [la persona cuando la hizo pudo..] (35:35) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

la persona cuando la hizo pudo haber pensado en diferentes formas y entonces ahí se ve involucrada pues la creatividad precisamente

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:19 [me gusta como esa solución que..] (39:39) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [09 Producto Creativo]

No memos

me gusta como esa solución que le dio al pensar en qué posiciones uno adquiere al estar en una silla o leyendo o viendo una película

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:25 [yo digo que la creatividad en ..] (53:53) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

yo digo que la creatividad en este punto es más de ir mirando qué puedo hacer, es de experimentar, es de analizar las cosas,

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:29 [con todas las cosas que uno va..] (55:55) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

con todas las cosas que uno va pensando y aprendiendo en la vida, así es como vas generando ese cambio en tu mente,

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:34 [Pero la creatividad está en es..] (57:57) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

Pero la creatividad está en eso, en ir la desarrollando para pensar en qué voy a hacer, qué soluciones voy a brindar, en cómo explotar esas cosas que te ha dado la vida, tus pensamientos, tus habilidades...

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:38 [entonces yo creo que ahí está ..] (61:61) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

entonces yo creo que ahí está cuando a uno se le explota la imaginación y la creatividad porque uno empieza a mirar: -ok, él me preguntó que qué quiero lograr-, y son preguntas por resolver, son preguntas como que a uno lo retan y ahí está como ese reto interesante de explotar la creatividad que uno tiene,

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:43 [como mi imaginación vuela y la..] (69:69) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [05 Procesos Creativos]

No memos

como mi imaginación vuela y la creatividad está en cómo yo lo vuelvo realidad

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:53 [porque si no eres curioso y si..] (81:81) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

porque si no eres curioso y si no, como que experimentas, o sea obviamente puede salir y pues la creatividad se explota. Pero yo digo que la curiosidad está en ver todo, en ver todas las posibilidades, en jugar, es más jugar que otra cosa.

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:56 [Para mi la experiencia está en..] (85:85) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

Para mi la experiencia está en evaluar, como en haber aplicado las cosas que yo pensaba, que yo sentía, o la experiencia está también en como ver cómo hago las cosas, si tengo alguna idea o si quiero hacer algo, cómo hago para experimentar eso, cómo hago para llevarlo a cabo, por lo menos para sentirlo y saber si funciona o no.

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:57 [yo digo que los niños de antes..] (87:87) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

yo digo que los niños de antes eran súper, porque entonces ellos como no tenían mucha televisión se la pasaban era proband

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:62 [para mí la creatividad es expl..] (91:91) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

para mí la creatividad es explotar al máximo tus pensamientos, buscar la diferencia, ser rebelde, llevarle la contraria a todo, pero como en esas ideas, cómo llegas a cambiar la forma en la que te han educado, no solamente tus papás obviamente, sino la televisión, los centros comerciales, cosas así,

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:66 [si pienso en algo más, para qu..] (93:93) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

si pienso en algo más, para qué puede servir una lámpara, o sea yo digo que no solamente es cambiarle la forma estética, sino decir ok, esta lámpara no solamente va a servir para iluminar, no se, va a servir para, no se, de portalápices o algo así, como que cambias esa idea que te sesga y si ves las cosas diferentes, si vas un

poco más allá de, yo digo que ahí está la creatividad con el diseño, es cambiar como tu *chip*, pero también cambiar el de los compradores o los usuarios.

\*\*\*\*\*

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:12 [necesita como mucha imaginació..] (30:30) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

necesita como mucha imaginación como para realmente sacar algo así,

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:18 [pero pues a veces cómo llegand..] (49:49) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

pero pues a veces cómo llegando a lo más sencillo es que se sacan pues a veces cosas muy buenas

Comment:

Pensamiento sintético

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:30 [¿cuáles serian esas cosas que ..] (64:65) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 4:31 entonces uno como que, como qu..

**[Content for linked quote "4:31"]**

entonces uno como que, como que empieza a ver esas cosas y como que se acuerda de pues de... como de... de algo que le da como un sentimiento, entonces hace que seas creativo

¿cuáles serian esas cosas que provocan la creatividad o aumentan la creatividad como lo estás diciendo?

MJ: pues yo creo que eso es como con respecto a cada persona, he... de pronto como la felicidad de cada persona, o como los momentos de como de lucidez, como de que algo se te pasó por la mente como por algo que viste, algo muy chiquito, algo muy pequeño. De pronto también los recuerdos como de algo

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:31 [entonces uno como que, como qu..] (65:65) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

**Hyper-Links:**

4:30 ¿cuáles serian esas cosas que .. <continued by>

**[Content for linked quote "4:30"]**

¿cuáles serian esas cosas que provocan la creatividad o aumentan la creatividad como lo estás diciendo?

MJ: pues yo creo que eso es como con respecto a cada persona, he... de pronto como la felicidad de cada persona, o como los momentos de como de lucidez, como de que algo se te pasó por la mente como por algo que viste, algo muy chiquito, algo muy pequeño. De pronto también los recuerdos como de algo

entonces uno como que, como que empieza a ver esas cosas y como que se acuerda de pues de... como de... de algo que le da como un sentimiento, entonces hace que seas creativo

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:37 [la estética a veces es muy... co..] (77:77) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

la estética a veces es muy... como muy... como digo... como que no tiene como una línea recta, como que no va... sino que es algo como muy abierto y es muy como a la opinión de cada persona

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:38 [no es simplemente como... pues c..] (77:77) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

no es simplemente como... pues como... como aprender términos y cosas y definiciones, sino simplemente como también como, como esas definiciones y eso como tu como lo vez y entonces como lo puedes desarrollar pero abiertamente

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:41 [el hecho siempre de tener como..] (81:81) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

el hecho siempre de tener como manualidades, de hacer algo que sea no solamente como escribir o leer, eso hace que la persona, o que uno sea muy creativo, porque uno a veces como que necesita expresarse con algo más que no sea solamente escribir o leer

Comment:

Memoria quinesica, abordaje de los conceptos por medio de los sentidos para ampliar la exploracion del campo conceptual

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:42 [como pensar en algo que a uno ..] (81:81) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

como pensar en algo que a uno no se le ocurre

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:48 [cuando uno también se pierde e..] (95:95) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

cuando uno también se pierde en lo imaginario en algo como irreal le pueden le pueden llegar a uno cosas como muy muy interesantes y muy chéveres como ideas

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:51 [la curiosidad hace que uno enc..] (99:99) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

la curiosidad hace que uno encuentre algo diferente

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:54 [el conocimiento todo el tiempo..] (105:105) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

el conocimiento todo el tiempo está jugando en cuento a la creatividad, pues el hecho de que tu conozcas más y sepas más pues hace que te preguntes al mismo tiempo más y el hecho de que te preguntes pues hace que pues como que crees unas cosas e imagines otras y te provoque como conocer más, como expresarte de otras maneras

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:57 [nos tocaba leernos un libro, y..] (111:111) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

nos tocaba leernos un libro, y con ese libro nos tocaba hacernos unas preguntas sobre el libro, pero entonces solo podías dibujarlas, o pegar cosas o hacer lo que quisieras,

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:64 [la creatividad es como poder d..] (116:116) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [05 Procesos Creativos] [09 Producto Creativo]

No memos

la creatividad es como poder desarrollar algo de muchas maneras y como poder... como sacar algo, que es algo... no sé, que tiene algo muchas funciones

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:66 [para poder diseñar necesitas s..] (120:120) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [10 Relación Creatividad y Diseño]

No memos

para poder diseñar necesitas ser creativa, o sea necesitas como... como poder experimentar con distintas cosas y el hecho de ser creativo ya significa que tu estas diseñando, que estás haciendo algo pues como diferente, que puede ser como innovador

\*\*\*\*\*

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:7 [esta es una exageración de la ..] (27:27) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [09 Producto Creativo]

No memos

esta es una exageración de la forma (1-3), o sea, sigue igual unos patrones pero yo creo que esta (1-1) de pronto rompe los esquemas de la silla, igual que lo que hablaba con la de *LeCorbusier*, y esta igualmente juega con las proporciones pero igual sigue siendo, o sea, sigue manejando las cuatro patas, el espaldar digamos, entonces sí, me parece que la primera.

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:17 [no me da una simple opción par..] (59:59) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

no me da una simple opción para sentarme sino que explora más maneras de la que yo pueda hacer uso de la silla

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:19 [Que explore cosas nuevas, ento..] (65:65) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [09 Producto Creativo]

No memos

Que explore cosas nuevas, entonces, no sé, que de pronto halle relaciones de material, uso, de cosas así que no se vea normalmente en los objetos cotidianos.

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:20 [de pronto que explore formas, ..] (67:67) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

de pronto que explore formas, es que me parece que la creatividad es algo que rompa con los esquemas, entonces es básicamente eso, en cuanto a formas, color, muchas cosas, entonces es cómo pueden mezclarse para llegar a crear cosas nuevas.

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:25 [yo creo que uno con respecto a..] (77:77) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

yo creo que uno con respecto a todas las cosas que vive, aprende o ve, pues puede como hacer asociaciones, asimilar cosas para dar o pensar en algo nuevo que es independiente de cada uno, que se tiene, no sé, desde el punto de vista personal

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:28 [uno encontraba como la composi..] (87:87) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

uno encontraba como la composición , entonces encontraba cosas que uno no ve, sino que son como más abstractas y no sé, me parece que eso era una actividad que desarrollaba mucho mi creatividad

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:29 [es como asociar las cosas como..] (91:91) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

es como asociar las cosas como a formatos que no están identificados o sea, yo nunca me imagino dibujando un olor pero entonces estimula como la percepción de las cosas, es ver eso que nadie más puede ver y que nadie percata y es una actividad muy interesante.

Comment:

Memoria quinesica, abordaje de los conceptos por medio de los sentidos para ampliar la exploracion del campo conceptual

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:35 [a uno le pueden salir por ejem..] (107:107) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 5:36 son como determinantes la una ..

**[Content for linked quote "5:36"]**

son como determinantes la una de la otra, para poder llevar a cabo un producto creativo.

a uno le pueden salir por ejemplo nuevas ideas o nuevos conceptos o pensar en algo innovador, pero si no tiene como un método, no se esfuerza y se dedica, pues es en vano la inspiración, como que no puede materializar la idea y de nada sirve la inspiración, se necesitan mutuamente la inspiración y el esfuerzo y dedicación, para que la creatividad realmente llegue a ser como un producto innovador o creativo o algo así.

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:36 [son como determinantes la una ..] (111:111) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

**Hyper-Links:**

5:35 a uno le pueden salir por ejem.. <continued by>

**[Content for linked quote "5:35"]**

a uno le pueden salir por ejemplo nuevas ideas o nuevos conceptos o pensar en algo innovador, pero si no tiene como un método, no se esfuerza y se dedica, pues es en vano la inspiración, como que no puede materializar la idea y de nada sirve la inspiración, se necesitan mutuamente la inspiración y el esfuerzo y dedicación, para que la creatividad realmente llegue a ser como un producto innovador o creativo o algo así.

son como determinantes la una de la otra, para poder llevar a cabo un producto creativo.

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:38 [pensamos en la manera como lo ..] (113:113) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

pensamos en la manera como lo vamos a traducir, entonces siempre encontramos límites a cosas, en cambio los niños siempre dejan fluir sus ideas

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:39 [De pronto los adultos creativo..] (115:115) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Caracteristicas] [09 Producto Creativo]

No memos

De pronto los adultos creativos piensan más como en ubicarlo en la realidad, o sea, funcionalmente, estructuralmente, cómo puede llegar a materializarse en el contexto, o cómo puede el producto ayudar, si es útil o inútil, o sea es un poco más como aterrizado, como si puede llegar a ser algo necesario para la sociedad o alguna cosa así; en cambio, los niños, pues no sé, son muchísimo más amplios creativamente pero puede que sea una idea muy infantil, muy de su mundo, no se, de pronto los adultos creativos pensamos más en cómo llevar a cabo esos productos realidad y cómo en realidad pueden beneficiar a las personas o a la sociedad.

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:40 [entre más uno conozca y más co..] (117:117) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

entre más uno conozca y más conceptos tenga de pronto uno puede llegar como a, no sé, como a fusionar para tener nuevos conceptos, entonces yo creo que la curiosidad como que lo invita a uno a conocer más y le da a uno más, no sé, más campo pues para... le muestra a uno cosas diferentes.

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:41 [Bueno depende, porque puede ll..] (121:121) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

Bueno depende, porque puede llegar a sesgar un poco o sea que uno siempre se limita a hacer lo mismo, siempre tome los mismos aspectos pero de pronto puede ayudarlo a uno a explorar como nuevas cosas y aprender nuevas cosas que lo ayuden a llevar a cabo y desarrollar nuevos conceptos, o algo así, de pronto, depende del punto de vista.

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:42 [yo en el diseño llevo estudiad..] (123:123) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

yo en el diseño llevo estudiados seis semestres entonces ya sé cómo son los proyectos y ya todo, y a veces siempre me sesgo como a los mismos usuarios, al mismo contexto, a las personas universitarias, entonces ese tipo de cosas, pues porque ya es mi zona como de confort, entonces ya la creatividad está más enfocada a algo, y no la dejo fluir y no la dejo más abierta a otro tipo de cosas que puedan llegar a surgir o a explorar, pues nuevos límites.

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:43 [entre más uno conozca o entre ..] (129:129) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

entre más uno conozca o entre más uno sepa, pues tiene más posibilidades de donde ver y tomar referencias para, como para llevar a cabo las ideas, para hacer conexiones, no sé, entre las cosas, hallar algunas relaciones.

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:45 [generar nuevas ideas y nuevos ..] (133:133) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [05 Procesos Creativos]

No memos

generar nuevas ideas y nuevos conceptos a través de como de los conocimientos que uno puede adquirir y las cosas que el entorno le pueda mostrar a uno y creatividad es un poco como ver las cosas desde otro punto de vista, es encontrar relaciones o cosas que no se ven fácilmente sino ir un poco más allá.

\*\*\*\*\*

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:5 [que tenga como... como... no tanto..] (16:16) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

que tenga como... como... no tanto unas metodologías sino estrategias para hacer sus cosas

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:7 [una persona creativa nunca par..] (16:16) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

una persona creativa nunca para, o nunca se frena o nunca llega a un final, entonces nunca a va ser concisa

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:9 [siempre está intentando atraer..] (18:18) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 6:10 y ya cuando genera, digámoslo ..

**[Content for linked quote "6:10"]**

y ya cuando genera, digámoslo así, ya cuando se logra identificar esa cosa se pasa a la otra, no significa que no pues tenga otras cosas que identificarse, pero ya cuando se logró hacer un patrón con eso se pasa a hacer otro, entonces a eso me refería con patrón...

siempre está intentando atraer cosas nuevas y ponerlas en estos cajones o empezar como a jugar pues como con estos cajones creando precisamente estos patrones, y también una persona creativa que intenta



muchísimos patrones

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:10 [y ya cuando genera, digámoslo ..] (20:20) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

**Hyper-Links:**

6:9 siempre está intentando atraer.. <continued by>

**[Content for linked quote "6:9"]**

siempre está intentando atraer cosas nuevas y ponerlas en estos cajones o empezar como a jugar pues como con estos cajones creando precisamente estos patrones, y también una persona creativa que intenta muchísimos patrones

y ya cuando genera, digámoslo así, ya cuando se logra identificar esa cosa se pasa a la otra, no significa que no pues tenga otras cosas que identificarse, pero ya cuando se logró hacer un patrón con eso se pasa a hacer otro, entonces a eso me refería con patrón...

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:18 [ósea fue una persona que miró ..] (25:25) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

ósea fue una persona que miró pues como mas allá de lo que hace una silla por ejemplo esta que al diseño le puso un corazoncito (1-2) pero pues como... nunca se fue mas como a preguntarse como... como que otras opciones habían

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:44 [¿de que manera el diseño indus..] (83:88) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [05 Procesos Creativos] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

¿de que manera el diseño industrial enseña a ser creativo desde tu punto de vista?

MF: generando problemas, incitando a los fracasos (risas)... he, pues como formándote... pues yo lo hablo en ingles... pues yo lo digo en ingles el *¿what if?* Bueno y que pasa pues usted tenga esto... ¿usted que va a hacer con esto?, y que pasa si le hace esto y que pasa si le hace lo otro, como salgase de las de las líneas, mire a ver que hace

- tal cosa - no, no eso no se puede

- tal otra - no eso no se puede

- tal otra - no, eso no se puede

Hasta que uno llega y dice: esto es así!. Por eso claro es 100% desarrollable.

(Cómo ayuda el diseño industrial) generando problemas, incitando a los fracasos (...) en ingles el *¿what if?* Bueno y que pasa pues usted tenga esto... ¿usted que va a hacer con esto?, y que pasa si le hace esto y que pasa si le hace lo otro, como salgase de las de las líneas, mire a ver que hace (...) Hasta que uno llega y dice: esto es así!.

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:53 [porque los niños precisamente ..] (110:110) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

porque los niños precisamente no no no, no conocen todo, no saben todo, no van en ese camino, están apenas entrando como a esa corriente entonces tienen como una mentalidad más amplia, pues como un espacio más amplio para llenar en la cabeza,

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:54 [muchos adultos se metieron ya ..] (112:112) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

muchos adultos se metieron ya como tanto pues como en la rutina que ya no tiene la predisposición para hacer eso, entonces se preocupan de muchísimas otras cosas y no dejan el espacio, por eso es que uno nunca puede dejar que se le acabe el espacio...

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:57 [tu puedes seguir como el camin..] (122:122) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

tu puedes seguir como el camino de tu experiencia o utilizar tu experiencia para utilizar otros caminos, entonces si sigues el camino de tu experiencia pues ahí te mueres porque simplemente estás haciendo lo mismo y lo mismo y lo mismo, pero si tu utilizas tu experiencia para empujarte a otro lado ahí es pues cuando es bien importante y bien útil en la creatividad.

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:58 [debíamos tener conocimiento en..] (126:126) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

debíamos tener conocimiento en todos los campos, porque tú puedes tener... pues era a lo que me refería que la experie... que la creatividad se desarrollaba, porque si tú tienes algo y no sabes cómo hacerlo pues tienes que tener alguna... algún desarrollo en algún campo para poderlo hacer, no significa que siempre lo vayas a hacer por el mismo campo o que solo tengas un campo de experiencias la idea es que sean pues como muchos y cada vez te metas y aprendas cosas diferentes y te metas en otras cosas diferentes en otros campos

\*\*\*\*\*

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:37 [viéndolas todas completas pues..] (82:82) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [10 Relación Creatividad y Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

7:36 ¿Y en qué radica ese juego al .. <continued by>

**[Content for linked quote "7:36"]**

¿Y en qué radica ese juego al que ahorita te estás enfrentando? o ¿por qué surge ahorita como esa...?

JP: Porque empiezas a hacer comparaciones.

J: ajá ¿Y qué estás viendo en esas comparaciones que lleguen a ser como de aspectos creativos?

viéndolas todas completas pues el ejercicio cambia un montón, como que empiezas a hacer comparaciones, entonces tú puedes comparar esta silla con esta y después comparas esta con esta y empieza a haber un universo de ideas y cambios en tu cabeza que no te imaginas y tienes solo las tres , y por ejemplo si tuvieran

en blanco y negro, también cambiaría mucho la percepción, no hubiera pasado lo que hice ahorita, por ejemplo.

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:69 [porque al estudiar algo tú emp..] (208:208) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

porque al estudiar algo tú empiezas a conocer, comprendes cosas, hay cosas que no comprendes entonces te preguntas, te cuestionas y ese cuestionamiento te lleva como a un reestudio de las situaciones, y entonces en ese juego como de ver lo que ya vi y dudarle, buscarle como una respuesta

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:73 [para mí la creatividad es como..] (212:212) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

para mí la creatividad es como poner tu mente en blanco y esperar a ver qué pasa, si tú le dices a la mente: "bueno, vamos a hacer algo creativo, vamos a diseñar una silla", no es tan divertido, para mí

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:74 [pero sí es importante la maner..] (74:74) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

pero sí es importante la manera como uno se lo presenta a alguien, no sé es que uno viendo todas, la mente le empieza a uno a jugar

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:78 [yo aprendo es cuando dejo de h..] (224:224) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

yo aprendo es cuando dejo de hacer las cosas porque cuando estoy haciendo algo estoy como tan metido en hacerlo y en aprender y en conocer que obvio muchos detalles que cuando no lo estoy haciendo me llegan a la luz.

Comment:

Incubacion

\*\*\*\*\*

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:10 [como objeto no tendría uno sol..] (15:15) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

como objeto no tendría uno solo, tengo muchos, pero es que no los asocio tanto como con la creatividad porque es que detrás del objeto hay como todo un proceso y pues ya se sabe más o menos a dónde se quiere llegar.

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:11 [, cuando tu planeas llegar a a..] (17:17) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

, cuando tu planeas llegar a alguna cosa, a desarrollar un nuevo objeto, tu tienes como un proceso detrás y ya sabes más o menos para dónde quieres ir. Pero ahí entra la creatividad en cómo vas a resolver eso

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:15 [como salirse de la línea que p..] (19:19) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

como salirse de la línea que piensa todo el mundo, me refiero como a pensar distinto que los demás, que no todo tiene que ser en ladrillo sino que hay otras opciones, sino que en mi cabeza las estructuro y sé cómo quiero que queden, busco la manera para que se den

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:16 [creo que piensa distinto para ..] (27:27) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

creo que piensa distinto para llegar al mismo fin.

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:22 [si pensó de una manera totalme..] (57:57) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [09 Producto Creativo]

No memos

si pensó de una manera totalmente distinta digamos esta especie de sofá, que veo como un sofá pero vertical, entonces me gusta esta, salió como con una cosa que nadie se esperaba porque siguen en el lineamiento de “sentémonos uno al lado del otro”, pero nunca pensaron “sentémonos uno encima del otro sin incomodarnos”,

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:23 [pensar totalmente distinto, in..] (62:62) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

pensar totalmente distinto, intentar que las cosas no sean rígidas digamos en un proceso o en un objetivo que uno quiere lograr, uno muchas veces tiene un objetivo en la cabeza y piensa que siempre se va a lograr por el mismo método, cuando uno se sale del método y crea su propio método, yo creo que llega a cosas distintas de la que tiene todo el mundo y por ese lado puede estar la creatividad.

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:36 [ayudarnos a pensar distinto, p..] (87:87) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [05 Procesos Creativos] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

14:31 pero también se puede ir desar.. <continued by>

**[Content for linked quote "14:31"]**

pero también se puede ir desarrollando hasta un punto, de ahí en adelante yo creo que no ... como 50, igual sin posibilidad de desarrollo, bueno hablamos de generalidades, yo creo que puede ser desarrollada hasta un punto, no hasta el 100%

14:35 me acuerdo mucho de Carlos Peñ.. <continued by>

**[Content for linked quote "14:35"]**

me acuerdo mucho de Carlos Peñaranda porque él intentó hacernos ver cosas que estaban con nosotros pero que no las pensábamos, digamos lo del hipercubo con lo de cuarta dimensión, fue una cosa que fue chévere, fue como darse cuenta que uno no puede estar encerrado en unos parámetros como alto, largo y ancho, porque pues hay otros factores que influyen como el tiempo, y me pareció,

ese ejercicio fue el que me quedó más

ayudarnos a pensar distinto, pero mira que ahí vuelvo con el punto de que se desarrolla hasta o sea hasta un límite, mucha gente de la que hizo ese ejercicio con nosotros, mucha gente siguió pensando lineal y mucha gente llegó con productos para ese proyecto que uno decía: ¿Pero bueno dónde está el hipercubo?

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:43 [la persona intenta digamos ada..] (95:95) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

la persona intenta digamos adaptase a su medio y la creatividad puede ser digamos no consciente, entonces se crean métodos creativos de supervivencia pero que no son conscientes

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:52 [este esfuerzo y dedicación yo ..] (105:105) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

este esfuerzo y dedicación yo creo que son las ganas de saber lo que no se sabe como para tener unas herramientas y tomar decisiones con respecto a lo que quiero hacer, entonces yo creo que es por el esfuerzo y la dedicación,

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:59 [un adulto creativo puede llega..] (111:111) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

un adulto creativo puede llegar a romper hasta cierta parte sus engramas sus costumbres, todo lo que tiene en la cabeza para poder tomar decisiones, lo rompe hasta un punto, los niños como no tienen nada de eso en la cabeza piensan como quieren pensar y llegan a soluciones de una manera distinta, puede que a veces sean erróneas, pero esos errores como que ellos mismos se dan cuenta y prefieren llegar a... si los niños por no tener todavía unas costumbres tan arraigadas de pensamiento, son más creativos.

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:63 [cada persona cada vez que nece..] (121:121) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

cada persona cada vez que necesita saber sobre una experiencia que se tuvo antes, la mira y va a decir: -oh, bien-, pero esa misma persona que la está mirando va a tomar una decisión con respecto a esa información que tiene y puede decir, -mmm, bueno, buen punto pero yo le cambiaría esto- y estaría creando o recreando la experiencia de otra persona,

## DOCENTES

**P 8: Ent Docente 1- 8:15 [que observa... fijate lo sensibl..] (20:20) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

que observa... fijate lo sensible, esta observado en una situación que todos hemos tenido pero que nadie pasar por alto y este *man* se la pilló, el que haya sido...

**P 8: Ent Docente 1- 8:23 [¿cuando tú dices Riesgo a que ..] (34:35) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

¿cuando tú dices Riesgo a que te refieres, o que hay detrás de eso?

Carlos: a entrar a un terreno inexplorado, eso como salirse de un espacio de confort y mirar otras cosas por fuera

**P 8: Ent Docente 1- 8:36 [que cause sorpresa, que se sal..] (65:65) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [09 Producto Creativo]

No memos

que cause sorpresa, que se salga de lo convencional, que se arriesgue a explorar otras perspectivas, eso es muy difícil... esa es tal vez la condición mas difícil y la más importante de conseguir, de ver la cosa desde otro punto de vista

**P 8: Ent Docente 1- 8:38 [que hay mucho trabajo antes de..] (71:71) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

que hay mucho trabajo antes de que salga el ¡wow!...

**P 8: Ent Docente 1- 8:43 [un diseñador si no es creativo..] (77:77) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

un diseñador si no es creativo se muere ok, pero es que ese es un pedacito de la ecuación, hablando explícitamente del diseño hay un huevo de trabajo previo y posterior que hay que hacer como parte de todo

**P 8: Ent Docente 1- 8:44 [pues tal vez esa actitud de bu..] (82:82) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

pues tal vez esa actitud de buscar, de preguntarse cosas, de procurar ver los problemas desde otro punto de vista

**P 8: Ent Docente 1- 8:45 [Malcom Gladwell, de un libro q..] (86:86) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 8:46 hay un rollo súper sugerente d..

**[Content for linked quote "8:46"]**

hay un rollo súper sugerente de ese *man*, en ese libro que habla de las horas de trabajo que hay para salir con algo

*Malcom Gladwell*, de un libro que se llama *The Outliers*

**P 8: Ent Docente 1- 8:46 [hay un rollo súper sugerente d..] (86:86) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

**Hyper-Links:**

8:45 Malcom Gladwell, de un libro q.. <continued by>

**[Content for linked quote "8:45"]**

*Malcom Gladwell*, de un libro que se llama *The Outliers*

<continued by> 8:47 el hombre tiene una teoría de ..

**[Content for linked quote "8:47"]**

el hombre tiene una teoría de las 10.000 horas, si uno lleva 10.000 horas haciendo algo ya! Esta al otro lado y es lo que llaman un genio innato noseque vainas, y hace análisis bacanisimos, y pone ejemplos como *Bill Gates* y *Steve Jobs*, que llevaban 10.000 horas programando antes que se les apareciera su respuesta

hay un rollo súper sugerente de ese *man*, en ese libro que habla de las horas de trabajo que hay para salir con algo

**P 8: Ent Docente 1- 8:47 [el hombre tiene una teoría de ..] (86:86) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

**Hyper-Links:**

8:46 hay un rollo súper sugerente d.. <continued by>

**[Content for linked quote "8:46"]**

hay un rollo súper sugerente de ese *man*, en ese libro que habla de las horas de trabajo que hay para salir con algo

<continued by> 8:48 así básicamente si ponen a un ..

**[Content for linked quote "8:48"]**

así básicamente si ponen a un niño las 10.000 horas necesarias hasta cierto punto, cuando ya llegan a eso ya tienen posibili... muchísimas más posibilidades de ser esto, lo que quiero decir es que si hay trabajo duro incluso para... tal vez una personas bajo condiciones que estábamos hablando hace un rato, si se cautiva y si se esmera y si hay un potencial... yo le compre un poco la teoría a *Gladwell*, entonces si!, yo creo que el trabajo si puede conseguir cosas

el hombre tiene una teoría de las 10.000 horas, si uno lleva 10.000 horas haciendo algo ya! Esta al otro lado y es lo que llaman un genio innato noseque vainas, y hace análisis bacanisimos, y pone ejemplos como *Bill Gates* y *Steve Jobs*, que llevaban 10.000 horas programando antes que se les apareciera su respuesta

**P 8: Ent Docente 1- 8:48 [así básicamente si ponen a un ..] (86:86) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

**Hyper-Links:**

8:47 el hombre tiene una teoría de .. <continued by>

**[Content for linked quote "8:47"]**

el hombre tiene una teoría de las 10.000 horas, si uno lleva 10.000 horas haciendo algo ya! Esta al otro lado y es lo que llaman un genio innato noseque vainas, y hace análisis bacanisimos, y pone ejemplos como *Bill Gates* y *Steve Jobs*, que llevaban 10.000 horas programando antes que se les apareciera su respuesta

así básicamente si ponen a un niño las 10.000 horas necesarias hasta cierto punto, cuando ya llegan a eso ya

tienen posibili... muchísimas más posibilidades de ser esto, lo que quiero decir es que si hay trabajo duro incluso para... tal vez una personas bajo condiciones que estábamos hablando hace un rato, si se cautiva y si se esmera y si hay un potencial... yo le compre un poco la teoría a *Gladwell*, entonces si!, yo creo que el trabajo si puede conseguir cosas

**P 8: Ent Docente 1- 8:52 [mire lo que ha hecho toda esta..] (90:90) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

mire lo que ha hecho toda esta gente, arranque desde ahí, si, ser sensible, ver, ver, ver mucho, ir a museos, no ver telenovelas, ocupar su tiempo en...un internet... viendo... si como ser muy muy inquieto, lo que nosotros entendemos por creatividad como diseño tiene que ver con eso, de estar inmerso en todas esas cosas pues salen más, esa es una importante: VER, “un diseñador es lo que ve”

**P 8: Ent Docente 1- 8:55 [No hermano, usted tiene que ha..] (92:92) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

No hermano, usted tiene que hacer una cosa... una fracción de eso, y tiene 18 semanas para hacerlo, y no tiene ninguna experiencia, sumado el estrés y a “trancas y mochas” muchas veces, pero tiene que llegar allá... ahí, en ese trayecto seguramente ellos tienen que verse abocados a ofrecer soluciones

**P 8: Ent Docente 1- 8:71 [necesito “chan” el adulto que ..] (122:122) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

necesito “chan” el adulto que es capaz de traer eso de niño se forma en su mente y está acostumbrado en eso y carga una libreta y apunta y es metódico en eso

\*\*\*\*\*

**P 9: Ent Docente 2- 9:4 [me parece que lo que lo hace c..] (13:13) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

me parece que lo que lo hace creativo es que él en su trabajo genera muchas conexiones, muchas soluciones a asuntos de la vida real, que la gente normalmente no es sensible y esas soluciones es capaz de aplicarlas pienso yo que porque él es diseñador pero también es matemático y también es artista, entonces tiene recursos de conocimientos que le permiten brindar muchos... que le permiten conectar muchos tipos de información distinta para generar soluciones.

**P 9: Ent Docente 2- 9:7 [Yo no creo que un objeto sea c..] (17:17) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 9:8 lo interesante ahí por lo cual..

**[Content for linked quote "9:8"]**

lo interesante ahí por lo cual yo lo categorizo como creativo, es por el hecho de que alguien tuvo la sensibilidad de reconocer una posibilidad en ese objeto, de ese pegamento con ese papel en el mundo real y eso creo que es lo creativo en ese caso



Yo no creo que un objeto sea creativo porque es una condición del hombre, es resultado de un proceso creativo, más bien si lo vemos así sí podría tener algunos: el *post it* por ejemplo, es una cosa muy tonta, fue el producto de una casualidad, pero gracias a un proceso creativo se convirtió en una solución para el mundo real.

**P 9: Ent Docente 2- 9:8 [lo interesante ahí por lo cual..] (17:17) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

**Hyper-Links:**

9:7 Yo no creo que un objeto sea c.. <continued by>

**[Content for linked quote "9:7"]**

Yo no creo que un objeto sea creativo porque es una condición del hombre, es resultado de un proceso creativo, más bien si lo vemos así sí podría tener algunos: el *post it* por ejemplo, es una cosa muy tonta, fue el producto de una casualidad, pero gracias a un proceso creativo se convirtió en una solución para el mundo real.

lo interesante ahí por lo cual yo lo categorizo como creativo, es por el hecho de que alguien tuvo la sensibilidad de reconocer una posibilidad en ese objeto, de ese pegamento con ese papel en el mundo real y eso creo que es lo creativo en ese caso

**P 9: Ent Docente 2- 9:12 [pero el hecho que sea accident..] (19:19) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

pero el hecho que sea accidental no significa que las personas que lo desarrollaron no hubieran visto el potencial, algo debió ocurrir en la mente de esas personas que tomaron las decisiones, en este caso de SONY para reconocer el potencial de que eso podría generar un cambio en las personas, yo no creo que lo hayan dimensionado al principio como todo lo poderoso que fue ese producto para la sociedad, pero sí vieron ese potencial o si no lo hubieran muerto... lo hubieran matado

**P 9: Ent Docente 2- 9:14 [pero hoy creo que es una cosa ..] (21:21) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

**Hyper-Links:**

9:15 me parece que lo interesante n.. <continued by>

**[Content for linked quote "9:15"]**

me parece que lo interesante no es el accidente, porque generar accidentes, porque uno como en el proceso creativo, puede meterse en una situación en donde hay muchas cosas aleatorias y uno podría construir accidentes, llamémoslo así, pero lo interesante y lo valioso ahí es reconocer el valor de ese producto accidental, pero también uno lo podría hacer completamente planeado, es decir, uno puede planear este tipo de situaciones también

pero hoy creo que es una cosa indispensable para tener más posibilidades de ser creativo y las posibilidades aumentan porque es que teniendo el dominio de esos dos mundos, de el matemático y el arte, por ejemplo, serían esos dos... tengo mayor rango de visión de la realidad, tengo mayores herramientas con las cuales ser sensible a mi realidad, que si solamente tuviera una, es como tener uno un ojo en vez de dos, ve uno mejor con dos, y si uno tuviera tres ojos pues vería más de su realidad que si tuviera dos o solamente uno, se vuelve uno más sensible a la realidad por eso digo que creo que una de las partes claves de esa capacidad para ser creativo, es tener muchos ángulos de visión de la realidad y eso es ser artista y matemático al tiempo, o ser cocinero y ser neurólogo al mismo tiempo.

**P 9: Ent Docente 2- 9:15 [me parece que lo interesante n..] (21:21) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 9:14 pero hoy creo que es una cosa ..

**[Content for linked quote "9:14"]**

pero hoy creo que es una cosa indispensable para tener más posibilidades de ser creativo y las posibilidades aumentan porque es que teniendo el dominio de esos dos mundos, de el matemático y el arte, por ejemplo, serían esos dos... tengo mayor rango de visión de la realidad, tengo mayores herramientas con las cuales ser sensible a mi realidad, que si solamente tuviera una, es como tener uno un ojo en vez de dos, ve uno mejor con dos, y si uno tuviera tres ojos pues vería más de su realidad que si tuviera dos o solamente uno, se vuelve uno más sensible a la realidad por eso digo que creo que una de las partes claves de esa capacidad para ser creativo, es tener muchos ángulos de visión de la realidad y eso es ser artista y matemático al tiempo, o ser cocinero y ser neurólogo al mismo tiempo.

me parece que lo interesante no es el accidente, porque generar accidentes, porque uno como en el proceso creativo, puede meterse en una situación en donde hay muchas cosas aleatorias y uno podría construir accidentes, llamémoslo así , pero lo interesante y lo valioso ahí es reconocer el valor de ese producto accidental, pero también uno lo podría hacer completamente planeado, es decir, uno puede planear este tipo de situaciones también

**P 9: Ent Docente 2- 9:25 [la creatividad no es hacer alg..] (26:26) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

la creatividad no es hacer algo distinto sino resolver algo de una manera mucho más eficaz , en ese caso sería tiempo, pero en otras situaciones creo que el factor de tiempo no es tan importante , de pronto podría ser el impacto, que haga algo, que suceda algo mejor en la gente, en las personas.

**P 9: Ent Docente 2- 9:29 [la persona detrás de esta sill..] (34:34) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

la persona detrás de esta silla, que la concibió tuvo que ser, unir muchos puntos de su realidad para poderla llegar a generar y que eso sucediera como un hito en el diseño

**P 9: Ent Docente 2- 9:35 [ser capaz de invitar a la gent..] (38:38) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

ser capaz de invitar a la gente a que se siente en una cosa que parece fría, que parece cortante, que parece incomoda, aunque no lo es, es un ejercicio que esta persona tuvo que resolver en su mente muy bien para lograrlo, ser creativo es también un asunto de retos

**P 9: Ent Docente 2- 9:38 [sino cómo cambiarle la concepc..] (42:42) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

sino cómo cambiarle la concepción a las personas, respecto en este caso a unos materiales, de realizar algo

que normalmente no harían en otro tipo de situación o en otro tipo de producto

Comment:

Los no podría

**P 9: Ent Docente 2- 9:39 [entonces creo que ahí hay un j..] (42:42) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

entonces creo que ahí hay un juego, no solamente en el hecho del producto sino también lo que ese diseñador está planeando para que suceda en las mentes de las personas que se van a sentar ahí.

**P 9: Ent Docente 2- 9:59 [Sí, no tanto como quisiera por..] (73:73) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

Sí, no tanto como quisiera por el espacio pero si, al tratar de hacerlos reconocer su realidad, como yo les digo a ellos , ser creativo no es “saque más ideas pujando”, ser creativo no es ser bueno pujando ideas, mirar para el techo y a ver qué se me ocurre, no, eso no, no es que esa persona que si puja mucho, mira para el techo y no se le ocurre nada, no significa que esa persona no sea creativa, simplemente que de pronto no tiene los insumos necesarios para poder conectar cosas que antes no estaban muy bien conectadas o no habían muchas relaciones , entonces, sí, sí, claro.

**P 9: Ent Docente 2- 9:61 [tratar de ser sensible a mucha..] (75:75) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

tratar de ser sensible a muchas cosas que normalmente no lo somos o que hemos aprendido a no serlo, ehhs como reconocer nuestros sentidos, esa es una, y eso va acompañado después de ser sensibles ya no en términos de nuestros sentidos, sino a las situaciones, a la realidad y convertir esa sensibilidad en oportunidades

**P 9: Ent Docente 2- 9:62 [crear accidentes, que lo menc..] (75:75) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

crear accidentes, que lo mencionaba hace un rato, ponerlos en situaciones en donde los resultados tal vez sean aleatorios y hacer reconocer esos resultados, generarles la posibilidad de que analicen esos resultados a ver si son interesantes para resolver una situación de la realidad.

**P 9: Ent Docente 2- 9:64 [Uniendo cosas que, poniéndolos..] (77:77) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

Uniendo cosas que, poniéndolos en una situación de que reconozcan otra y a ver si hay relaciones entre esas dos cosas que normalmente no tienen relación, por ejemplo conocer, darle color a la canción: “ponga con colores esa canción” y luego “mire a ver en ese montón de manchones, qué patrones, qué figuras puede reconocer”, para desarrollar una silla por ejemplo. Una canción no tiene nada que ver con una silla y una canción no tiene nada que ver con un color, aparentemente, pero ahí pueden encontrar oportunidades, en este caso pueden ser geométricas, para generar una nueva configuración formal de silla, pero los procesos no tienen mucha relación entre sí, aparentemente, simplemente el ejercicio creativo está en reconocer algunos patrones, que por ese proceso puedan ellos visualizar como potenciales e interesantes para el logro del

objetivo en ese caso, que es “haga silla”

**P 9: Ent Docente 2- 9:66 [estoy viendo la situación de o..] (77:77) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

estoy viendo la situación de otras personas en esa realidad y ahí el ejercicio es tratar de ser sensible a lo que esas personas pueden estar sintiendo en ese momento,

**P 9: Ent Docente 2- 9:67 [Eso de observar funciona bien,..] (77:77) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

Eso de observar funciona bien, observar cosas que son comunes

**P 9: Ent Docente 2- 9:78 [hay unos seres humanos que son..] (93:93) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

hay unos seres humanos que son más sensibles a su realidad y pueden unir puntos de esa realidad para generar respuestas más pronto o con menos recursos que otros

**P 9: Ent Docente 2- 9:79 [ese señor tiene más recursos e..] (93:93) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

ese señor tiene más recursos en su mente, en su cerebro, tiene más material en su cerebro para poder procesar más elementos de su realidad

**P 9: Ent Docente 2- 9:88 [no creo que haya mucha diferen..] (107:107) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

no creo que haya mucha diferencia, si la pregunta se refiere a lo que tal vez lo que yo pienso que pasa por su cerebro para enfrentar una situación, no creo que sea mucha la diferencia, en términos de lo que pasa y como uno puntos, que es lo que digo yo de unir puntos para poder lograr un objetivo, el adulto tiene la ventaja de que tiene más conocimiento, más experiencia pero tiene la desventaja de que tiene más preconcepciones y creo que una de las barreras que uno tiene que romper para ser creativo es quitarse todas las preconcepciones, un niño no las tiene.

**P 9: Ent Docente 2- 9:90 [el “¿que tal si?” el preguntar..] (109:109) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

el “¿que tal si?” el preguntarse el “¿qué tal si?” y “¿cómo sería si?” es super importante, es la primera pregunta que debería hacerse.

**P 9: Ent Docente 2- 9:92 [qué papel juega el conocimient..] (112:113) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

qué papel juega el conocimiento en un campo, en la creatividad?

O: Sí, es simplemente el apoyo para poder ver más hacia otros lados distintos de la realidad o para verlo de manera más profunda, eso es un material importante para poder unir más puntos para poder darle solución a lo que esa persona va a querer lograr después

**P 9: Ent Docente 2- 9:98 [simple, técnicamente puede ser..] (119:119) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

simple, técnicamente puede ser muy sencillo, pero fue capaz de unir punticos y de lograrlo

\*\*\*\*\*

**P10: Ent Docente 3- 10:6 [porque si no hay experimentaci..] (18:18) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

porque si no hay experimentación, no hay como llegar a cosas nuevas, no hay como poder ver que hay más allá

**P10: Ent Docente 3- 10:7 [entonces les dio otros usos pe..] (18:18) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

entonces les dio otros usos pero porque estaban metidas dentro de su cabeza pero no estaba pensando todo el día en ellas

Comment:

Incubación.

**P10: Ent Docente 3- 10:14 [jugar simplemente con... con el ..] (43:43) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

jugar simplemente con... con el movimiento y la forma de... con la misma flexibilidad del material

**P10: Ent Docente 3- 10:18 [la forma solucionan todo lo qu..] (60:60) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

la forma solucionan todo lo que es un rollo estructural para uno poderse sentar, eh... lo otro es que empieza a explorar unos nuevos materiales

**P10: Ent Docente 3- 10:23 [Por la exploración, en término..] (70:70) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

Por la exploración, en términos de manejo de material, exploración formal, eh... por romper con los

paradigmas

**P10: Ent Docente 3- 10:28 [es una solución bastante... bast..] (82:82) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

es una solución bastante... bastante pensada, que tiene mucho trabajo en términos de reflexión, muchas horas de echarle cabeza, lo cual no significa que sea básica sencilla

**P10: Ent Docente 3- 10:31 [todo empieza a conjugar nuevas..] (92:92) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

todo empieza a conjugar nuevas cosas, nuevas funciones, nuevas relaciones

**P10: Ent Docente 3- 10:34 [una respuesta hacia algo de un..] (96:96) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

una respuesta hacia algo de una manera muy rápida o que logra relacionar, reflexionar y generar unas conexiones complejas detrás bastante interesantes que logran llegar a soluciones

**P10: Ent Docente 3- 10:35 [podemos ya no estar hablando s..] (96:96) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

podemos ya no estar hablando solamente de la persona como tal sino de los mecanismos que genera la persona para poder lograr la creatividad, eh... mecanismos que le ayuden a generar supuestos distintos, mecanismos que le ayuden a... a reflexionar de maneras diferentes

**P10: Ent Docente 3- 10:38 [mas se adapta el cerebro de la..] (100:100) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

mas se adapta el cerebro de las personas en hacer relaciones que es en ultimas lo que nos va a llevar a... poder llegar a una creatividad

**P10: Ent Docente 3- 10:41 [luego le oí el carretazo a Edg..] (104:104) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

luego le oí el carretazo a Edgar Hernandez y a Juan Pablo Arenas con respecto a la relación que había entre la creatividad y el boceto y... y cómo, básicamente el rollo es que si uno logra demostrar una idea a través del boceto lo que está haciendo al momento de transmitir esa información de cómo entiende su idea a generar un, un tangible o un visual, eh... en la medida en que lo va desarrollando, va fortaleciendo la misma idea, le va metiendo más detalles, va entendiendo como se ensambla, como se usa, como se voltea, como se ve por arriba, como se ve por debajo, y lo que está haciendo en la medida en que va haciendo eso, es que va entendiendo mucho más su idea, se va volviendo mucho mas fuerte ese factor de... de creatividad porque empieza a relacionar muchos otros elementos alrededor, ya dejó de ser simplemente una idea en la cabeza, sino que empieza a ser mas real

Comment:

Estructura preinventiva y procesos de exploración de esta. FWS.

**P10: Ent Docente 3- 10:46 [los van llenando de distintas ..] (104:104) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

los van llenando de distintas experiencias que después pueden usar para su relaciones complejas que les van a ayudar en aspectos creativos

**P10: Ent Docente 3- 10:53 [la inspiración es... es ese algo..] (131:131) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

la inspiración es... es ese algo que te va a dar como... es un detonante, básicamente, porque tu ya puedes tener la respuesta en la cabeza, puedes tener toda la información necesaria con respecto a lo que se está haciendo, pero la inspiración es como... como ese elemento catalizador que permite que todo fluya a través de... de eso, entonces por eso es que muchas veces en los diseños la inspiración se convierte en... en una... en una analogía, en algo que vemos de un lado y simplemente ¡claro! ahí está la respuesta, porque... porque es que el pulpo con sus... con sus ventosas es eso, es lo yo necesitaba y lo que puedo hacer es que toda esa información que tenía la estoy canalizando a través de algo que encuentro una relación y que me genera unas conexiones que puedo adaptar a una relación, entonces sí, creo que la inspiración es eso, es como el canal, el medio, el catalizador de todo el esfuerzo que viene ahí

**P10: Ent Docente 3- 10:56 [creo que bien el esfuerzo y du..] (133:133) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [10 Relación Creatividad y Diseño]

No memos

creo que bien el esfuerzo y durante todo eso lo que pasa es que los sentidos se agudizan y se vuelven unos mayores receptores de este tipo de inspiración, de eso que pudo haber estado ahí toda la vida pero... pero es en unos momentos donde estamos trabajándole que vemos que ahí hay una inspiración, que ahí hay una solución, que ahí hay algo que nosotros podemos hacer, entonces puede que yo venga todos los días y salude a Juanita y vea esos tres cactus de ahí y en este momento no tengo ningún lado... no tenga ninguna información aparte de que son cactus, que son bonitos y que están muy lejos del computador, entonces no están haciendo nada (risas) eh... que me llegue, pero puede que llegue algún tipo de proyecto donde yo tenga que trabajar manejo de aguas y cuando vea que los cactus son unos elementos fundamentales con respecto a... a lo que es contener agua y fortalecer su vivencia a partir de eso, puede que ahí encuentre una inspiración, entonces lo que pasa es que si no estoy metido en ese proyecto pues mis receptores no están enfocados en encontrar ese tipo de soluciones

**P10: Ent Docente 3- 10:62 [creo que es fundamental, porqu..] (145:145) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

creo que es fundamental, porque viene relacionado con todo el tema de explorar, si yo... si yo soy una persona que está explorando continuamente y que me, me estoy haciendo preguntas, y me estoy cuestionando con respecto a porque las cosas son como son, creo que eso es ser curioso, creo que eso es lo que nos está llevando a... a encontrar soluciones, encontrar soluciones no en términos de: "me la encontré uy! Listo ahí está la formula", sino encontrar soluciones en términos de llenarnos de mas experiencias que podemos relacionar y que podamos enfocar hacia algo.

**P10: Ent Docente 3- 10:67 [¿Tú crees que el conocimiento ..] (170:170) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 10:68 creo que es un depende de la s..

**[Content for linked quote "10:68"]**

creo que es un depende de la situación, creo que sí si uno sabe trabajar y sabe aprovecharlo, de ahí viene todo el trabajo y tema interdisciplinar, si uno no sabe como... como absorber... es eso de los sentidos todos enfocados a absorber cosas y de ahí como eso se me convierte en una inspiración o en un insumo del proyecto, si no lo sé manejar simplemente me estoy llenando de información que no voy a saber qué hacer con ella

¿Tú crees que el conocimiento en un campo o en un área, es importante para la creatividad?

**P10: Ent Docente 3- 10:68 [creo que es un depende de la s..] (171:171) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

**Hyper-Links:**

10:67 ¿Tú crees que el conocimiento .. <continued by>

**[Content for linked quote "10:67"]**

¿Tú crees que el conocimiento en un campo o en un área, es importante para la creatividad?

creo que es un depende de la situación, creo que sí si uno sabe trabajar y sabe aprovecharlo, de ahí viene todo el trabajo y tema interdisciplinar, si uno no sabe como... como absorber... es eso de los sentidos todos enfocados a absorber cosas y de ahí como eso se me convierte en una inspiración o en un insumo del proyecto, si no lo sé manejar simplemente me estoy llenando de información que no voy a saber qué hacer con ella

\*\*\*\*\*

**P13: Ent Docente 4- 13:4 [Nosotros lo que hacemos son pr..] (14:14) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

Nosotros lo que hacemos son procesos de innovación que parten de referentes ya constituidos, de los cuales se pueden obtener y abstraer diferentes virtudes o cualidades y que se puedan nuevamente tejer de una manera nueva para dar soluciones diferentes a las existentes , pero la innovación se hace sobre la base de establecer nueva relaciones con las existentes

**P13: Ent Docente 4- 13:23 [me parece más interesante el p..] (39:39) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

me parece más interesante el proceso estructural que tuvo que hacer este personaje para poderla definir y encontrarle las propiedades al material

**P13: Ent Docente 4- 13:35 [más bien un camino por recorrer..] (73:73) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

más bien un camino por recorrer así el producto esté incluso ya realizado porque sobre él se puede



reproyectar también, entonces yo creo que es eso , entender que el proceso creativo no es un proceso lineal, sino es un proceso cíclico

**P13: Ent Docente 4- 13:46 [sino que tiene que haber una r..] (89:89) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

sino que tiene que haber una racionalización de las variables que entran a jugar dentro del proyecto, entonces para eso se necesita esfuerzo y dedicación también, para poder entender de una manera holística, amplia, una situación que se piensa transformar

**P13: Ent Docente 4- 13:48 [los niños están explorando tod..] (93:93) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

los niños están explorando todo el tiempo, estamos explorando todo el tiempo, hay algo que pasa en la evolución o en el crecimiento del ser humano y es que a veces se pierde esa capacidad de establecer encadenamientos sistemáticos de preguntas, nosotros la perdemos, creemos que ya tenemos las respuestas y eso nos coarta muchísimo las posibilidades creativas

**P13: Ent Docente 4- 13:55 [hay que entender el diseño com..] (101:101) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

hay que entender el diseño como un instrumento de transformación que requiere exploración, que requiere tener preguntas, que requiere unas dinámicas permanentes de retroalimentación

\*\*\*\*\*

**P16: Ent Docente 5- 16:5 [Construía todo a partir de exp..] (12:12) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

Construía todo a partir de explicaciones no consistentes con el común ¿no? Entonces siempre estaba agregando, sustrayendo o reinterpretando lo que se decía en términos generales, esa es la pista.

**P16: Ent Docente 5- 16:6 [uno logra esas características..] (14:14) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

uno logra esas características particulares en tanto uno se hace consciente que está trabajando por, o tras la creatividad o cosas por ese estilo, entonces uno finalmente sí va logrando descubrir o reconocer que hay una serie de parámetros que lo van a uno acercando, entre comillas, o lo ponen en disposición de la creatividad

**P16: Ent Docente 5- 16:8 [la conciencia de la búsqueda d..] (16:16) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

la conciencia de la búsqueda de la creatividad, cuando uno escucha o conoce a gente que en términos generales reconoce que ese es su interés , comienza a descubrir que allí desde esa conciencia

**P16: Ent Docente 5- 16:10 [la idea creativa o la idea de ..] (20:20) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [10 Relación Creatividad y Diseño]

No memos

la idea creativa o la idea de diseño tendría que estar asociada a una multiplicidad de aperturas de problemas

**P16: Ent Docente 5- 16:28 [Necesariamente hay que estar c..] (83:83) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [05 Procesos Creativos]

No memos

Necesariamente hay que estar conscientes de que se está buscando la creatividad y para eso hay que estar preparado, es decir, hay que hacer parte de un proceso que de algún modo nos pone frente a la posibilidad de conocerla, porque puede que sea innata pero si no estamos capacitados para verla pues entonces se pasa por alto, entonces creo que en ese sentido tiene que ser a la vez innata y a la vez adquirida, o sea es intuición y razón.

**P16: Ent Docente 5- 16:30 [La posibilidad de ver diferent..] (85:85) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

La posibilidad de ver diferente que te da la manera en particular en la que tú resuelves un problema o en la que tú enfrentas un problema a sabiendas que tienes las herramientas disponibles para enfrentar un problema. Tú frente a ellas o con ellas lo que haces es efectivamente usarlas de la manera particular en que tú lo haces.

**P16: Ent Docente 5- 16:32 [pues en sentido estricto puede..] (91:91) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

pues en sentido estricto puede ser desarrollada porque en la medida en que anteriormente dije que debemos estar conscientes, entre comillas, o preparados para ella en ese sentido es que uno está preocupándose por ella y para eso efectivamente uno la puede ir desarrollando, uno cada vez más en el ejercicio de preocuparse por la creatividad en la medida en que además va construyendo métodos y todas ese tipo de cosas ¿cierto? uno va afinando las estrategias en las que uno mismo, y hago énfasis en “uno mismo” porque no quiero que esto se pueda volver un método, las maneras en que uno mismo efectivamente desarrolla su creatividad, entonces es como si tú sabes qué, entre comillas “no sabes qué...” pero de algún modo presumes que en ciertas condiciones de ambiente ¿cierto? digo ambiente entonces: cuando estás escuchando música, cuando estás a cierta temperatura y tal, has encontrado que coincidentalmente o de algún modo preparado, tus ideas fluyen con mayor nitidez o claridad o velocidad pues entonces de algún modo en ese sentido puedes ir preparando ese territorio para desarrollarla, entonces vas a saber o, entre comillas “vas a presumir” que eso puede ser desarrollado, lo que pasa es que ese desarrollo no garantiza que lo alcances, o sea, uno si puede estar preparado, de alguna manera sí puede de algún modo ir preparándose para desarrollarla pero no te garantiza que lo alcances, en ese sentido yo pienso que sí, que puede ser desarrollada pero a la vez estar allí sin que eso sea una garantía, el hecho que tú estés preparado para la creatividad no quiere decir que vas a ser creativo necesariamente.

**P16: Ent Docente 5- 16:37 [subvertir lo alcanzado, que no..] (99:99) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

subvertir lo alcanzado, que no obstante el trabajo que implica ¿cierto? alcanzar esos puntos, el trabajo no va a

ser interesante y no va a dar resultados si no son capaces ellos mismos de buscarle otra perspectiva

**P16: Ent Docente 5- 16:44 [el aparato cognitivo nos da la..] (109:109) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

el aparato cognitivo nos da la imaginación además, y esa la tenemos todos, claro dependerá que yo sea creativo finalmente en la manera cómo la desarrolle, entre comillas, en la manera en que yo mismo vaya enfrentando los problemas y descubra mis maneras de hacerlo, no solo en el ejercicio académico, en el ejercicio experiencial también

**P16: Ent Docente 5- 16:47 [muy probablemente si me llega ..] (119:119) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

muy probablemente si me llega la inspiración y no estoy pensando en el problema, (aunque esto suena como un poquitico a que la creatividad fuera operativa y no es lo que creo, pero está sonando así, ya tiene que ser así, no sé cómo va a hacer), muy probablemente no me dé cuenta de ella, si me llega cuando estoy emparrandado entonces: “¡juemadre, se me olvidó!” y eso que efectivamente era un destello de luz me llegó en el momento en el que equivocadamente está ¿no cierto? y además lo dejé pasar, porque creo que sí es de todas maneras la creatividad si es contextual, yo efectivamente quisiera estar trabajando cuando me llegan esos destellos para poder conectarlo efectivamente con lo que estoy intentando hacer ¿no?, entonces, por su puesto tiene que ser de ambos

**P16: Ent Docente 5- 16:49 [sí tienes que estar atento, y ..] (121:121) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

sí tienes que estar atento, y estar atento es de algún modo estar dedicado y esforzándote por la inspiración, que cuando te llegue la puedas ver.

**P16: Ent Docente 5- 16:51 [Quizás no es el ejercicio puro..] (123:123) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

Quizás no es el ejercicio puro de obligarme a buscar algo en un sentido creativo ¿no? Como decir: “qué debo hacer, qué debo hacer, qué debo hacer” inspirarme tampoco es copiar lo que veo, inspirarme tampoco es conseguir la referencia justa para resolver un problema, quizá sería como en el momento de ruptura, la inspiración sería como esa paradoja de ese instante que efectivamente es tan veloz y tan sutil, pero aun así lo logra romper todo

**P16: Ent Docente 5- 16:57 [la especialización no favorece..] (145:145) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

la especialización no favorece la creatividad, la transversalización sí, porque te permite entonces por ejemplo jugar con métodos de una cosa para aplicarlos a otra ¿cierto? referencias de una para aplicarlas a otra, y en esa perspectiva es que tú estás jugando a cambiar los parámetros del problema.

**DIRECTIVOS**

**P12: Ent Directivo 1- 12:9 [pero el proceso mental es el m..] (6:6) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

pero el proceso mental es el mismo, es que el proceso proyectual, que se fortalece esencialmente en la creatividad,

**P12: Ent Directivo 1- 12:13 [el Arte Proyectual es un arte.....] (6:6) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

el Arte Proyectual es un arte... el proceso no es análogo, no es un proceso lineal, sino es un proceso muy dinámico y así como plasmas eso, vá y viene, vá y viene, entonces tu pasas de la intuición, ó de la expresión de la idea, la racionalizas, o sea la sometes, a través de los tamices ya racionales de si responde a tal, a tal, a tal, tal variable y vuelves y diseñas una, una actitud creativa que sintetiza todos esos valores y vuelves y, o sea, es un proceso que vá y viene, es sinuoso, así lo he interpretado yo en mi experiencia personal, que sinceramente creo que aplica en las disciplinas que estamos trabajando.

**P12: Ent Directivo 1- 12:14 [no puede ser un proceso lineal..] (6:6) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

no puede ser un proceso lineal, porque la mente nunca es así, no es primero, y entonces, no, no, yo no puedo, no, el proceso, la mente es mucho más dinámica, la mente te lleva a veces a anticiparte al proceso análogo, ó, al proceso analítico y concebir casi que el resultado antes mismo de racionalizarlo, entonces, es un proceso que vá y viene, el proceso proyectual, entonces uno apuesta sustentado su visión proyectual y creativa en una intuición, ó, en, alimentado en posiblemente, experiencias, imágenes, que están ahí acumuladas en tu momento histórico de tu vida y esas se capitalizan y se sintetizan, que ese es un factor, en una forma simultánea, en una imagen que es lo que llamamos el boceto, la idea, el concepto, que es el momento que uno ya hace la analogía de la musa que me apareció y eso pasa, o sea hay un momento en que todo eso se suma y tú lo manifiestas a través, lo que yo llamo los famosos bocetos en Arquitectura, el primer trazo y resulta que en ese primer trazo está toda la potencia creativa y te dá tú a entender por qué se dio así en un instante, pues porque está alimentada posiblemente por toda esa experiencia

Comment:

Capacidad de relación y de síntesis, pensamiento sintético en Gardner y síntesis mental en FWS / El boceto como estructura preinventiva

**P12: Ent Directivo 1- 12:52 [la visión sinuosa del proceso ..] (91:91) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 12:53 entonces el proceso creativo s..

**[Content for linked quote "12:53"]**

entonces el proceso creativo se enriquece en sí mismo más que en función de la crítica, y se enriquece en la medida que uno es capaz de quitarse el piso y creer que aquello que ya construyó, se puede caer, porque eso es lo que te fortalece para seguir buscando, si tú llegas a que ya busqué, encontré la fórmula ideal para resolver los problemas y con eso, satisfice todas mis necesidades de la vida, hasta ahí llegó, y entonces, yo creo que el proceso creativo, necesariamente tiene que tener procesos de crisis, o sea donde uno se quita todos los valores, todo lo que en teoría ha adquirido, con ese potencial que sigue en el tiempo que es esa fuerza de la creatividad y es la que te dá la fuerza a veces para, pero no a veces, sino, para volver y surgir y vuelve y uno cae y vuelve y surge, si Ustedes ven las vidas de los seres que han tenido éxito y que han expresado en el, en los ámbitos creativos,

generalmente son vidas que van sinuosas, hay unas que son planas, hay unas que van hacia abajo, pero yo pienso que en general se presentan siempre procesos de crisis y procesos de renovación.

la visión sinuosa del proceso mental de la creatividad

**P12: Ent Directivo 1- 12:53 [entonces el proceso creativo s..] (93:93) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

**Hyper-Links:**

12:52 la visión sinuosa del proceso .. <continued by>

**[Content for linked quote "12:52"]**

la visión sinuosa del proceso mental de la creatividad

entonces el proceso creativo se enriquece en sí mismo más que en función de la crítica, y se enriquece en la medida que uno es capaz de quitarse el piso y creer que aquello que ya construyó, se puede caer, porque eso es lo que te fortalece para seguir buscando, si tú llegas a que ya busqué, encontré la fórmula ideal para resolver los problemas y con eso, satisfice todas mis necesidades de la vida, hasta ahí llegó, y entonces, yo creo que el proceso creativo, necesariamente tiene que tener procesos de crisis, o sea donde uno se quita todos los valores, todo lo que en teoría ha adquirido, con ese potencial que sigue en el tiempo que es esa fuerza de la creatividad y es la que te dá la fuerza a veces para, pero no a veces, sino, para volver y surgir y vuelve y uno cae y vuelve y surge, si Ustedes ven las vidas de los seres que han tenido éxito y que han expresado en el, en los ámbitos creativos, generalmente son vidas que van sinuosas, hay unas que son planas, hay unas que van hacia abajo, pero yo pienso que en general se presentan siempre procesos de crisis y procesos de renovación.

**P12: Ent Directivo 1- 12:78 [romper esos códigos es el ejer..] (111:111) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

romper esos códigos es el ejercicio a mi manera de ver primero, que puede empezar a generar nuevas formas de aproximación a la realidad

**P12: Ent Directivo 1- 12:80 [la imaginación y la prolongaci..] (111:111) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 12:81 cómo la idea la puedo plasmar ..

**[Content for linked quote "12:81"]**

cómo la idea la puedo plasmar entonces la herramienta son los diferentes medios, el medio más natural es su mano, ¿verdad? como la herramienta de expresión, pero la imaginación si uno pudiera proyectarla de alguna forma con equipo, imaginen la, la, pues lo peligrosa que podría llegar a ser esa herramienta

la imaginación y la prolongación a través de la mano en el boceto, nunca la vá a poder reemplazar esa herramienta, y tú lo ves, lo que te decía, un *Le Corbusier* cuando hacía tres líneas y en esas tres líneas estaban plasmadas todo el potencial de su idea ¿por qué?, porque la velocidad es la síntesis que tiene la mente nunca la vá a tener eso y está mediada a través del mismo elemento, que es la prolongación de la mente que es la mano, el boceto es simplemente una expresión de una centésima de segundo, donde, tú expresas una idea

Comment:

¿mediación?

**P12: Ent Directivo 1- 12:81 [cómo la idea la puedo plasmar ..] (111:111) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

**Hyper-Links:**

12:80 la imaginación y la prolongaci.. <continued by>

[Content for linked quote "12:80"]

la imaginación y la prolongación a través de la mano en el boceto, nunca la vá a poder reemplazar esa herramienta, y tú lo ves, lo que te decía, un *Le Corbusier* cuando hacía tres líneas y en esas tres líneas estaban plasmadas todo el potencial de su idea ¿por qué?, porque la velocidad es la síntesis que tiene la mente nunca la vá a tener eso y está mediada a través del mismo elemento, que es la prolongación de la mente que es la mano, el boceto es simplemente una expresión de una centésima de segundo, donde, tú expresas una idea

[Comment for linked quote "12:80"]

Comment:

¿mediación?

cómo la idea la puedo plasmar entonces la herramienta son los diferentes medios, el medio más natural es su mano, ¿verdad? como la herramienta de expresión, pero la imaginación si uno pudiera proyectarla de alguna forma con equipo, imaginen la, la, pues lo peligrosa que podría llegar a ser esa herramienta

**P12: Ent Directivo 1- 12:85 [¿Ustedes se imaginan, la mente..] (113:113) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

¿Ustedes se imaginan, la mente de ese Ser Humano?, ¿en todo ese potencial?, pues claro está absolutamente aniquilado, porque es tan rutinario su proceso de pensamiento, que pues sucumbe en esa cotidianidad y se muere

**P12: Ent Directivo 1- 12:92 [yo pienso que una de la dificu..] (120:120) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Características] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

yo pienso que una de la dificultades que tenemos como Seres Humanos, es que, no nos conocemos lo suficiente, no conocemos nuestros potenciales, los desconocemos y... y si hubiera un mecanismo para uno poder determinar: mire es que definitivamente estoy, tengo, mis condiciones naturales me permiten desempeñarme de mejor forma en este ámbito

Comment:

Por falta de conocimiento no se puede explorar el espacio conceptual

**P12: Ent Directivo 1- 12:117 [No forzaba el acto creativo, e..] (158:158) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 12:119 entonces ahí tienes que libera..

[Content for linked quote "12:119"]

entonces ahí tienes que liberar, ¿cómo te liberas?, es lo que te digo, entonces pues hombre, dé una vuelta, respire, mire el paisaje, trate de buscar que, que sus ánimos y su espíritu, entren en sintonía y productividad, para poder entrar ya en acción del proceso creativo...

No forzaba el acto creativo, entonces qué hacía, pues, me iba, caminaba, miraba, respiraba y dejaba que ese momento, como potencializar ese momento, a veces, pues no, la vida, las circunstancias no te permiten eso

Comment:

Incubación

**P12: Ent Directivo 1- 12:119 [entonces ahí tienes que libera..] (158:158) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

**Hyper-Links:**

12:117 No forzaba el acto creativo, e.. <continued by>

**[Content for linked quote "12:117"]**

No forzaba el acto creativo, entonces qué hacía, pues, me iba, caminaba, miraba, respiraba y dejaba que ese momento, como potencializar ese momento, a veces, pues no, la vida, las circunstancias no te permiten eso

**[Comment for linked quote "12:117"]**

Comment:

Incubación

entonces ahí tienes que liberar, ¿cómo te liberas?, es lo que te digo, entonces pues hombre, dé una vuelta, respire, mire el paisaje, trate de buscar que, que sus ánimos y su espíritu, entren en sintonía y productividad, para poder entrar ya en acción del proceso creativo...

\*\*\*\*\*

**P15: Ent Directivo 2- 15:2 [capacidad para combinar distin..] (13:13) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

capacidad para combinar distintos elementos

**P15: Ent Directivo 2- 15:7 [es lo que me parece que he obs..] (21:21) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

es lo que me parece que he observado de distintas personas que no solamente vienen del mundo del diseño sino de la música, o de la literatura, ¿cierto? , es como esa apertura que se tiene a distintas visiones, o sea no se anclan a un solo, a una sola visión, a un solo paradigma, no, eso significa que también son personas que tienen mucha capacidad de escucha ¿no?, o de reconocimiento de otras cosas y de otras personas.

**P15: Ent Directivo 2- 15:12 [la creatividad también con esa..] (27:27) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

la creatividad también con esa noción también de querer transformar

**P15: Ent Directivo 2- 15:21 [la integración me parece que e..] (56:56) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

la integración me parece que es creativo

**P15: Ent Directivo 2- 15:31 [pasar de lo analítico a lo sin..] (82:82) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

pasar de lo analítico a lo sintético

**P15: Ent Directivo 2- 15:32 [creando los mecanismos para qu..] (82:82) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

creando los mecanismos para que pueda ser un trabajo propio del proceso y no como un proceso en ruptura

**P15: Ent Directivo 2- 15:45 [pero mira ahí la ruptura que h..] (88:88) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

pero mira ahí la ruptura que hay, o sea, ¿si?, la capacidad también de generar conceptos y luego llevarlo al ámbito o la forma, por supuesto, y miro imagen luego vamos a llegar a objetos

**P15: Ent Directivo 2- 15:74 [el que desbarata el juguete es..] (148:148) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

el que desbarata el juguete es un teso porque lo que está haciendo es explorando, cómo es eso, cómo está armado

**P15: Ent Directivo 2- 15:79 [La experiencia te puede llevar..] (158:158) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

La experiencia te puede llevar a desarrollar la creatividad ¿si?, o sea, si tú has encontrado digamos que hay ciertos mecanismos que te ayudan para resolver un problema, pues tú acudes a eso porque tú ya a través de tu experiencia lo asumiste como un secreto, ¿si? es un secreto que tú tienes de tu trayectoria de vida que te dice: “siempre que me pasa esto yo hago esos pasos y me funcionan” ¿cierto? más o menos.

Comment:

Heurística.

**P15: Ent Directivo 2- 15:82 [algo que ya tienes te lleva a ..] (162:162) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

algo que ya tienes te lleva a otras cosas ¿si? y te permite plantearte nuevas búsquedas o nuevas tensiones

**P15: Ent Directivo 2- 15:86 [una capacidad humana que tiene..] (168:168) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [05 Procesos Creativos]

No memos



una capacidad humana que tiene que ver con la capacidad de transformar, con un proceso, me parece que es un proceso que permite transformar, un proceso que permite, digamos generar otras visiones de mundo, otras posibilidades, lo relaciono sí con la posibilidad de innovar, de la inspiración hacia su desarrollo

\*\*\*\*\*

**P17: Ent Directivo 3- 17:8 [Creo que rompió un modelo que ..] (24:24) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

Creo que rompió un modelo que era recurrente, o sea llevábamos muchísimos años pensando en una solución a la movilidad y creo que este ha sido un modelo que rompió las reglas o las maneras como se había resuelto anteriormente.

**P17: Ent Directivo 3- 17:17 [o sea hay un proceso de pensam..] (52:52) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 17:19 si yo pensara en que mis deter..

**[Content for linked quote "17:19"]**

si yo pensara en que mis determinantes de diseño para hacer un sofá o una poltrona, cómoda, abullonada, redondeada, pues el acero inoxidable no sería el material, entonces acercar ese concepto de ese material que *per se* no tiene esas características, ponérselas es un camino muy largo ¿si?

o sea hay un proceso de pensamiento fuerte, pensando cómo con un material plano logro las formas de un sofá que es abullonado, no sé si la palabra sea correcta, por los cojines pero eso se da por un relleno, aquí no es un plano, a mí me parece que hay un proceso fuerte mental y cómo hacer para que un material frio como el acero inoxidable, al ser curvado empiece a ablandarse no en su estructura física, no sus propiedades físicas sino en lo que comunica, o sea, la parte simbólica ante la persona que lo está observando

**P17: Ent Directivo 3- 17:19 [si yo pensara en que mis deter..] (52:52) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

**Hyper-Links:**

17:17 o sea hay un proceso de pensam.. <continued by>

**[Content for linked quote "17:17"]**

o sea hay un proceso de pensamiento fuerte, pensando cómo con un material plano logro las formas de un sofá que es abullonado, no sé si la palabra sea correcta, por los cojines pero eso se da por un relleno, aquí no es un plano, a mí me parece que hay un proceso fuerte mental y cómo hacer para que un material frio como el acero inoxidable, al ser curvado empiece a ablandarse no en su estructura física, no sus propiedades físicas sino en lo que comunica, o sea, la parte simbólica ante la persona que lo está observando

si yo pensara en que mis determinantes de diseño para hacer un sofá o una poltrona, cómoda, abullonada, redondeada, pues el acero inoxidable no sería el material, entonces acercar ese concepto de ese material que *per se* no tiene esas características, ponérselas es un camino muy largo ¿si?

**P17: Ent Directivo 3- 17:23 [aunque hay un rompimiento de p..] (56:56) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 17:24 porque esta persona no estaba ..

**[Content for linked quote "17:24"]**

porque esta persona no estaba pensando en silla ¿cierto? estaba pensando en otro sistema de soporte, o sea, rompió el paradigma desde la definición por lo tanto me parece que el proceso creativo unió cosas más distantes entonces me parece que el esfuerzo es mayor; cuando uno tiene un referente y simplemente cambia algunas configuraciones, me parece que el proceso es más corto, eso no es que esté mal pero es más corto, aquí es más largo, estoy relacionando cosas que naturalmente no están relacionadas, aquí silla, esto es un silla rara, esto es un butaco ¿cierto? las otras son sillas, en láminas de acero, o en cartón corrugado, etc. pero al fin y al cabo silla, aquí esto ya no es una silla entonces se me sale del concepto pero “sirve para” por eso considero que el proceso creativo ahí es mayor.

aunque hay un rompimiento de paradigmas de la típica silla, de todas maneras utilizan los mismos elementos, o sea una estructura con un soporte sillín y un soporte en la espalda y un apoyo lumbar, etc., ¿cierto?, como una modulación etcétera, pero esto no, esto es como un bosque, esto es como el concepto del prado, ya hay una analogía mayor

**P17: Ent Directivo 3- 17:24 [porque esta persona no estaba ..] (56:56) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

**Hyper-Links:**

17:23 aunque hay un rompimiento de p.. <continued by>

**[Content for linked quote "17:23"]**

aunque hay un rompimiento de paradigmas de la típica silla, de todas maneras utilizan los mismos elementos, o sea una estructura con un soporte sillín y un soporte en la espalda y un apoyo lumbar, etc., ¿cierto?, como una modulación etcétera, pero esto no, esto es como un bosque, esto es como el concepto del prado, ya hay una analogía mayor

porque esta persona no estaba pensando en silla ¿cierto? estaba pensando en otro sistema de soporte, o sea, rompió el paradigma desde la definición por lo tanto me parece que el proceso creativo unió cosas más distantes entonces me parece que el esfuerzo es mayor; cuando uno tiene un referente y simplemente cambia algunas configuraciones, me parece que el proceso es más corto, eso no es que esté mal pero es más corto, aquí es más largo, estoy relacionando cosas que naturalmente no están relacionadas, aquí silla, esto es un silla rara, esto es un butaco ¿cierto? las otras son sillas, en láminas de acero, o en cartón corrugado, etc. pero al fin y al cabo silla, aquí esto ya no es una silla entonces se me sale del concepto pero “sirve para” por eso considero que el proceso creativo ahí es mayor.

**P17: Ent Directivo 3- 17:28 [me parece que el proceso creat..] (64:64) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

me parece que el proceso creativo no fue consecuente con el uso

**P17: Ent Directivo 3- 17:29 [Pues insisto en que el objeto ..] (66:66) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad] [05 Procesos Creativos]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 17:48 Que yo creo que en la creativi..

**[Content for linked quote "17:48"]**

Que yo creo que en la creatividad en sí, no hay aciertos ni desaciertos, en un objeto sí, entonces como producto de un proceso creativo si de ahí sale una silla, yo analizo la silla, yo puedo evaluar la

silla.

Pues insisto en que el objeto no puede juzgarse creativo sino el proceso que tuvo la persona al crearlo, porque el objeto no crea solo ni tiene inteligencia.

**P17: Ent Directivo 3- 17:30 [de qué manera yo puedo concebi..] (68:68) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

de qué manera yo puedo concebir un concepto de un objeto a partir de elementos que yo recojo de otras cosas, es decir, en la medida en que yo relaciono conceptos. Para mí es muy importante el tema de la relación, entonces me parece que entre más lejanos sean las cosas que yo relaciono, los elementos y los conceptos que estoy relacionando, pues a veces es más difícil ¿cierto? y hacerlo bien me parece que requiere un proceso más complejo, entonces la creatividad de alguna manera es pensamiento complejo, es decir, yo estoy relacionando cosas que naturalmente no se relacionan y de hecho así me parece que es una estrategia para romper paradigma, por lo tanto considero que un objeto que rompa un paradigma fue creado por alguien que hizo un proceso pues más complejo, relacionó más cosas, analizó el estado del arte, entendió o hizo relaciones por fuera del objeto mismo, que si uno solo las cosas intrínsecas al objeto, me parece que es más fácil porque todo se relaciona, digamos en un primer nivel, con ese concepto, pero si yo... porque conceptos hay millones, entonces si yo soy capaz de relacionar con otro concepto, pues primero cojo el hilo de ese otro concepto, ya hay todo un reto y luego “cómo lo hago” y cómo sintetizo algo que sea en sí un nuevo concepto o refuerce el concepto inicial que yo tenía

**P17: Ent Directivo 3- 17:34 [todo ser humano la tiene, a me..] (80:80) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [05 Procesos Creativos]

No memos

todo ser humano la tiene, a menos que tenga un problema fisiológico o mental, no sé, pero creo que se puede desarrollar, ¿cierto? en la medida en que desarrollo, yo insisto no sé si estoy bien, en la capacidad de las relaciones de los conceptos, o sea, cuando yo relaciono la gastronomía con la movilidad de Bogotá, ¿qué tiene que ver eso?, cuando soy capaz de relacionarlo estoy construyendo un concepto complejo, cuando yo relaciono un vaso con agua o con líquido, pues es una relación evidente, inmediata, me parece menos compleja, entonces en la medida en que yo elaboro pensamientos más complejos, puedo generar conceptos más complejos, creo que la creatividad ahí se puede desarrollar más.

Comment:

El desarrollo de la creatividad como resultado de un proceso mental, no solo ubicado en la persona o en el contexto como lo dicen otros entrevistados.

**P17: Ent Directivo 3- 17:36 [¿Tú crees que la enseñanza del..] (81:84) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

¿Tú crees que la enseñanza del Diseño Industrial puede desarrollar la creatividad?

R: Sí.

M: ¿En qué medida o de qué manera?

R: Pues en la medida en que uno empieza a promover que los estudiantes generen relaciones complejas. Cuando los estudiantes entran en los primeros semestres, digamos que ellos traen una capacidad, una creatividad, digamos, innata ¿cierto? pero no desarrollada de hecho cuando uno les pide un trabajo, ellos relacionan por lo general las cosas más inmediatas que tienen, es lo natural, muchas veces en esa relación

inmediata también hay cosas muy complejas, hay pensamientos muy complejos, pero así ellos construyan pensamientos muy complejos la gran mayoría de las veces no son conscientes de eso o sea, así sean a veces muy creativos, como no son conscientes entonces a veces aciertan en un proyecto y a veces no, todavía no lo saben manejar muy bien

Comment:

Artículo sobre creatividad y diseño, revista mente y cerebro, diferencia entre diseñadores expertos y novatos.

**P17: Ent Directivo 3- 17:44 [hacer relaciones distantes con..] (86:86) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

hacer relaciones distantes conceptualmente hablando, mi estrategia pedagógica tiene nombre propio y se llama “hibridaciones del diseño”

**P17: Ent Directivo 3- 17:47 [en la medida en que yo más pue..] (86:86) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

en la medida en que yo más pueda complejizar un problema me parece que mi mente se amplía y tengo más posibilidades, puedo crear por diferentes caminos, romper más paradigmas, pues es una estrategia que yo utilizo.

**P17: Ent Directivo 3- 17:52 [qué tan complejo es el argumen..] (96:96) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

qué tan complejo es el argumento que está elaborando para unir relaciones o reunir conceptos distantes, cómo argumenta el paso que da, cómo entiende incluso hasta su intuición, por qué toma decisiones

**P17: Ent Directivo 3- 17:62 [los sistemas complejos no se p..] (121:121) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

los sistemas complejos no se pueden explicar a partir de sistemas de sistemas lineales, por eso existen los sistemas lineales, los sistemas complejos, el esfuerzo y la dedicación para mí es lineal, eso no significa que esté mal y que lo otro esté bien , o sea , no es mejor los sistemas no lineales a los lineales, simplemente que son distintos, pero considero que para la creatividad

Comment:

Heurísticas y algoritmos.

**P17: Ent Directivo 3- 17:65 [si yo intervengo también desde..] (123:123) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

si yo intervengo también desde otras perspectivas es también probable que yo acierte pero que acierte desde una postura que nadie o muy pocos han pensado, entonces puede ser mucho más interesante

**P17: Ent Directivo 3- 17:69 [esa capacidad de relacionar co..] (134:134) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 17:70 la elaboración de esa relación..

**[Content for linked quote "17:70"]**

la elaboración de esa relación es más consciente en el adulto, menos consciente en el niño pero puede tener, si bien al hacerlo conscientemente podría avanzar en otras cosas, también ese exceso de conciencia te genera también yo creo que un velo

esa capacidad de relacionar cosas que aparentemente están lejos, como el niño no tiene de pronto esa medida y no le da miedo el riesgo

**P17: Ent Directivo 3- 17:70 [la elaboración de esa relación..] (134:134) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

**Hyper-Links:**

17:69 esa capacidad de relacionar co.. <continued by>

**[Content for linked quote "17:69"]**

esa capacidad de relacionar cosas que aparentemente están lejos, como el niño no tiene de pronto esa medida y no le da miedo el riesgo

la elaboración de esa relación es más consciente en el adulto, menos consciente en el niño pero puede tener, si bien al hacerlo conscientemente podría avanzar en otras cosas, también ese exceso de conciencia te genera también yo creo que un velo

**P17: Ent Directivo 3- 17:75 [“pues como tengo experiencia, ..] (141:141) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

puede ser negativo en algunas ocasiones cuando mi experiencia entonces me genera también un lastre, una manera de hacer las cosas y se me vuelven un paradigma ahí: “pues como tengo experiencia, como lo he hecho así toda la vida pues entonces es así” y cuando hago ese discernimiento digo: “No es por acá” y de pronto : “uy! Estoy desechando algo importante” entonces hay que manejarla con mucha prudencia

**P17: Ent Directivo 3- 17:77 [hay que saber discernir cuando..] (145:145) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

hay que saber discernir cuando vale la pena salirse de ese paradigma y casi que negar lo que ha propuesto o concluido un área de conocimiento en particular

**P17: Ent Directivo 3- 17:80 [no es más que coger toda esa c..] (149:149) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

no es más que coger toda esa cantidad de elementos y relacionarlos, ¿Cuáles elementos? Los que tenga yo en la cabeza y los que encuentre en el contexto y crear algo nuevo, recrear, ¿cierto? pero eso siempre está relacionado a futuro, a mi manera de ver, la creatividad siempre está relacionada con el futuro

**P17: Ent Directivo 3- 17:81 [cuando yo me imagino mentalmen..] (149:149) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

cuando yo me imagino mentalmente ese proceso y esa sucesión de cosas y de hechos y de fenómenos que se vuelven , en este caso, un objeto llamado lanza, pero yo no me estaba imaginando la lanza, yo me estaba imaginando a alguien cazando un mamut gigante o algo así, o un bicho gigante, matándolo con eso, lo que antes no podía hacer ¿si?, cómo transformo yo un espacio en aras de la adaptación, entonces ese es el proyecto, ese es el elemento de anticipación, así lo considero.

\*\*\*\*\*

**P18: Ent Directivo 4- 18:2 [imaginación, porque es la capa..] (3:3) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

imaginación, porque es la capacidad humana que permite la innovación, es decir, la innovación puede hacerse con tecnología, con ciencia, con habilidades, pero la imaginación, es la capacidad humana que directamente la permite

**P18: Ent Directivo 4- 18:5 [su interés por la interdiscipl..] (7:7) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

su interés por la interdisciplinariedad, es decir, él produce conocimiento, no solamente en Ciencias de la Computación, que es su campo tanto de formación, como de trabajo, sino que además él produce conocimiento para cualquier área del saber, entonces, sus productos, son utilizados tanto en psicología, como en educación, como en diseño, como en física, es decir en todos los campos del saber, interdisciplinarios; la segunda condición que citaría, sería su relación con el espectro de las artes, es una persona que, si bien trabaja en una ciencia tan dura como puede ser la computación y toda la ciencia asociada a ella, sin embargo, su interés por las artes, su conocimiento, por ejemplo de John Cage, músico, ó de artistas plásticos de mil novecientos veinte, hasta la fecha, le han signado a él, una posibilidad de entender la imaginación humana, más allá de cualquier tipo de formatos, de reglas, de, de normas ó de certitudes y eso, creo que se lo ha dado su vínculo con las artes.

**P18: Ent Directivo 4- 18:9 [el Diseño Artificial, es un co..] (11:11) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

el Diseño Artificial, es un conjunto de ideas propuestas, pueden ser objetos, ó, pueden no serlo, que tienen que ver con entender o pensar que es posible vivir entornos artificiales, es decir, que la Especie Humana, nosotros, no estamos solamente condicionados a vivir en lo que solíamos llamar entornos humanos, ó entornos naturales

**P18: Ent Directivo 4- 18:12 [la comprensión de que se ha pr..] (13:13) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

producen una ruptura con las ideas tradicionales y que ya estaban siendo adoptadas, eso da en un sentido positivo la comprensión de que se ha producido una ampliación, una ampliación de lo que solíamos llamar para nosotros, un entorno, cuando en la historia del conocimiento se produce una ampliación es muy interesante, importante porque quiere decir que lo humano se ha ampliado, o sea ha obtenido una serie de “plus”, es decir se han ampliado ¿qué?, las capacidades humanas, nuestra capacidad de inteligencia cognoscitiva, la producción de conocimiento se ha ampliado por un mecanismo que tiene que ver con las

ideas que van con la tecnología y con la ciencia, entonces, capacidades humanas ampliadas

**P18: Ent Directivo 4- 18:22 [es que tiene otra forma de pre..] (20:20) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 18:25 es una silla que tiene que ver..

**[Content for linked quote "18:25"]**

es una silla que tiene que ver con un anacronismo y una historia y es que desafortunadamente la creatividad sí está ligada a la época y el tiempo, una sociedad describe qué le parece creativo de acuerdo a sus propios referentes y una persona también, entonces esta silla quizás en los años veintes pudo haber sido novedosa seguramente, con relación a las sillas clásicas que vienen heredadas de Luis XV y de todo el estilo canónico que implantó Francia, pero hoy día, ya, ya es una cosa muy en desuso

**[Comment for linked quote "18:25"]**

Comment:

El considerar algo creativo depende de la época

es que tiene otra forma de presentarse, no hay repetición de lo que ya conocemos y maneja como una idea de pliegues, de unas aristas, de una cierta abstracción que de todas maneras sigue siendo un valor interesante que inició vamos a decir en mil novecientos veinte, con la *Bauhaus*, que luego en los cincuenta se reprodujo con el arte conceptual y que de todas maneras es un paradigma todavía interesante de explorar, la abstracción como un mecanismo mediante el cual la literalidad y la obviedad se... ya no forman parte, sino que hay una vuelta como a las formas iniciales para podar su posibilidad

Comment:

Abstracción FWS

**P18: Ent Directivo 4- 18:56 [sólo pocas de ellas, en este m..] (50:50) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

la mayor diferencia pienso que estriba en que sólo pocas de ellas, en este momento, suelen entrenarse y dedicarse por un ejercicio mental permanente a tratar de producir creatividad, ó, producir innovación

**P18: Ent Directivo 4- 18:71 [mi visión con la imaginación e..] (58:58) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

mi visión con la imaginación está más ligada en este momento a formas de racionalidad y formas de lógica, que no son clásicas, son cerebrales exclusivamente, son también corporales, pero que de todas maneras están ligadas a un esfuerzo de, de disciplina, dedicación, sobre todo de querer hacerlo

**P18: Ent Directivo 4- 18:76 [los niños están más dispuestos..] (62:62) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

los niños están más dispuestos al juego, que es una de las vías ya claras por las cuales accede a la creatividad, y que los adultos dedicados a los juegos demuestran esos rasgos todavía

**P18: Ent Directivo 4- 18:77 [en la medida en que Usted se s..] (62:62) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

en la medida en que Usted se sienta o experimente más la libertad, frente a las ideas, frente a las limitaciones, frente a lo que debe y no debe hacer, eeh, puede generar más creatividad, puede generar, más ideas novedosas, incluso sin saberlo, haciéndolo tú las has establecido

**P18: Ent Directivo 4- 18:85 [interés y desapego son dos de ..] (66:66) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos]

No memos

interés y desapego son dos de la misma balanza, quiere decir que, si hay un deseo por encontrar algo que aún no se ha encontrado, es el motor que lo mueve, pero si también hay un suficiente desapego, que forma parte de la curiosidad, que es una especie, como de, de desinterés, o de no compromiso entregado por eso, eeh, la persona puede encontrar cuáles son las dificultades y puede tener una visión mucho más plausible y certera, mucho más acertada de lo que realmente va a encontrar

**P18: Ent Directivo 4- 18:87 [el conocimiento, ojalá dentro ..] (70:70) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

el conocimiento, ojalá dentro de la mayor capacidad de campos posibles, el conocimiento en un campo, como decir, una persona formada solamente en Diseño Industrial, ok, es importante porque forma parte de esa experiencia y de esa formación de capacidades cognitivas y metodológicas, para poder producir una nueva idea, pero, mejor aún, el conocimiento en dos campos, tres campos y muchos más campos, porque la persona que logra, eeh, de acuerdo a sus posibilidades, un mayor conocimiento del saber, puede enfrentar de una manera interdisciplinaria, lo cual es equivalente a decir más plausible una buena idea innovadora, que una persona que lo hace sólo desde una esquina, eeh, digamos eso está demostrado, obviamente no sólo en la investigación, sino en las capacidades cognoscitivas que tienen los adultos creativos, los adultos creativos, más creativos, son aquellos que tienen conocimientos en varios campos

Comment:

Entre mas campos de conocimiento mas posibilidades de ampliar el espacio conceptual - Boden

**79 quotation(s) for code:**

**06 Acto Creativo**

**Report mode: quotation content, memos and hyperlinks**

**Quotation-Filter: All**

---

HU: backup of Concepciones de Creatividad en el Diseño Industrial copia

File: [D:\Documentos Perfil\Mis d...\backup of Concepciones de Creatividad en el Diseño Industrial copia.hpr5]

Edited by: Super

Date/Time: 16/10/11 09:40:00 a.m.

---

**P 1: Ent Estudiante 1- 1:38 [también depende, lo que les de..] (54:54) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

también depende, lo que les decía: el contexto, de la familia en la que tú na... pues naces, eh... porque te



enseñan a entender la vida desde muchos puntos de vista

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:43 [trabajar bajo presión y todo e..] (66:66) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

trabajar bajo presión y todo eso, desarrolla

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:45 [como que te exige un montón ma..] (66:66) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

como que te exige un montón mas y pues los países del tercer mundo, podría asegurarlo, que llegan a ser como más exigentes en cuanto a eso porque la gente... ejemplo en Cazucá, la gente tiene que ser como muy creativa, no hacer lo mismo que hacen todos porque sino su familia no va a poder salir adelante, pero no tienen nada, al mismo tiempo como no tienen material ni nada con qué, ni información, ni bibliografía, ni nada, o sea es la creatividad en el ya, en el ahora, en el resolver problemas de la vida real

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:56 [porque la desarrollan más, por..] (74:74) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

porque la desarrollan más, porque su vida laboral o lo que sea gira en torno a eso

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:57 [Porque una persona se va a ver..] (78:78) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

Porque una persona se va a ver de pronto coartada por lo que lo... rodea, de pronto yo puedo inclinarme más hacia un tipo de creatividad en cuanto a... algún desarrollo de alguna cosa, que si nazco ó vivo, ó, trabajo en una cosa totalmente diferente, mi creatividad, va a ser inclinada hacia... ni más ni menos, pero sí diferente.

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:59 [no sé si la creatividad es alg..] (80:80) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [06 Acto Creativo]

No memos

no sé si la creatividad es algo que tú pones, o alguien desarrolla esto y la usa para una cosa, pero no sé si es lo mismo que tu le pones a este a pesar que la desarrolle para otra cosa

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:62 [eso requiere de esfuerzo y tra..] (84:84) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

eso requiere de esfuerzo y trabajo y dedicación, investigación, entonces creo que sí, si es la inspiración pero también es esfuerzo y dedicación.

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:66 [la inspiración es como el bomb..] (86:86) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [06 Acto Creativo]

No memos

la inspiración es como el bombillo que se prende, pero si no la desarrollas, pues de pronto no eres creativo

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:72 [por ejemplo el ejemplo de Cazu..] (94:94) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 1:73 depende la creatividad de cada..

**[Content for linked quote "1:73"]**

depende la creatividad de cada uno (risa) como tomo la *Aparición de la Virgen*

por ejemplo el ejemplo de Cazucá es la creatividad y todos están detrás de la *Aparición de la Virgen*, porque eso es lo que los puede llegar... a marcar una diferencia, pero si tú eres constante y lo buscas, y puedes llegar a... a marcar una gran diferencia

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:73 [depende la creatividad de cada..] (94:94) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

1:72 por ejemplo el ejemplo de Cazu.. <continued by>

**[Content for linked quote "1:72"]**

por ejemplo el ejemplo de Cazucá es la creatividad y todos están detrás de la *Aparición de la Virgen*, porque eso es lo que los puede llegar... a marcar una diferencia, pero si tú eres constante y lo buscas, y puedes llegar a... a marcar una gran diferencia

1:94 la inspiración también es como.. <continued by>

**[Content for linked quote "1:94"]**

la inspiración también es como que se te *Apareció la Virgen*

depende la creatividad de cada uno (risa) como tomo la *Aparición de la Virgen*

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:79 [de pronto si tú conoces mucho ..] (100:100) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

de pronto si tú conoces mucho más el Universo se te abre, o habrá otra persona que conoce lo mismo pero el Universo se le cierra... entonces, como es tan subjetivo, pues, la experiencia, sí te cuarteas la creatividad, para bien o para mal.

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:88 [la creatividad del que uno vié..] (109:109) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

la creatividad del que uno viéndose con el contexto, con el tiempo, con lo que va pasando, porque puede que lo que es vigente hoy en cuanto a creatividad y mañana ya no

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:93 [¿Qué sería eso inspiración par..] (85:86) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

¿Qué sería eso inspiración para tu actividad?

Paloma: Pues, mmm, no sé, de pronto... no sé si la creatividad es como en un contexto así... como de visión súper amplio, pero digamos tu estas buscando...

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:94 [la inspiración también es como..] (94:94) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 1:73 depende la creatividad de cada..

**[Content for linked quote "1:73"]**

depende la creatividad de cada uno (risa) como tomo la *Aparición de la Virgen*

la inspiración también es como que se te *Apareció la Virgen*

\*\*\*\*\*

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:9 [Esa sería otra palabra “inspir..] (16:16) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [06 Acto Creativo]

No memos

Esa sería otra palabra “inspiración”, como que saltan siempre en un proceso creativo, tampoco tiene que ser metodológico, pero aun así salen ideas

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:92 [En la persona totalmente... ahí ..] (112:112) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

En la persona totalmente... ahí sí sin margen de error (risas)... porque me parece que es la persona quiera... o sea, el ambiente no te está exigiendo que tienes que ser creativo

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:93 [no porque se hayan criado como..] (112:112) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

no porque se hayan criado como en un ambiente es que son creativos

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:94 [no creo que sea el ambiente o ..] (112:112) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

no creo que sea el ambiente o los factores los que afectan la creatividad de una persona sino totalmente de la persona, la persona ve dentro de su ambiente las cosas o no las ve, y así esté muy desarrollado siempre hay oportunidades... siempre!... entonces siempre se puede hacer algo, o siempre desde una empresa desde el punto en el que lo veamos siempre se puede hacer algo

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:96 [La inspiración, desde donde yo..] (116:116) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [06 Acto Creativo]

No memos

La inspiración, desde donde yo eh... estoy viendo digamos una nube y acabo de ver como una forma extraña que me puede remontar a un producto, sea una silla, o un electrodoméstico mucho más complejo o... hasta un automóvil que es como todo un sistema muy complejo... verlo y empezarme a imaginar cosas, desde ahí empieza el chispazo, entonces por eso lo pongo ahí, como que esa inspiración, esa primera imagen, ese chispazo fue lo que me dio el punto de partida para empezar como con esfuerzo y dedicación todo un proceso creativo

Comment:  
Analogías

\*\*\*\*\*

**P 3: Ent\_Estudiante\_3- 3:42 [porque creo que de la persona ..] (69:69) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

porque creo que de la persona está el cómo me quiero desenvolver, cómo quiero explotar pues como esos dones, por decirlo así, pero el ambiente muchas veces nos exige cosas, o nos envuelve, por decirlo así, a hacer otras cosas, o sea a qué está pidiendo la gente, qué está pidiendo

\*\*\*\*\*

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:4 [satisfacer de pronto a una soc..] (17:17) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

satisfacer de pronto a una sociedad que están buscando siempre es eso, algo como diferente y un cambio, como algo nuevo.

Comment:  
el comentario surge de pensar en una persona creativa

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:44 [yo creo que en la mitad, porqu..] (85:85) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

yo creo que en la mitad, porque pues así como una persona puede influir mucho, pues el ambiente también o sea todo lo que te suceda alrededor hace que se te ocurra algo, una idea o algo, pero también lo que te dice una persona o como actúa una persona hace que también tu veas cosas diferentes

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:67 [o sea no todo es inspiración, ..] (91:91) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

o sea no todo es inspiración, uno no puede sentarse y esperar que la inspiración le llegue, uno también tiene que esforzarse por buscarla, es mas eso esforzarse por buscar la inspiración, y pues dedicarse a tenerla todo el tiempo tambien, como a buscarla en cualquier espacio en cualquier cosa y en cualquier persona, entonces por eso no es completamente inspiración y pero pues tampoco es solamente esfuerzo

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:68 [a inspiración no sé yo lo veo ..] (93:93) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

a inspiración no sé yo lo veo como todo, todo te puede inspirar, desde la cosa más chiquita te puede traer a ti como algo y como que mostrarte una idea, hem... como... y también es algo como que, como que... o sea tu no todo el tiempo estas inspirado, no todo el tiempo estas con ideas si, entonces la inspiración es algo como que llega por algo que la crea, o que te dá a ti esa inspiración o por una persona, o por un... no sé

\*\*\*\*\*

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:33 [el ambiente es muy determinant..] (103:103) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

5:34 En la mitad. <continued by>

[Content for linked quote "5:34"]

En la mitad.

el ambiente es muy determinante, o sea el ambiente toma aspectos relevantes y uno arma conceptos respecto a lo externo, o sea, pues influye en la persona cómo asimile o como haga, como interrelacione todo lo que el ambiente le proporciona, o sea, pues de parte y parte.

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:34 [En la mitad.] (101:101) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 5:33 el ambiente es muy determinant..

[Content for linked quote "5:33"]

el ambiente es muy determinante, o sea el ambiente toma aspectos relevantes y uno arma conceptos respecto a lo externo, o sea, pues influye en la persona cómo asimile o como haga, como interrelacione todo lo que el ambiente le proporciona, o sea, pues de parte y parte.

En la mitad.

\*\*\*\*\*

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:49 [tiene que haber una... como una ..] (104:104) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

tiene que haber una... como una armonía en los dos, porque la persona tiene que estar dispuesta a hacerlo pues tiene que tener la mentalidad de hacerlo, pero necesita el ambiente para hacerlo porque pues de alguna forma se tiene que empezar y alguna cosa hay que preguntarse, alguna cosa hay que cuestionarse y ¿pues eso esta donde? pues en el ambiente no está solo en la persona, entonces pues por eso 100% persona y 100% ambiente...

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:51 [¿de dónde proviene la inspirac..] (107:108) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

¿de dónde proviene la inspiración?

MF: de la pregunta pasada, de la persona y del espacio, del ambiente, pues porque es como pues a mí me parece que la inspiración nace es de cómo tu vez las cosas, como tu vez tu ambiente, ósea ahí está la persona y el ambiente, pues que como te digo, la inspiración para mi es sinónimo de creatividad

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:70 [a mí me parece que la inspirac..] (106:106) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 6:71 inspiración, porque es que si ..

**[Content for linked quote "6:71"]**

**inspiración**, porque es que si usted sigue con la misma pues se va a chocar con la misma, usted tiene que tener... es que la inspiración es sinónimo de creatividad, cuando uno está inspirado es porque está pensando, ósea es porque tiene ganas de ser creativo, no porque “ay! Entonces hoy estoy creativo pero no estoy inspirado” No!

a mí me parece que la inspiración no es algo que se dé momentáneamente como: “ay! Hoy no estoy inspirado”, no lo que pasa es que hoy tiene es pereza, entonces debes tener... ósea la inspiración la tienes siempre

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:71 [inspiración, porque es que si ..] (106:106) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

6:70 a mí me parece que la inspirac.. <continued by>

**[Content for linked quote "6:70"]**

a mí me parece que la inspiración no es algo que se dé momentáneamente como: “ay! Hoy no estoy inspirado”, no lo que pasa es que hoy tiene es pereza, entonces debes tener... ósea la inspiración la tienes siempre

**inspiración**, porque es que si usted sigue con la misma pues se va a chocar con la misma, usted tiene que tener... es que la inspiración es sinónimo de creatividad, cuando uno está inspirado es porque está pensando, ósea es porque tiene ganas de ser creativo, no porque “ay! Entonces hoy estoy creativo pero no estoy inspirado” No!

\*\*\*\*\*

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:53 [porque cada cabeza es un mundo..] (156:156) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

**Hyper-Links:**

7:52 En todos los seres humanos som.. <continued by>

**[Content for linked quote "7:52"]**

En todos los seres humanos somos creativos

porque cada cabeza es un mundo, como una señora me dijo por ahí un día, entonces todos vemos el mundo de una manera diferente entonces, así vivamos en el mismo mundo, entonces creo que todos podemos ser creativos, todos, por el simple hecho de vivir en un mismo lugar y percibir de una manera diferente, yo creo que eso ya es ser creativo, sí, evidentemente todos los seres humanos, todos los seres vivos somos creativos, no sólo los seres humanos

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:54 [¿El factor que más influye en ..] (160:160) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 7:55 mi filosofía de vida dice que ..

**[Content for linked quote "7:55"]**

mi filosofía de vida dice que todo debe estar equilibrado, si estamos desequilibrados pues hay alguna falla. ¿Por qué en el centro?, porque creo que los factores personales influyen un montón pero están medidos también en el ambiente o en el entorno en el que estás, entonces yo creo que ambos son igual de importantes.

¿El factor que más influye en la creatividad? Para mí equilibrado.

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:55 [mi filosofía de vida dice que ..] (164:164) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

7:54 ¿El factor que más influye en .. <continued by>

**[Content for linked quote "7:54"]**

¿El factor que más influye en la creatividad? Para mí equilibrado.

mi filosofía de vida dice que todo debe estar equilibrado, si estamos desequilibrados pues hay alguna falla. ¿Por qué en el centro?, porque creo que los factores personales influyen un montón pero están medidos también en el ambiente o en el entorno en el que estás, entonces yo creo que ambos son igual de importantes.

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:56 [¿Cuáles serían esos factores p..] (166:168) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

¿Cuáles serían esos factores personales?

JP: Los gustos, las experiencias que uno ha vivido y como las relaciones que uno ha tenido con ciertas personas cercanas pues a su actividad y pues el ambiente siempre influye, o sea, tú no vas a, siendo la misma persona no te va a salir la misma silla dibujada, poniendo el ejemplo de la silla, no te va a salir el mismo diseño estando tú en el bosque, en medio de la naturaleza, que estando en Chapinero, eres la misma persona con las mismas experiencias, los mismos gustos, pero el ambiente también influye , entonces por eso creo que tiene que estar como equilibrado y siempre y siempre va a ser diferente.

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:57 [En la inspiración totalmente, ..] (172:172) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 7:58 ¿Qué sería la inspiración? Yo ..

**[Content for linked quote "7:58"]**

¿Qué sería la inspiración? Yo creo que el conjunto de la situación en la que me encuentro, el proyecto que estoy trabajando y del ambiente en el que me encuentro, esas tres cosas me dan la inspiración, pero la inspiración pueden ser ideas, sentimientos, flujos energéticos, pero para mí están ligadas como esas tres cosas, a la suma de eso, la inspiración para mí es como un resultado sinérgico, tu no te lo esperas, y si sumas cada una de las partes nunca te va a dar lo mismo, nunca te va a dar eso

En la inspiración totalmente, si en inspiración porque por más que te esfuerces y te dediques a crear algo nuevo, ya tienes unos parámetros establecidos entonces siempre te van a llegar como esas ideas, como que yo veo el esfuerzo y la dedicación como, es bueno en cierta medida pero me parece que si uno se extralimita en ese esfuerzo y esa dedicación de “vamos a sacar algo creativo”, pues vas a terminar bloqueándote, no te va a llegar como las mismas ideas, no te va a fluir de la misma manera , creo que la creatividad sí es inspiración, inspiración, como hablábamos antes , de la persona y del ambiente, todo está relacionado, creo yo, entre más te esfuerces sin querer hacerlo, de pronto no vas a llegar a un buen resultado.

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:58 [¿Qué sería la inspiración? Yo ..] (176:176) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

7:57 En la inspiración totalmente, .. <continued by>

**[Content for linked quote "7:57"]**

En la inspiración totalmente, si en inspiración porque por más que te esfuerces y te dediques a crear algo nuevo, ya tienes unos parámetros establecidos entonces siempre te van a llegar como esas ideas, como que yo veo el esfuerzo y la dedicación como, es bueno en cierta medida pero me parece que si uno se extralimita en ese esfuerzo y esa dedicación de “vamos a sacar algo creativo”, pues vas a terminar bloqueándote, no te va a llegar como las mismas ideas, no te va a fluir de la misma manera , creo que la creatividad sí es inspiración, inspiración, como hablábamos antes , de la persona y del ambiente, todo está relacionado, creo yo, entre más te esfuerces sin querer hacerlo, de pronto no vas a llegar a un buen resultado.

¿Qué sería la inspiración? Yo creo que el conjunto de la situación en la que me encuentro, el proyecto que estoy trabajando y del ambiente en el que me encuentro, esas tres cosas me dan la inspiración, pero la inspiración pueden ser ideas, sentimientos, flujos energéticos, pero para mí están ligadas como esas tres cosas, a la suma de eso, la inspiración para mí es como un resultado sinérgico, tu no te lo esperas, y si sumas cada una de las partes nunca te va a dar lo mismo, nunca te va a dar eso

\*\*\*\*\*

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:25 [Uno innato tiene como la perce..] (68:68) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo] [06 Acto Creativo]

No memos

Uno innato tiene como la percepción, de cómo ve el mundo y cómo lo transforma, pero el contexto te va diciendo más o menos cómo seguir unos lineamientos, y ya cuando tú tienes esos lineamientos tu decides como “no tiene por qué ser siempre así”, o sea, eso de innato de que quiero pensar distinto, eso, por eso lo puse como más adquirido que innato.

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:32 [como que todas las teorías que..] (79:79) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [06 Acto Creativo]

No memos

como que todas las teorías que ya están definidas, digamos que te limitan y si tu no vienes con esa postura crítica desde pequeño de preguntarte ¿y por qué? ¿y por qué? Y desarmas tus juguetes y vas haciendo cosas que te solventes las dudas que tienes, yo creo que ya después cuando te lo van a desarrollar llega hasta un cierto punto, porque tú te vas a ceñir como con los procesos que te van a enseñar para no ser creativo, entonces no creo que llegues a poder aprovechar toda la creatividad que puede explotar la persona, si no está ahí desde pequeña.



**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:39 [hay muchas situaciones que inf..] (91:91) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

hay muchas situaciones que influyen para que tú seas creativo

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:44 [si o sea, tú necesitas sobrevi..] (95:95) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [06 Acto Creativo]

No memos

si o sea, tú necesitas sobrevivir y adaptarte a tu medio, y mientras tengas esa necesidad tú vas a tener que crear algo distinto a lo que han creado todos, para poder entrar ahí y poder mantenerte

Comment:

FWS "un ambiente donde el cambio es la norma"

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:48 [Yo creo que viene como, de la ..] (101:101) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

Yo creo que viene como, de la persona podría venir como un 70 u 80% y del ambiente un 20%, por lo mismo que les decía, lo crítico de la persona la hace creativo, la influencia del ambiente siempre la vamos a tener, pero ya depende de la persona cómo quiere efectuar sus soluciones

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:54 [yo creo que si puede haber alg..] (107:107) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 14:55 esta inspiración no la entendi..

**[Content for linked quote "14:55"]**

esta inspiración no la entiendo como caída del cielo sino como la influencia que el medio está ofreciendo sobre mí.

yo creo que si puede haber algo de inspiración, no como que me cayó del cielo, sino qué tanto me está afectando el contexto

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:55 [esta inspiración no la entendi..] (107:107) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

14:54 yo creo que si puede haber alg.. <continued by>

**[Content for linked quote "14:54"]**

yo creo que si puede haber algo de inspiración, no como que me cayó del cielo, sino qué tanto me está afectando el contexto

esta inspiración no la entiendo como caída del cielo sino como la influencia que el medio está ofreciendo sobre mí.

**DOCENTES**

**P 8: Ent Docente 1- 8:41 [uff si! Hay gente que puede de..] (75:75) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

uff si! Hay gente que puede demorarse toda la vida estudiando pero hay veces que te sale, que fluyes, la única explicación que uno puede encontrar ahí es que está en la persona...

**P 8: Ent Docente 1- 8:61 [En la persona!, el ambiente lo..] (102:102) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

En la persona!, el ambiente lo tenemos, el ambiente es el mismo para todos, pero es la persona es la que tiene esa sensibilidad para ver el ambiente diferente

**P 8: Ent Docente 1- 8:63 [inspiración? Carlos: Como la e..] (107:108) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

inspiración?

Carlos: Como la epifanía, la revelación, el momento después de todo

Comment:

Su respuesta esta mas cercana a "esfuerzo y dedicación", esta es su definicion para inspiración.

\*\*\*\*\*

**P 9: Ent Docente 2- 9:80 [O: Yo creo que el ambiente. M:..] (95:97) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

O: Yo creo que el ambiente.

M: ¿Cuáles son las razones para ubicarlo en ese lugar?

O: Porque si cuento con que yo soy creativo y muy sensible a mi realidad pero no tengo razones por las cuales serlo o motivaciones que me afecten, que me impulsen para cambiarlo, pues no está el motorcito, pues, tengo todo el potencial pero no la... tengo el motor pero no la gasolina, entonces no arranco para ser creativo, el ambiente creo que es el motor de esa creatividad, no el motor, la gasolina, más bien, el motor lo tengo, lo tienen las personas.

**P 9: Ent Docente 2- 9:81 [Porque yo creo que la inspirac..] (101:101) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

Porque yo creo que la inspiración no es un rayo que le llegue a uno, ni un don, una cosa medio sobrenatural tampoco, sino, sino es la visión que tienen las personas, gracias a que conocen una situación y tienen los recursos de conocimiento pa` poderla transformar y eso entonces necesita, yo puedo obtener mejores resultados creativos si me esfuerzo siendo sensible, si me esfuerzo y me dedico a formarme para poder cambiar esa realidad.

**P 9: Ent Docente 2- 9:85 [ahí tiene que enfrentar nuevos..] (105:105) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

ahí tiene que enfrentar nuevos retos, el ambiente lo reta hey! Ahí unimos varios puntos!, el ambiente lo reta, y el niño es más sensible a lo que toca, lo que huele, lo que ve, lo que escucha es nuevo, entonces tiene más elementos para poder transformar esa realidad o lograr sus objetivos.

\*\*\*\*\*

**P10: Ent Docente 3- 10:51 [la creatividad si es innata a ..] (121:121) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

la creatividad si es innata a todos, la tenemos todos, pero es lo que pasa alrededor de nosotros lo que puede maximizar o lograr, lograr que una persona sea mucho más creativa que otra, eh... el, el naufrago en la isla, puede que nunca haya sido una persona creativa, pero ahora tiene que sobrevivir, entonces eso se tiene que despertar y se tiene que desarrollar mucho mas rápido de acuerdo a la situación en la que está, lo que decía ahorita, una persona que trabaja en un medio donde tiene que estar dando soluciones de diseño todos los días, pues es una persona que se encuentra en un ambiente que, que le va a estar exigiendo mucho mas que otras, eh... entonces creo que el factor más influyente en la creatividad si bien es... es la sinergia entre los dos, entre la persona y el ambiente en el que se está desempeñando y desarrollando

**P10: Ent Docente 3- 10:52 [es como Dr. House, (risas)... Dr..] (129:129) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

es como Dr. House, (risas)... Dr. House llega un momento donde ¡plum! algo lo inspira, que eso siempre pasa como en los últimos cinco minutos del capítulo, pero... pero has llevado todo un capítulo trabajándole a este asunto que es lo que... lo que logra generar esas reflexiones, esas, esas uniones, esas conexiones, de lo... de todo lo que él sabe, entonces, eh.. si la inspiración es fundamental, pero es la inspiración mas todo este esfuerzo y dedicación, yo puedo, yo puedo ser un inspirado en la vida, pero si no trabajo en lo que me inspiré, pues no lo voy a, no lo voy a lograr, entonces creo que está como un... no lo puse en un punto medio porque... porque creo que el esfuerzo y la dedicación es un poco, un poco más fuerte que solo la inspiración

**P10: Ent Docente 3- 10:54 [la inspiración es... es ese algo..] (131:131) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

la inspiración es... es ese algo que te va a dar como... es un detonante, básicamente, porque tu ya puedes tener la respuesta en la cabeza, puedes tener toda la información necesaria con respecto a lo que se está haciendo, pero la inspiración es como... como ese elemento catalizador que permite que todo fluya

\*\*\*\*\*

**P13: Ent Docente 4- 13:10 [he tenido la posibilidad de tr..] (18:18) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

he tenido la posibilidad de trabajar con comunidades, comunidades particulares: étnicas, afros , indígenas, o comunidades consideradas vulnerables, como grupos de desplazados y cuando hay situaciones críticas, la creatividad empieza a brillar, es decir, cuando los recursos son limitados, cuando los conocimientos son escasos, cuando las posibilidades económicas no existen, ahí es cuando surge el aspecto creativo de las

personas, porque la modalidad de solucionar los problemas de manera autónoma exige eso, entonces he conocido personas más creativas en estos contextos que incluso dentro de la Facultad donde estamos.

**P13: Ent Docente 4- 13:40 [en la mitad, la persona por ra..] (85:85) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

en la mitad, la persona por razones que ya he mencionado por su motivación y compromiso para la transformación responsable, teniendo la visión de un futuro mejor, porque todo proyecto desde el punto del vista de diseño, nace sobre la esperanza de que pueda ser un futuro mejor, siempre los objetivos están fundados en que las situaciones mejoren, que sean mayores beneficios para las personas, entonces sí depende de la persona, pero definitivamente el contexto marca unos puntos importantísimos porque dentro del contexto es donde suceden las dinámicas y es donde existen ya respuestas, ningún proyecto nace de cero y ningún proyecto nace solo, se hace solo además; entonces yo pensaría que la persona sí y el ambiente también, pero no la persona sino las personas, las mejores creaciones son, se dan de manera colectiva, cuando se logra constituir un escenario de inteligencia colectiva para la transformación, ahí es cuando pienso que la creatividad se pone efervescente.

\*\*\*\*\*

**P16: Ent Docente 5- 16:7 [de todas maneras la musa llega..] (14:14) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

de todas maneras la musa llega para los que la están buscando con mayor facilidad, entonces sí hay unos ciertos parámetros, unos ciertos entornos, unas ciertas condiciones que de algún modo favorecen y entonces construyen personalidades creativas o no, o más cercanas a la creatividad.

**P16: Ent Docente 5- 16:31 [La posibilidad de ver diferent..] (85:87) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

La posibilidad de ver diferente que te da la manera en particular en la que tú resuelves un problema o en la que tú enfrentas un problema a sabiendas que tienes las herramientas disponibles para enfrentar un problema. Tú frente a ellas o con ellas lo que haces es efectivamente usarlas de la manera particular en que tú lo haces.

M: Y lo adquirido sería...

JC: Efectivamente las herramientas que, entre comillas te da la cultura y que ya todo el mundo tiene y que es con las cuales el común de la gente reacciona.

**P16: Ent Docente 5- 16:46 [Finalmente es el ejercicio dia..] (113:113) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

Finalmente es el ejercicio dialógico entre el individuo y el ambiente el que permite esa creatividad ¿no?, tu puedes, entre comillas, ser, no ser, bueno si... ser de ese grupo de personas que ven distinto ¿cierto? pero si el ambiente finalmente termina convirtiéndose en un obstáculo frente a ese “ver distinto” no lo vas a lograr, igual puede ser una persona absolutamente parca, absolutamente perezosa, en fin y tal, ¿cierto? pero que vives en un ambiente en el cual todo el mundo anda en otro movimiento, eso va a jalonarte de algún modo, entonces creo que se da el ejercicio de diálogo entre las dos cosas el individuo y el contexto.

## DIRECTIVOS

### **P12: Ent Directivo 1- 12:61 [la originalidad como tal no ex..] (95:95) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

la originalidad como tal no existe, la originali, la creatividad la estimula el contexto en que estás, pero cuando eres capaz de estimular y de sensibilizar tus sentidos para percibir cosas que posiblemente otros no ven y eres capaz de capitalizarlos y de expresarlos

### **P12: Ent Directivo 1- 12:83 [los sistemas sociales y, perdo..] (113:113) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

#### **Hyper-Links:**

<continued by> 12:84 ¿Ustedes se imaginan, la mente..

**[Content for linked quote "12:84"]**

¿Ustedes se imaginan, la mente de ese Ser Humano?, ¿en todo ese potencial?, pues claro está absolutamente aniquilado, porque es tan rutinario su proceso de pensamiento, que pues sucumbe en esa cotidianidad y se muere, pues “yo no me voy a imaginar más allá de sacar pepitas todo el día”, eso no necesariamente está asociado a un estrato social, ni a una condición del trabajo, sino a la actitud que uno asume con respecto al trabajo

los sistemas sociales y, perdona que me meta un poco dentro de la política y es que, pues a una sociedad no le conviene que todos sean creativos, imaginen el peligro de sociedad, a la sociedad le conviene, a las estructuras sociales no la sociedad, a las estructuras y de poder le conviene tener, dominar aquellos creativos y tener casi adormecido, perdónenme el término, al pueblo, porque donde todos piensen... imaginensé la revolución, por eso te digo que es un poco dura la comparación, pero éso sucede, no sé si Ustedes han visto trabajos que son terriblemente...

### **P12: Ent Directivo 1- 12:84 [¿Ustedes se imaginan, la mente..] (113:113) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

#### **Hyper-Links:**

12:83 los sistemas sociales y, perdona.. <continued by>

**[Content for linked quote "12:83"]**

los sistemas sociales y, perdona que me meta un poco dentro de la política y es que, pues a una sociedad no le conviene que todos sean creativos, imaginen el peligro de sociedad, a la sociedad le conviene, a las estructuras sociales no la sociedad, a las estructuras y de poder le conviene tener, dominar aquellos creativos y tener casi adormecido, perdónenme el término, al pueblo, porque donde todos piensen... imaginensé la revolución, por eso te digo que es un poco dura la comparación, pero éso sucede, no sé si Ustedes han visto trabajos que son terriblemente...

¿Ustedes se imaginan, la mente de ese Ser Humano?, ¿en todo ese potencial?, pues claro está absolutamente aniquilado, porque es tan rutinario su proceso de pensamiento, que pues sucumbe en esa cotidianidad y se muere, pues “yo no me voy a imaginar más allá de sacar pepitas todo el día”, eso no necesariamente está asociado a un estrato social, ni a una condición del trabajo, sino a la actitud que uno asume con respecto al trabajo

### **P12: Ent Directivo 1- 12:95 [eso se centra, porque ambos, a..] (126:128) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

eso se centra, porque ambos, ambos, son necesarios.

Juanita: Si...

Decano: O sea, la persona tiene evidentemente esos potenciales y el medio ambiente influye en esos potenciales, si el medio ambiente propicia ese desarrollo de la creatividad, pues evidentemente podemos decir que el medio ambiente influye, pero porque lo propició y podemos decir, que el medio ambiente, a mi manera de ver, tiene una mayor ingerencia que propiamente los potenciales porque, los potenciales los tienes y no los conoces y no los desarrollas, pues nunca se van a explicitar, en la medida que el medio ambiente estimule y desarrolle los potenciales creativos, pues se vá a explicitar, pero las dos condiciones son necesarias.

**P12: Ent Directivo 1- 12:98 [La inspiración, yo creo que es..] (132:132) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

La inspiración, yo creo que es el ser capaz de reconocer todo ese bagaje que uno tiene, que está sustentado en las experiencias, en los conocimientos, en la imaginación, en las vivencias, que cuando se ponen y conjugan en un propósito creativo, pues generan posiblemente el momento de inspiración, pero el proceso de inspiración está sustentado en esos antecedentes y como reitero, si, si, si esos momentos, que se suponen en un momento dado, que es como la "musa", ese momento de la idea que surge, pero esa surge precisamente de todo ese pasado, de esa experiencia, de esa vivencia, de ese conocimiento, sino no hay un proceso de esfuerzo productivo, pues, se queda en una buena idea

**P12: Ent Directivo 1- 12:114 [en un acto creativo las emocio..] (156:156) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [06 Acto Creativo]

No memos

en un acto creativo las emociones, son vitales, la emoción que percibe el, el, entonces, yo creo que no hay cosa más terrible, que para un Escritor, tener que escribir, porque si no escribe, se muere de hambre, ¿por qué?, porque es que, ahí sí que, surge ese momento inspirador, ese momento emocional, esas circunstancias, que facilitan el proceso creativo y cuando no llega pues no se da y eso nos pasa a todos, hay días que somos mucho más creativos que otros días y ¿por qué?, porque pues somos Seres Vivos, ¿verdad?, y esas emociones y esos sentimientos, pues, trascienden, en una forma más o menos sutil

**P12: Ent Directivo 1- 12:115 [hay momentos donde las circuns..] (156:156) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [06 Acto Creativo] [10 Relación Creatividad y Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

12:116 yo diría que para un creativo .. <continued by>

**[Content for linked quote "12:116"]**

yo diría que para un creativo que a ti te obliguen que tus resultados, que tus procesos de trabajo, laborales, repetitivos, o eso, esas emociones digamos pues, se pueden mitigar fácilmente

hay momentos donde las circunstancias, favorecen profundamente su acto y hay momentos en que no, aún más las adormecen, tú has visto que los, los artistas, en fin, todos aquellos que, que tienen que ver con el acto creativo, los momentos más difíciles, es cuando esa situación no se da, y esas circunstancias, pero los roles de la vida te exigen, que tienes que dar respuestas, entonces.. Señor: ¡Si no hace eso, no le pago!, y el tipo, forzando las circunstancias para producir, no va a ser fácil, entonces, el acto creativo está mediado necesariamente por las situaciones y las condiciones emocionales del Ser, que, que lo hace creativo.

\*\*\*\*\*

**P15: Ent Directivo 2- 15:63 [sino mírenos aquí los colombia..] (132:132) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

sino mírenos aquí los colombianos, uno se queda aterrado, o sea las cosas también que se les ocurren y todo eso yo sí creo, y tiene que ver con los contextos de las personas y las situaciones que le suceden a uno, pues esa capacidad de transformar y de buscar alternativas a sus propios problemas también, ¿no?, creo que sí, o sea, de pronto va una persona que, yo sí creería que una persona que de pronto pues tiene como muchas cosas resueltas pues no es tan creativa, finalmente no tiene que utilizar esa capacidad tanto

**P15: Ent Directivo 2- 15:65 [cosas así, una cosa imprevista..] (134:134) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

cosas así, una cosa imprevista,

**P15: Ent Directivo 2- 15:66 [sea esas cosas de que es posibil..] (134:134) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [06 Acto Creativo]

No memos

sea esas cosas de que es posible hacerlo, eso creo yo que tiene que ver mucho con la creatividad: "con posibilidades de desarrollo", entonces sí creo que todos la tenemos pero que igual sí también creo que hay personas que la tienen más desarrollada que otras por lo que les ha tocado o por lo que nos ha tocado

**P15: Ent Directivo 2- 15:68 [pero sobre todo yo sí creo que..] (138:138) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

pero sobre todo yo sí creo que es el ambiente, no del todo porque también le atribuye a la persona, pues si uno no quiere

**P15: Ent Directivo 2- 15:72 [¿para ti qué es la inspiración..] (145:146) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

¿para ti qué es la inspiración?

C: La musa (risas), ja, ja, no, es algo que emocionalmente es capaz de conmoverte tanto que te lleva a crear ¿sí? a expresar otra cosa ¿sí? o a quererlo decir de alguna manera o a plasmarlo, bueno, algo ¿sí? yo sí creo eso, lo creo y lo vivo, lo he vivido ya ¿sí?, o sea, es como la emoción, yo la inspiración la relaciono con la emoción, si quieres lo ponemos ahí: emoción- conmoción ¿sí?

**P15: Ent Directivo 2- 15:78 [la curiosidad, sí, yo creo que..] (156:156) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 15:81 El conocimiento, sí, si digamo..

[Content for linked quote "15:81"]

El conocimiento, si, si digamos el tema de la creación tiene que ver con un área de conocimiento ¿si? o con una disciplina, sí, definitivamente sí, claro porque algo que ya tienes te lleva a otras cosas ¿si? y te permite plantearte nuevas búsquedas o nuevas tensiones, algo que te mueve adentro, o que viene de afuera o que viene de adentro ¿si? pero hay algo que sí te mueve o puede ser eso, una pregunta o una emoción o algo que pues es lo que te lleva...

la curiosidad, sí, yo creo que sí, sí, sí, sí, como eso de explorar, ¿si? otras cosas, preguntarse, más la emoción o la conmoción, es que si hay algo que afecta tú te disparas a querer expresar algo o si hay algo que digamos... es como si hay algo que te mueve adentro, por eso la conmoción, si hay algo que te mueve adentro aunque viene de afuera inclusive o de tu propio mundo interno que te mueve y te conmueve, o sea en últimas tú, es por eso por ejemplo si a ti, no puedo ver que haya niños sufriendo en la calle, o sea eso te lleva ¿si? , si te logra efectivamente mover adentro tú buscas algo por hacer ¿si? sino pues pasa y puede que no sea curiosidad, porque curiosidad: “ay no, por qué están en la calle, por qué...” No, lo de la emoción, yo sí le atribuyo fuerza.

**P15: Ent Directivo 2- 15:81 [El conocimiento, si, si digamo..] (162:162) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

15:78 la curiosidad, sí, yo creo que.. <continued by>

**[Content for linked quote "15:78"]**

la curiosidad, sí, yo creo que sí, sí, sí, sí, como eso de explorar, ¿si? otras cosas, preguntarse, más la emoción o la conmoción, es que si hay algo que afecta tú te disparas a querer expresar algo o si hay algo que digamos... es como si hay algo que te mueve adentro, por eso la conmoción, si hay algo que te mueve adentro aunque viene de afuera inclusive o de tu propio mundo interno que te mueve y te conmueve, o sea en últimas tú, es por eso por ejemplo si a ti, no puedo ver que haya niños sufriendo en la calle, o sea eso te lleva ¿si? , si te logra efectivamente mover adentro tú buscas algo por hacer ¿si? sino pues pasa y puede que no sea curiosidad, porque curiosidad: “ay no, por qué están en la calle, por qué...” No, lo de la emoción, yo sí le atribuyo fuerza.

El conocimiento, si, si digamos el tema de la creación tiene que ver con un área de conocimiento ¿si? o con una disciplina, sí, definitivamente sí, claro porque algo que ya tienes te lleva a otras cosas ¿si? y te permite plantearte nuevas búsquedas o nuevas tensiones, algo que te mueve adentro, o que viene de afuera o que viene de adentro ¿si? pero hay algo que sí te mueve o puede ser eso, una pregunta o una emoción o algo que pues es lo que te lleva...

\*\*\*\*\*

**P17: Ent Directivo 3- 17:5 [lo que pasa es que tal vez en ..] (14:14) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [06 Acto Creativo]

No memos

lo que pasa es que tal vez en algunos contextos se desarrolla o se utiliza más esa permanente adaptación o por lo menos de reconocida, ¿si? Porque igual así alguno tenga una profesión que no esté reconocida como creativa, en muchas instancias de su vida es creativa en la medida que se adapta y trata de solucionar y vivir mejor, entender “mejor” de estar más cómodo o de tener una condición o una calidad de vida mejor y eso para mí es precisamente lo que moviliza la creatividad y eso es de todos los seres humanos

**P17: Ent Directivo 3- 17:57 [Sí, hay un factor fundamental,..] (106:106) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos



Sí, hay un factor fundamental, es la crisis, eso te mueve a las buenas o a las malas, entonces hay personas, digamos, que saben aprovechar muy bien las crisis y comprenden que lo que significa eso es movimiento ¿sí? yo no creo que toda crisis es una oportunidad, no, toda crisis es un movimiento porque tú te puedes mover pero te puedes caer, no necesariamente es la oportunidad para que sea mejor, no siempre, eso es lo deseable y uno debe pensar pues positivamente, ¿no cierto?, en que cualquier crisis es una oportunidad para mejorar, ¿cierto? pero puede ser para desmejorar también, pero eso lo que implica es que es un movimiento, te mueves, entonces dinamismo, por eso lo marqué acá, entonces yo creo que el movimiento es fundamental, o sea “me quebré, ¿qué hago? O soy creativo o me muero de hambre” pero busco trabajo y ya, me quedo otra vez tranquilito. Se me cerró la clase o me evaluaron mal, algo estoy haciendo entonces “me obligo a” eso es motivador, la adrenalina es un motivador y lo es naturalmente, es esa adrenalina lo que hace que las especies evolucionen, o sea el ataque depredador, qué se yo, la manera de salirle adelante a inclemencias del clima, digamos una planta en una sequía o como a una inundación, qué se yo ¿sí?, las crisis, la adrenalina.

**P17: Ent Directivo 3- 17:58 [Porque yo creo que el ambiente..] (113:113) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

Porque yo creo que el ambiente cuando genera de alguna manera a esas crisis, o sea: “me quebré” o “hay sequía” o a algún elemento de desajuste creo que eso no necesariamente es la persona la que lo genera, uno quisiera que eso no se diera, uno no quisiera ni quebrarse , ni que lo evaluaran mal, ni quedarse sin plata, ni quedarse sin amor, uno quisiera estar estable, ¿cierto? ese es el ideal, entonces el ambiente influye mucho más, sin embargo también hay mucho de la persona entonces es el primero que yo pongo en el extremo, porque hay un componente de la persona, hay personas que son como, que su manera de vivir la vida es como entrar en crisis siempre, como vivir en crisis, eso puede ser bueno como puede ser malo, entonces a veces la crisis se las genera uno, entonces a veces el ambiente está bien y todo y la persona se enreda solita, eso es negativamente, o positivamente no está conforme con algo que cree que se puede mejorar, ¿sí?, entonces hay personas, de ahí viene la mente de personas que son críticas, de la crisis, lo que pasa es que la crítica puede ser propositiva o no, en la medida en que una crítica sea propositiva, yo pienso que constituye un desarrollo creativo y en la medida que no lo sea, para mí es como sin valor, la crítica por la crítica, en filosofía se suele hacer mucho eso pero, a mí personalmente no me gusta, no estoy de acuerdo, cuando la gente no propone no me gusta (*risas*).

**P17: Ent Directivo 3- 17:61 [entonces por eso lo pongo más ..] (121:121) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

entonces por eso lo pongo más del lado de la inspiración, aunque considero que la inspiración no es aleatoria y corresponde a un esquema, a un sistema complejo, o sea no considero que sea el chispazo como que salió de la nada, eso no sale de la nada, todo eso tiene una explicación, no creo en la , digamos en la aleatoriedad, creo que es un sistema complejo, que no se puede, los sistemas complejos no se pueden explicar a partir de sistemas de sistemas lineales, por eso existen los sistemas lineales, los sistemas complejos, el esfuerzo y la dedicación para mí es lineal, eso no significa que esté mal y que lo otro esté bien , o sea , no es mejor los sistemas no lineales a los lineales, simplemente que son distintos, pero considero que para la creatividad el componente lo pongo aquí como en el setenta y cinco por ciento más acertado.

\*\*\*\*\*

**P18: Ent Directora Directivo 4- 18:58 [sólo pocas de ellas, en este m..] (50:50) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

sólo pocas de ellas, en este momento, suelen entrenarse y dedicarse por un ejercicio mental permanente a tratar de producir creatividad, ó, producir innovación, sólo pocas ¿por qué?, porque la historia de occidente

había frenado la creatividad en cierta forma, la historia de occidente abogó mucho por eeh, la pasividad, la calma, la perpetuidad de lo que está establecido, el statu quo, indirectamente, no estoy diciendo que nadie lo haya planeado así, pero eso fue lo que, lo que digamos, en los años, en los años... vamos a decir desde Grecia hasta mil novecientos cincuenta, todo lo que llamamos modernidad e iría desde esas fechas, Grecia, la Grecia Clásica, lo que hubo fue tratar de instalar una serie de valores y de tradiciones, que muchas de ellas se convirtieron ya en ideologías o doctrinas y perpetuarlas, fue la idea que tuvo Occidente para poder salvarse a sí mismo como civilización, fue incluso elevada a la idea de que para perpetuarnos y salvarnos, como especie, era mejor mantener las cosas como estaban sin grandes cambios, más o menos entrado mil novecientos veintes, con antecedentes por supuesto en mil ochocientos noventa, ésto empezó a caerse, ya la idea era: mire, manteniéndonos como estamos no vamos a poder seguir sobreviviendo por mucho tiempo, como especie, occidente, luego entra todo el declive de occidente al cual estamos viviendo ahora muy fuertemente, entonces vimos, ya mantener un solo tipo de valores y de tradiciones occidentales no es suficiente como civilización, la prueba hoy día, civilizaciones como la China nos están ganando, ya nos ganaron de hecho ¿cierto?, entonces ahí vamos a decir, desde más o menos un siglo llevamos, pero con fuerza en los últimos veinte años, la idea de la creatividad volvió a ganar toda la fuerza que nunca había tenido como colectivo y la invitación hoy día es a que todos seamos creativos

**P18: Ent Directora Directivo 4- 18:64 [tiendo un poco más hacia el am..] (54:54) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

tiendo un poco más hacia el ambiente, que influye negativamente, yo entiendo la palabra, influir, como negativamente, entonces, yo diría que el factor que más influye en la creatividad proviene, tanto de la persona, de que no desarrolle, no le interese desarrollar su creatividad, eeh, hmm, nó, nó, finalmente es el ambiente, porque claro, no es cierto que una persona no le interesa desarrollar su creatividad, sino que desde el transcurso de su niñez, educación, en el colegio, familia, eeh, universidad, etc, si a todo eso le llamamos ambiente, realmente los obstáculos que influyen negativamente, para que la persona no desarrolle su creatividad, provienen del ambiente exterior, claro, yo no podía pensar que existe una persona, que por definición no quiera desarrollarla, nó, éso es imposible!, porque tendría que ser que de forma innata, hubiera nacido antagonista (risas), no, no, sí, es el ambiente, realmente

**P18: Ent Directora Directivo 4- 18:67 [Hm, sí, nuevamente queda en la..] (56:56) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

Hm, sí, nuevamente queda en la disyuntiva de lo que dije anteriormente, porque iba a decir también... acá... pero realmente tengo que colocarlo acá. No, ¿sabes qué pienso? que tendríamos que discernir ¿qué es el ambiente y qué es la persona? ¿dónde acaba la persona y dónde acaba el ambiente? porque yo por una parte te puedo decir: no, es que hay personas, las personas tienen que fomentar y desear desarrollar su creatividad, pero entonces tú me dices, pero es que fomentar y desarrollarla depende del ambiente, de sus padres, de sus profesores, de los libros que leen o no leen, eeh, del internet que le dejen o no abrir, y sabemos que en eso hay muchas diferencias hoy día, un país, de un país a otro pueden haber unas restricciones increíbles frente a lo que una persona puede o no leer, eeh, unos padres, que le permitan tal o cual condición, entonces, uno, no, no, es difícil discernir dónde acaba la persona y dónde acaba el ambiente, pero si vamos a que la persona es más el, el cerebro con el que nace, iba a decir el sujeto, nó, el cerebro con el que nace, entonces todo está en el ambiente, pero si vamos a decir que la persona es esa descripción de persona, que implica personalidad, formación de cualidades, identificación de unas características muy individuales, lo que se suele llamar *persona*, entonces diríamos que si hay una buena parte que está dentro de ella

**P18: Ent Directora Directivo 4- 18:70 [lo que pasa es que si hoy día ..] (58:58) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo]

No memos

lo que pasa es que si hoy día fuéramos a llamar de otra manera la inspiración, sería mejor llamarla, la imaginación, o sea si hay algo que está contenido dentro de la persona y que se nos asemeja muchísimo a la inspiración, sería la imaginación, lo que pasa es que yo hoy día la inspiración ya la asocio ciertamente con esa vieja idea del romanticismo que implicaba un “genio autor”, ó, implicaba condiciones innatas, ó, implicaba estados míticos o ligados a condiciones sub-normales, o paranormales, que hacían posible la llegada de las ideas

**104 quotation(s) for code:**

**07 Persona Creativa ¿Quiénes son?**

**Report mode: quotation content, memos and hyperlinks**

**Quotation-Filter: All**

---

HU: backup of Concepciones de Creatividad en el Diseño Industrial copia

File: [D:\Documentos Perfil\Mis d...\backup of Concepciones de Creatividad en el Diseño Industrial copia.hpr5]

Edited by: Super

Date/Time: 16/10/11 09:30:57 a.m.

---

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:5 [Yo creo que todo el mundo es c..] (11:11) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

Yo creo que todo el mundo es creativo

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:8 [todo el mundo a través de la v..] (11:11) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

todo el mundo a través de la vida tiene que ser creativo frente a millones de actividades: es una madre, alguien que está buscando trabajo, alguien que tiene que resolver la vida, no es un ejercicio meramente Académico,

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:31 [pues todo el mundo es creativo..] (54:54) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

pues todo el mundo es creativo en su medida

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:52 [“la creatividad la poseen...” y ..] (71:72) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

“la creatividad la poseen...” y vá desde pocos seres humanos hasta todos los seres humanos

Paloma: Sí, todos, diría que sí todos.

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:54 [de pronto si unos son más crea..] (74:74) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

de pronto si unos son más creativos que otros

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:67 [No, 100% los niños que los adu..] (88:88) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

**Hyper-Links:**

<contradicts> 1:68 un adulto ya aprende como a po..

**[Content for linked quote "1:68"]**

un adulto ya aprende como a poner todos esos factores que están en negativo, ponerlos a su favor y eso es lo que puede llegar a ser como el *click* y hacerlo diferente

No, 100% los niños que los adultos, porque los adultos ya tenemos... bueno, yo no sé si todavía soy adulto pero (risas)... la cabeza está muy cuarteada, te ponen un montón de paradigmas y te llenan de basura, en cambio los niños, sin importar el resultado les fluye toda la creatividad del mundo, en cambio acá si el resultado de la creatividad te... te cuartea porque entran a uno una cantidad de conceptos que tienen que funcionar dentro de lo que llega a ser creativo ¿ó, no?, en cambio a un niño le importa un rabo todo, entonces es más fácil porque no hay consecuencias, así las haya, tú no las entiendes, entonces, en tu mundo en tu esto no hay. Entonces, totalmente los niños.

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:69 [De pronto, un adulto ya aprend..] (90:90) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

De pronto, un adulto ya aprende como a poner todos esos factores que están en negativo, ponerlos a su favor y eso es lo que puede llegar a ser como el *click* y hacerlo diferente, en cambio un niño no puede llegar a entender que hay factores que juegan en contra de él, sino todo fuera pa' jugar y entonces no hay límites...de nada, para nada... por eso preguntan todo el día porque no... (risas) como que no entienden del todo lo que pasa, ó de pronto no entendemos nosotros, lo que pasa.

\*\*\*\*\*

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:51 [si todo el mundo puede diseñar..] (81:81) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

si todo el mundo puede diseñar, pero no todo el mundo tiene en su cabeza la parte de ser creativo,

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:69 [todos los bebés nacen como con..] (93:93) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 2:97 los niños me parece que son mu..

**[Content for linked quote "2:97"]**

los niños me parece que son muy creativos por lo que les decía de la mente elástica y que no empiezan a desarrollar... no tienen como unos... algo predestinado en sus cabezas

todos los bebés nacen como con una mente elástica ¿no? Como una esponjita, todo lo pueden absorber, no relacionan una cosa con la otra y eso les lleva a pensar en impensables, que es a lo que realmente yo veo como creativo

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:83 [no sería como muy vago de mi p..] (103:103) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

no sería como muy vago de mi parte decir que hay personas más creativas que otras, porque... porque realmente pues me parece que la creatividad se tiene, de pronto por eso digo que es más innata entonces se tiene la creatividad, pero... sino es al revés ya es todo creatividad entonces como que no vas a poder como... ser más creativo dentro de una persona, pues realmente más creativo en que no se podría decir: "yo soy más creativo y por eso me quedan mejor los diseños"

Comment:

Deseabilidad Social

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:84 [Donald Trump es tan creativo q..] (103:103) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

*Donald Trump* es tan creativo que se ideó muchas metodologías para sacar todas sus empresas adelante"... entonces no es que *Donald Trump* sea más creativo que una persona que está haciendo de pronto muebles o esta... o es una costurera del pueblo, no es que sea más creativo sino es que está desarrollando, de pronto, eh... su creatividad más que la persona que está haciendo cosas muy bonitas y todo pero ahí se queda... como que es muy creativa pero ahí se queda

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:87 [es que no me gusta cómo poner ..] (105:105) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

es que no me gusta cómo poner 100 pero sería... o sea pienso que sería lo más objetivo desde mi punto de vista, pero... como que... siempre me gusta dejar ese margen (risas) ese margen de equivocación que todo ser humano puede tener, entonces ahí lo pondría, como casi 100, sí, me parece que todos los seres humanos poseen creatividad

Comment:

Deseabilidad social

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:97 [los niños me parece que son mu..] (118:118) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

**Hyper-Links:**

2:69 todos los bebes nacen como con.. <continued by>

**[Content for linked quote "2:69"]**

todos los bebes nacen como con una mente elástica ¿no? Como una esponjita, todo lo pueden absorber, no relacionan una cosa con la otra y eso les lleva a pensar en impensables, que es a lo que realmente yo veo como creativo

los niños me parece que son muy creativos por lo que les decía de la mente elástica y que no empiezan a desarrollar... no tienen como unos... algo predestinado en sus cabezas

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:99 [los niños realmente son muchís..] (118:118) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

los niños realmente son muchísimo más creativos se hace... hasta con los juegos, eh, cuando van a jugar algo y se ponen unos... unos... o sea yo me acuerdo cuando uno era chiquito y piensa como en tantos... en tantas... como en tantas cosas que le salen a uno de la cabeza, que uno ¿de dónde carajos saca eso... eso que realmente es impensable?... y también la inocencia... el poder volar, el poder hacer muchas cosas... eh... empieza a ampliar muchísimo la creatividad, desde ahí, desde esas ideas, desde esa imaginación, esa... esa locura del niño... porque es que realmente los niños son locos a veces cuando piensan en algunas cosas, pero desde esa locura es que los niños son ¡uish! Totalmente más creativos que los adultos, los adultos ya... como que a medida que uno va creciendo uno siente que pierde como cierta eh... ligereza al hacer las cosas

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:103 [pero de ahí a que el niño lo l.] (120:120) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

pero de ahí a que el niño lo lleve a la realidad de pronto es un proceso mucho más complejo que solo se aprende durante la academia... eh... desde el colegio, el aprendizaje, la parte empírica, la parte científica, desde todos esos puntos, entonces la creatividad en el adulto se basa en relacionar los factores que ya tenemos, la realidad es que ya tenemos empezadas como a unir para darle solución a las cosas que pueden... entonces la idea es como irse alejando, volver mas elástica la mente del adulto pero teniendo la realidad del adulto

\*\*\*\*\*

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:26 [no sé tal vez un niño no anali..] (53:53) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

no sé tal vez un niño no analiza tanto pero sí experimenta, entonces yo digo que si uno experimenta ahí está todo, tal vez mucha gente que no tiene como ese clic de decir “No, es que yo no soy creativo”... yo digo que todo el mundo somos creativos pero influye cómo te dejaron ser

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:39 [Yo creo que son todos los sere..] (65:65) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

Yo creo que son todos los seres humanos

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:40 [entonces yo digo que todos la ..] (65:65) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

entonces yo digo que todos la poseemos, la cosa está en como la desarrollemos y cómo la saquemos a flote.

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:45 [porque pues los niños no ven l..] (77:77) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

porque pues los niños no ven las cosas como un problema, los niños no ven las cosas como la cotidianidad, los niños intentan perderse en ese mundo, yo creo, perderse en ese mundo de la imaginación y ellos buscan hacer cosas, o sea, ellos buscan llevar la contraria todo el tiempo

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:48 [Que un niño creativo, lo hace ..] (79:79) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

Que un niño creativo, lo hace sin pensar que está haciendo algo, que tiene un fin, o sea lo está haciendo porque así es el niño, espontáneo, un adulto creativo tal vez le generó una idea, pero trae consecuencias o trae razones o argumentos,

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:50 [porque no solamente los diseña..] (79:79) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

porque no solamente los diseñadores son creativos, hay mucha gente que es creativo

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:52 [entonces yo digo que el niño e..] (79:79) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

entonces yo digo que el niño es más espontaneo, mientras que el adulto es más psicorígido, hace las cosas como el mundo dice.

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:58 [yo digo que los niños de antes..] (87:87) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

yo digo que los niños de antes eran súper, porque entonces ellos como no tenían mucha televisión se la pasaban era probando, hacían el avión en cajitas, ya ahora hay aviones donde ellos se montan, pero entonces cuando ellos cogían esa caja, que la convertían en avión, en helicóptero, bueno, todo eso, yo digo que ellos no tenían conocimiento, o sea, ellos sabían qué es un avión, ellos sabían qué es un helicóptero, pero ellos no se ajustaban a eso, ellos decían una caja puede ser mil cosas

Comment:

Simbolización Vs. Creatividad infantil

\*\*\*\*\*

**P 4: Ent Estudiante 4- 4:5 [algo que todo el mundo tiene, ..] (19:19) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [10 Relación Creatividad y Diseño]

No memos

algo que todo el mundo tiene, la diferencia es que los que somos creativos sabemos cómo, cómo desarrollarlas en todo aspecto, entonces no es solamente cuando estamos diseñando o dibujando sino es en todo momento

**P 4: Ent Estudiante 4- 4:6 [alguien muy creativo es como u..] (19:19) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

alguien muy creativo es como un niño, un niño siempre es creativo, un niño siempre esta imaginando

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:28 [yo creo que todos tenemos crea..] (63:63) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]  
No memos

yo creo que todos tenemos creatividad, pues como que uno nace con eso y en especial si uno ve un niño absolutamente todos son creativos, absolutamente todos, entonces es algo que todos tenemos, lo que pasa es que se va perdiendo con el tiempo, entonces no creo que sea como adquirida, es algo que uno tiene y que si uno desarrolla en ese caso, o sea como si uno a medida que uno lo va desarrollando pues si como que la va adquiriendo un poco más, pero si en un principio como que todos tenemos creatividad, unos como que la pierden y otros como que la mejoran, como que la aumentan, pero no es completamente innata, hay muchas cosas pues por lo mismo que te rodea hacen que tu adquieras creatividad,

Comment:

Se contradice en su postura frente a la parte innata de la creatividad

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:32 [si estamos pensando como que l..] (65:65) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]  
No memos

si estamos pensando como que la creatividad es como de niños, los niños son creativos por todo, por absolutamente todo lo que ven

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:47 [para mí los niños, eso si toda..] (95:95) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]  
No memos

para mí los niños, eso si toda la vida, por el simple hecho de que los niños hem... ellos o sea... cuando uno ya es adulto uno sabe como la diferencia como entre la realidad y como, pues si lo imaginario, un niño a veces se pierde en lo imaginario, lo cual es muy bonito y eso hace que los niños sean muy creativos y también uno, cuando uno también se pierde en lo imaginario en algo como irreal le pueden le pueden llegar a uno cosas como muy muy interesantes y muy chéveres como ideas, entonces ahí es donde los niños como que ellos no no piensan siempre como en algo que es o sea tangible y real y hasta ahí, ellos ven más allá, entonces ellos como que les les... como no sé, siempre tienen creatividad, siempre están imaginándose cosas que uno no alcanza a entender

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:49 [la diferencia que yo veo es co..] (97:97) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]  
No memos

la diferencia que yo veo es como que el niño, o sea el niño siempre, en todo momento está siendo creativo, como con todo lo que hace, absolutamente todo: come, se mueve, camina, hace, todo... A un adulto le cuesta más trabajo, precisamente porque uno ya como que entiende cual es la realidad y que no es irreal, entonces pues un adulto como que ya no llega a tener como esos como juegos o esos momentos tan irreales que le dan a uno la creatividad pues como el niño

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:52 [experiencia juega algún papel ..] (100:101) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]  
No memos

experiencia juega algún papel en la creatividad?

MJ: Si también, pero ahí ya va, es mas a favor de los adultos, o sea un niño tiene creatividad todo el tiempo igual lo que experimenta le da creatividad, pero un adulto es más como que a medida del paso de los tiempo



como que lo que... todo lo que experimenta hace que a ti te de algo como... te den a ti ideas diferentes como de porque paso eso, que paso, que hacen que te den como una inspiración

\*\*\*\*\*

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:31 [yo creo que todos los seres hu..] (97:97) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

yo creo que todos los seres humanos.

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:32 [todos la poseemos pero debe ha..] (99:99) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

todos la poseemos pero debe haber como un canal para que la podamos sacar, como expresar, que la podamos sacar a flote, entonces pues sí, como que hay canales para que las personas pues como que dejen fluir la creatividad pero si le ponemos a hacer una ejercicio como el que me puso Ferroni a mí, pues yo creo que de todas las personas habría algo que rescatar y todas las personas podrían hacer, no sé, propuestas creativas, igual todas serían como diferentes también.

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:37 [Yo creo que un poco más hacia ..] (113:113) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

Yo creo que un poco más hacia los niños, yo creo que estaría por acá (*marcando la hoja*), porque, puede sonar un poco contradictorio, pero nosotros razonamos más las cosas, los niños dejan fluir más lo que piensan, entonces como que no ven limitaciones, en cambio nosotros sí, en un producto, queremos hacer tal cosa, pero entonces pensamos en la manera como lo vamos a traducir, entonces siempre encontramos límites a cosas, en cambio los niños siempre dejan fluir sus ideas, sin tener un, o sea, sin decir: -esto no se puede hacer-, sino diciendo -huy si, sería muy chévere tal cosa-, algo así.

\*\*\*\*\*

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:24 [entonces pues son cosas que un..] (39:39) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

entonces pues son cosas que una persona... ósea que una persona creativa llega más fácil

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:47 [No todo el mundo nace... pues te..] (96:96) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

No todo el mundo nace... pues te estoy pues en pensamientos propios no es que este basada en algo o que conozca algo o algo...

Comment:

Deseabilidad social

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:48 [No, no todo el mundo nace con ..] (98:98) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

No, no todo el mundo nace con esa capacidad de creatividad, pero... no, es que depende, porque es que para... muchas personas... si muchas personas pueden ser críticas, muchas personas pueden ser analíticas, que me parece a mí que pueden ser la mayoría como de los administradores y financistas y pues... y otras personas son creativas, ósea tu puedes sacar grandes errores y pues viendo viendo problemas, pero pues no puedes sacar grandes resultados entonces una persona creativa no es... ósea existen... la mayoría de las personas somos críticas: que encuentran el problema, pero no la mayoría de las personas salen con una solución innovadora o logran una solución creativa... si logran una solución, pues la solución puede ser buena, la solución puede ser eficaz pero no es una solución creativa, es simplemente la... como la reunión como de varios parámetro pues... te lo digo porque mi hermana es así, yo soy la creativa de la casa ella se encarga del resto, ósea de mi (risas)

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:52 [los niños 100%, por eso digo q..] (110:110) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

Los niños 100%, por eso digo que el día en que me dejen de interesar las cosas es el día en el que me volví un adulto, porque los niños precisamente no no no, no conocen todo, no saben todo, no van en ese camino, están apenas entrando como a esa corriente entonces tienen como una mentalidad más amplia, pues como un espacio más amplio para llenar en la cabeza, en cambio los adultos ya lo han llenado de tanto pues que no... uno tiene que ir botando lo que no le sirve, entonces por eso los niños son muchísimo más creativos que los adultos... además que los adultos se ponen a pensar muchísimas cosas que los mantienen ocupados que evitan que sean creativos...

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:56 [el día en que uno pierda la cu..] (118:118) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

el día en que uno pierda la curiosidad, ese día se muere, porque pues es que es lo que te incentiva a buscar las cosas si tú no eres curioso... a bueno, eso es, eso era más o menos lo que les decía con lo de los adultos ya están tan ocupados pues como en otras cosas que ya como que perdieron la curiosidad, en cambio los niños pues como no conocen muchísimas cosas entonces les da curiosidad, están en eso...

\*\*\*\*\*

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:5 [yo creo que creativo puede ser..] (13:13) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

yo creo que creativo puede ser cualquiera,

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:6 [yo creo que cualquier persona ..] (13:13) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

yo creo que cualquier persona puede ser creativa, un bebé recién nacido puede ser creativo, puede salir con algo que tú no esperas,

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:52 [En todos los seres humanos som..] (152:152) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 7:53 porque cada cabeza es un mundo..

**[Content for linked quote "7:53"]**

porque cada cabeza es un mundo, como una señora me dijo por ahí un día, entonces todos vemos el mundo de una manera diferente entonces, así vivamos en el mismo mundo, entonces creo que todos podemos ser creativos, todos, por el simple hecho de vivir en un mismo lugar y percibir de una manera diferente, yo creo que eso ya es ser creativo, sí, evidentemente todos los seres humanos, todos los seres vivos somos creativos, no sólo los seres humanos

En todos los seres humanos somos creativos

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:53 [porque cada cabeza es un mundo..] (156:156) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

**Hyper-Links:**

7:52 En todos los seres humanos som.. <continued by>

**[Content for linked quote "7:52"]**

En todos los seres humanos somos creativos

porque cada cabeza es un mundo, como una señora me dijo por ahí un día, entonces todos vemos el mundo de una manera diferente entonces, así vivamos en el mismo mundo, entonces creo que todos podemos ser creativos, todos, por el simple hecho de vivir en un mismo lugar y percibir de una manera diferente, yo creo que eso ya es ser creativo, sí, evidentemente todos los seres humanos, todos los seres vivos somos creativos, no sólo los seres humanos

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:59 [“Son más creativos” va desde l..] (178:180) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

“Son más creativos” va desde los niños hasta los adultos, entonces ¿dónde estaría tu posición?

JP: Uy, esta es la más complicada (*risas*), por alguna extraña razón me parece complicada pero sé la respuesta inmediatamente y creo que sigo diciendo que está en la mitad, está equilibrada, porque por un lado los adultos han visto mucho, han tenido muchas experiencias, han conocido muchas cosas que les pueden dar los parámetros para decir: “esto es lo que no hay que hacer” pero por otro lado, los niños no han visto casi nada, entonces no tienen esos patrones metidos en la cabeza y esas estructuras que te limitan. No, no podría decir que los niños son más creativos que los adultos ni que los adultos son más creativos que los niños, yo creo que ambos son creativos, yo lo podría en la mitad.

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:60 [un adulto creativo crea a part..] (184:184) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

un adulto creativo crea a partir de lo que ha visto, un niño crea a partir de su imaginación, entonces yo creo que la diferencia entre un niño creativo y un adulto creativo, es como la inocencia, porque... de pronto en algunos casos la inocencia puede ser contraproducente, puede ser mala, pero en otros creo que es lo mejor que le puede pasar a uno

\*\*\*\*\*

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:42 [pero pues todos los seres huma..] (95:95) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

pero pues todos los seres humanos tenemos creatividad por el simple hecho de que tenemos que tener un instinto de supervivencia y de acoplamiento digamos a la realidad

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:45 [entonces todos los seres human..] (95:95) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

entonces todos los seres humanos la tenemos pero hay unos que llegan como a un punto mayor de creatividad

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:47 [poder entender que hay persona..] (99:99) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

poder entender que hay personas distintas, pues todos somos distintos, pero hay gente que, digamos los rojos son los que la han desarrollado un poco más, los que han nacido con ese punto crítico, todos la necesitamos definitivamente para sobrevivir pero hay unos que van más allá de sobrevivir y saben cómo suplir esas necesidades que se van dando en el camino y hay otros que se estancan sólo en sobrevivir.

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:56 [Los niños, si 100% los niños, ..] (109:109) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

Los niños, si 100% los niños, ellos están recibiendo información a cada rato, en todo momento están absorbiendo todo lo que está pasando, teorías pueden ir absorbiendo, pueden, pero siempre lo están criticando y siempre están preguntando el por qué de las cosas, entonces el niño pregunta el por qué, lo asume de una manera, pero su actuar es totalmente distinto al de esta persona que ya tiene digamos como unos engramas para poder actuar, digamos, este los crea, pero después como que lo va cerrando, lo va cerrando, lo va cerrando, hasta que se encamina a lo mismo que hace todo el mundo, entonces yo creo que los niños son los creativos por excelencia.

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:57 [adulto creativo tiene que esta..] (111:111) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

adulto creativo tiene que estar rompiendo esos engramas que ya tiene, en cambio los niños no necesitan romper engramas sino que van creando hasta el punto que se les deja

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:59 [un adulto creativo puede llega..] (111:111) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

un adulto creativo puede llegar a romper hasta cierta parte sus engramas sus costumbres, todo lo que tiene en la cabeza para poder tomar decisiones, lo rompe hasta un punto, los niños como no tienen nada de eso en la cabeza piensan como quieren pensar y llegan a soluciones de una manera distinta, puede que a veces sean erróneas, pero esos errores como que ellos mismos se dan cuenta y prefieren llegar a... si los niños por no

tener todavía unas costumbres tan arraigadas de pensamiento, son más creativos.

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:64 [el conocimiento viene siendo i..] (121:121) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

el conocimiento viene siendo importante, lo que te decía con los niños, los niños preguntan por qué y la experiencia y el conocimiento del adulto le da una respuesta, pero el niño dice: mmm, yo lo quiero por este lado-

**DOCENTES**

**P 8: Ent Docente 1- 8:58 [¿tú crees que hay personas mas..] (95:96) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 8:59 por supuesto sí, creo que sí, ..

**[Content for linked quote "8:59"]**

por supuesto sí, creo que sí, así que al igual que hay personas más malgeniadas que otras

¿tú crees que hay personas mas creativas que otras?

Carlos: si, claro

**P 8: Ent Docente 1- 8:59 [por supuesto sí, creo que sí, ..] (98:98) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

**Hyper-Links:**

8:58 ¿tú crees que hay personas mas.. <continued by>

**[Content for linked quote "8:58"]**

¿tú crees que hay personas mas creativas que otras?

Carlos: si, claro

por supuesto sí, creo que sí, así que al igual que hay personas más malgeniadas que otras

**P 8: Ent Docente 1- 8:60 [“la creatividad la poseen...” y ..] (99:100) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

“la creatividad la poseen...” y va desde *pocos seres humanos a todos los seres humanos*

Carlos: uish!... claro, fíjate que estaba pensando en una cosa pero ya cuando lo planteas así uno ya... pues si todo el mundo es creativo ¿más creativo?, ¿menos creativo? Wow!, pues, escoger una corbata... ahí hay un grado de creatividad, todos tenemos un grado de creatividad como humanos creo yo, no sé si pensar en niveles de creatividad o en creatividad aplicada... no lo sé... pero si de algún... o tipos de creatividad, habría que sentarse a pensar... bueno de pronto ustedes ya han investigado eso y me cuentan, pero que todos los seres humanos tienen creatividad

**P 8: Ent Docente 1- 8:64 [los niños sí, hay mas sorpresa..] (110:110) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]  
No memos

los niños sí, hay mas sorpresa en los niños ¿no?, si toda la vida...

**P 8: Ent Docente 1- 8:65 [que este (refiriéndose a los a..) (112:112) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]  
No memos

que este (refiriéndose a los adultos) está haciendo un *replay*, este es la primera vez (refiriéndose a los niños), y este *man* ya sabe como es la vuelta, logro hacer esta entonces la está haciendo dos veces

**P 8: Ent Docente 1- 8:66 [un adulto es capaz de llevar l.] (114:114) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]  
No memos

un adulto es capaz de llevar la niñez a su experiencia de vida, el niño es... es una chimba es la primera vez que está pasando, yo estoy ahorita de papá y estoy viéndolo y es conmovedor ver a un niño descubriendo cosas y aprender a hacer cosas con lo que está aprendiendo a hacer, toda la vida, este *man* (refiriéndose al adulto) es capaz de... la diferencia entre un adulto creativo con un niño creativo es que el adulto es capaz de capitalizar eso, de sentir eso y hacerlo ahora

\*\*\*\*\*

**P 9: Ent Docente 2- 9:5 [yo pienso que todos los seres ..] (15:15) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]  
No memos

yo pienso que todos los seres humanos son creativos, a no ser que tengan algún problema cognitivo, todos son creativos, que sí hay grados, entonces yo no sabría definir: esta persona toca categorizarla como creativa porque es que supera cierto nivel de creatividad, si es así entonces sí habría unas personas que podrían ser creativas y otras no, pero sí, el ser humano es creativo, eso es lo que yo siempre he pensado.

**P 9: Ent Docente 2- 9:76 [Porque tú me hiciste la pregun..] (91:91) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]  
No memos

Porque tú me hiciste la pregunta: ¿Hay seres humanos más creativos que otros? Sí, pero la creatividad la poseen todos los seres humanos, es decir, ¿sí o no?¿la tiene o no la tiene? Sí, todos los seres humanos son creativos, pero unos pueden ser más que otros.

**P 9: Ent Docente 2- 9:77 [Es lo mismo que : ¿los seres h..] (93:93) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]  
No memos

Es lo mismo que : ¿los seres humanos tienen ojos? Sí, todos los seres humanos tienen ojos. ¿Todos los seres humanos ven igual de bien? No. Es mas o menos lo mismo, si ¿hay unos seres humanos que son más sensibles a su realidad y pueden unir puntos de esa realidad para generar respuestas más pronto o con menos recursos que otros? Sí, sí, hay gente que tiene eso

**P 9: Ent Docente 2- 9:84 [los adultos, estamos más famil..] (105:105) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

los adultos, estamos más familiarizados con nuestra realidad y como estamos más familiarizados, no vemos muchas cosas, no somos muy sensibles, los niños todos los días encuentran cosas nuevas y al ver cosas nuevas también encuentran retos nuevos, en su cabeza deben buscar maneras para poder alcanzar lo que quieren, ellos tienen más retos y más cosas nuevas

**P 9: Ent Docente 2- 9:89 [el adulto tiene la ventaja de ..] (107:107) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

el adulto tiene la ventaja de que tiene más conocimiento, más experiencia pero tiene la desventaja de que tiene más preconcepciones y creo que una de las barreras que uno tiene que romper para ser creativo es quitarse todas las preconcepciones, un niño no las tiene.

\*\*\*\*\*

**P10: Ent Docente 3- 10:48 [si existen personas que han tr..] (115:115) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

si existen personas que han trabajado tanto unos temas que son mucho más creativos, si, que han hecho tanto que son más creativos, eh... una persona que... que trabaja todo el día resolviendo situaciones en términos de diseño, se vuelve mucho más fuerte que una persona que hasta ahora va a empezar, o que una persona que... que puede que ya se haya graduado, por ejemplo, pero que nunca haya ejercido, que se haya dedicado a otra cosa, va a ser creativo resolviendo otras cosas, pero no sé... pues sí creo que haya personas más creativas que otras.

**P10: Ent Docente 3- 10:50 [Yo diría que la poseen todos l..] (117:117) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

Yo diría que la poseen todos los seres humanos, como tal, que es innata en los seres humanos, ahora el desarrollo de la creatividad es lo que va a variar en unos y otros, creería que es eso.

**P10: Ent Docente 3- 10:57 [los niños son sumamente creati..] (137:137) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

los niños son sumamente creativos, no sé si mas que lo adultos, pero es que un adulto fue niño, entonces un adulto fue totalmente creativo, por eso digo que es una pregunta capciosa, el adulto ya fue creativo en su momento, lo que pasa es que el niño está descubriendo el mundo, entonces es mucho más fácil explorar, ahora, el adulto se está ciñendo bajo unas normas y una reglas y unas rutinas y esa exploración ya no le es tan, ya no le es tan fácil, sobre todo porque se cree que ya se sabe todo, entonces, si, creo que viene siendo por acá la movida, más los niños que los adultos

**P10: Ent Docente 3- 10:58 [al niño no le da pena hacer co..] (139:139) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

al niño no le da pena hacer cosas, entonces, eh... hace un rato tocaba el tema de... de lo que es poder experimentar para poder hacer, eh... el adulto llega un momento en que le da pena que lo vean experimentando, porque hombre! ¿Por qué está haciendo eso?... mientras que el niño entre más experimente más va aprendiendo y creo es a partir de la experimentación que él va aprendiendo y se va desarrollando y va a llegar a ser un adulto que no quiere volver a experimentar

**P10: Ent Docente 3- 10:61 [una causa fundamental para que..] (139:139) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

una causa fundamental para que los niños sean más que los adultos, a no ser que un adulto le paguen para eso

**P10: Ent Docente 3- 10:70 [todos somos creativos por natu..] (173:173) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

todos somos creativos por naturaleza

\*\*\*\*\*

**P13: Ent Docente 4- 13:5 [hay una (...) dimensión creativa..] (14:14) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [10 Relación Creatividad y Diseño]

No memos

hay una (...) dimensión creativa en diseño, pues podrá haber otras creativas en la danza contemporánea, en todas las disciplinas la creatividad existe, es decir, un abogado que no es creativo no puede ganar ningún litigio, un médico que no es creativo no soluciona la salud de ningún paciente, es decir, la creatividad es inherente al ser humano, además existe como una posibilidad de transformación

**P13: Ent Docente 4- 13:9 [la creatividad está manifiesta..] (18:18) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [10 Relación Creatividad y Diseño]

No memos

la creatividad está manifiesta en casi todos los actos humanos, yo no lo veo como una particularidad de las personas que estamos en el diseño o en cualquier otras disciplinas similares, sino que es parte de la naturaleza humana

**P13: Ent Docente 4- 13:39 [Yo diría que todos los seres h..] (83:83) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

Yo diría que todos los seres humanos, salvo algunas exclusiones de casos particulares, que tengan patologías, que impidan que los procesos se den como deberían ser, pero de lo contrario, todos los seres humanos

**P13: Ent Docente 4- 13:47 [Los niños cien por ciento porq..] (93:93) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos



Los niños cien por ciento porque es que los niños están explorando todo el tiempo, estamos explorando todo el tiempo, hay algo que pasa en la evolución o en el crecimiento del ser humano y es que a veces se pierde esa capacidad de establecer encadenamientos sistemáticos de preguntas, nosotros la perdemos, creemos que ya tenemos las respuestas y eso nos coarta muchísimo las posibilidades creativas, el niño no, el niño tiene preguntas, más que respuestas tiene preguntas, entonces esa exploración es lo que permite que tengan incluso escenarios y amigos imaginarios, eso es una maravilla, por eso es que hay que seguir siendo niños todo el tiempo

**P13: Ent Docente 4- 13:50 [la experiencia es muy interesa..] (95:95) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

la experiencia es muy interesante, la experiencia es el conocimiento, es el que te permite tener un entendimiento más claro de cómo suceden las cosas, sin embargo hay unas frases que parecen graciosas pero que vale la pena mencionarlas y lo hago con todo el buen sentido del humor y además con ganas de responder a esto de una manera crítica y es que “la gente es más feliz cuando es bruta”, porque “el que nada sabe, nada teme” los niños no es que sean brutos, lo digo por el desconocimiento, sino que no tienen metidos todavía paradigmas ni estructuras establecidas, el niño está descubriendo, entonces por eso es más creativo un niño creativo que un adulto creativo, el adulto creativo le echará mano a los referentes y se verá sesgado, ahora dentro de una realidad entre más se conoce a partir de la experiencia pues más se da uno cuenta de lo que desconoce

\*\*\*\*\*

**P16: Ent Docente 5- 16:43 [La poseemos todos.] (107:107) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

La poseemos todos.

**P16: Ent Docente 5- 16:52 [¿los niños? ¿Por qué razón? JC..] (126:127) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

¿los niños? ¿Por qué razón?

JC: Porque están menos cargados de acervo cultural, tienen menos *taras*, tienen menos simbolismos encima.

**P16: Ent Docente 5- 16:53 [¿Qué diferencia encuentras tú ..] (128:129) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

¿Qué diferencia encuentras tú entre un niño creativo y un adulto creativo?

JC: Ah, no, ninguna, la edad. Ambos pueden ser muy potentes, el niño, en un sentido estricto el niño puede ser más creativo pero, entre comillas, sus creaciones pueden, podrían... porque además se es creativo en un sentido no solo individual sino universal a la vez, entonces la creatividad de un niño podría ser menos operacionalizable ¿cierto? entonces uno en ese sentido diría: “bueno, pero sí, hasta ahí se quedan”, pero en el sentido estricto de los adultos, si son más operacionalizables

**DIRECTIVOS**

**P12: Ent Directivo 1- 12:3 [es algo innato del Ser Humano ..] (5:5) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

es algo innato del Ser Humano y eso lo puede ver uno claramente en las manifestaciones primarias de los niños, sus primeras expresiones, de alguna manera, vienen a, a, a dar fé de lo que es esa actitud creativa

**P12: Ent Directivo 1- 12:10 [esa llama incesante que tenía ..] (6:6) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

esa llama incesante que tenía ese niño que en ese Profesional, pues vuelve y resurge, la verdad, a veces con diferentes niveles de pasión y de entrega

**P12: Ent Directivo 1- 12:35 [yo respeto mucho ese principio..] (23:23) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

yo respeto mucho ese principio, en el concepto creativo y es... y en eso no solamente la disciplina, hay muchas personas que con tres elementos resuelven unas cosas increíbles, o sea, que con muy pocos recursos satisfacen la necesidad, yo creo que ese es el máximo de la expresión creativa, en cualquier campo.

**P12: Ent Directivo 1- 12:82 [Sí, eso sí se evidencia y se e..] (113:113) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

Sí, eso sí se evidencia y se evidencia, nó porque en su naturaleza fueran más creativas, sino porque fueron capaces de mantener y estimular esos procesos creativos, si tú analizas en la expresión, vuelvo y digo en los orígenes de un niño, tú ves en su conjunto, de una forma natural expresa esa creatividad, bueno siempre posiblemente algunos con mucha más fuerza que otros pero ese potencial está en todos los Seres Humanos

**P12: Ent Directivo 1- 12:93 [la creatividad, la, la la cont..] (122:122) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

la creatividad, la, la la contienen todos los Seres Humanos

**P12: Ent Directivo 1- 12:94 [lo que posiblemente nos llevar..] (124:124) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

lo que posiblemente nos llevaría al otro concepto de: pocos Seres Humanos la desarrollan, si habría que ponerle ese factor que es el que no todos conocen cuáles son esos potenciales creativos y no todos lo desarrollan, pero yo pienso que todos tenemos potenciales creativos.

**P12: Ent Directivo 1- 12:100 [Los niños, como también lo exp..] (134:134) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

Los niños, como también lo expresaba en, en respuestas y conversaciones anteriores, son creativos por naturaleza, venimos ya con esas, esas dotes y esas, esa fuerza, esa dinámica y eso lo vé uno precisamente a través del juego, cómo ellos son terriblemente imaginativos, creativos, curiosos, o sea todos esos elementos que son insumos fundamentales de la creatividad, en el niño se expresan porque los tienen naturalmente y sobre todo porque son muy espontáneos en su expresión

**P12: Ent Directivo 1- 12:101 [la paradoja de la creatividad,..] (134:134) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

la paradoja de la creatividad, es que la experiencia vá tamizando ese potencial y lo vá empatronando

**P12: Ent Directivo 1- 12:102 [la misma sociedad se encarga d..] (134:134) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

la misma sociedad se encarga de ir mitiga... de ir aplastando posiblemente ese acto creativo en el adulto, en el niño es espontáneo y el reconocimiento, pues nose requiere, simplemente, él vive, juega y disfruta de su creatividad, los procesos educativos van deduciendo, quiénes por, simplemente, son adultos creativos, aquellos que pudieron desalinearse del proceso y que mantienen la llamita prendida de la creatividad, entonces podemos decir, que por naturaleza los niños son creativos y por convicción, dedicación, los adultos pueden ser creativos.

**P12: Ent Directivo 1- 12:103 [yo diría que el adulto creativ..] (136:136) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

yo diría que el adulto creativo así sea creativo, está tamizado por la experiencia, por la vida, por los patrones, por las, los éxitos, entonces pinté azul y fué exitoso, eso te marca mucho, o sea, que la valoración del acto creativo en el adulto está condicionado por esas circunstancias, mientras que en el acto creativo en el niño, pues no tiene valoración porque es parte de su naturaleza y lo disfruta y lo vive, a pesar de que hoy en día los niños están también igualmente a muy temprana edad siendo como permeados, pero, pero siguen manteniendo ese, esa vida, esa fuerza creativa, y se expresan en sus juegos, a través de la imaginación, a través de los roles, de, de las expresiones corporales, las expresiones verbales, son profundamente creativos, pues es una creatividad espontánea, la otra es una creatividad condicionada de alguna manera por la vida!.

\*\*\*\*\*

**P15: Ent Directivo 2- 15:25 [Porque la creatividad es consu..] (76:76) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

Porque la creatividad es consubstancial a los seres humanos pero de todas maneras sí se puede desarrollar.

**P15: Ent Directivo 2- 15:26 [odos los seres humanos lo tene..] (78:78) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

Todos los seres humanos lo tenemos, inclusive si el coeficiente intelectual es bajo de todas maneras la persona es creativa

**P15: Ent Directivo 2- 15:76 [los niños no tienen esa atadur..] (154:154) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

los niños no tienen esa atadura tampoco, o sea, el niño es libre todavía de eso, bastante, y las preocupaciones están centradas básicamente pues en, sí digamos hay una, un proceso, en que se le van dando los parámetros y todo eso pues para que se adultice (*risas*), pero él es libre ¿sí? a través del juego, a través de también pues que no está amarrado todavía a las normativas sociales, a todos los códigos

\*\*\*\*\*

**P17: Ent Directivo 3- 17:4 [yo creo que todos los seres hu..] (14:14) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

yo creo que todos los seres humanos podemos describirlos como creativos

**P17: Ent Directivo 3- 17:35 [todo ser humano la tiene, a me..] (80:80) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

todo ser humano la tiene, a menos que tenga un problema fisiológico o mental

**P17: Ent Directivo 3- 17:43 [la creatividad no tiene feudo,..] (86:86) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

la creatividad no tiene feudo, no tiene dueño, o sea, los creativos no somos los diseñadores, los creativos somos los seres humanos

**P17: Ent Directivo 3- 17:53 [Porque es innato, es intrínsec..] (102:102) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

Porque es innato, es intrínseco al ser humano ¿sí?, el desarrollo creativo pueda que lo tengan pocos y cómo yo utilizo eso, pero la capacidad, porque aquí ustedes están diciendo “la creatividad”, es decir, yo respondo con respecto a cómo se está formulando la pregunta, pero hago la salvedad por si acaso es una cuestión de cómo está redactada la pregunta y de pronto pueda ampliar la información y es yo creo que pocos seres humanos se dedican a desarrollarla o a usarla digamos como, incluso profesionalmente, o sea, no todos los médicos son esos creativos que están buscando en el diagnóstico y cruzando cosas, no es la mayoría, son pocos, es una pirámide, creo que en ese sentido ese desarrollo o ese uso de la creatividad es como una pirámide, ¿cierto? la gran mayoría no lo hace, porque como la verdad es que como es un riesgo entonces es mejor no arriesgarse, yo para qué voy a cambiar mi negocio si llevo haciéndolo igual muchos años y así me va bien, si yo soy Mario Hernández, ¿cierto? y llevo haciendo bolsos setenta años, desde mi familia, atrás, desde que heredé yo la fábrica y me ha ido bien así por qué tendría yo que cambiar a hacer otras cosas, para qué me voy a arriesgar a hacer una inversión que no se si va a tener retorno, si yo he enseñado así mi materia toda la vida para qué voy a cambiar, de hecho tiene que ver con el riesgo pero tiene que ver también con el punto de confort, o sea si a mí me descuadran, si a mí me cambian mi clase y la tengo que hacer distinta pues me toca trabajar más, me incomoda, si yo ya domino esto y ya sé el ejercicio que viene, ya sé cómo evaluarlo, ya sé cuándo está bien y cuándo está mal, ya sé cuándo decirle a un muchacho por qué sacó cuatro uno y el otro por qué sacó cuatro dos y por qué uno sacó nueve y el otro sacó tres y perdió y el otro pasó, a algo nuevo que tiene que ver cómo evaluar, me tiene que meter en problemas, me toca trabajar más entonces es también mi punto de confort y para qué me voy a poner yo a pensar más cosas, a arriesgar nuevamente la pirámide, o sea, a hacer

diez lanzamientos de productos en mi empresa para que me funcione uno o tener que invertir diez y solo voy a ganar uno, eso a corto y mediano plazo muchas veces no tiene sentido, a largo plazo pueda que sí, pero a veces a corto o a mediano plazo no tiene sentido entonces yo para qué me voy a arriesgar, además es que no solamente es dinero, es que me toca trabajar más, contratar gente, manejar más gente, ir a las mesas de trabajo, a las mesas creativas, hacer un montón de cosas y ¿para qué?, el funcionario público, yo tengo un manual de normas, si yo no tengo que pensar pues mejor, no cambio nada, no creo nada nuevo, no recreo nada, pero aunque esa parezca ser la naturaleza humana no lo es, la naturaleza de las especies es la constante evolución, nosotros no estamos ya al final, esos son procesos de selección natural, pero lo mismo pasa en la pirámide también es selección natural, esa mayoría de gente queda abajo en la pirámide, formando masa y los que cambian el mundo, los que tienen éxito son pocos.

**P17: Ent Directivo 3- 17:68 [todos son iguales, la creativi..] (134:134) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

todos son iguales, la creatividad es la misma, realmente viene es en el desarrollo, yo creo que aquí al no tener tanta rigurosidad, esfuerzo , etc, digamos que el cerebro aflora, a mi manera de ver, esa capacidad de relacionar cosas que aparentemente están lejos, como el niño no tiene de pronto esa medida y no le da miedo el riesgo, es como el niño que se lanza del escalón y no sabe qué va a pasar, digamos el niño no considera un riesgo decir: “esto es un cohete” o no considera un riesgo decir: “esta piedra es mi amigo imaginario” ¿si?, mientras que un adulto podría decir: “eso es un riesgo porque si yo afirmo que esta piedra es mi amigo imaginario voy a ser castigado socialmente, voy a ser considerado, pues que tengo un problema mental, un problema de relaciones”, pero al mismo tiempo digamos que el adulto es consciente de las relaciones que formula mientras que un niño no, o es menos, no es que no lo sea pero es menos, entonces digamos que eso a la final de pronto se nivela, pero podría ser la diferencia, la elaboración de esa relación es más consciente en el adulto, menos consciente en el niño pero puede tener, si bien al hacerlo conscientemente podría avanzar en otras cosas, también ese exceso de conciencia te genera también yo creo que un velo

\*\*\*\*\*

**P18: Ent Directivo 4- 18:3 [para mí el diseño es tan ampli..] (5:5) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [10 Relación Creatividad y Diseño]

No memos

para mí el diseño es tan amplio que, para mí todas las personas, aunque no sean Diseñadores, pues, pueden entrar en relación

**P18: Ent Directivo 4- 18:4 [Marvin Minsky, que es un Cient..] (5:5) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 18:14 también se ha ampliado a otras..

**[Content for linked quote "18:14"]**

también se ha ampliado a otras capacidades, una es la que tiene que ver con los valores, los valores humanos, que han sido tan tan importantes en Occidente, se han también ampliado, porque hoy día nosotros tomamos en consideración, no solamente nuestra propia vida, sino la vida de las otras especies que nacieron en el planeta, pero también otras vidas: las máquinas, ó los híbridos entre máquinas y humanos que ya están apareciendo, no los conocemos mucho, pero que van a existir y seguir apareciendo, entonces nosotros cada vez como humanos tenemos una alteridad, una mejor comprensión y valoración del otro, aunque sea diferente de nosotros mismos, entonces no sólo apreciamos la vida biológica, sino la vida artificial, la vida que proviene por esa hibridación

Marvin Minsky, que es un Científico de la Computación, no es Diseñador, que trabaja en el M.I.T., pues, durante mucho tiempo y que él ha sido una de las personas que se ha atrevido a pensar, ¿cómo es que un

computador puede imaginar? ¿cómo es, que un computador puede ser creativo? ¿cómo es que un computador puede producir innovación? y cuáles son las características, que puede tener ese tipo de máquina, que puede ser diferentes a las características humanas y ahí es la gran ruptura que él ha introducido y que es posible entonces pensar que las máquinas, los computadores, puedan incluso, replicarse en otras máquinas, que sean diferentes a ellos mismos, un poco como los Humanos con sus Hijos y entonces, esas máquinas, exhibir también, otra forma de creatividad distinta a la que ha sido considerada como Humana.

Comment:

Postura Pascual Martinez-Freire

**P18: Ent Directivo 4- 18:57 [xisten personas más creativas ..] (50:50) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

existen personas más creativas que otras, pero entonces, no porque innatas, no por innatas, sino porque lo han adquirido y ciertamente hay grandes diferencias, hoy día uno ya lo encuentra, en estudiantes de pregrado, de postgrado, en colegas, en la investigación, seguramente porque en algunas, la mayor diferencia pienso que estriba en que sólo pocas de ellas, en este momento, suelen entrenarse y dedicarse por un ejercicio mental permanente a tratar de producir creatividad, ó, producir innovación, sólo pocas

**P18: Ent Directivo 4- 18:62 [la creatividad la poseen Todos..] (52:52) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo] [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

la creatividad la poseen Todos los Seres Humanos, ahí tendría que hacer una aclaración con lo que dije antes, yo decía antes que me parecía que sólo pocas personas la desarrollaban, eso es distinto a poseerla, yo pienso que todos la poseen, por la misma razón que el cerebro, es igual en todos los Seres Humanos, ¿cierto?, incluso me atrevería a decir: la creatividad está en todos los Seres Vivos, las plantas, los animales, etc, entonces si, ciertamente todos la poseen, eeh, porque nace como parte del cerebro, porque además la creatividad, es en términos de derecho, es un derecho con el cual se tiene, o más bien, es un dere... es algo que se tiene y debe ser reconocido, que está en todos, incluso independientemente de la condición de capacidad, ó, discapacidad que se le pueda juzgar en una persona o no por una patología médica, eso es una forma de creatividad; y ahora que la desarrollen más allá de lo que nacen con ella, ya es el problema anterior que estábamos comentando.

Comment:

Postura Pascual Martinez-Freire

**P18: Ent Directivo 4- 18:73 [en general yo diría que los ni..] (62:62) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

en general yo diría que los niños, sin decir que, sin dejar por fuera que hay adultos increíblemente creativos, muchísimo más que un niño, cien veces más que un niño, pero si vamos a coger todo el grupo completo, todos los niños y todos los adultos y compararlos, yo diría que los niños, porque los niños todavía no han aprendido una serie de, de paradigmas y de limitaciones que se aprenden con el tipo de educación, sobre todo escolar, cualquiera, que en general se tiene durante la vida y que está en proceso de cambio

**P18: Ent Directivo 4- 18:75 [pero los niños están más dispu..] (62:62) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

pero los niños están más dispuestos al juego, que es una de las vías ya claras por las cuales accede a la creatividad, y que los adultos dedicados a los juegos demuestran esos rasgos todavía, pienso que los niños también, ehm, están más próximos a un grado de libertad que no tienen ya después los adultos, la libertad está

relacionada con la creatividad, en la medida en que Usted se sienta o experimente más la libertad, frente a las ideas, frente a las limitaciones, frente a lo que debe y no debe hacer, eeh, puede generar más creatividad, puede generar, más ideas novedosas, incluso sin saberlo, haciéndolo tú las has establecido, eeh, los adultos desafortunadamente, no en todos los casos, tienen esa libertad porque ingresan a un lugar de compromisos, de deberes, incluso en el buen sentido de la palabra por supuesto, que les impiden entonces producir innovaciones

**P18: Ent Directivo 4- 18:78 [tomando en cuenta las edades, ..] (62:62) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

tomando en cuenta las edades, los estudiantes que ingresan a los Doctorados en este momento, se prefiere que sean bastante jóvenes, relativamente más jóvenes, mucho más jóvenes de lo que antes era, antes a un doctorado, se privilegiaba estudiantes que ya tuvieran mucha trayectoria, como profesores por ejemplo y que tuvieran muchos conocimientos de las tradiciones y el estado de arte de lo que iban a hacer, hoy día al contrario, se prefiere la gente que esté alrededor de los veintiocho años, incluso en algunos casos veintiseis años, porque estas personas todavía son capaces por condición biológica, por una condición cognoscitiva bastante fresca y joven y porque tienen, no tienen miedo! Y pueden producir innovaciones, las personas más mayores, adultas en general, incisito en general, tienen miedo de producir innovaciones, miedo porque hay una comunidad del saber establecida, que les está controlando para que no produzcan rupturas, entonces no desplazan el conocimiento hacia otro lugar que implique entonces todos tener que desplazar

**P18: Ent Directivo 4- 18:81 [En ese sentido yo pensaría que..] (62:62) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?]

No memos

En ese sentido yo pensaría que, que sí, que los niños son más creativos, obviamente no siempre, porque hay niños que están demasiados controlados por sus padres, desde los dos años y ahí ya nada que hacer, ¿cierto?, ó, la misma escuela, colegio, primaria también, los escinde demasiado de sus propios grados de imaginación, entonces yo lo ubicaría por acá, más o menos los jóvenes ¿cierto?, si aquí estuvieran centrados (marcando el continuo), los jóvenes universitarios del pre-grado hasta el doctorado, en las edades actuales que estábamos comentando, pueden ser los más creativos

**P18: Ent Directivo 4- 18:83 [la que se me ocurre como la ma..] (64:64) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

la que se me ocurre como la mayor diferencia, puede ser que el adulto creativo tiene herramientas conceptuales, cognoscitivas y metodológicas, para enfrentar de manera plausible una idea, o sea plausible y volverla usable por, por toda la humanidad ¿cierto?, mientras que el niño, el niño nó, porque ese tipo de herramientas se adquieren con la educación y con el paso del tiempo, el niño no tiene esas herramientas que tiene el adulto, no puede volver plausible una idea, ni usable y el niño, eehm, en cambio lo que tiene, es quizás por encima del adulto, incluso del adulto creativo, un grado excelso de libertad y de radicalidad y de, y de, y de no enmarcamiento dentro de ningún parámetro, que insisto siendo creativo, porque no todos los niños, pueda hacer que sus ideas sean altamente creativas, lo que pasa es que no las puede llegar quizás a un estado de elaboración, no con toda seguridad, a un estado de elaboración como lo hace un adulto.

**P18: Ent Directivo 4- 18:86 [cuando una persona dice, mmm, ..] (68:68) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

cuando una persona dice, mmm, “ay! yo puedo hacer esto por intuición”, realmente lo que está diciendo es

que lo puede hacer por experiencia, la experiencia es la familiaridad que nosotros tenemos para enfrentarnos con algo, con una situación, entonces en la medida en que nosotros tenemos una experiencia previa frente a algo llegamos a ese algo con elementos, o sea forma parte de estas herramientas y capacidades, que decíamos se adquieren durante la vida y que en la edad adulta nos puede hacer realmente bastante creativos, entonces creo que la experiencia en esa dimensión sí es importante, no creo tanto en el sen... en el otro sentido que suele acotar la palabra experiencia, que es aquello como... eeh, la tradición, el acopio de las mismas capacidades, la imposibilidad de romper con lo aprendido, o sea la experiencia nunca como límite, sí como posibilidad.

Comment:

Experiencia como base para la creatividad – Boden

**207 quotation(s) for code:**

**08 Persona Creativa - Características**

**Report mode: quotation content, memos and hyperlinks**

**Quotation-Filter: All**

---

HU: backup of Concepciones de Creatividad en el Diseño Industrial copia

File: [D:\Documentos Perfil\Mis d...\backup of Concepciones de Creatividad en el Diseño Industrial copia.hpr5]

Edited by: Super

Date/Time: 16/10/11 09:32:24 a.m.

---

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:3 [personaje que de arranque much..] (7:7) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

personaje que de arranque muchos paradigmas, para poder primero ser Profesor y segundo poder comunicar muchas cosas sin necesidad de coar... de coartarte la información,

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:4 [es muy leve, como que no está ..] (7:7) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

es muy leve, como que no está agarrado a nada aquí, como agarrado a ningún concepto ni nada, sino se alimenta como de la lluvia de ideas que debe tener en su cabeza

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:39 [Alfonso nos rompió todos los p..] (64:64) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 1:40 no sólo como en la cosa de ofi..

**[Content for linked quote "1:40"]**

no sólo como en la cosa de oficio

Alfonso nos rompió todos los paradigmas a nosotros, porque es increíble, además por la edad, el lapso generacional es enorme, pero todo el día están en el ejercicio y no se cansa, y cualquier cosa... y además es creativo cómo habla



**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:40 [no sólo como en la cosa de ofi..] (64:64) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

**Hyper-Links:**

1:39 Alfonso nos rompió todos los p.. <continued by>

**[Content for linked quote "1:39"]**

Alfonso nos rompió todos los paradigmas a nosotros, porque es increíble, además por la edad, el lapso generacional es enorme, pero todo el día están en el ejercicio y no se cansa, y cualquier cosa... y además es creativo cómo habla

no sólo como en la cosa de oficio

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:62 [eso requiere de esfuerzo y tra..] (84:84) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

eso requiere de esfuerzo y trabajo y dedicación, investigación, entonces creo que sí, si es la inspiración pero también es esfuerzo y dedicación.

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:71 [pero si tú eres constante y lo..] (94:94) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

pero si tú eres constante y lo buscas, y puedes llegar a... a marcar una gran diferencia

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:75 [porque a través de la experien..] (96:96) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 1:76 alimentar, como... ese no sé qué..

**[Content for linked quote "1:76"]**

alimentar, como... ese no sé qué, que tiene que ser alimentado para... para que sea creativo, entonces de pronto también a través de la experiencia se inyecta de muchos más saberes y es más, puede ser más real

porque a través de la experiencia puedes llegar a

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:76 [alimentar, como... ese no sé qué..] (96:96) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

**Hyper-Links:**

1:75 porque a través de la experien.. <continued by>

**[Content for linked quote "1:75"]**

porque a través de la experiencia puedes llegar a

alimentar, como... ese no sé qué, que tiene que ser alimentado para... para que sea creativo, entonces de pronto también a través de la experiencia se inyecta de muchos más saberes y es más, puede ser más real

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:77 [pues ya esa experiencia lo ali..] (98:98) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 1:78 entonces a través de la experi..

**[Content for linked quote "1:78"]**

entonces a través de la experiencia tú puedes... de tu propia experiencia puedes llegar a conclusiones... entonces, de pronto eso también alimenta la creatividad.

pues ya esa experiencia lo alimenta en cuanto a que él tiene generar algo diferente

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:78 [entonces a través de la experi..] (98:98) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

**Hyper-Links:**

1:77 pues ya esa experiencia lo ali.. <continued by>

**[Content for linked quote "1:77"]**

pues ya esa experiencia lo alimenta en cuanto a que él tiene generar algo diferente

entonces a través de la experiencia tú puedes... de tu propia experiencia puedes llegar a conclusiones... entonces, de pronto eso también alimenta la creatividad.

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:79 [de pronto si tú conoces mucho ..] (100:100) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo] [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

de pronto si tú conoces mucho más el Universo se te abre, o habrá otra persona que conoce lo mismo pero el Universo se le cierra... entonces, como es tan subjetivo, pues, la experiencia, sí te cuartea la creatividad, para bien o para mal.

\*\*\*\*\*

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:2 [por el concepto que ella siemp..] (16:16) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

por el concepto que ella siempre tiene en la cabeza de no hacer nada que ya este

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:10 [yo pensaría sensibilidad, es c..] (20:20) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

yo pensaría sensibilidad, es como la principal, siempre uno tiene que tener como sensibilidad para llegar a... ósea llegar con todo a un entorno o con uno mismo por lo menos para dejar salir esos sentimientos y mostrar realmente algo... algo diferente como pues... algo que necesitan en torno al diseño digamos las personas, algo que necesita otra persona... sensibilidad principalmente. Otra característica pienso que es de Mente Abierta también, ósea uno tiene que ser muy de mente abierta pues para crear cosas, si uno está cerrado a estar cuadrulado, como a siempre seguir con los mismos esquemas pues vamos a seguir haciendo exactamente lo mismo, como que no vamos a dejar que nuestras ideas nos lleven aún más allá y vamos a

explorarlas de una manera diferente, entonces también me parece. Y... la parte también ARTISTICA, yo creo que es muy importante, pues el arte también tiene que ver con la sensibilidad y con la mente abierta pero también con la parte comunicativa, pues el arte siempre nos habla de comunicar algo, entonces cuando hablamos de creación nadie va a entender tu trabajo por más sensible que sea, por más *open mind* que sea, pues tienes que darlo a conocer y darlo a conocer bien, saberlo comunicar

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:13 [las personas creativa] (22:22) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 2:14 siempre estamos en un constant..

**[Content for linked quote "2:14"]**

siempre estamos en un constante cambio, ósea para ser creativos no podemos estar tampoco estáticos, si estamos estáticos como que vamos a mantenernos en el punto que les decía, de buscar un equilibrio a veces lo desequilibrado o el caos nos puede llevar a otros puntos desconocidos hasta para nosotros mismos

las personas creativa

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:14 [siempre estamos en un constant..] (22:22) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

**Hyper-Links:**

2:13 las personas creativa <continued by>

**[Content for linked quote "2:13"]**

las personas creativa

siempre estamos en un constante cambio, ósea para ser creativos no podemos estar tampoco estáticos, si estamos estáticos como que vamos a mantenernos en el punto que les decía, de buscar un equilibrio a veces lo desequilibrado o el caos nos puede llevar a otros puntos desconocidos hasta para nosotros mismos

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:34 [necesitan un pensamiento difer..] (46:46) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

necesitan un pensamiento diferente un poco más... menos cuadriculado

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:85 [para decir que uno es más crea..] (103:103) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

para decir que uno es más creativo tendría es que correr más rápido

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:86 [simplemente es como puyarse un..] (103:103) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

simplemente es como puyarse uno... para hacer las cosas mejores...

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:100 [como en tantas cosas que le sa..] (118:118) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

como en tantas cosas que le salen a uno de la cabeza, que uno ¿de dónde carajos saca eso... eso que realmente es impensable?... y también la inocencia... el poder volar, el poder hacer muchas cosas... eh... empieza a ampliar muchísimo la creatividad, desde ahí, desde esas ideas, desde esa imaginación, esa... esa locura del niño...

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:102 [a veces la mente del adulto es..] (118:118) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

a veces la mente del adulto es mucho más perezosa que la del niño

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:106 [si totalmente, si tú no eres c..] (132:132) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

si totalmente, si tú no eres curioso y no te llevas como a preguntarte cosas, a cuestionarte cosas, a decir como por qué es así, o sea, porque una silla es de 4 patas y no de tres o de dos o no tiene patas y la podemos colgar ¿sí?, entonces desde que la curiosidad es hacerte preguntas y desde que tú te haces muchas preguntas eh... realmente la curiosidad es la que te lleva a cosas impensables, desde que hagas algo impensable entra la creatividad

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:107 [la experiencia juega algún pap..] (133:134) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

la experiencia juega algún papel en la creatividad?

Jose: eh... Si, de pronto porque tienes alguna ventaja frente a algunos manejos, pues digamos frente al producto o... no o si... o al campo que sea, como que cierta experiencia te da también pautas para encontrar soluciones más factibles

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:110 [la parte empírica, el cuestion..] (139:139) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

la parte empírica, el cuestionarse, la curiosidad,

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:111 [el cuestionarse, el auto... el a..] (141:141) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

el cuestionarse, el auto... el autocuestionarse con to... completamente todo el tiempo

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:116 [si no tengo los conocimientos..] (143:143) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 2:117 entonces como que no me parece..

**[Content for linked quote "2:117"]**

entonces como que no me parece que sea totalmente necesario eh... desde la persona creativa, sino que, obviamente tienes que tener cierto conocimiento para desarrollar ideas creativas, pero no tiene que ser la misma persona que se le ocurrió la idea eh... tener el conocimiento, sino puedes generar ese conocimiento con otras disciplinas, otras personas,

**[Comment for linked quote "2:117"]**

Comment:

Capacidad de apoyarse en otras personas para suplir los vacios de conocimiento

si no tengo los conocimientos: no pues "cagada"

**P 2: Ent\_Estudiante 2- 2:117 [entonces como que no me parece..] (143:143) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

**Hyper-Links:**

2:116 si no tengo los conocimientos:.. <continued by>

**[Content for linked quote "2:116"]**

si no tengo los conocimientos: no pues "cagada"

entonces como que no me parece que sea totalmente necesario eh... desde la persona creativa, sino que, obviamente tienes que tener cierto conocimiento para desarrollar ideas creativas, pero no tiene que ser la misma persona que se le ocurrió la idea eh... tener el conocimiento, sino puedes generar ese conocimiento con otras disciplinas, otras personas,

Comment:

Capacidad de apoyarse en otras personas para suplir los vacios de conocimiento

\*\*\*\*\*

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:2 [Es alegre, se fija mucho en lo..] (8:8) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

Es alegre, se fija mucho en los colores, su forma de vestir siempre tiene que ser como algo...algo... ella dicta Psicología del Color, entonces siempre tiene que combinar, siempre tiene que estar todo súper enfocado, los proyectos que ella realiza siempre son como muy, o sea proyectos diferentes, no le gusta hacer cosas cotidianas

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:4 [Como que se fija mucho en los ..] (10:10) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

Como que se fija mucho en los detalles, entonces si algo está... es muy melancólica, si algo está extremadamente desordenado ella lo tiene que arreglar y así yo creo que su proyecto sale

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:5 [Pues yo creo que de por si tie..] (14:14) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

Pues yo creo que de por sí tienen que tener empuje, o sea como palenque para las cosas, tienen que ser animadas, no dormidas porque o si no paila, yo creo que también deben ser como muy entregadas a las cosas, que les guste, no hacer las cosas por obligación sino que les guste y también podría decir que busquen cosas con un fin específico, y tal vez la creatividad también la vería reflejada en cómo fue su vida, cómo fueron de niños, cómo, de pronto esas personas que dicen “huy se le perdió la niñez”, entonces podrían reflejar muchas cosas de su niñez o muchas cosas que en la vida de los niños se pueden ver reflejadas en creatividad, yo creería que la creatividad va muy ligada a eso, a la diversión y la alegría que provocan los niños y cómo lo yo puedo llevar de grande.

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:44 [yo puedo tener mucha inspiraci..] (73:73) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

yo puedo tener mucha inspiración, pero entonces necesito esfuerzo y dedicación para convertirlo en algo real. Entonces yo creo que está en la mitad, porque yo creo que deben existir los dos elementos, los dos puntos, para que haya esa creatividad y para que yo pueda sacar resultados, yo no puedo ganar nada diciendo: -hay es que yo quiero hacer algo-, o -hay, a mi me gustaría algo-, si yo no le meto el empeño y la fuerza que eso requiere.

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:46 [él (el diseñador) estaba lleva..] (77:77) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

él (el diseñador) estaba llevando la contraria

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:49 [o sea creo que el problema est..] (79:79) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

o sea creo que el problema está en la mente, en que si uno como adulto o como joven, deja explotar esas ideas que tiene en su cabeza y no les viera tantos problemas, creo que sería más fluido frente al diseño y pues frente a muchas cosas

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:53 [porque si no eres curioso y si..] (81:81) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

porque si no eres curioso y si no, como que experimentas, o sea obviamente puede salir y pues la creatividad se explota. Pero yo digo que la curiosidad está en ver todo, en ver todas las posibilidades, en jugar, es más jugar que otra cosa.

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:54 [la experiencia crees que juega..] (82:83) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

la experiencia crees que juega algún papel en la creatividad?

A: si pero no, o sea ahí tengo como un choque, porque entonces, sí creo que es súper importante, pero entonces ¿qué tanto yo la utilizo cuando voy a volver a ser creativo?, si la utilizo en pro o en contra, porque entonces si me fue mal o si algo pasó, voy a pensar: -hay, no me fue mal, algo pasó, entonces me voy a

decaer, pero entonces si fue una experiencia chévere y si yo digo: -huy, funcionó, voy a seguir-, pero entonces yo digo que es como algo bueno y algo malo, entonces es malo si tu dejas que tu mente diga: -no, es que en la primera no pudiste, paila, muérete-, entonces si tu lo intentas la segunda ya como que si lo logré súper bien, si no lo logré la primera cómo será la segunda, ¿será que mis pensamientos me dejarán intentar o será que no?, entonces yo digo que es algo también de pensamientos, de cómo tú tienes tu mente, si dejas que tu mente te domine o si dices: -No, voy a intentarlo otra vez, intentaré tales cosas.

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:59 [Yo creo que el conocimiento sí..] (87:87) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 3:60 porque yo digo que entre más u..

**[Content for linked quote "3:60"]**

porque yo digo que entre más uno sepa, más puedo explotar. Aunque yo sigo pensando que es un arma de doble filo, que puede ser bueno o puede ser malo.

Yo creo que el conocimiento sí afecta la creatividad,

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:60 [porque yo digo que entre más u..] (87:87) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

**Hyper-Links:**

3:59 Yo creo que el conocimiento sí.. <continued by>

**[Content for linked quote "3:59"]**

Yo creo que el conocimiento sí afecta la creatividad,

porque yo digo que entre más uno sepa, más puedo explotar. Aunque yo sigo pensando que es un arma de doble filo, que puede ser bueno o puede ser malo.

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:62 [para mí la creatividad es expl..] (91:91) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

para mí la creatividad es explotar al máximo tus pensamientos, buscar la diferencia, ser rebelde, llevarle la contraria a todo, pero como en esas ideas, cómo llegas a cambiar la forma en la que te han educado, no solamente tus papás obviamente, sino la televisión, los centros comerciales, cosas así,

\*\*\*\*\*

**P 4: Ent Estudiante 4- 4:2 [porque piensa en algo moderno ..] (12:12) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

porque piensa en algo moderno y en algo... nuevo, algo que no es como común en la sociedad, entonces es algo que como que llama la atención, entonces le gusta hacer eso, como que la gente se atraiga por las cosas

**P 4: Ent Estudiante 4- 4:3 [que tengan de pronto también u..] (12:12) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

que tengan de pronto también un recuerdo de esta persona por medio de sus objetos, sus cosas, todo lo que diseña, entonces eso hace que también como que uno lo tenga muy presente cuando uno esté pensando precisamente en creatividad

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:7 [alguien muy creativo es como u..] (19:19) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

alguien muy creativo es como un niño, un niño siempre es creativo, un niño siempre esta imaginando y es eso es también como la imaginación, como que jugamos mucho con la imaginación y entonces son como esas características que hacen a una persona creativa, pero que todos pueden tener, lo que pasa es que la gente de pronto no piensa en eso y no los desarrolla a fondo, piensan es siempre como en algo que ya está, algo estándar y no en algo diferente.

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:30 [¿cuáles serian esas cosas que ..] (64:65) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 4:31 entonces uno como que, como qu..

**[Content for linked quote "4:31"]**

entonces uno como que, como que empieza a ver esas cosas y como que se acuerda de pues de... como de... de algo que le da como un sentimiento, entonces hace que seas creativo

¿cuáles serian esas cosas que provocan la creatividad o aumentan la creatividad como lo estás diciendo?

MJ: pues yo creo que eso es como con respecto a cada persona, he... de pronto como la felicidad de cada persona, o como los momentos de como de lucidez, como de que algo se te pasó por la mente como por algo que viste, algo muy chiquito, algo muy pequeño. De pronto también los recuerdos como de algo

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:45 [la creatividad es producto de.....] (90:91) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

*la creatividad es producto de... va desde inspiración y hasta esfuerzo y dedicación, donde estaría tu punto de vista*

MJ: hum... yo creo que como aquí, porque pues si depende mucho de la inspiración, o sea es el factor más importan... pues no más importante pero si es muy importante pues porque si uno no está inspirado a uno no se le ocurre nada y uno no sabe ni que hacer, pero pues también influye un poco que uno tenga esfuerzo y dedicación, o sea no todo es inspiración, uno no puede sentarse y esperar que la inspiración le llegue, uno también tiene que esforzarse por buscarla, es mas eso esforzarse por buscar la inspiración, y pues dedicarse a tenerla todo el tiempo tambien, como a buscarla en cualquier espacio en cualquier cosa y en cualquier persona, entonces por eso no es completamente inspiración y pero pues tampoco es solamente esfuerzo

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:46 [tu no todo el tiempo estas ins..] (93:93) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

tu no todo el tiempo estas inspirado, no todo el tiempo estas con ideas si, entonces la inspiración es algo como que llega por algo que la crea, o que te dá a ti esa inspiración o por una persona



**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:50 [pues un adulto como que ya no ..] (97:97) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

pues un adulto como que ya no llega a tener como esos como juegos o esos momentos tan irreales que le dan a uno la creatividad

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:51 [la curiosidad hace que uno enc..] (99:99) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

la curiosidad hace que uno encuentre algo diferente

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:52 [experiencia juega algún papel ..] (100:101) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

experiencia juega algún papel en la creatividad?

MJ: Si también, pero ahí ya va, es mas a favor de los adultos, o sea un niño tiene creatividad todo el tiempo igual lo que experimenta le da creatividad, pero un adulto es más como que a medida del paso de los tiempo como que lo que... todo lo que experimenta hace que a ti te de algo como... te den a ti ideas diferentes como de porque paso eso, que paso, que hacen que te den como una inspiración

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:53 [para mí la experiencia es como..] (103:103) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

para mí la experiencia es como... como el haber vivido algo y que después te haya dejado algo a ti, entonces que te haya como, bien sea como... como enseñado algo o como cambiado algo y entonces te deje a ti como, pues como un recuerdo de esto que pasó, y entonces eso ya se vuelve como una experiencia de la cual tu puedes aprender o puedes como dejarla a un lado y volver a vivirla.

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:54 [el conocimiento todo el tiempo..] (105:105) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

el conocimiento todo el tiempo está jugando en cuanto a la creatividad, pues el hecho de que tu conozcas más y sepas más pues hace que te preguntes al mismo tiempo más y el hecho de que te preguntes pues hace que pues como que crees unas cosas e imagines otras y te provoque como conocer más, como expresarte de otras maneras

\*\*\*\*\*

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:2 [nos da muchas ideas en los pro..] (10:10) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

nos da muchas ideas en los proyectos, al momento de diseñar ella es la persona que ve lo que nosotros no

vemos, nos da nuevos enfoques o diferentes puntos de vista , o sea yo creo que se le nota hasta en la manera de hablar , en la manera de vestir, todo en torno a ella es creatividad, ella es en verdad única, no es como el común.

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:3 [en la manera de hablar, es por..] (12:12) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

en la manera de hablar, es por todo lo que nos dice no sé, es como diferentes puntos de vista como “míralos desde acá o míralos desde allá”

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:4 [yo creo que las personas creat..] (14:14) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

yo creo que las personas creativas, siempre como que lo expresan, siempre expresan como una inquietud, no son conformes sino que siempre ven algo como por otra parte, lo que uno nunca ve, o no sé, cosas así y siempre son personas muy inquietas

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:35 [a uno le pueden salir por ejem..] (107:107) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 5:36 son como determinantes la una ..

**[Content for linked quote "5:36"]**

son como determinantes la una de la otra, para poder llevar a cabo un producto creativo.

a uno le pueden salir por ejemplo nuevas ideas o nuevos conceptos o pensar en algo innovador, pero si no tiene como un método, no se esfuerza y se dedica, pues es en vano la inspiración, como que no puede materializar la idea y de nada sirve la inspiración, se necesitan mutuamente la inspiración y el esfuerzo y dedicación, para que la creatividad realmente llegue a ser como un producto innovador o creativo o algo así.

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:36 [son como determinantes la una ..] (111:111) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

**Hyper-Links:**

5:35 a uno le pueden salir por ejem.. <continued by>

**[Content for linked quote "5:35"]**

a uno le pueden salir por ejemplo nuevas ideas o nuevos conceptos o pensar en algo innovador, pero si no tiene como un método, no se esfuerza y se dedica, pues es en vano la inspiración, como que no puede materializar la idea y de nada sirve la inspiración, se necesitan mutuamente la inspiración y el esfuerzo y dedicación, para que la creatividad realmente llegue a ser como un producto innovador o creativo o algo así.

son como determinantes la una de la otra, para poder llevar a cabo un producto creativo.

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:37 [Yo creo que un poco más hacia ..] (113:113) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

Yo creo que un poco más hacia los niños, yo creo que estaría por acá (*marcando la hoja*), porque, puede sonar un poco contradictorio, pero nosotros razonamos más las cosas, los niños dejan fluir más lo que piensan, entonces como que no ven limitaciones, en cambio nosotros sí, en un producto, queremos hacer tal cosa, pero entonces pensamos en la manera como lo vamos a traducir, entonces siempre encontramos límites a cosas, en cambio los niños siempre dejan fluir sus ideas, sin tener un, o sea, sin decir: -esto no se puede hacer-, sino diciendo -huy si, sería muy chévere tal cosa-, algo así.

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:39 [De pronto los adultos creativo..] (115:115) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Características] [09 Producto Creativo]  
No memos

De pronto los adultos creativos piensan más como en ubicarlo en la realidad, o sea, funcionalmente, estructuralmente, cómo puede llegar a materializarse en el contexto, o cómo puede el producto ayudar, si es útil o inútil, o sea es un poco más como aterrizado, como si puede llegar a ser algo necesario para la sociedad o alguna cosa así; en cambio, los niños, pues no sé, son muchísimo más amplios creativamente pero puede que sea una idea muy infantil, muy de su mundo, no se, de pronto los adultos creativos pensamos más en cómo llevar a cabo esos productos realidad y cómo en realidad pueden beneficiar a las personas o a la sociedad.

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:41 [Bueno depende, porque puede ll..] (121:121) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Características]  
No memos

Bueno depende, porque puede llegar a sesgar un poco o sea que uno siempre se limita a hacer lo mismo, siempre tome los mismos aspectos pero de pronto puede ayudarlo a uno a explorar como nuevas cosas y aprender nuevas cosas que lo ayuden a llevar a cabo y desarrollar nuevos conceptos, o algo así, de pronto, depende del punto de vista.

\*\*\*\*\*

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:2 [Yo, hem... porque no se pues me ..] (10:10) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]  
No memos

Yo, hem... porque no se pues me parece que aquí en la facultad y pues como con los estudiantes como les da mucha como pereza volverse creativos y preguntar el: bueno y que pasaría si, y si ponemos esto al revés, y si lo pintamos de este color... entonces pues yo me considero la persona más creativa que conozco es porque en cada cosa he me imagino

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:3 [En cuanto a la creatividad si,..] (14:14) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]  
No memos

En cuanto a la creatividad si, por ejemplo el hecho de que sea así como un poquito elevada, el hecho de que me, me enfoque pues en muchas cosas al mismo tiempo y me hunda en muchas cosas al mismo tiempo y pierda pues como un poquito la realidad... pues me parece a mí que eso ya es no saber manejarla, ósea no saber manejar no tanto como el pensamiento creativo... y no, pues enfocarse en cosas que la gente generalmente no se enfoca, por eso pues también perder el interés en cosas cotidianas que ya se han visto mucho

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:4 [una persona creativa es una pe..] (16:16) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

una persona creativa es una persona que nunca va... hem... pues nunca va como con el ritmo de las otras personas, una persona creativa es una persona que siempre se está cuestionando, pero no se está cuestionando para criticarlo, sino que se está cuestionando para mejorarlo, entonces pues una... pues las características es primero que se cuestione mucho, segundo que tenga como... como... no tanto unas metodologías sino estrategias para hacer sus cosas, que, que... pues como que siempre procure lograr patrones digámoslo así, en las vainas pues en en los, como en los comportamientos...

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:6 [siempre está como en varios un..] (16:16) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

siempre está como en varios universos al mismo tiempo, porque está pensando en el que pasa y que pasaría y que pasaría donde pasara eso, mmm... otra característica... que no sea de pronto muy concisa en las cosas, me parece pues que una persona creativa siempre tiene... siempre, pues me parece a mí que una persona creativa nunca para, o nunca se frena o nunca llega a un final, entonces nunca a va ser concisa porque siempre va a haber otra cosa porque realmente cuando uno pierde el interés de las cosas, pues ya... pues ya, yo digo pues que el día que yo me deje de asombrar por las cosas es porque ese día me volví viejita, pues que el resto voy a ser chiquita siempre; no pues así como otras características, pues muchísimas, pero esas son como las principales

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:8 [siempre lo que se intenta es p..] (18:18) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

siempre lo que se intenta es precisamente como... los seres humanos siempre tendemos a estandarizar las cosas, siempre tendemos a encajonarlas y siempre tendemos a ponerles una metodología, a hacerlas pues como... y pues me parece que una persona creativa siempre está intentando hacer eso, ósea siempre está intentando atraer cosas nuevas y ponerlas en estos cajones o empezar como a jugar pues como con estos cajones creando precisamente estos patrones, y también una persona creativa que intenta muchísimos patrones

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:40 [¿con que cosas nace? desde tu ..] (75:76) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

¿con que cosas nace? desde tu punto de vista

MF: yo creo que es mas como con sentimientos, no es con conocimientos... si yo tengo las ganas lo encuentro, sino pa' que me pongo a buscarlo si igual me va a dar pereza, entonces yo creo que es como por ahí, como por sentimientos, uno nace con lo que realmente lo apasiona y lo que no, una persona creativa es alguien que le apasiona... le apasionan las cosas

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:41 [y ¿qué es lo que se adquiere e..] (77:78) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

y ¿qué es lo que se adquiere entonces?

MF: la disciplina y precisamente pues el conocimiento, como lograr explotar esas herramientas con las que

llegaste, porque pues una persona puede tender a ser muy creativa pero pues si nunca lo logra pues si siempre se conforma con el medio, pues nunca será creativa, así lo tenga nunca lo será

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:48 [No, no todo el mundo nace con ..] (98:98) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

No, no todo el mundo nace con esa capacidad de creatividad, pero... no, es que depende, porque es que para... muchas personas... si muchas personas pueden ser críticas, muchas personas pueden ser analíticas, que me parece a mí que pueden ser la mayoría como de los administradores y financistas y pues... y otras personas son creativas, ósea tu puedes sacar grandes errores y pues viendo viendo problemas, pero pues no puedes sacar grandes resultados entonces una persona creativa no es... ósea existen... la mayoría de las personas somos críticas: que encuentran el problema, pero no la mayoría de las personas salen con una solución innovadora o logran una solución creativa... si logran una solución, pues la solución puede ser buena, la solución puede ser eficaz pero no es una solución creativa, es simplemente la... como la reunión como de varios parámetro pues... te lo digo porque mi hermana es así, yo soy la creativa de la casa ella se encarga del resto, ósea de mí (risas)

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:50 [pues es que a mí me parece que..] (106:106) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

pues es que a mí me parece que la inspiración no es algo que se dé momentáneamente como: “ay! Hoy no estoy inspirado”, no lo que pasa es que hoy tiene es pereza, entonces debes tener... ósea la inspiración la tienes siempre, y pues no importa pues si uno se imagina mil cosas si no las hace, si no le dedica tiempo, si no es perseverante si cae en la primera vez que la hace... pues nunca va a llegar a ningún lado, ósea puede ser muy creativo pero pues ¿y qué está haciendo con lo que tiene? Lo tiene que... lo tiene que... pues ósea es como un deber, pues me parece a mí, que si usted tiene como esas... privilegios pues que los comparta y sino ¿en donde estaríamos? Entonces por eso pues me parece que la creatividad es **producto de esfuerzo**, de intentarlo y fallar y volverlo a hacerlo y volver a hacerlo y volver a hacerlo, **y de inspiración**, porque es que si usted sigue con la misma pues se va a chocar con la misma, usted tiene que tener... es que la inspiración es sinónimo de creatividad, cuando uno está inspirado es porque está pensando, ósea es porque tiene ganas de ser creativo, no porque “ay! Entonces hoy estoy creativo pero no estoy inspirado” No!, entonces si es como 1000 y 1000.

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:52 [los niños 100%, por eso digo q..] (110:110) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

Los niños 100%, por eso digo que el día en que me dejen de interesar las cosas es el día en el que me volví un adulto, porque los niños precisamente no no no, no conocen todo, no saben todo, no van en ese camino, están apenas entrando como a esa corriente entonces tienen como una mentalidad más amplia, pues como un espacio más amplio para llenar en la cabeza, en cambio los adultos ya lo han llenado de tanto pues que no... uno tiene que ir botando lo que no le sirve, entonces por eso los niños son muchísimo más creativos que los adultos... además que los adultos se ponen a pensar muchísimas cosas que los mantienen ocupados que evitan que sean creativos...

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:54 [muchos adultos se metieron ya ..] (112:112) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

muchos adultos se metieron ya como tanto pues como en la rutina que ya no tiene la predisposición para hacer

eso, entonces se preocupan de muchísimas otras cosas y no dejan el espacio, por eso es que uno nunca puede dejar que se le acabe el espacio...

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:55 [no pues la única es que el adu..] (116:116) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

no pues la única es que el adulto tiene más hem... conciencia de lo que lo puede "aporriar"... de resto nada... (risas)... que puede ser un poquito más precavido, porque pues un adulto creativo y un niño creativo ambos le van a meter el dedo al ventilador, a ver qué pasa, claro que pues el adulto creativo ya sabe un poquito más "he bueno, ya sé que me voy a cortar... au!" (Risas), pero pues una persona creativa es precisamente esa, la que tiene que saber

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:56 [el día en que uno pierda la cu..] (118:118) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

el día en que uno pierda la curiosidad, ese día se muere, porque pues es que es lo que te incentiva a buscar las cosas si tú no eres curioso... a bueno, eso es, eso era más o menos lo que les decía con lo de los adultos ya están tan ocupados pues como en otras cosas que ya como que perdieron la curiosidad, en cambio los niños pues como no conocen muchísimas cosas entonces les da curiosidad, están en eso...

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:57 [tu puedes seguir como el camin..] (122:122) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

tu puedes seguir como el camino de tu experiencia o utilizar tu experiencia para utilizar otros caminos, entonces si sigues el camino de tu experiencia pues ahí te mueres porque simplemente estás haciendo lo mismo y lo mismo y lo mismo, pero si tu utilizas tu experiencia para empujarte a otro lado ahí es pues cuando es bien importante y bien útil en la creatividad.

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:58 [debíamos tener conocimiento en..] (126:126) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

debíamos tener conocimiento en todos los campos, porque tú puedes tener... pues era a lo que me refería que la experie... que la creatividad se desarrollaba, porque si tú tienes algo y no sabes cómo hacerlo pues tienes que tener alguna... algún desarrollo en algún campo para poderlo hacer, no significa que siempre lo vayas a hacer por el mismo campo o que solo tengas un campo de experiencias la idea es que sean pues como muchos y cada vez te metas y aprendas cosas diferentes y te metas en otras cosas diferentes en otros campos

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:61 [tu puedes ser más creativo en ..] (130:130) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

tu puedes ser más creativo en otras cosas porque te interesan más otras cosas y tu puedes meterte por otro lado que yo no

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:65 [para mí la creatividad es como..] (136:136) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

para mí la creatividad es como la curiosidad... como no no... como una persona que no tiene miedo a cuestionarse las cosas

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:66 [una persona inquieta, una pers..] (136:136) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

una persona inquieta, una persona curiosa, es una persona creativa

\*\*\*\*\*

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:2 [la persona más creativa que he..] (11:11) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 7:3 Oscar me enseñó mucho de eso d..

**[Content for linked quote "7:3"]**

Oscar me enseñó mucho de eso de la creatividad y de cómo ser ingeniosos y esa ingeniosidad de pronto está un poco ligada a la necesidad que uno tiene.

la persona más creativa que he conocido no es diseñador , es un niño de 13 años que conocí en el Chocó y lo describiría como una persona ingeniosa, curiosa y con ganas de mostrarle a los demás que tiene potencial para hacer algo diferente, él por su necesidad de alimentación desarrollo unas trampas para ratones de monte, en madera, y tiene 13 años entonces me parece que es de los que más me ha marcado la verdad con cosas creativas, él y no es diseñador,

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:3 [Oscar me enseñó mucho de eso d..] (11:11) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

**Hyper-Links:**

7:2 la persona más creativa que he.. <continued by>

**[Content for linked quote "7:2"]**

la persona más creativa que he conocido no es diseñador , es un niño de 13 años que conocí en el Chocó y lo describiría como una persona ingeniosa, curiosa y con ganas de mostrarle a los demás que tiene potencial para hacer algo diferente, él por su necesidad de alimentación desarrolló unas trampas para ratones de monte, en madera, y tiene 13 años entonces me parece que es de los que más me ha marcado la verdad con cosas creativas, él y no es diseñador,

Oscar me enseñó mucho de eso de la creatividad y de cómo ser ingeniosos y esa ingeniosidad de pronto está un poco ligada a la necesidad que uno tiene.

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:59 [“Son más creativos” va desde l..] (178:180) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

“Son más creativos” va desde los niños hasta los adultos, entonces ¿dónde estaría tu posición?

JP: Uy, esta es la más complicada (*risas*), por alguna extraña razón me parece complicada pero sé la

respuesta inmediatamente y creo que sigo diciendo que está en la mitad, está equilibrada, porque por un lado los adultos han visto mucho, han tenido muchas experiencias, han conocido muchas cosas que les pueden dar los parámetros para decir: “esto es lo que no hay que hacer” pero por otro lado, los niños no han visto casi nada, entonces no tienen esos patrones metidos en la cabeza y esas estructuras que te limitan. No, no podría decir que los niños son más creativos que los adultos ni que los adultos son más creativos que los niños, yo creo que ambos son creativos, yo lo podría en la mitad.

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:60 [un adulto creativo crea a part..] (184:184) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]  
No memos

un adulto creativo crea a partir de lo que ha visto, un niño crea a partir de su imaginación, entonces yo creo que la diferencia entre un niño creativo y un adulto creativo, es como la inocencia, porque... de pronto en algunos casos la inocencia puede ser contraproducente, puede ser mala, pero en otros creo que es lo mejor que le puede pasar a uno

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:61 [entonces sí, no se si eso sea,..] (184:184) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]  
No memos

entonces sí, no se si eso sea, pero pues sí, yo creo que ... pues mira, como que en esta gráfica está la respuesta a esa pregunta, sí, la inocencia y ser, entre menos, de pronto puede sonar raro lo que digo pero entre menos conocimientos tengas, más capacidad de absorción tienes, entonces no se, creo que eso

Comment:

Deseabilidad social

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:62 [La curiosidad sí, es indispens..] (188:188) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]  
No memos

La curiosidad sí, es indispensable, si tú no eres curioso no ves cosas nuevas y si no ves cosas nuevas, no sabes qué se ha hecho, entonces sí, para mí es indispensable, una persona bien creativa es alguien que es curioso y que no le come cuento a nada, y dice: “pero por qué esto” y averigua e indaga y le busca como una justificación a todo.

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:63 [La experiencia... Sí, si juega u..] (192:192) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]  
No memos

La experiencia... Sí, si juega un papel en la creatividad, pero no lo es todo, juega un papel porque como ya he dicho, como que esa experiencia te muestra bastantes cosas, pero de pronto esa experiencia te limita, te quedas como en esas cuatro casillas y no sales de ahí y no vez desde afuera, de pronto la mucha experiencia en algo te puede hacer ver las cosas solo desde adentro y no ver alguna falla, algún problema, algún inconveniente o alguna falencia, que si tú estás desde afuera, entonces sí es clave.

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:64 [La experiencia para mí sería a..] (196:196) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]  
No memos



La experiencia para mí sería algún evento que me marque sensorialmente o emocionalmente, no tanto una experiencia física sino una experiencia que te quede como retumbando, que te deje un mensaje, que te ponga a dudar que tú digas: “¿Será que lo que he aprendido es lo que realmente es o será que tengo que seguir curioseando?”.

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:66 [¿Si el conocimiento juega algún..] (200:200) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características] [10 Relación Creatividad y Diseño] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

¿Si el conocimiento juega algún papel en la creatividad?, Por un lado sí porque al tú conocer sobre algún tema o sobre algo lo comprendes, lo entiendes, pero por otro lado no tanto, porque como las experiencias pueden llegar a ser tan fuertes se pueden quedar como influenciándote tanto , te limita, es como una dualidad extraña, o sea, no conocer tanto pero tampoco no saber nada porque entonces puedes llegar a diseñar o a crear algo que no es pertinente o que no cumple con ciertos requisitos.

\*\*\*\*\*

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:2 [Davinci y nada, el tipo fue vi..] (9:9) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

Davinci y nada, el tipo fue visionario

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:3 [innovó todo lo que había para ..] (9:9) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

innovó todo lo que había para su época, y estaba más en esta época actual que en la época en la que le tocó nacer

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:4 [el desorden es una de las part..] (11:11) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

el desorden es una de las partes, no se, persona creativa que conozco no es rígida con tener su horario acomodado, su cuarto organizado, nada de esas cosas cumple una persona creativa, pero cuando lo pones a hacer algo, sale con cosas que uno ni se imagina

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:6 [el trabajo nocturno] (11:11) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

el trabajo nocturno

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:7 [se sale del esquema en su pers..] (11:11) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

se sale del esquema en su personalidad

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:8 [sacan alguna vaina distinta a ..] (11:11) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

sacan alguna vaina distinta a lo que piensa todo el mundo.

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:9 [quieren siempre estar diferenc..] (13:13) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

quieren siempre estar diferenciando del resto y lo hacen en detalles muy pequeños

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:27 [eso ya viene como en un pensam..] (72:72) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 14:30 yo creo que también lo de la c..

**[Content for linked quote "14:30"]**

yo creo que también lo de la creatividad viene también siendo como crítico, lo de estar siempre pensando ¿Por qué las cosas funcionan así y no de otra manera?,

eso ya viene como en un pensamiento crítico

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:30 [yo creo que también lo de la c..] (77:77) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

**Hyper-Links:**

14:27 eso ya viene como en un pensam.. <continued by>

**[Content for linked quote "14:27"]**

eso ya viene como en un pensamiento crítico

yo creo que también lo de la creatividad viene también siendo como crítico, lo de estar siempre pensando ¿Por qué las cosas funcionan así y no de otra manera?,

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:37 [en parte estaba totalmente pen..] (87:87) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

en parte estaba totalmente pensado para desarrollar la creatividad, pero se estanca en un momento, no creo que ni siquiera por la teoría sino por la misma persona, de cómo la asimila y cómo las critica y si no las critica pues difícil.

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:46 [lo crítico desde pequeño o esa..] (97:97) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

lo crítico desde pequeño o esa necesidad de saber las cosas, de resto no se

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:47 [poder entender que hay persona..] (99:99) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

poder entender que hay personas distintas, pues todos somos distintos, pero hay gente que, digamos los rojos son los que la han desarrollado un poco más, los que han nacido con ese punto crítico, todos la necesitamos definitivamente para sobrevivir pero hay unos que van más allá de sobrevivir y saben cómo suplir esas necesidades que se van dando en el camino y hay otros que se estancan sólo en sobrevivir.

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:52 [este esfuerzo y dedicación yo ..] (105:105) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

este esfuerzo y dedicación yo creo que son las ganas de saber lo que no se sabe como para tener unas herramientas y tomar decisiones con respecto a lo que quiero hacer, entonces yo creo que es por el esfuerzo y la dedicación,

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:53 [esta inspiración la cambiaría ..] (105:105) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

esta inspiración la cambiaría por el punto crítico otra vez, es como 50% esfuerzo y dedicación y 50% ser crítico, no creo que esté por el lado de inspirarse.

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:60 [las ganas de saber cómo funcio..] (115:115) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

las ganas de saber cómo funciona... te permite tomar una decisión de cómo creo que funcione a mi manera

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:61 [digamos cuando tomas la decisi..] (119:119) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

digamos cuando tomas la decisión de cambiar tus cosas y vez que no está funcionando por ese lado, aprendiste de eso y sabes que no vas a repetir el mismo error, por más creativo que suene seguir en ese mismo punto, vas a cambiarlo un poco y vas a seguir creando y creando y creando, hasta llegar a una solución efectiva, digamos.

**DOCENTES**

**P 8: Ent Docente 1- 8:7 [generalmente es alguien descom..] (10:10) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

generalmente es alguien descomplicado, eufórico

**P 8: Ent Docente 1- 8:9 [es gente activa, sensible] (10:10) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

es gente activa, sensible

**P 8: Ent Docente 1- 8:12 [Curiosa ¿cierto? si, tiene que..] (12:12) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

Curiosa ¿cierto? si, tiene que ser una persona curiosa y sensible... será que con esas dos ya uno puede ser... bueno y activa como para tratar de hilar esas cosas y llegar a... a algo, esas!

**P 8: Ent Docente 1- 8:44 [pues tal vez esa actitud de bu..] (82:82) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

pues tal vez esa actitud de buscar, de preguntarse cosas, de procurar ver los problemas desde otro punto de vista

**P 8: Ent Docente 1- 8:48 [así básicamente si ponen a un ..] (86:86) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

**Hyper-Links:**

8:47 el hombre tiene una teoría de .. <continued by>

**[Content for linked quote "8:47"]**

el hombre tiene una teoría de las 10.000 horas, si uno lleva 10.000 horas haciendo algo ya! Esta al otro lado y es lo que llaman un genio innato noseque vainas, y hace análisis bacanísimos, y pone ejemplos como *Bill Gates* y *Steve Jobs*, que llevaban 10.000 horas programando antes que se les apareciera su respuesta

así básicamente si ponen a un niño las 10.000 horas necesarias hasta cierto punto, cuando ya llegan a eso ya tienen posibili... muchísimas más posibilidades de ser esto, lo que quiero decir es que si hay trabajo duro incluso para... tal vez una personas bajo condiciones que estábamos hablando hace un rato, si se cautiva y si se esmera y si hay un potencial... yo le compre un poco la teoría a *Gladwell*, entonces si!, yo creo que el trabajo si puede conseguir cosas

**P 8: Ent Docente 1- 8:52 [mire lo que ha hecho toda esta..] (90:90) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

mire lo que ha hecho toda esta gente, arranque desde ahí, si, ser sensible, ver, ver, ver mucho, ir a museos, no ver telenovelas, ocupar su tiempo en...un internet... viendo... si como ser muy muy inquieto, lo que nosotros entendemos por creatividad como diseño tiene que ver con eso, de estar inmerso en todas esas cosas pues salen más, esa es una importante: VER, "un diseñador es lo que ve"

**P 8: Ent Docente 1- 8:54 [trabajar y estrellarse con la ..] (92:92) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

trabajar y estrellarse con la realidad de hacer un proyecto

**P 8: Ent Docente 1- 8:55 [No hermano, usted tiene que ha..] (92:92) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

No hermano, usted tiene que hacer una cosa... una fracción de eso, y tiene 18 semanas para hacerlo, y no tiene ninguna experiencia, sumado el estrés y a “trancas y mochas” muchas veces, pero tiene que llegar allá... ahí, en ese trayecto seguramente ellos tienen que verse abocados a ofrecer soluciones

**P 8: Ent Docente 1- 8:62 [si hay algo que tiene que ver ..] (106:106) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

si hay algo que tiene que ver con el temperamento y como con la actitud frente a la vida, no sé... así como el mal genio o el buen genio

**P 8: Ent Docente 1- 8:64 [los niños sí, hay mas sorpresa..] (110:110) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

los niños sí, hay mas sorpresa en los niños ¿no?, si toda la vida...

**P 8: Ent Docente 1- 8:65 [que este (refiriéndose a los a..] (112:112) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

que este (refiriéndose a los adultos) está haciendo un *replay*, este es la primera vez (refiriéndose a los niños), y este *man* ya sabe como es la vuelta, logro hacer esta entonces la está haciendo dos veces

**P 8: Ent Docente 1- 8:66 [un adulto es capaz de llevar l..] (114:114) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

un adulto es capaz de llevar la niñez a su experiencia de vida, el niño es... es una chimba es la primera vez que está pasando, yo estoy ahorita de papá y estoy viéndolo y es conmovedor ver a un niño descubriendo cosas y aprender a hacer cosas con lo que está aprendiendo a hacer, toda la vida, este *man* (refiriéndose al adulto) es capaz de... la diferencia entre un adulto creativo con un niño creativo es que el adulto es capaz de capitalizar eso, de sentir eso y hacerlo ahora

**P 8: Ent Docente 1- 8:67 [curiosidad juega algún papel e..] (115:118) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

curiosidad juega algún papel en la creatividad?

Carlos: si si si, sin duda

Mile: ¿cual sería ese papel?

Carlos: no pues van ligadas, dependencias absolutas, si...

**P 8: Ent Docente 1- 8:69 [la experiencia es importante p..] (122:122) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

la experiencia es importante para la creatividad... pues una creatividad cultivada si... ¿no? Eso puede ser un concepto ¿no?: una creatividad cultivada, pulida, necesito "chan" el adulto que es capaz de traer eso de niño se forma en su mente y está acostumbrado en eso y carga una libreta y apunta y es metódico en eso, fíjense que hay muchos músicos que hacen eso, que son súper metódicos con la cosa, y hay gente que incluso tiene grabadoras y se despierta en la noche y graba lo que se le ocurrió, si, es decir, es súper importante la experiencia para mi

**P 8: Ent Docente 1- 8:72 [el conocimiento en un campo o ..] (123:124) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

el conocimiento en un campo o en un área tiene que ver algo con la creatividad

Carlos: si, digamos que lo creativo cuando hablamos de ser sensible... también cuando digo que ser sensible es una capacidad de reconocer cosas que están 'alrededor de', por supuesto si tú tienes un conocimiento sobre eso te permite tener un mejor cuadro de dónde vas a llegar, si porsupuesto el conocimiento es importante...

\*\*\*\*\*

**P 9: Ent Docente 2- 9:4 [me parece que lo que lo hace c..] (13:13) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

me parece que lo que lo hace creativo es que él en su trabajo genera muchas conexiones, muchas soluciones a asuntos de la vida real, que la gente normalmente no es sensible y esas soluciones es capaz de aplicarlas pienso yo que porque él es diseñador pero también es matemático y también es artista, entonces tiene recursos de conocimientos que le permiten brindar muchos... que le permiten conectar muchos tipos de información distinta para generar soluciones.

**P 9: Ent Docente 2- 9:14 [pero hoy creo que es una cosa ..] (21:21) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

**Hyper-Links:**

9:15 me parece que lo interesante n.. <continued by>

**[Content for linked quote "9:15"]**

me parece que lo interesante no es el accidente, porque generar accidentes, porque uno como en el proceso creativo, puede meterse en una situación en donde hay muchas cosas aleatorias y uno podría construir accidentes, llamémoslo así , pero lo interesante y lo valioso ahí es reconocer el valor de ese producto accidental, pero también uno lo podría hacer completamente planeado, es decir, uno puede planear este tipo de situaciones también

pero hoy creo que es una cosa indispensable para tener más posibilidades de ser creativo y las posibilidades aumentan porque es que teniendo el dominio de esos dos mundos, de el matemático y el arte, por ejemplo, serían esos dos... tengo mayor rango de visión de la realidad, tengo mayores herramientas con las cuales ser sensible a mi realidad, que si solamente tuviera una, es como tener uno un ojo en vez de dos, ve uno mejor con dos, y si uno tuviera tres ojos pues vería más de su realidad que si tuviera dos o solamente uno, se vuelve uno más sensible a la realidad por eso digo que creo que una de las partes claves de esa capacidad para ser

creativo, es tener muchos ángulos de visión de la realidad y eso es ser artista y matemático al tiempo, o ser cocinero y ser neurólogo al mismo tiempo.

**P 9: Ent Docente 2- 9:15 [me parece que lo interesante n..] (21:21) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 9:14 pero hoy creo que es una cosa ..

**[Content for linked quote "9:14"]**

pero hoy creo que es una cosa indispensable para tener más posibilidades de ser creativo y las posibilidades aumentan porque es que teniendo el dominio de esos dos mundos, de el matemático y el arte, por ejemplo, serían esos dos... tengo mayor rango de visión de la realidad, tengo mayores herramientas con las cuales ser sensible a mi realidad, que si solamente tuviera una, es como tener uno un ojo en vez de dos, ve uno mejor con dos, y si uno tuviera tres ojos pues vería más de su realidad que si tuviera dos o solamente uno, se vuelve uno más sensible a la realidad por eso digo que creo que una de las partes claves de esa capacidad para ser creativo, es tener muchos ángulos de visión de la realidad y eso es ser artista y matemático al tiempo, o ser cocinero y ser neurólogo al mismo tiempo.

me parece que lo interesante no es el accidente, porque generar accidentes, porque uno como en el proceso creativo, puede meterse en una situación en donde hay muchas cosas aleatorias y uno podría construir accidentes, llamémoslo así , pero lo interesante y lo valioso ahí es reconocer el valor de ese producto accidental, pero también uno lo podría hacer completamente planeado, es decir, uno puede planear este tipo de situaciones también

**P 9: Ent Docente 2- 9:83 [es la visión que tienen las pe..] (101:101) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

es la visión que tienen las personas, gracias a que conocen una situación y tienen los recursos de conocimiento pa` poderla transformar y eso entonces necesita, yo puedo obtener mejores resultados creativos si me esfuerzo siendo sensible, si me esfuerzo y me dedico a formarme para poder cambiar esa realidad

**P 9: Ent Docente 2- 9:85 [ahí tiene que enfrentar nuevos..] (105:105) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

ahí tiene que enfrentar nuevos retos, el ambiente lo reta hey! Ahí unimos varios puntos!, el ambiente lo reta, y el niño es más sensible a lo que toca, lo que huele, lo que ve, lo que escucha es nuevo, entonces tiene más elementos para poder transformar esa realidad o lograr sus objetivos.

**P 9: Ent Docente 2- 9:89 [el adulto tiene la ventaja de ..] (107:107) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

el adulto tiene la ventaja de que tiene más conocimiento, más experiencia pero tiene la desventaja de que tiene más preconcepciones y creo que una de las barreras que uno tiene que romper para ser creativo es quitarse todas las preconcepciones, un niño no las tiene.

**P 9: Ent Docente 2- 9:91 [las situaciones son distintas,..] (111:111) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

las situaciones son distintas, la experiencia del primero le dice que no haga eso, pero eso le está impidiendo ver las razones por las cuales falló o aprender más de esa situación, esa persona nunca más va a hacer un negocio parece, la segunda no significa que vaya a ser, o sea, que vaya a fracasar por que el primero fracasó, entonces el preguntarse más bien por qué esa persona fracasó, es una lección para la otra persona, para que no fracase y no para que no lo intente.

\*\*\*\*\*

**P10: Ent Docente 3- 10:3 [es un soñador, es un soñador y..] (14:14) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

es un soñador, es un soñador y más que todo es un convencido, eh... es una persona que no, no tiene unos límites en cuanto a... a lo usualmente nosotros vivimos, es decir se rige bajo otras normas, eh... como se rige bajo otras normas, vive con respecto a esa su pasión, eh... es un amarrado en términos de que no tiene nada (risas) entonces es un amarrado no porque no comparta sino porque es que está amarrado el pantalón...se le cae el pantalón, eh... es una persona que, que simplemente encuentra en el día a día cosas que lo hacen muy contento, cosas que lo llenan y eso mismo lo transmite a lo que hace

**P10: Ent Docente 3- 10:4 [s una persona que no tiene nin..] (16:16) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

s una persona que no tiene ningún tipo de estudio, le gustaría estudiar arquitectura alguna vez y básicamente diseña desde la basura, diseña a partir de lo que otros desechan y con eso genera una cantidad de... de mundos y cosas irreales y proyectos supremamente interesantes

**P10: Ent Docente 3- 10:5 [es una persona que está dispue..] (18:18) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

es una persona que está dispuesta a experimentar

**P10: Ent Docente 3- 10:8 [sería como free spirit, son pe..] (20:20) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

sería como *free spirit*, son personas que, que hacen lo que, lo que les gusta, apasionadas con la vida

**P10: Ent Docente 3- 10:40 [la experiencia que uno va adqu..] (102:102) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

la experiencia que uno va adquiriendo en la medida en que va desarrollando muchas cosas, por pequeñas que sean

**P10: Ent Docente 3- 10:52 [es como Dr. House, (risas)... Dr..] (129:129) (Super)**



Codes: [06 Acto Creativo] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

es como Dr. House, (risas)... Dr. House llega un momento donde ¡plum! algo lo inspira, que eso siempre pasa como en los últimos cinco minutos del capítulo, pero... pero has llevado todo un capítulo trabajándole a este asunto que es lo que... lo que logra generar esas reflexiones, esas, esas uniones, esas conexiones, de lo... de todo lo que él sabe, entonces, eh.. si la inspiración es fundamental, pero es la inspiración mes todo este esfuerzo y dedicación, yo puedo, yo puedo ser un inspirado en la vida, pero si no trabajo en lo que me inspiré, pues no lo voy a, no lo voy a lograr, entonces creo que está como un... no lo puse en un punto medio porque... porque creo que el esfuerzo y la dedicación es un poco, un poco más fuerte que solo la inspiración

**P10: Ent Docente 3- 10:57 [los niños son sumamente creati..] (137:137) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

los niños son sumamente creativos, no sé si mas que lo adultos, pero es que un adulto fue niño, entonces un adulto fue totalmente creativo, por eso digo que es una pregunta capciosa, el adulto ya fue creativo en su momento, lo que pasa es que el niño está descubriendo el mundo, entonces es mucho más fácil explorar, ahora, el adulto se está ciñendo bajo unas normas y una reglas y unas rutinas y esa exploración ya no le es tan, ya no le es tan fácil, sobre todo porque se cree que ya se sabe todo, entonces, si, creo que viene siendo por acá la movida, más los niños que los adultos

**P10: Ent Docente 3- 10:58 [al niño no le da pena hacer co..] (139:139) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

al niño no le da pena hacer cosas, entonces, eh... hace un rato tocaba el tema de... de lo que es poder experimentar para poder hacer, eh... el adulto llega un momento en que le da pena que lo vean experimentando, porque hombre! ¿Por qué está haciendo eso?... mientras que el niño entre mas experimente mas va aprendiendo y creo es a partir de la experimentación que él va aprendiendo y se va desarrollando y va a llegar a ser un adulto que no quiere volver a experimentar

**P10: Ent Docente 3- 10:59 [él tiene muchísimos más diseño..] (139:139) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

él tiene muchísimos más diseños que muchos profesores aquí de diseño, porque él hace cosas, hace... hace y explora, sale en revistas, la Cámara de Comercio lo llama... lo llaman de aquí, lo llaman de allá, hace exposiciones, lo contratan, vive es de... de su todavía seguir explorando y eso

**P10: Ent Docente 3- 10:62 [creo que es fundamental, porqu..] (145:145) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

creo que es fundamental, porque viene relacionado con todo el tema de explorar, si yo... si yo soy una persona que está explorando continuamente y que me, me estoy haciendo preguntas, y me estoy cuestionando con respecto a porque las cosas son como son, creo que eso es ser curioso, creo que eso es lo que nos está llevando a... a encontrar soluciones, encontrar soluciones no en términos de: “me la encontré uy! Listo ahí está la formula”, sino encontrar soluciones en términos de llenarnos de mas experiencias que podemos relacionar y que podamos enfocar hacia algo.

**P10: Ent Docente 3- 10:63 [siempre he pensado que una vid..] (147:147) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

siempre he pensado que una vida entre mas experiencias tenga, además de ser una vida mucho más divertida eh... es una vida que... más opciones de soluciones le va a dar a uno, porque... va a entender que hay muchas otras cosas, además de lo básico, entonces la experiencia es fundamental

\*\*\*\*\*

**P13: Ent Docente 4- 13:2 [son muchas personas que tienen..] (14:14) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

son muchas personas que tienen un comportamiento o un abordaje de las situaciones que son creativas, y esa creatividad radica más es como en la recursividad, en la búsqueda de caminos para llegar a una solución

**P13: Ent Docente 4- 13:8 [entonces él vincula ese acto c..] (18:18) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

entonces él vincula ese acto creativo de transformación con unas estrategias muy interesantes para la gestión de los proyectos que realiza

**P13: Ent Docente 4- 13:33 [¿Tú crees que la enseñanza del..] (68:71) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

¿Tú crees que la enseñanza del Diseño Industrial puede facilitar el desarrollo de la creatividad?

I: Sí.

M: ¿En qué medida?

I: En la medida en que cada estudiante quiera, la medida no es estándar la medida es de acuerdo a cada individuo, al interés que tenga ese individuo, a los conocimientos que tenga porque en la medida que se amplía el conocimiento, aumenta la creatividad también porque solo podemos ver lo que conocemos, lo que no conocemos no lo podemos ver así lo tengamos en frente de la nariz, entonces por eso digo que el caso no es particular, cada individuo tiene unos procesos diferentes en ese ejercicio de la creatividad, tiene que haber voluntad, eso sí, para hacerlo y entender que en la medida en que se asuman con seriedad los trabajos académicos, en esa misma medida se va a adquirir como un valor paralelo a la creatividad, porque una cuestión es el proceso del proyecto y sus resultados, pero en la formación en diseño el proyecto es solamente un instrumento, no es la finalidad, la finalidad es precisamente hacer que la persona se fortalezca en sus criterios y en las posibilidades de plantear cambios.

**P13: Ent Docente 4- 13:45 [le doy valor a las dos instanc..] (89:89) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

le doy valor a las dos instancias, inspiración por supuesto porque es que los procesos de diseño tienen un componente sensible importantísimo y es algo que no se si está en las musas o en donde está pero existe, si, pero no somos solo inspiración porque o si no seríamos artistas y no diseñadores, sino que tiene que haber una

racionalización de las variables que entran a jugar dentro del proyecto, entonces para eso se necesita esfuerzo y dedicación también, para poder entender de una manera holística, amplia, una situación que se piensa transformar, entonces me paro en el centro de las dos: tiene inspiración y tiene esfuerzo y dedicación, ninguna de las dos por sí solas es ejecutiva en un proyecto de diseño.

**P13: Ent Docente 4- 13:50 [la experiencia es muy interesa..] (95:95) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

la experiencia es muy interesante, la experiencia es el conocimiento, es el que te permite tener un entendimiento más claro de cómo suceden las cosas, sin embargo hay unas frases que parecen graciosas pero que vale la pena mencionarlas y lo hago con todo el buen sentido del humor y además con ganas de responder a esto de una manera crítica y es que “la gente es más feliz cuando es bruta”, porque “el que nada sabe, nada teme” los niños no es que sean brutos, lo digo por el desconocimiento, sino que no tienen metidos todavía paradigmas ni estructuras establecidas, el niño está descubriendo, entonces por eso es más creativo un niño creativo que un adulto creativo, el adulto creativo le echará mano a los referentes y se verá sesgado, ahora dentro de una realidad entre más se conoce a partir de la experiencia pues más se da uno cuenta de lo que desconoce

**P13: Ent Docente 4- 13:51 [Hay algo que no se puede perde..] (95:95) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

Hay algo que no se puede perder en ningún caso: la capacidad de sorprenderse, eso hay que tenerla viva todo el tiempo ¿no?, como aprender a ir un poco más allá de lo que comúnmente la gente ve, entiende o siente ¿sí?, traspasar esa frontera de lo establecido, eso sería una característica particular que los adultos creativos debemos tener.

**P13: Ent Docente 4- 13:52 [en todo tiene que haber curios..] (97:97) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

en todo tiene que haber curiosidad y motivación, para mí esa es la base, si tú no tienes preguntas pues no vas a tener respuestas, por eso es mejor hacer buenas preguntas

**P13: Ent Docente 4- 13:53 [yo creo que una experiencia es..] (99:99) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

yo creo que una experiencia es un proceso acumulativo, lo puede llevar a uno a la sabiduría y ahí es donde radica la diferencia, es diferente la sabiduría al conocimiento, el conocimiento es que tú tienes información, la sabiduría es que sabes para qué sirve esa información

**P13: Ent Docente 4- 13:56 [ponerse eso como una huella pr..] (101:101) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

ponerse eso como una huella profunda en el espíritu y “es que soy”, el confesarlo ya significa serlo, en cierta medida y luego a partir del estudio pues ponerlo en práctica

\*\*\*\*\*

**P16: Ent Docente 5- 16:2 [el man era brillante en el sen..] (8:8) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

el man era brillante en el sentido que siempre estaba saliendo con una respuesta totalmente inesperada.

**P16: Ent Docente 5- 16:3 [entonces el man tenía una idea..] (10:10) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 16:4 era una putería porque era sie..

**[Content for linked quote "16:4"]**

era una putería porque era siempre estar enfrentándose a lo inesperado y eso era muy bacano, enriquecedor al extremo

entonces el man tenía una idea y una posición frente a la realidad impresionante, totalmente distinta, eso era además absolutamente enriquecedor, trabajar con él

**P16: Ent Docente 5- 16:4 [era una putería porque era sie..] (10:10) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

**Hyper-Links:**

16:3 entonces el man tenía una idea.. <continued by>

**[Content for linked quote "16:3"]**

entonces el man tenía una idea y una posición frente a la realidad impresionante, totalmente distinta, eso era además absolutamente enriquecedor, trabajar con él

era una putería porque era siempre estar enfrentándose a lo inesperado y eso era muy bacano, enriquecedor al extremo

**P16: Ent Docente 5- 16:5 [Construía todo a partir de exp..] (12:12) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

Construía todo a partir de explicaciones no consistentes con el común ¿no? Entonces siempre estaba agregando, sustrayendo o reinterpretando lo que se decía en términos generales, esa es la pista.

**P16: Ent Docente 5- 16:9 [son gente que es desconfiada, ..] (16:16) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

son gente que es desconfiada, son gente que está siempre inquieta, son gente que no se queda en el resultado que sale del primer experimento sino que efectivamente dudan y siempre la duda es súper clave también allí, bueno y todas esas como asociadas a esa inestabilidad frente a lo que se ve de la realidad, a lo que se tiene.

**P16: Ent Docente 5- 16:36 [a que sean profundamente incrée..] (99:99) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

a que sean profundamente incrédulos, profundamente desconfiados ¿cierto?, respecto de las posiciones construidas, pero a la vez que tengan confianza en que son capaces

Comment:

Articlarlo con Roberto y Carlos Torres, importancia de "creerse" creativo para serlo.

**P16: Ent Docente 5- 16:39 [el que más trabaja no es el má..] (99:99) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

el que más trabaja no es el más creativo ¿no? Pero tampoco creo en que haya aquella otra cosa porque si no hubiera sido otra la respuesta anterior, de hace un rato de que: “uy! no, es que este sí es muy pilo y es muy creativo por sí mismo”

**P16: Ent Docente 5- 16:48 [también aclarando que el solo ..] (119:119) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

también aclarando que el solo “esfuerzo y dedicación” no garantiza la creatividad ¿no?, o sea eso no garantiza porque entonces sería un supuesto en el cual la creatividad es un ejercicio lineal: “trabaja duro y serás creativo”, no.

**P16: Ent Docente 5- 16:52 [¿los niños? ¿Por qué razón? JC..] (126:127) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

¿los niños? ¿Por qué razón?

JC: Porque están menos cargados de acervo cultural, tienen menos *taras*, tienen menos simbolismos encima.

**P16: Ent Docente 5- 16:53 [¿Qué diferencia encuentras tú ..] (128:129) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

¿Qué diferencia encuentras tú entre un niño creativo y un adulto creativo?

JC: Ah, no, ninguna, la edad. Ambos pueden ser muy potentes, el niño, en un sentido estricto el niño puede ser más creativo pero, entre comillas, sus creaciones pueden, podrían... porque además se es creativo en un sentido no solo individual sino universal a la vez, entonces la creatividad de un niño podría ser menos operacionalizable ¿cierto? entonces uno en ese sentido diría: “bueno, pero sí, hasta ahí se quedan” , pero en el sentido estricto de los adultos, si son más operacionalizables

**P16: Ent Docente 5- 16:54 [la curiosidad es aquella capac..] (137:137) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

la curiosidad es aquella capacidad que nos pone en el borde y nos invita a ir más allá, entonces siempre es la invitación a una interpretación nueva, a una...la puerta que se abre ante *lo otro*, y por eso tiene que ser tan importante ¿no? Y por eso tiene que ser tan valorada, hay que promover la curiosidad porque allí es donde vamos a poder encontrar más cosas más chéveres, lo otro es un poquito el cansancio y la realidad que nos

agobia y tal, cuando no somos curiosos estamos como conformes con lo que tenemos ¿no?; sí, la curiosidad es el motor de la creatividad.

**P16: Ent Docente 5- 16:55 [si entiendo la experiencia com..] (141:141) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

si entiendo la experiencia como la posibilidad que he tenido de enfrentarme muchas veces a muchas cosas, entonces sí, la experiencia es superclave, haber hecho muchas cosas es una muy buena pista también para la curiosidad y para la creatividad, si y no quedarse toda la vida: “que tú eres un experto porque llevas quince años trabajando en esta pieza del motor”, ya no eres muy creativo.

**P16: Ent Docente 5- 16:56 [Si hablaras de la especializac..] (143:145) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

Si hablaras de la especialización, entonces estaría en contra, la especialización no lleva a la creatividad, la transversalización sí.

M: ¿A qué te refieres?

JC: Entonces quizá sea más factible que con muchos conocimientos, entre comillas, y conocimiento en un sentido serio, de muchas cosas, puedes estar más capacitado, sobre todo puedes estar más dispuesto a la creatividad que con un conocimiento muy grande en una cosa muy chiquita, la especialización no favorece la creatividad, la transversalización sí, porque te permite entonces por ejemplo jugar con métodos de una cosa para aplicarlos a otra ¿cierto? referencias de una para aplicarlas a otra, y en esa perspectiva es que tú estás jugando a cambiar los parámetros del problema.

## DIRECTIVOS

**P12: Ent Directivo 1- 12:5 [como los procesos creativos, q..] (5:5) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

como los procesos creativos, que son parte, que, que, están asociados a la imaginación, a la, a la, a la, cómo se llama esto, cuando, que es, la, la curiosidad, son procesos innatos de las actitudes del Ser Humano, de buscar, de preguntarse, de reflexionar, pues todos están ligados a su poder y su capacidad creativa

**P12: Ent Directivo 1- 12:10 [esa llama incesante que tenía ..] (6:6) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

esa llama incesante que tenía ese niño que en ese Profesional, pues vuelve y resurge, la verdad, a veces con diferentes niveles de pasión y de entrega.

**P12: Ent Directivo 1- 12:17 [alguien que expresa esa simult..] (10:10) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

alguien que expresa esa simultaneidad, ó, no esa simultaneidad, sino que aborda todos los roles en el ámbito del Diseño es en este caso de *Frank Lloyd Wright*.

**P12: Ent Directivo 1- 12:18 [Lo primero es la capacidad que..] (12:12) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

Lo primero es la capacidad que tiene él de, de síntesis de esos principios que rigen su concepción y cómo ellos, esos principios, él es, él es leal a sus principios y esos principios se reflejan en todas las manifestaciones de las diferentes escalas que aborda, entonces, desde la misma concepción espacial de una edificación, de una casa, de un edificio, trasciende hasta el más mínimo detalle y si tú ves el detalle, ó sea el todo y la parte y el parte y el todo en ellos están el mismo espíritu, evidentemente satisfaciendo necesidades.

**P12: Ent Directivo 1- 12:20 [se anticipan al tiempo, son pe..] (14:14) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 12:21 son personas que a pesar de ci..

**[Content for linked quote "12:21"]**

son personas que a pesar de ciertas líneas, en su momento en que generan toda su acción creativa, se anticipan a un tiempo superior, o su futuro, o sea no solamente son creativos en su momento, sino se anticipan al tiempo, el caso de *Frank Lloyd Wright*, tú ves edificaciones de él son edificaciones que hoy en día tienen vigencia absoluta, un siglo después.

se anticipan al tiempo, son personas que rompen los paradigmas, son capaces de romper los paradigmas

**P12: Ent Directivo 1- 12:21 [son personas que a pesar de ci..] (14:14) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

**Hyper-Links:**

12:20 se anticipan al tiempo, son pe.. <continued by>

**[Content for linked quote "12:20"]**

se anticipan al tiempo, son personas que rompen los paradigmas, son capaces de romper los paradigmas

son personas que a pesar de ciertas líneas, en su momento en que generan toda su acción creativa, se anticipan a un tiempo superior, o su futuro, o sea no solamente son creativos en su momento, sino se anticipan al tiempo, el caso de *Frank Lloyd Wright*, tú ves edificaciones de él son edificaciones que hoy en día tienen vigencia absoluta, un siglo después.

**P12: Ent Directivo 1- 12:24 [podemos catalogarlos como crea..] (16:16) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

podemos catalogarlos como creativos son aquellos que nunca quedan alienados en eso, se anticipan, son capaces de romper paradigmas, son personas que permanentemente están en una actitud, de buscar, de innovar y yo creo que se caracterizan ante todo por una absoluta pasión por lo que hacen, o sea la creatividad está ligada a la pasión, pues posiblemente como muchas actividades del Ser Humano pero creatividad es pasión, es entrega, es fuego, es, bueno, no sé qué otros sinónimos puedan existir sobre lo, sobre lo que trato de expresar como, como, esa fuerza que significa la creatividad.

**P12: Ent Directivo 1- 12:33 [si se enmarca uno en ese princ..] (23:23) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

si se enmarca uno en ese principio de “menos es más” y aplica uno ese concepto, que creo que es, y también lo digo muchas veces en experiencias profesionales, el verdadero creativo y el ingenioso es aquel que con poco logró mucho, porque muchas veces tú tienes muchos recursos y a veces se vuelven al revés, resultados terriblemente desafortunados, tanto en uno, como el otro. El que es verdaderamente creativo es que con muy pocos elementos y en circunstancias digamos de limitación, logra satisfacer la necesidad

**P12: Ent Directivo 1- 12:35 [yo respeto mucho ese principio..] (23:23) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

yo respeto mucho ese principio, en el concepto creativo y es... y en eso no solamente la disciplina, hay muchas personas que con tres elementos resuelven unas cosas increíbles, o sea, que con muy pocos recursos satisfacen la necesidad, yo creo que ese es el máximo de la expresión creativa, en cualquier campo.

**P12: Ent Directivo 1- 12:56 [una de las condiciones humanas..] (93:93) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

una de las condiciones humanas más peligrosas que es cuando tú te crees lo que estás haciendo y que le pasa a todos los artistas, cuando un Botero, simplemente con su firma, lo pone sobre cualquier mamarracho y vale un ojo ahí, es un riesgo muy grande porque los niveles de exigencia y autocrítica se van diluyendo por esa crítica

**P12: Ent Directivo 1- 12:58 [esas características del Ser H..] (95:95) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

esas características del Ser Humano, la curiosidad, eeh, que se, que se alimenta esencialmente por los sentidos

**P12: Ent Directivo 1- 12:60 [pero como uno empieza a genera..] (95:95) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

pero como uno empieza a generar unos tamices, vuelvo y te repito, la respuesta posiblemente del proceso, del cansan..., lo que quieras, hace que esos, esos, ese potencial innato, que lo, está estimulado fundamentalmente por los sentidos, se apaguen, entonces, ya vé uno, no lo que pudiera ver y más allá de lo que puede ver, sino inmediatamente el patrón y los prejuicios te hacen ver que la ventana es cuadrada y resulta que detrás pueden haber muchas más cosas, o sea esa curiosidad se empieza a ver afectada en la medida que los sentidos se van durmiendo y el sentido es el motor de la, es el medio a través del cual estimulas la creatividad

**P12: Ent Directivo 1- 12:92 [yo pienso que una de la dificu..] (120:120) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Características] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

yo pienso que una de la dificultades que tenemos como Seres Humanos, es que, no nos conocemos lo suficiente, no conocemos nuestros potenciales, los desconocemos y... y si hubiera un mecanismo para uno poder determinar: mire es que definitivamente estoy, tengo, mis condiciones naturales me permiten



desempeñarme de mejor forma en este ámbito

Comment:

Por falta de conocimiento no se puede explorar el espacio conceptual

**P12: Ent Directivo 1- 12:97 [muchas veces que hablé con mis..] (130:130) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

muchas veces que hablé con mis estudiantes, les decía que el resultado ó el producto era más, era más una consecuencia del esfuerzo y la dedicación que de la inspiración, pero jamás puedo desconocer que la inspiración existe, o sea, esa, ese sentido, esa disposición, esa, esas cualidades que permiten que la inspiración dispare el proceso creativo, como detonador existe, pero evidentemente el proceso creativo está sustentado gran parte en el esfuerzo y en la dedicación

**P12: Ent Directivo 1- 12:99 [sino no hay un proceso de esfu..] (132:132) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

sino no hay un proceso de esfuerzo productivo, pues, se queda en una buena idea, se queda en una idea, las ideas, hay que, hay que realizarlas y se realizan a través del esfuerzo y la dedicación, la idea en sí misma no tiene la fuerza suficiente para que se vuelva una realidad, algo como el tema de la frase a que hacía referencia ayer, si podemos hacer el paralelo de la inspiración, la podemos asociar al sueño, ¿verdad?, es el deseo es... “dichosos aquellos que tienen sueños... pero que están ...dispuestos a pagar el precio, para que se vuelvan realidad...” ¿qué es el precio? esfuerzo y dedicación!, ó, sino se queda en un solo sueño!.

**P12: Ent Directivo 1- 12:101 [la paradoja de la creatividad,..] (134:134) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

la paradoja de la creatividad, es que la experiencia vá tamizando ese potencial y lo vá empatronando

**P12: Ent Directivo 1- 12:102 [la misma sociedad se encarga d..] (134:134) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

la misma sociedad se encarga de ir mitiga... de ir aplastando posiblemente ese acto creativo en el adulto, en el niño es espontáneo y el reconocimiento, pues nose requiere, simplemente, él vive, juega y disfruta de su creatividad, los procesos educativos van deduciendo, quiénes por, simplemente, son adultos creativos, aquellos que pudieron desalinearse del proceso y que mantienen la llamita prendida de la creatividad, entonces podemos decir, que por naturaleza los niños son creativos y por convicción, dedicación, los adultos pueden ser creativos.

**P12: Ent Directivo 1- 12:103 [yo diría que el adulto creativ..] (136:136) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

yo diría que el adulto creativo así sea creativo, está tamizado por la experiencia, por la vida, por los patrones, por las, los éxitos, entonces pinté azul y fué exitoso, eso te marca mucho, o sea, que la valoración del acto creativo en el adulto está condicionado por esas circunstancias, mientras que en el acto creativo en el niño, pues no tiene valoración porque es parte de su naturaleza y lo disfruta y lo vive, a pesar de que hoy en día los niños están también igualmente a muy temprana edad siendo como permeados, pero, pero siguen

manteniendo ese, esa vida, esa fuerza creativa, y se expresan en sus juegos, a través de la imaginación, a través de los roles, de, de las expresiones corporales, las expresiones verbales, son profundamente creativos, pues es una creatividad espontánea, la otra es una creatividad condicionada de alguna manera por la vida!.

**P12: Ent Directivo 1- 12:104 [la curiosidad es fundamental p..] (138:138) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

la curiosidad es fundamental porque es el el hacerse preguntas sobre la realidad que, que te, que uno a veces como adulto casi que la asesina cuando el niño te pregunta y ¿por qué los árboles son así? y ¿por qué? y ¿por qué? Y uno dice: “ay! ya chino, no sobe más” (risas), y ahí la mató!, y posiblemente nunca se volverá... y por eso encontramos jóvenes muy pasivos, poco críticos, o sea el juicio, la crítica, la actitud hacia no comer ent... ¿cómo se dice?... sin digerir, es porque, porque ese cuestionamiento y esa curiosidad se ven mitigadas, entonces ya no me hago la pregunta porque la respuesta *a priori* ya está, pero la curiosidad es fundamental tanto para los procesos creativos como para los procesos científicos ¿verdad?, ¿qué es un científico?, en esencia es un curioso, alguien que se hace permanentemente preguntas y no dá por hecho nada, entonces la curiosidad, alimenta la creatividad, pero yo diría que la curiosidad ante todo fortalece los procesos científicos, que evidentemente son procesos creativos, a través del cual, bueno si esto es así, por qué no hacerlo así, para generar, un nuevo, una nueva solución.

**P12: Ent Directivo 1- 12:106 [La experiencia tiene un doble ..] (140:140) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

La experiencia tiene un doble rol, puede ser terriblemente nociva en la creatividad, y reitero el ejemplo del artista que posiblemente ha sido profundamente creativo y en la medida que esa experiencia se capitaliza y se capitaliza ¿de qué forma?, en los áulicos, el éxito, el reconocimiento, que empieza a atentar contra el potencial creativo, ahí la podemos ver la experiencia como algo negativo porque pues vá es matando la creatividad, pero igualmente, la experiencia como un proceso de autocrítica, serio, riguroso, o sea que máxime en la postura de que: “yo no respondo a los estímulos externos del éxito y el reconocimiento, sino más a mi reto personal de que cada día puedo ser mejor!”, en ese sentido la experiencia se capitaliza y lógicamente potencializa la creatividad.

**P12: Ent Directivo 1- 12:108 [El conocimiento dá, va dando r..] (146:146) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

El conocimiento dá, va dando razón de las manifestaciones creativas ¿verdad?, entonces, cuando tú hablas ya de racionalizar el acto creativo que conduce a un proceso de conocimiento, que es, en cierta forma, lo que hacen lo críticos, es empezar a consignar en la historia del hombre creativo juicios que dan fundamento sobre esas manifestaciones creativas, entonces, son los estudios musicales, el estudio musical, es un proceso científico de conocimiento que explica, posiblemente, las manifestaciones musicales de cualquier cosa, pero el conocimiento jamás es el acto creativo, yo no pienso que Bethoven tuvo que haber leído estudios musicales para expresar todo su potencial creativo en la música, ya despues los expertos, entonces ó los críticos, que se encargan de: ah! mire las notas, la composición, hace un análisis objetivo y racional sobre el acto creativo y constituyen posiblemente un conocimiento ¿no?, es decir: “mire, si Usted hace ésto y ésto, logra estos propósitos”, pero no son la razón de ser del acto creativo, a mi manera de ver, pues, entonces es más una consecuencia, que, que un... yo no creo que alguien que se lea un libro sobre Arquitectura, en consecuencia haga de su acto creativo más positivo, sino, simplemente está viviendo esta experiencia y otras que puede hacer paralelas a su propia experiencia y la confronta pero no es en sí mismo el acto creativo.

Comment:

Discurso divergente respecto al papel del conocimiento en la creatividad

\*\*\*\*\*

**P15: Ent Directivo 2- 15:4 [las formas de expresar los dis..] (13:13) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

las formas de expresar los distintos conceptos y algo más y es por el carisma que le pone a su trabajo o sea por el amor que hay impreso en el trabajo.

**P15: Ent Directivo 2- 15:5 [la apertura que tiene a todas ..] (19:19) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

la apertura que tiene a todas las cosas y la libertad que ella expresa, o sea, no está amarrada a nada, no se deja amarrar por nada

**P15: Ent Directivo 2- 15:6 [la flexibilidad, la apertura a..] (21:21) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

la flexibilidad, la apertura a distintas visiones de mundo

**P15: Ent Directivo 2- 15:52 [los estudiantes los que jalona..] (109:109) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

los estudiantes los que jalonan, lo importante de que te toque un líder positivo, tengo un estudiante Nicolás, él se queda y al final de la clase: “ay, no sé qué, yo quiero más esto, por aquí”, no pero eso son los que te ayudan un montón porque luego jalonan el grupo, no

**P15: Ent Directivo 2- 15:64 [yo sí creería que una persona ..] (132:132) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

yo sí creería que una persona que de pronto pues tiene como muchas cosas resueltas pues no es tan creativa

**P15: Ent Directivo 2- 15:67 [la persona sí influye, pues la..] (138:138) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 15:70 La actitud, la motivación y el..

**[Content for linked quote "15:70"]**

La actitud, la motivación y el estado anímico, los sentidos de vida, sí, como las trascendencias, las cosas, la construcción de mundo espiritual que tenga

la persona sí influye, pues la actitud ¿si? como esa visión, el optimismo

**P15: Ent Directivo 2- 15:70 [La actitud, la motivación y el..] (140:140) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

**Hyper-Links:**

15:67 la persona sí influye, pues la.. <continued by>

**[Content for linked quote "15:67"]**

la persona sí influye, pues la actitud ¿sí? como esa visión, el optimismo

La actitud, la motivación y el estado anímico, los sentidos de vida, sí, como las trascendencias, las cosas, la construcción de mundo espiritual que tenga

**P15: Ent Directivo 2- 15:71 [Porque hay cosas de lo emocion..] (144:144) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

Porque hay cosas de lo emocional que te mueven mucho, pero muchísimo ¿sí?, yo te digo, yo escribo poemas y yo si tengo un motivo para escribir soy impresionante, si hay algo ahí emocional es impresionante, pero también creo mucho en esto, o sea, si no hay esto no se logra nada, tú puedes tener talentos, tú puedes tener dones, porque hay gente que nace también con dones ¿sí? pero si tu no.... Se necesita también tenacidad, perseverancia.

**P15: Ent Directivo 2- 15:73 [No, definitivamente yo sí creo..] (148:148) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

No, definitivamente yo sí creo que los niños, la educación nos para, uno está preparado para eso, se ha fortalecido occidente sobre todo ,ha favorecido más todo lo lógico, analítico , racional, la intuición, esas cosas  $2 + 2 = 4$  ¡uy no!, que bueno, muy inteligente es que ese es el niño más...! pero bueno, otras cosas, lo primero que te están diciendo es: “uy, no desbarate el juguete” y el que desbarata el juguete es un teso porque lo que está haciendo es explorando, cómo es eso, cómo está armado, como es “no, no desbarate” ¿sí?, entonces sí en tanto que los adultos no han sido castrados por la educación, se les ha, no se les ha permitido el desarrollo creo.

**P15: Ent Directivo 2- 15:75 [sensación de libertad, de no d..] (150:150) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

sensación de libertad, de no dejarse amarrar de ser capaz de superar como los condicionamientos sociales.

**P15: Ent Directivo 2- 15:77 [pues que los niños no tienen e..] (154:154) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

pues que los niños no tienen esa atadura tampoco, o sea, el niño es libre todavía de eso, bastante, y las preocupaciones están centradas básicamente pues en, sí digamos hay una, un proceso, en que se le van dando los parámetros y todo eso pues para que se adultice (*risas*), pero él es libre ¿sí? a través del juego, a través de también pues que no está amarrado todavía a las normativas sociales, a todos los códigos, a todo lo que pues es, o sea, al juicio, creo que algo que detiene mucho es el juicio, como igual vivimos en ese parámetro de estar juzgando a todo el mundo, bueno o malo, es que esta persona hizo esto o lo otro, la otra pues, eso es lo que agobia, lo que nos tiene hasta acá a todos en últimas ¿no?, simplemente uno aceptara al otro como es y mire

hace estas cosas ¡ay, qué maravilla! Pues sería buenísimo pero no es así, el tema es que a toda hora es el juicio, el juicio del otro, el juicio de lo que hace, el juicio de cómo se viste, el juicio de cómo piensa ¿sí? no me parece esto o sí me parece, pues eso agobia, eso, yo digo: por qué a uno le parece divino el perro, no pues porque a uno no lo está juzgando, el perro simplemente te acepta, o el gato y ya; las personas pues rico que pudiéramos ser así, o sea, liberarnos del juicio y el prejuicio, los niños me parece que eso es lo que tienen y un poco más (...).

**P15: Ent Directivo 2- 15:78 [la curiosidad, sí, yo creo que..] (156:156) (Super)**

Codes: [06 Acto Creativo] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 15:81 El conocimiento, si, si digamo..

**[Content for linked quote "15:81"]**

El conocimiento, si, si digamos el tema de la creación tiene que ver con un área de conocimiento ¿sí? o con una disciplina, sí, definitivamente sí, claro porque algo que ya tienes te lleva a otras cosas ¿sí? y te permite plantearte nuevas búsquedas o nuevas tensiones, algo que te mueve adentro, o que viene de afuera o que viene de adentro ¿sí? pero hay algo que sí te mueve o puede ser eso, una pregunta o una emoción o algo que pues es lo que te lleva...

la curiosidad, sí, yo creo que sí, sí, sí, sí, como eso de explorar, ¿sí? otras cosas, preguntarse, más la emoción o la conmoción, es que si hay algo que afecta tú te disparas a querer expresar algo o si hay algo que digamos... es como si hay algo que te mueve adentro, por eso la conmoción, si hay algo que te mueve adentro aunque viene de afuera inclusive o de tu propio mundo interno que te mueve y te conmueve, o sea en últimas tú, es por eso por ejemplo si a ti, no puedo ver que haya niños sufriendo en la calle, o sea eso te lleva ¿sí? , si te logra efectivamente mover adentro tú buscas algo por hacer ¿sí? sino pues pasa y puede que no sea curiosidad, porque curiosidad: “ay no, por qué están en la calle, por qué...” No, lo de la emoción, yo sí le atribuyo fuerza.

**P15: Ent Directivo 2- 15:80 [la experiencia es como ...sí, co..] (160:160) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

la experiencia es como ...sí, como la trayectoria que tú llevas de recorrido en determinada área o en determinado recorrido, los pasos que has andado, las huellas que has recogido y las lecciones aprendidas

\*\*\*\*\*

**P17: Ent Directivo 3- 17:2 [Está siempre pensando en térmi..] (12:12) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

Está siempre pensando en términos de posibilidades ante cualquier situación, está siempre proponiendo alternativas a las situaciones digamos cotidianas, no se queda tranquilo con el equilibrio: “como que algo ya está, entonces dejémoslo así” sino que siempre está preocupado por hacer rompimientos, por hacer digamos, no se queda quieto, es dinámico, ¿cierto?, entonces siempre está proponiendo cosas, así esté en teoría tranquilo todo, no haya digamos una necesidad, de todas maneras se está moviendo y genera siempre propuestas, no se conforma con lo que está, pero no para criticar sino para proponer.

**P17: Ent Directivo 3- 17:7 [digamos que hay personas que s..] (14:14) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

digamos que hay personas que se centran en... de pronto lo diría “más dinámicos” o sea, están pensando más en soluciones que en los problemas, de pronto esa sería la característica que yo describiría. Una persona que siempre está pensando en la solución de las cosas entonces para mí se podría caracterizar como creativa.

**P17: Ent Directivo 3- 17:59 [hay personas que son como, que..] (113:113) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

hay personas que son como, que su manera de vivir la vida es como entrar en crisis siempre, como vivir en crisis, eso puede ser bueno como puede ser malo, entonces a veces la crisis se las genera uno, entonces a veces el ambiente está bien y todo y la persona se enreda solita, eso es negativamente, o positivamente no está conforme con algo que cree que se puede mejorar, ¿sí?, entonces hay personas, de ahí viene la mente de personas que son críticas, de la crisis, lo que pasa es que la crítica puede ser propositiva o no, en la medida en que una crítica sea propositiva, yo pienso que constituye un desarrollo creativo y en la medida que no lo sea, para mí es como sin valor, la crítica por la crítica, en filosofía se suele hacer mucho eso pero, a mí personalmente no me gusta, no estoy de acuerdo, cuando la gente no propone no me gusta

**P17: Ent Directivo 3- 17:60 [Pues yo creo que el esfuerzo y..] (121:121) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

Pues yo creo que el esfuerzo y la dedicación muchas veces son cuestión de ejercicio o sea de sentarse, creo que el rigor es una cuestión más de ejercicio ¿sí? o sea de hacer muchas veces algo o hacer una rutina muy bien hecha y creo que la creatividad no corresponde a rutinas, corresponde a otro tipo de procesos, como digo yo, a esa capacidad de relación y yo considero que yo puedo esforzarme mucho y dedicarme mucho y muchas veces tener una respuesta no muy creativa, no quiere decir que siempre entonces sea de la manera contraria, que la creatividad entonces no requiere esfuerzo ni dedicación, sí lo requiere pero no depende del esfuerzo y dedicación, yo puedo no esforzarme y no dedicarme y generar un concepto, una idea muy creativa

**P17: Ent Directivo 3- 17:68 [todos son iguales, la creativi..] (134:134) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

todos son iguales, la creatividad es la misma, realmente viene es en el desarrollo, yo creo que aquí al no tener tanta rigurosidad, esfuerzo, etc, digamos que el cerebro aflora, a mi manera de ver, esa capacidad de relacionar cosas que aparentemente están lejos, como el niño no tiene de pronto esa medida y no le da miedo el riesgo, es como el niño que se lanza del escalón y no sabe qué va a pasar, digamos el niño no considera un riesgo decir: “esto es un cohete” o no considera un riesgo decir: “esta piedra es mi amigo imaginario” ¿sí?, mientras que un adulto podría decir: “eso es un riesgo porque si yo afirmo que esta piedra es mi amigo imaginario voy a ser castigado socialmente, voy a ser considerado, pues que tengo un problema mental, un problema de relaciones”, pero al mismo tiempo digamos que el adulto es consciente de las relaciones que formula mientras que un niño no, o es menos, no es que no lo sea pero es menos, entonces digamos que eso a la final de pronto se nivela, pero podría ser la diferencia, la elaboración de esa relación es más consciente en el adulto, menos consciente en el niño pero puede tener, si bien al hacerlo conscientemente podría avanzar en otras cosas, también ese exceso de conciencia te genera también yo creo que un velo

**P17: Ent Directivo 3- 17:73 [Yo creo que es parte de lo del..] (139:139) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

Yo creo que es parte de lo del riesgo, en la medida en que yo tenga inquietudes y creo que la curiosidad

genera eso, inquietudes, movimientos, dinámicas, yo creo que puede jugar un papel interesante.

**P17: Ent Directivo 3- 17:74 [¿Y la experiencia juega algún ..] (140:141) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

¿Y la experiencia juega algún papel en la creatividad, desde tu punto de vista?

R. Si juega un papel, a veces positivo, a veces negativo, porque digamos que si yo tengo un bagaje puedo tener la capacidad de discernir una situación y decir: “no, es por acá, o mejor por acá”, y puede ser negativo en algunas ocasiones cuando mi experiencia entonces me genera también un lastre, una manera de hacer las cosas y se me vuelven un paradigma ahí: “pues como tengo experiencia, como lo he hecho así toda la vida pues entonces es así” y cuando hago ese discernimiento digo: “No es por acá” y de pronto : “uy! Estoy desechando algo importante” entonces hay que manejarla con mucha prudencia.

**P17: Ent Directivo 3- 17:76 [pero así mismo considero que e..] (145:145) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

pero así mismo considero que es igualmente riesgoso, puede ser positivo como puede ser igualmente negativo, positivo en la medida en que si conozco algo también veo caminos a recorrer, veo más lejos algunos conceptos que puedo relacionar, sin embargo también conocer algo hace que yo haya interiorizado también los paradigmas de esa área de conocimiento, entonces ahí también hay que tener cuidado, los paradigmas no hay que decir que son malos, pero hay que saber discernir cuando vale la pena salirse de ese paradigma y casi que negar lo que ha propuesto o concluido un área de conocimiento en particular, digamos que para esta área de conocimiento se asume esta verdad, pero a veces también es bueno no asumirla, pero no es ni bueno ni malo, depende cómo se use, depende la situación del contexto, puede ser muy positivo en la medida que yo conozco algo, si yo sé de música, pues voy a ver más cosas que si no lo sé, pero también como las veo de una manera ya, de pronto me puede en algún momento poner un velo y no permitirme ver caminos que podrían ser interesantes.

**P17: Ent Directivo 3- 17:79 [así la persona no haya desarro..] (147:147) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

así la persona no haya desarrollado mucho su creatividad pero se lo crea, de todas maneras ve que aquí puede tener ese camino

Comment:

Relacionado con Carlos Torres y Juan Carlos Gonzalez. cuando hablan de "creerse" creativo, para poderlo ser.

\*\*\*\*\*

**P18: Ent Directivo 4- 18:5 [su interés por la interdiscipl..] (7:7) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

su interés por la interdisciplinariedad, es decir, él produce conocimiento, no solamente en Ciencias de la Computación, que es su campo tanto de formación, como de trabajo, sino que además él produce conocimiento para cualquier área del saber, entonces, sus productos, son utilizados tanto en psicología, como en educación, como en diseño, como en física, es decir en todos los campos del saber, interdisciplinarios; la

segunda condición que citaría, sería su relación con el espectro de las artes, es una persona que, si bien trabaja en una ciencia tan dura como puede ser la computación y toda la ciencia asociada a ella, sin embargo, su interés por las artes, su conocimiento, por ejemplo de John Cage, músico, ó de artistas plásticos de mil novecientos veinte, hasta la fecha, le han signado a él, una posibilidad de entender la imaginación humana, más allá de cualquier tipo de formatos, de reglas, de, de normas ó de certitudes y eso, creo que se lo ha dado su vínculo con las artes.

**P18: Ent Directivo 4- 18:72 [mi visión con la imaginación e.] (58:58) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

mi visión con la imaginación está más ligada en este momento a formas de racionalidad y formas de lógica, que no son clásicas, son cerebrales exclusivamente, son también corporales, pero que de todas maneras están ligadas a un esfuerzo de, de disciplina, dedicación, sobre todo de querer hacerlo, no necesariamente, es que la palabra esfuerzo, también implica, como que se está haciendo una fuerza, ¿sí?, una cosa que uno no quiere y le toca, ¿sí?, como ir al gimnasio que a veces que uno... no se (risas) no ¿sí?, pero cierto, si no que ciertamente significa es el querer hacerlo, yo diría que hay más deseo, en vez de esfuerzo diría deseo, pero sí estoy muy de acuerdo con la dedicación, yo pienso que no existe una creatividad, una imaginación si no hay una disciplina y una dedicación a eso, porque, porque si no, pues no existe, simplemente no aparece, no tiene rasgos

**P18: Ent Directivo 4- 18:79 [estas personas todavía son cap..] (62:62) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

estas personas todavía son capaces por condición biológica, por una condición cognoscitiva bastante fresca y joven y porque tienen, no tienen miedo! Y pueden producir innovaciones

**P18: Ent Directivo 4- 18:80 [el que tiene miedo no arriesga..] (62:62) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 18:93 creatividad para mí es imagina..

**[Content for linked quote "18:93"]**

creatividad para mí es imaginación, es libertad, es innovación, es innovación tecnológica, conceptual, de la manera que sea, es ruptura y es como el sentido mismo de estar en este tiempo y en esta historia.

el que tiene miedo no arriesga, y para producir y para ser creativos se necesita poder arriesgar, entonces eso ¿qué quiere decir?, que hay adultos que de todas maneras con todos esos compromisos y responsabilidades, pero que arriesgan y ¿por qué arriesgan?, porque saben que de todas maneras lo más importante va a ser la creatividad que ellos puedan desempeñar, es el sentido que le dan a su vida, entonces Einstein o Llinás, o el que tú quieras, ahí estarían

**P18: Ent Directivo 4- 18:83 [la que se me ocurre como la ma..] (64:64) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

la que se me ocurre como la mayor diferencia, puede ser que el adulto creativo tiene herramientas conceptuales, cognoscitivas y metodológicas, para enfrentar de manera plausible una idea, o sea plausible y volverla usable por, por toda la humanidad ¿cierto?, mientras que el niño, el niño nó, porque ese tipo de



herramientas se adquieren con la educación y con el paso del tiempo, el niño no tiene esas herramientas que tiene el adulto, no puede volver plausible una idea, ni usable y el niño, eeh, en cambio lo que tiene, es quizás por encima del adulto, incluso del adulto creativo, un grado excelso de libertad y de radicalidad y de, y de, y de no enmarcamiento dentro de ningún parámetro, que insisto siendo creativo, porque no todos los niños, pueda hacer que sus ideas sean altamente creativas, lo que pasa es que no las puede llegar quizás a un estado de elaboración, no con toda seguridad, a un estado de elaboración como lo hace un adulto.

**P18: Ent Directivo 4- 18:84 [sí, la curiosidad esa es la pu..] (66:66) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características]

No memos

sí, la curiosidad esa es la puerta de entrada, en el niño, pero en un adulto, en un investigador, no existe buen investigador o buen eeh, sí, adulto creativo, que no sea curioso, porque la curiosidad implica un deseo, un deseo de aproximarse a descubrir algo, ó, inventar algo con la suficiente interés en... pero también con el suficiente desapego, necesario también para hacer una buena creación, eeh, interés y desapego son dos de la misma balanza, quiere decir que, si hay un deseo por encontrar algo que aún no se ha encontrado, es el motor que lo mueve, pero si también hay un suficiente desapego, que forma parte de la curiosidad, que es una especie, como de, de desinterés, o de no compromiso entregado por eso, eeh, la persona puede encontrar cuáles son las dificultades y puede tener una visión mucho más plausible y certera, mucho más acertada de lo que realmente va a encontrar, en eso es en cuanto a la curiosidad.

**P18: Ent Directivo 4- 18:86 [cuando una persona dice, mmm, ..] (68:68) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

cuando una persona dice, mmm, “ay! yo puedo hacer esto por intuición”, realmente lo que está diciendo es que lo puede hacer por experiencia, la experiencia es la familiaridad que nosotros tenemos para enfrentarnos con algo, con una situación, entonces en la medida en que nosotros tenemos una experiencia previa frente a algo llegamos a ese algo con elementos, o sea forma parte de estas herramientas y capacidades, que decíamos se adquieren durante la vida y que en la edad adulta nos puede hacer realmente bastante creativos, entonces creo que la experiencia en esa dimensión sí es importante, no creo tanto en el sen... en el otro sentido que suele acotar la palabra experiencia, que es aquello como... eeh, la tradición, el acopio de las mismas capacidades, la imposibilidad de romper con lo aprendido, o sea la experiencia nunca como límite, sí como posibilidad.

Comment:

Experiencia como base para la creatividad - Boden

**P18: Ent Directivo 4- 18:87 [el conocimiento, ojalá dentro ..] (70:70) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Características]

No memos

el conocimiento, ojalá dentro de la mayor capacidad de campos posibles, el conocimiento en un campo, como decir, una persona formada solamente en Diseño Industrial, ok, es importante porque forma parte de esa experiencia y de esa formación de capacidades cognitivas y metodológicas, para poder producir una nueva idea, pero, mejor aún, el conocimiento en dos campos, tres campos y muchos más campos, porque la persona que logra, eeh, de acuerdo a sus posibilidades, un mayor conocimiento del saber, puede enfrentar de una manera interdisciplinaria, lo cual es equivalente a decir más plausible una buena idea innovadora, que una persona que lo hace sólo desde una esquina, eeh, digamos eso está demostrado, obviamente no sólo en la investigación, sino en las capacidades cognoscitivas que tienen los adultos creativos, los adultos creativos, más creativos, son aquellos que tienen conocimientos en varios campos

Comment:

Entre mas campos de conocimiento mas posibilidades de ampliar el espacio conceptual - Boden

**P18: Ent Directivo 4- 18:90 [pienso que una persona que ent..] (72:72) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

pienso que una persona que entra a Diseño cree que es creativa, ó, considera que va a aprender a serlo, de todas maneras esa persona expresa un gusto por la creatividad

**P18: Ent Directivo 4- 18:92 [si esa persona ingresa a segui..] (72:72) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Caracteristicas]

No memos

si esa persona ingresa a seguir estudiando, pues una Carrera de Diseño, es porque sabe y reconoce que le faltan otros elementos de ese mismo componente y que sabe, cree y confía que los va a poder aprender, que ciertamente el Diseño, se los vá a poder enseñar.

Comment:

Relacionado con Carlos Torres y Juan Carlos Gonzalez, Roberto, cuando hablan de "creerse" creativo, para poderlo ser.

**301 quotation(s) for code:**

**09 Producto Creativo**

**Report mode: quotation content, memos and hyperlinks**

**Quotation-Filter: All**

---

HU: backup of Concepciones de Creatividad en el Diseño Industrial copia

File: [D:\Documentos Perfil\Mis d...\backup of Concepciones de Creatividad en el Diseño Industrial copia.hpr5]

Edited by: Super

Date/Time: 16/10/11 09:34:32 a.m.

---

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:9 [cuando lo vi me asombró mucho] (13:13) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

cuando lo vi me asombró mucho

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:10 [de pronto está muy relacionado..] (15:15) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

de pronto está muy relacionado con la innovación, con cómo un problema puede ser una oportunidad para generar un nuevo sistema a nivel de ciudad y una problemática

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:11 [entonces me pareció una buena ..] (15:15) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

entonces me pareció una buena alternativa y... y es lo mismo, se refleja todo el conocimiento tiene que haber

mucha información para que haya creatividad.

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:12 [es una dinámica de cómo volver..] (17:17) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

es una dinámica de cómo volver algo aburrido divertido para la Comunidad y eso puede ser... creativo

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:13 [digamos que en el preconcepto ..] (24:24) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

digamos que en el preconcepto de la silla, se entiende que es de cuatro patas y un espaldar, en cambio ésta juega como con otro elemento que es el... lo plano para generar el mismo volumen y cumple la misma función, pero tiene otro valor estético y funcional

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:14 [Porque es como el imaginario q..] (28:28) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Porque es como el imaginario que uno tiene de una silla, pues lo más cercano que uno tiene en la cabeza de la silla

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:15 [pero también esto se ve como c..] (30:30) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [09 Producto Creativo]

No memos

pero también esto se ve como coartado como con el gusto, con lo que a uno le parece más estéticamente

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:16 [la forma en la que se maneja e..] (32:32) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

la forma en la que se maneja el material

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:17 [tienen también como la membrana..] (36:36) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

tienen también como la membrana a lo que... lo que ya existe

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:18 [rompe como con el paradigma de..] (38:38) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<contradicts> 1:19 la menos creativa... de pronto é..

[Content for linked quote "1:19"]

la menos creativa... de pronto ésta (3-3) porque es como más orgánica, se parece como a... no sé... como por ejemplo, a una roca que puede tomar esa forma,

rompe como con el paradigma de... de la silla y de los materiales y de la forma estética y de lo que comunica

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:19 [la menos creativa... de pronto é..] (38:38) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

1:18 rompe como con el paradigma de.. <contradicts>

**[Content for linked quote "1:18"]**

rompe como con el paradigma de... de la silla y de los materiales y de la forma estética y de lo que comunica

la menos creativa... de pronto ésta (3-3) porque es como más orgánica, se parece como a... no sé... como por ejemplo, a una roca que puede tomar esa forma,

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:20 [te da múltiples posibilidades ..] (40:40) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

te da múltiples posibilidades de... de la forma en la que... pues ya no es una silla, es como un de todo...

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:21 [proponiendo una forma nueva de..] (40:40) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

proponiendo una forma nueva de cómo... de consumo, frente a una silla,

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:22 [sigue siendo la silla, así sea..] (40:40) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

sigue siendo la silla, así sea pues contemporánea.

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:23 [es un objeto que te permite us..] (44:44) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

es un objeto que te permite usarla de muchas más formas

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:24 [está resolviendo es como un si..] (44:44) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

está resolviendo es como un sistema que... de descanso,

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:25 [es predecible] (48:48) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

es predecible

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:27 [crear algo que no esté, como q..] (50:50) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

crear algo que no esté, como que genere nuevas formas de consumo

\*\*\*\*\*

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:3 [entonces con las formas orgáni..] (16:16) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

entonces con las formas orgánicas, las curvas

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:12 [hacer que la otra persona se l..] (20:20) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 2:36 diría como todo se basa en el ..

**[Content for linked quote "2:36"]**

diría como todo se basa en el “me quiero sentar en la silla”, por eso me parece también algo importante dentro del proceso de creatividad: llevar a la otra persona a generarle intriga

hacer que la otra persona se le “muevan las tripas” cuando está viendo algo tuyo

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:16 [pues yo dije como “nevera”... qu..] (27:27) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 2:20 todas las neveras que conocemo..

**[Content for linked quote "2:20"]**

todas las neveras que conocemos hoy en día en el mercado son cuadradas y eso también impide la arquitectura...

pues yo dije como “nevera”... quiero salirme del cuadrado

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:17 [partí del concepto de siempre ..] (27:27) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

partí del concepto de siempre estar interactuando con las cosas

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:18 [tiene un dispensador de agua n..] (27:27) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

tiene un dispensador de agua no convencional por pistola

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:19 [pues también la idea es como i..] (27:27) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 2:35 es que me tendría que sentar c..

**[Content for linked quote "2:35"]**

es que me tendría que sentar como en la silla (risas) para decidir

pues también la idea es como interactuar también con las personas que están haciendo parte del jugar a cocinar, pero que la nevera también gire a tus necesidades

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:20 [todas las neveras que conocemo..] (27:27) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

2:16 pues yo dije como "nevera"... qu.. <continued by>

**[Content for linked quote "2:16"]**

pues yo dije como "nevera"... quiero salirme del cuadrado

todas las neveras que conocemos hoy en día en el mercado son cuadradas y eso también impide la arquitectura...

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:22 [¿cuáles son las característica..] (28:29) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

¿cuáles son las características de ese objeto que lo hacen creativo?

Jose: la forma me parece, pues todo el concepto alrededor del objeto, pues para usabilidad por decirlo así, mmm... que está dispuesto para el ser humano, pues como diseñador debemos pensar en eso, y es creativo porque nunca se había pensado antes o sea nadie...

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:24 [todos empezamos es a aprender ..] (29:29) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

todos empezamos es a aprender de los objetos... nadie salió aprendido con el *Ipod* apenas llegó y es un gran producto hoy en día, entonces me parece que así sea un "alien" puede serlo la primera semana pues ya la intuición nos ayuda a manejar el producto...

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:25 [el proceso de la "Z" (1-1) y m..] (34:34) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 2:26 pues por la parte de que rompi..

**[Content for linked quote "2:26"]**

pues por la parte de que rompieron con el esquema de las 4 patas e hicieron toda una estructura pues que no era posible para la época por decirlo así.

el proceso de la "Z" (1-1) y me pareció muy creativo porque pues para la época en que está hecha y todo... la solución que le dieron de ponerle el palito abajo y toda la cosa para no dañar la estructura

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:26 [pues por la parte de que rompi..] (34:34) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

2:25 el proceso de la "Z" (1-1) y m.. <continued by>

**[Content for linked quote "2:25"]**

el proceso de la "Z" (1-1) y me pareció muy creativo porque pues para la época en que está hecha y todo... la solución que le dieron de ponerle el palito abajo y toda la cosa para no dañar la estructura

<justifies> 2:29 Porque me parece una silla con..

**[Content for linked quote "2:29"]**

Porque me parece una silla convencional de una pieza, de fácil producción también, si no le veo nada así uash!...

pues por la parte de que rompieron con el esquema de las 4 patas e hicieron toda una estructura pues que no era posible para la época por decirlo así.

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:27 [como si fuera una pieza el mat..] (34:34) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 2:30 la tercera no sé de qué época ..

**[Content for linked quote "2:30"]**

la tercera no sé de qué época es entonces pues... la verdad si la veo sí, es bonita, pero no me dice que tan innovador fue para un proceso de creatividad o en un proceso de creatividad...

como si fuera una pieza el material, la estética la forma el color también hoy en día... entonces por mis gustos estéticos más la tercera, pero pues por la época y la historia que conozco de la silla, la primera

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:29 [Porque me parece una silla con..] (40:40) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

2:26 pues por la parte de que rompi.. <justifies>

**[Content for linked quote "2:26"]**

pues por la parte de que rompieron con el esquema de las 4 patas e hicieron toda una estructura pues que no era posible para la época por decirlo así.

Porque me parece una silla convencional de una pieza, de fácil producción también, si no le veo nada así uash!...

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:30 [la tercera no sé de qué época ..] (36:36) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

2:27 como si fuera una pieza el mat.. <continued by>

**[Content for linked quote "2:27"]**

como si fuera una pieza el material, la estética la forma el color también hoy en día... entonces por mis gustos estéticos más la tercera, pero pues por la época y la historia que conozco de la silla, la primera

la tercera no sé de qué época es entonces pues... la verdad si la veo sí, es bonita, pero no me dice que tan innovador fue para un proceso de creatividad o en un proceso de creatividad...

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:31 [el método de producción que ya..] (42:42) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

el método de producción que ya pues para la época también era como muy innovador

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:32 [hicieron como que realmente fu..] (42:42) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

hicieron como que realmente fuera un buen diseño porque no es incomoda

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:33 [me parece innovadora desde el ..] (46:46) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

me parece innovadora desde el punto de vista histórico, pero no desde el punto de vista actual, o sea la *phanton* todavía sigue siendo un "boom" dentro de las sillas por decirlo así

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:35 [es que me tendría que sentar c..] (50:50) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

2:19 pues también la idea es como i.. <continued by>

**[Content for linked quote "2:19"]**

pues también la idea es como interactuar también con las personas que están haciendo parte del jugar a cocinar, pero que la nevera también gire a tus necesidades

es que me tendría que sentar como en la silla (risas) para decidir

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:36 [diría como todo se basa en el ..] (54:54) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

2:12 hacer que la otra persona se l.. <continued by>



**[Content for linked quote "2:12"]**

hacer que la otra persona se le “muevan las tripas” cuando está viendo algo tuyo

diría como todo se basa en el “me quiero sentar en la silla”, por eso me parece también algo importante dentro del proceso de creatividad: llevar a la otra persona a generarle intriga

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:37 [es muy creativo el modo en que..] (58:58) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

es muy creativo el modo en que propone las posturas

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:38 [como se relaciona también con ..] (58:58) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

como se relaciona también con la persona, las formas, visualmente es hasta chévere,

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:39 [como un hibrido como de formas..] (58:58) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

como un hibrido como de formas

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:40 [no me gusta pero me parece una..] (62:62) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

no me gusta pero me parece una muy buena idea, o sea me parece chévere como se propone

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:42 [me intriga mucho como él llegó..] (64:64) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

me intriga mucho como él llegó a precisar formas de dormir, leer, pensar... como muchas postura, entonces en realidad no es una silla es como un objeto, un múltiple objeto sedente que te puede dar muchas posibilidades por eso me parece la más creativa

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:43 [que rompa totalmente todos los..] (71:71) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

que rompa totalmente todos los esquemas he... sociales... no tanto culturales porque eso sería de pronto... pues también me parece como creativo romper a veces esquemas culturales pero un poco irrespetuoso entonces... pero sí que rompa esquemas sociales como los típicos arquetipos que llevamos en nuestra cabeza del objeto cotidiano

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:47 [también ir mas allá de lo que ..] (71:71) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

también ir mas allá de lo que la época te puede... pues de lo que la época te dice como que hagas o que se puede hacer, como “bueno no se puede hacer” entonces busquemos el método para hacerlo

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:48 [un objeto que puede trascender..] (71:71) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

un objeto que puede trascender también... trascender me parece algo muy creativo,

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:80 [me acuerdo de un diseño de una..] (101:101) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

me acuerdo de un diseño de una compañera, era estéticamente horrible, horrible, pero era muy bue... era muy creativo

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:82 [si el diseño es malo y realmen..] (101:101) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

si el diseño es malo y realmente no aporta nada y tú lo puedes comparar y dices: “esto es copia viva de tal objeto...”

Comment:

Vs. objeto creativo

\*\*\*\*\*

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:6 [entonces tal vez por eso yo lo..] (22:22) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

entonces tal vez por eso yo lo vería como objeto de la creatividad, porque se ve ligado a esos sentimientos,

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:8 [pues por su estructura, como q..] (29:29) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

pues por su estructura, como que invita a relajar, porque las otras me parecen muy rígidas, pero entonces me gusta como la forma que se le da, porque no es la misma forma de todas las sillas, que tiene sus patas...

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:9 [lo bonito de algo es que uno s..] (29:29) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

lo bonito de algo es que uno se pueda sentir cómodo

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:10 [la forma me parece interesante..] (29:29) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

la forma me parece interesante ya que, pues hay sillas que son como de brazos, pero entonces la idea es que, no se, me parece como interesante esa estructura que se le da, la estética que se le da a la silla.

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:11 [se me hace una estructura básic..] (31:31) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

se me hace una estructura básica

Comment:

Vs. Objeto creativo

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:12 [no se que tan estable sea, nun..] (33:33) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

no se que tan estable sea, nunca me he sentado en una silla así

Comment:

La importancia del objeto en el uso

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:14 [porque me parece que es multif..] (35:35) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

porque me parece que es multifuncional, pues no se yo la vería así, o sea al principio pensé que era como desgaste de material o simplemente estética, pero me parece como interesante la forma, tal vez es básica, como de las sillas convencionales, pero me parece interesante también como esa diferencia que le da las curvas, que se puedan poner cosas ahí, no sé como revistas, como que la persona esté sentada y pueda sacar cosas

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:17 [la menos creativa? A: pues no ..] (36:37) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

la menos creativa?

A: pues no se (*risas*), no se, la del medio (3-2) me parece interesante pero yo veo que fue simplemente una solución de cambio de materiales, no veo como esa, como ese algo que me hace decir huy! la quiero porque de verdad voy a decir que fue espectacularmente diseñada, no,

Comment:

Emociones que genera el producto - Ver Norman... visceral

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:18 [pienso que es diferente, piens..] (37:37) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

pienso que es diferente, pienso que si es diferente pero la vez no me hace sentir que explotó todos sus

sentimientos y sus sentidos

Comment:

Vs Objeto Creativo

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:19 [me gusta como esa solución que..] (39:39) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [09 Producto Creativo]

No memos

me gusta como esa solución que le dio al pensar en qué posiciones uno adquiere al estar en una silla o leyendo o viendo una película

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:20 [como que cambió ese pensamient..] (43:43) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

como que cambió ese pensamiento de silla,

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:21 [me parece interesante porque c..] (43:43) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

me parece interesante porque cambia por completo ese concepto de silla y yo creo que la forma, tal vez el material en que está hecho, hace que uno se sienta cómodo y pues yo creo que pues ahí está la idea de hacer algo, que la persona vea y se sienta como segura, que se sienta chévere

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:22 [que se salga de lo común] (47:47) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

que se salga de lo común

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:23 [es el mapa mental que uno se h..] (47:47) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

es el mapa mental que uno se hace, entonces a mí me dicen “casa” y yo tengo un mapa mental de casa, pero nunca me imagino una casa bajo el agua tan pronto me dicen casa, pero una persona puede vivir en una casa bajo el agua, no sé, entonces yo digo que la creatividad está es en cómo tú cambias la mente de las personas, cómo tú cambias ese sentimiento, ese aspecto que tú dices “oh, esa casa no es normal” o “esa silla no es normal”, yo creería que es como salirse de ese enfoque que todo el mundo le da y ser diferente.

Comment:

Imaginacion estructurada FWS

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:64 [no solamente es cambiarle la f..] (93:93) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

no solamente es cambiarle la forma estética, sino decir ok, esta lámpara no solamente va a servir para iluminar, no se, va a servir para, no se, de portalápices o algo así,

\*\*\*\*\*

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:8 [esta silla la idea es que sea ..] (23:23) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

esta silla la idea es que sea como lo dice el nombre como LEGO, como armable, y que no solo tenga como una postura para que el niño se pueda sentar, sino que el niño pueda interactuar con ella y le guste armarla y desarmarla para poder sentarse de distintas maneras.

Comment:

Importancia del objeto en uso.

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:9 [el niño ponía el tubo donde qu..] (25:25) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

el niño ponía el tubo donde quisiera unirla y eran mas como rectángulos y entonces podía como cambiarla de diferentes maneras y con diferentes colores.

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:10 [es algo pues que está como fue..] (27:27) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

es algo pues que está como fuera de lo regular, fuera de lo que es una silla normal de cuatro patas, un espaldar y un base, entonces es algo como que hace que también como que juegues con la imaginación del usuario entonces eso hace como que también le dé creatividad al mismo tiempo a la persona, no solo como al... en este caso a mí que la hice, sino en este caso al que la está usando de poder ser creativo e imaginarse como la quiere hacer.

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:11 [juega con materiales y formas ..] (30:30) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

juega con materiales y formas diferentes y pues que la hacen como una silla especial y pues no se también es creativa porque pues como que necesita como mucha imaginación como para realmente sacar algo así,

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:13 [como que no te hace imaginarte..] (35:35) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

como que no te hace imaginarte distintas cosas con ella, como que solo vez la silla y vez sentarte, con las otras como que tú imaginas más cosas, más figuras, más objetos, por eso no creo que sea tan creativa...

Comment:

Vs. Objeto creativo

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:14 [tiene muchas formas diferentes..] (37:37) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

tiene muchas formas diferentes, como que se sale de lo común, como que le provoca a uno también sentarse,

como que le dan ganas a uno de entenderla, como de saber también porque fue hecha así, no sé todo todo, como que le pone a la persona a creer... como a pensar en la silla, no solo a sentarse y ya

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:15 [uno se imagina diciendo: “no, ..] (39:39) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [09 Producto Creativo]

No memos

uno se imagina diciendo: “no, pues yo puedo hacer eso”

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:16 [es un material diferente enton..] (45:45) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

es un material diferente entonces pues uno como que no se imagina que con láminas solas puede hacer una silla, es también eso, como que el juego de los materiales y las figuras y como las... los colores hace que aparezca algo que uno no espera y que lo hace muy creativo

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:17 [poder sacar algo tan simple pe..] (49:49) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [09 Producto Creativo]

No memos

poder sacar algo tan simple pero que sea como tan... como que dice todo y que sea tan funcional, y que sea como tan... eso también hace que sea muy creativo, porque a veces uno piensa que la creatividad se basa como en hacer algo muy también como muy diferente, y entonces muy loco, como nada de lo normal, pero pues a veces cómo llegando a lo más sencillo es que se sacan pues a veces cosas muy buenas

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:19 [tiene muchas variaciones, ento..] (51:51) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 4:21 yo lo veo como un juego, como ..

**[Content for linked quote "4:21"]**

yo lo veo como un juego, como un niño pues como para poder sentarse, acostarse o lo que quiera hacer... pero como silla como tal, como de algo distinto, algo como innovador

tiene muchas variaciones, entonces... y no es común, no es como cualquier silla, es algo completamente de diferente que también la gente puede usar como cama... como... también como repisa, pues no se es algo como muy diferente

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:20 [la menos creativa he... yo diría..] (51:51) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

la menos creativa he... yo diría que la dos (4-2), porque pues aunque sea muy diferente pues como que no implica nada, no hay como nada nuevo con respecto a una silla,

Comment:

Vs. Objeto creativo

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:21 [yo lo veo como un juego, como ..] (51:51) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

4:19 tiene muchas variaciones, ento.. <continued by>

**[Content for linked quote "4:19"]**

tiene muchas variaciones, entonces... y no es común, no es como cualquier silla, es algo completamente de diferente que también la gente puede usar como cama... como... también como repisa, pues no se es algo como muy diferente

yo lo veo como un juego, como un niño pues como para poder sentarse, acostarse o lo que quiera hacer... pero como silla como tal, como de algo distinto, algo como innovador

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:22 [porque están haciendo algo que..] (53:53) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

porque están haciendo algo que no solo consiste como en una silla sino que se están yendo más allá, no es solamente como el hecho de crear una silla sino de poderle dar a la persona como lo que neces... lo que requiere... o sea como la necesidad de sentarse, pero ahora de muchas maneras, como darle como el gusto de poder complacerla de muchas formas.

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:23 [no se expande más de la funció..] (57:57) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

no se expande más de la función de sentarse

Comment:

Vs. Objeto Creativo

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:24 [como diferente, como llamativo..] (59:59) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

como diferente, como llamativo, que sea algo... y que de pronto también que no es lo que esperas, si como digamos yo me voy a una tienda y estoy buscando una silla y veo la que tiene muchas funciones

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:25 [creatividad es también como da..] (59:59) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

creatividad es también como darle al usuario el poder de que él sea creativo con lo que tú estás ofreciendo, entonces como que el hecho de, de... por ejemplo de la otra silla (4-3) es que tiene tantas variaciones que no se queda solo en la corta impresión de la silla, sino que te da, pues como la creatividad a ti como usuario de qué hacer con ella, entonces de pronto también es eso, como que tenga como... que llene más de lo esperado, como que no sea solamente que te dijeran que es una silla sino que es muchas cosas al mismo tiempo

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:64 [la creatividad es como poder d..] (116:116) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [05 Procesos Creativos] [09 Producto Creativo]

No memos

la creatividad es como poder desarrollar algo de muchas maneras y como poder... como sacar algo, que es algo... no sé, que tiene algo muchas funciones

\*\*\*\*\*

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:5 [No es de un diseñador, pero me..] (16:16) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

No es de un diseñador, pero me llama mucho la atención la silla del *LeCorbusier*, la del S-4 pues es, no sé, el señor es arquitecto y es como esa concepción de estructura más clara en el diseño me parece muy interesante, además formalmente pues es otra cosa.

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:6 [La forma, las texturas, los co..] (18:18) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

La forma, las texturas, los colores, pues siempre es como...el estampado, que no se encuentra normalmente, realmente el concepto que uno tiene de silla son las cuatro patas, el espaldar, pero entonces él juega mucho con las curvas

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:7 [esta es una exageración de la ..] (27:27) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [09 Producto Creativo]

No memos

esta es una exageración de la forma (1-3), o sea, sigue igual unos patrones pero yo creo que esta (1-1) de pronto rompe los esquemas de la silla, igual que lo que hablaba con la de *LeCorbusier*, y esta igualmente juega con las proporciones pero igual sigue siendo, o sea, sigue manejando las cuatro patas, el espaldar digamos, entonces sí, me parece que la primera.

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:8 [me parece de pronto, o sea, no..] (31:31) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

me parece de pronto, o sea, no simple, porque ésta también puede ser muy simple pero o sea, sigue siendo el mismo esquema, una silla igual a las demás pero roja con un corazoncito, en diferentes proporciones.

Comment:

Vs. Objeto Creativo

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:9 [, esta es de pronto más (2-3) ..] (33:33) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

, esta es de pronto más (2-3) o sea es como en un solo material y esta (2-2) ya viene pensando más como en la comodidad cuando uno se sienta, también con el uso de varios materiales, igual también rompe con el esquema de las cuatro patas.

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:10 [me parece muy como atractiva a..] (39:39) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos



me parece muy como atractiva a la vista, siento que es muy... además la veo y siento que es como más cómoda, me provocaría sentarme en la silla y no sé, las formas son circulares, no es cuadrado, que me indique que es una silla sino como que me invita a sentarme.

Comment:

importancia del Objeto en uso

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:11 [es muy simple, me parece muy p..] (43:43) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

es muy simple, me parece muy plana, no sé , no explora más como esta es la forma y las texturas y todo eso

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:12 [la menos creativa, pues esta (..) (45:45) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

la menos creativa, pues esta (3-2), de pronto porque ya se sale un poco del concepto de silla , o sea yo la veo y de pronto no entiendo muy bien que es una silla, aunque bueno, está en una fotografía, de pronto en persona es diferente, y no se, me parece un poco exagerados los materiales, entonces no me provocaría sentarme ahí, yo creo que en parte uno debe conservar lo que es el uso de los objetos

Comment:

el objeto que se aleja tanto del concepto hasta el punto de dejar de pertenecer a la categoría

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:13 [Porque igual deja por ejemplo ..] (47:47) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Porque igual deja por ejemplo los espacios vacíos, o sea, no es un sólido, sino es como una lámina, me parece muy interesante y me gustaría sentarme, me gustan las formas, se ve muy cómoda.

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:14 [Pues tengo la posibilidad de d..] (53:53) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Pues tengo la posibilidad de diferentes posiciones, maneja como las formas del cuerpo o sea la espada, la curva de la espalda, si me voy a acostar, si quiero poner los pies arriba, adelante, me parece muy interesante, aunque pues es un cuadrado, pero igual me parece muy chévere.

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:15 [Pues es complicado, pero pues ..] (55:55) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Pues es complicado, pero pues yo creo que es ésta (4-1), de pronto sí rompe como con la forma y todos los conceptos que uno tiene de silla pero me parece muy simple, aunque de la segunda no entendería que es una silla, puede ser un elemento decorativo, puede ser, no sé, otra cosa, para desestresarse o algo así, menos una silla.

Comment:

el objeto que se aleja tanto del concepto hasta el punto de dejar de pertenecer a la categoría

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:16 [porque formalmente explora com..] (59:59) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

porque formalmente explora como,... o sea , como que no me da una simple opción para sentarme sino que explora más maneras de la que yo pueda hacer uso de la silla y no sé, me parecen muy interesantes las curvas con respecto a la postura del cuerpo , o sea, como que me da más funciones, uno siempre sentado se cansa y necesita cambiar de posición o algo así

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:18 [Sigue siendo una silla de cuat..] (63:63) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Sigue siendo una silla de cuatro patas, un espaldar y un lugar para sentarse y ya, me parece muy simple, de pronto no explora con materiales, formas

Comment:

Vs. Objeto Creativo

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:19 [Que explore cosas nuevas, ento..] (65:65) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [09 Producto Creativo]

No memos

Que explore cosas nuevas, entonces, no sé, que de pronto halle relaciones de material, uso, de cosas así que no se vea normalmente en los objetos cotidianos.

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:39 [De pronto los adultos creativo..] (115:115) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Caracteristicas] [09 Producto Creativo]

No memos

De pronto los adultos creativos piensan más como en ubicarlo en la realidad, o sea, funcionalmente, estructuralmente, cómo puede llegar a materializarse en el contexto, o cómo puede el producto ayudar, si es útil o inútil, o sea es un poco más como aterrizado, como si puede llegar a ser algo necesario para la sociedad o alguna cosa así; en cambio, los niños, pues no sé, son muchísimo más amplios creativamente pero puede que sea una idea muy infantil, muy de su mundo, no se, de pronto los adultos creativos pensamos más en cómo llevar a cabo esos productos realidad y cómo en realidad pueden beneficiar a las personas o a la sociedad.

\*\*\*\*\*

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:12 [además de darte muchísimas opc..] (22:22) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 6:13 pues como las interrelaciones,..

**[Content for linked quote "6:13"]**

pues como las interrelaciones, y pues eso te lo da pues como el sistema que se tiene de clases en diseño Javeriana.

además de darte muchísimas opciones, te da unas combinaciones puntuales

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:13 [pues como las interrelaciones,..] (22:22) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

6:12 además de darte muchísimas opc.. <continued by>

**[Content for linked quote "6:12"]**

además de darte muchísimas opciones, te da unas combinaciones puntuales

pues como las interrelaciones, y pues eso te lo da pues como el sistema que se tiene de clases en diseño Javeriana.

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:14 [es que todos los objetos de di..] (22:22) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 6:15 ENTONCES REALMENTE EL CREATIVO..

**[Content for linked quote "6:15"]**

ENTONCES REALMENTE EL CREATIVO NO ES EL OBJETO SINO LA PERSONA, entonces por eso no vería un objeto puntual, sino que todos dependen de cómo lo veas.

es que todos los objetos de diseño son muy creativos,

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:15 [ENTONCES REALMENTE EL CREATIVO..] (22:22) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

6:14 es que todos los objetos de di.. <continued by>

**[Content for linked quote "6:14"]**

es que todos los objetos de diseño son muy creativos,

ENTONCES REALMENTE EL CREATIVO NO ES EL OBJETO SINO LA PERSONA, entonces por eso no vería un objeto puntual, sino que todos dependen de cómo lo veas.

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:17 [Porque pues aunque estas tenga..] (25:25) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Porque pues aunque estas tengan formas más chéveres y pues son más llamativas y pues llaman más a jugar... yo relaciono mucho la creatividad con el juego... y llaman mucho a jugar, esta se sale de lo convencional

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:19 [tiene que ver muchísimo pues c..] (25:25) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

tiene que ver muchísimo pues con el usuario, porque yo no le puedo dar... esto pues pareciera una silla para niños y yo no le puedo dar una silla a un niño pues que sea toda rara porque el niño pues no se sentaría y se imaginaría muchísimas otras cosas, pero pues se enfocaría en la silla y no a lo que yo quiero que es que se siente a que me ponga cuidado, entonces pues se iría por la silla...

Comment:

Importancia del objeto en uso

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:21 [esta se limitó a suplir las ne..] (29:29) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

esta se limitó a suplir las necesidades pues como del usuario, no se fue un poquito más para allá,

Comment:

Vs Objeto Creativo

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:22 [pues esta porque pues son como..] (39:39) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

pues esta porque pues son como las cosas básicas que tiene una silla (2-3) y esta pues nació de una idea muy buena (2-2) pero se limitó a... a hacer como las curvas que uno pues generalmente utiliza, ósea aquí le dejo el espacio para cuando uno mete los pies pero pues generó como... como una adición al cuerpo, pues yo la veo como una especie de adición al cuerpo.

Comment:

Vs. Objeto Creativo

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:23 [partieron de una silla normal ..] (39:39) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

partieron de una silla normal y empezaron a cambiarle cositas que de pronto podrían ser diferentes, por ejemplo que tuviera 3 patas y no 4, y la tercer pata esta desde atrás, entonces pues son cosas que una persona... ósea que una persona creativa llega más fácil

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:25 [utilizan materiales no convenc..] (43:43) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 6:26 logran coger su no convencion..

**[Content for linked quote "6:26"]**

logran coger su no convencionalidad y ponerla al punto como de máxima eficacia

utilizan materiales no convencionales

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:26 [logran coger su no convencion..] (43:43) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

6:25 utilizan materiales no convenc.. <continued by>

**[Content for linked quote "6:25"]**

utilizan materiales no convencionales

logran coger su no convencionalidad y ponerla al punto como de máxima eficacia

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:27 [hay como una continuidad de ma..] (43:43) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

hay como una continuidad de material y pues es una silla que se ve muy cómoda.

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:29 [Esta me parece la menos creati..] (43:43) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Esta me parece la menos creativa (3-1) porque pues cuando uno coge una cinta lo primero que hace es doblarla, entonces pues me parece que no hubo pues como un poquito más de “más allá”

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:30 [pues uno no solo tiene que pen..] (47:47) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

pues uno no solo tiene que pensar en el diseño sino también en lo que la persona podría lograr, y me parece que una persona hem... pues logra mas en esta silla (4-3) que en esta (4-1), ósea esta es la que menos limita al usuario (4-3), y esta es la que mas limita al usuario

Comment:

Objeto creativo pensado para desarrollar la creatividad del usuario

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:31 [la menos convencional, es con ..] (51:51) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

la menos convencional, es con los materiales lo que menos se espera, es algo totalmente diferente

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:32 [me parece la más creativa y la..] (51:51) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

me parece la más creativa y la más como... como la más inteligente... porque es algo completamente no convencional y lo redujeron a algo tan simple como esto

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:33 [son como principios básicos, q..] (57:57) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 6:34 que es una silla (2-3) girator..

**[Content for linked quote "6:34"]**

que es una silla (2-3) giratoria con un cojín y un espaldar, no tiene pues como... yo me imagino que es giratoria pues no sé si será porque pues no se alcanza a ver, pero si a mí me dicen ¿Cómo es una... pues como es una silla muy 50's? Ah, esa... NO! Ya cambien de opinión (risas)

son como principios básicos, que es como lo primero que uno se imagina... no, ¿sabes qué? mentiras cambio de opinión, cambio la opción, me voy es con esta (2-3)... porque cuando tú piensas en una silla piensas en algo así...

Comment:

Vs Objeto Creativo

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:34 [que es una silla (2-3) girator..] (59:59) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

6:33 son como principios básicos, q.. <continued by>

**[Content for linked quote "6:33"]**

son como principios básicos, que es como lo primero que uno se imagina... no, ¿sabes qué? mentiras cambio de opinión, cambio la opción, me voy es con esta (2-3)... porque cuando tú piensas en una silla piensas en algo así...

**[Comment for linked quote "6:33"]**

Comment:

Vs Objeto Creativo

<continued by> 6:35 pues porque lo que yo estoy di..

**[Content for linked quote "6:35"]**

pues porque lo que yo estoy diciendo es que eso significa que el diseño fue tan bueno (2-3) que se volvió en un estándar y si se volvió un estándar pues fue algo un muy creativo, entonces no, vuelvo a esta (1-2)

que es una silla (2-3) giratoria con un cojín y un espaldar, no tiene pues como... yo me imagino que es giratoria pues no sé si será porque pues no se alcanza a ver, pero si a mí me dicen ¿Cómo es una... pues como es una silla muy 50's? Ah, esa... NO! Ya cambien de opinión (risas)

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:35 [pues porque lo que yo estoy di..] (61:62) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

6:34 que es una silla (2-3) girator.. <continued by>

**[Content for linked quote "6:34"]**

que es una silla (2-3) giratoria con un cojín y un espaldar, no tiene pues como... yo me imagino que es giratoria pues no sé si será porque pues no se alcanza a ver, pero si a mí me dicen ¿Cómo es una... pues como es una silla muy 50's? Ah, esa... NO! Ya cambien de opinión (risas)

pues porque lo que yo estoy diciendo es que eso significa que el diseño fue tan bueno (2-3) que se volvió en un estándar y si se volvió un estándar pues fue algo un muy creativo, entonces no, vuelvo a esta (1-2)

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:36 [es como lo básico de una silla..] (64:64) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

es como lo básico de una silla, es una extrusión y ya y pues le pusieron el corazoncito... yo creo que a mí lo que no me gusta es el corazoncito, porque le pusieron el corazoncito como pa' que quedara bonito... pero pues ¿y qué? ¿y qué más con el corazoncito? Entonces qué ¿por qué yo le pongo una carita feliz a algo ya queda bonito?

Comment:

Vs. Objeto Creativo

\*\*\*\*\*

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:9 [Pues hay un producto que utili..] (19:19) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Pues hay un producto que utilizan bastante en África que no sé si lo conozcan, es un pitillo para purificar el agua, se llama *IStraw*, me parece que por sus características y el impacto que genera el producto, pues a mí no se me ocurriría la verdad es un pitillo que sirve para tomar agua de cualquier pozo no importa el nivel de contaminación que tenga el agua, entonces es algo muy sencillo porque, pues uno piensa en un pitillo y es un cilindro, pero yo creo que la creatividad de ese objeto está es en los componentes que lleva dentro, que hace que uno pueda tomar agua directamente de un pozo y esté tomando agua pura. Más que el hecho del objeto como tal es el impacto que puede llegar a generar, yo creo que ahí la creatividad se potencializa mucho, de cómo impacta un objeto en una sociedad.

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:11 [¡qué creativo! Es la reacción ..] (21:21) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

¡qué creativo! Es la reacción que uno tiene normalmente, pero no, diría que es diferenciador, la verdad, para mí la creatividad es algo que uno no se espera.

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:12 [las otras dos son diferentes p..] (28:28) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

las otras dos son diferentes pero no tienen como esa característica que dice “yo nunca me imaginaría esto” para mí ésta es la más creativa.

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:13 [viéndola formalmente yo diría.....] (28:28) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

viéndola formalmente yo diría... o sea, me parece muy creativa porque sale de un solo plano

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:14 [pues a pesar de que tenga curv..] (33:33) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

pues a pesar de que tenga curvas diferenciadoras, y tenga como una estética totalmente diferente a la silla común, al imaginario que uno tiene, pues sigue teniendo las cuatro patas y el espaldar de una silla.

Comment:

Vs. Objeto Creativo

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:15 [uno al pensar en una se imagin..] (38:38) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 7:17 por su diseño como orgánico, c..

**[Content for linked quote "7:17"]**

por su diseño como orgánico, como fluido, como suave, las otras son un poco más rígidas.

uno al pensar en una se imagina de una las cuatro patas o una sola pata y pues esta silla está sostenida sobre su silla

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:17 [por su diseño como orgánico, c..] (38:38) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

7:15 uno al pensar en una se imagin.. <continued by>

**[Content for linked quote "7:15"]**

uno al pensar en una se imagina de una las cuatro patas o una sola pata y pues esta silla está sostenida sobre su silla

por su diseño como orgánico, como fluido, como suave, las otras son un poco más rígidas.

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:18 [porque no está jugando con el ..] (46:46) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

porque no está jugando con el rito de sentarse, porque lo está manejando me parece que demasiado sencillo, o sea, el acto de sentarse puede llegar a ser un poco más entretenido

Comment:

Importancia del objeto en uso

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:19 [formalmente a mí se me asemeja..] (46:46) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

formalmente a mí se me asemeja como una copa entonces no lo relaciono mucho con sentarse a pesar de que tenga el cojín para uno sentarse no me parece muy muy creativa

Comment:

El entrevistado lo asume como una analogía literal y por eso considera que no es creativo

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:20 [juega un poco más con la forma..] (46:46) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

juega un poco más con la forma y juega con la postura

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:21 [esta es muy rígida, como de es..] (46:46) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

esta es muy rígida, como de estar atento, no te vas a quedar dormido sentado en esa silla, las otras son como más relajadas,



**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:22 [es evidente que son tres mater..] (50:50) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

es evidente que son tres materiales diferentes, entonces por mis propios gustos y mi forma de diseñar , la más creativa es ésta (3-1), que parece que es en cartón corrugado, eh por su forma se ve bastante estructural, bastante fuerte y pues me llama mucho la atención, de pronto es por mis gustos propios que es en cartón, me imagino yo que sea reutilizado, ojalá, me parece la más creativa.

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:24 [La silla es simplemente sentar..] (50:50) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

La silla es simplemente sentarse entonces creo que como que ésta cumple con esa función, es simple, por eso me parece que es la siguiente a nivel creativo y la del medio es la que menos creativa me parece, tiene una forma más extraña, más diferente, más algo que uno no se imaginaría pero sigue sentando las personas normal, igual, entonces pues creo que no cambia su función mucho.

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:25 [Ahí si no hay, no lo tengo que..] (57:57) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 7:27 en la otra tú puedes llegar a ..

**[Content for linked quote "7:27"]**

en la otra tú puedes llegar a jugar, a estar sentado

Ahí si no hay, no lo tengo que pensar mucho, ¿por qué? Porque es una silla que permite no sentarte, hacer... jugar con ella , acomodarte como más... como mejor te sientas y me parece que tiene un carácter lúdico entonces eso es bastante importante en mi opinión a la hora de la escogencia de un producto.

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:26 [la menos creativa pues sin lug..] (57:57) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

la menos creativa pues sin lugar a dudas es ésta (4-1), porque pues su forma es orgánica, parece una raíz, pero pues te sientas, no pasa nada más

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:27 [en la otra tú puedes llegar a ..] (57:57) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

7:25 Ahí si no hay, no lo tengo que.. <continued by>

**[Content for linked quote "7:25"]**

Ahí si no hay, no lo tengo que pensar mucho, ¿por qué? Porque es una silla que permite no sentarte, hacer... jugar con ella , acomodarte como más... como mejor te sientas y me parece que tiene un carácter lúdico entonces eso es bastante importante en mi opinión a la hora de la escogencia de un producto.

<continued by> 7:28 huy esa silla está increíble, ..

**[Content for linked quote "7:28"]**

huy esa silla está increíble, no es una silla, es un objeto donde tú puedes sentarte divertidamente, si

se puede decir de esa manera o acostarte, no sé , me gusta que sea lúdico, eso me parece a mí impresionante, o sea, un objeto si te divierte y te entretiene puede ser una silla de cuatro patas pero puede llegar a ser más creativa que una silla normal, en mi opinión está de lujo

en la otra tú puedes llegar a jugar, a estar sentado

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:28 [huy esa silla está increíble, ..] (57:57) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

7:27 en la otra tú puedes llegar a .. <continued by>

**[Content for linked quote "7:27"]**

en la otra tú puedes llegar a jugar, a estar sentado

huy esa silla está increíble, no es una silla, es un objeto donde tú puedes sentarte divertidamente, si se puede decir de esa manera o acostarte, no sé , me gusta que sea lúdico, eso me parece a mí impresionante, o sea, un objeto si te divierte y te entretiene puede ser una silla de cuatro patas pero puede llegar a ser más creativa que una silla normal, en mi opinión está de lujo

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:29 [dentro de todas estas tipologí..] (61:61) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

dentro de todas estas tipologías y en lo que yo me refería a la creatividad es ese carácter diferenciador y esta es la más diferente, o sea, en todas te sientas pero en esta juegas a sentarte,

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:31 [sigue teniendo la misma estruc..] (65:65) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

sigue teniendo la misma estructura de una silla normal que hemos conocido, que nos han educado con la silla es así: tiene cuatro patas, un espaldar, dónde sentarse, puede que tenga una forma diferente, pero como que no pasa nada no me entretiene tanto

Comment:

Vs. Objeto Creativo

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:32 [esta que me pone a pensar: bue..] (65:65) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo] [10 Relación Creatividad y Diseño]

No memos

esta que me pone a pensar: bueno, y cómo está hecha, cómo la construyeron desde mi punto de vista de diseñador, cierto? aunque uno observando bien después uno observa ésta y hay una lucha ahí entre esas dos

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:38 [Pues primero la forma, segundo..] (82:82) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Pues primero la forma, segundo el material y la postura, aunque de pronto la postura podría estar como de primero, porque pues en esta silla (4-2) uno se siente más relajado que en ésta (1-2), yo en esta (1-2) me

siento como si tuviera que estar en una clase superatento, en esta (4-2) podría estar más relajado, de pronto aquí aprendería más que en ésta... También con ese cambio como que las formas siguen estando iguales pero empiezan como a coger un carácter diferente, me parece que sin duda todas son creativas porque salen del estándar de la silla típica que tenemos, del imaginario, pero muchas se siguen, siguen como teniendo, no se si decirlo que sea una falla pero si siguen como teniendo ese patrón de la misma postura rígida, aburrida, y las otras empiezan a jugar como con esa postura que igual estás sentado pero te invita a otras cosas, te invita a estar relajado, a jugar, a tener un diálogo, una conexión, como otras que, yo en esta (4-1) me sentiría muy incómodo, sentiría mucha adrenalina yo no sé por qué la veo como muy peligrosa, como una sensación de que me voy a caer

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:40 [pero que te entretenga, me par..] (98:98) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

pero que te entretenga, me parece que es clave, o sea, puede ser la misma forma pero si te entretiene, está siendo creativo... existe como ese prejuicio de que lo creativo es algo tiene que tener formas super-extrañas y tiene que tener materiales super-raros, pero a mi criterio el entretenimiento, o sea que cumpla la función primaria, pero que te entretenga o sea que sea divertido utilizar el objeto o comprarlo o simplemente verlo.

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:41 [si hay más características que..] (102:102) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

si hay más características que como que me llaman a mí a decir: bueno, éste es más creativo o no, que podría ser de pronto el uso de los materiales, que utilicen materiales no convencionales para ese diseño: ehheh la forma de su producción, cómo está hecho, quién lo hace

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:42 [me parecería importante que el..] (102:102) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

me parecería importante que el objeto cuente una historia de cómo está hecho , eso creo que sería un punto diferenciador, si me ponen un ejemp... por ejemplo las dos sillas y hay una silla con una forma que mejor dicho pues, a nadie se le ocurre, y una silla normal ,pero esta silla normal me cuenta la historia de cómo está hecha y cuál fue el proceso para llegar a ser silla, de pronto me iría más por esta, porque como que te intriga, entonces yo creo que esas serían como las características, en mi concepto.

\*\*\*\*\*

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:12 [como China está sobrepoblado y..] (17:17) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

como China está sobrepoblado y el consumo de bebidas en envases plásticos, en PET estaba invadiendo China, al tipo lo que se le ocurrió fue comenzar a recoger todas las botellas, reciclarlas, reusarlas, y con eso hizo un edificio que a partir de módulos creados por él y con las botellas y otros, un equipo de diseñadores, de ingenieros, en fin, el tipo logró crear un edificio como en un año y el edificio tiene las características de un edificio de ladrillo

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:13 [lo bueno es que es modular, en..] (17:17) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

lo bueno es que es modular, entonces tú lo puedes construir acá, terminas acá, lo desarmas, te lo llevas para otra parte del mundo y vuelves y lo utilizas, entonces creo que al tipo le dijeron: -oiga, necesito un edificio bonito para este congreso-, y el tipo lo que hizo fue sacar una cosa que no se esperaban

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:14 [Innovación] (19:19) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Innovación

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:17 [Se sale de contexto de las cua..] (27:27) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Se sale de contexto de las cuatro patas convencional,

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:18 [busca como un polígono de sust..] (37:37) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

busca como un polígono de sustentación distinto al que usan todas, mira acá siempre es como un triángulo, lo que utilizan es como cuadrados o triángulos para sustentar todo el peso en esa base y acá se cambia totalmente ese concepto y lo vuelven circular, hay como un concepto ahí de volar, no, sino como de romper la gravedad con esto, está sostenido sobre un hilo, si se me hace como la más creativa esa.

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:19 [como la construcción, digamos,..] (45:45) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

como la construcción, digamos, es una sola pieza, cumple con las características de silla y o sea como la sencillez a la hora de realizarla, se me hace como la más creativa entre las tres, porque las tres digamos cambian el concepto totalmente de silla, de basarse en la cuatro patas, pero esta, esta como que se vuelve liviana

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:20 [se asemeja como a un sillón si..] (49:49) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

se asemeja como a un sillón sino que la descontextualizan, prueban otros materiales y ya.

Comment:

Vs. Objeto Creativo.

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:21 [esto es como un sofá pero de u..] (53:53) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

esto es como un sofá pero de una manera distinta, todo el mundo está acostumbrado a sentarse linealmente

sobre un sofá, acá pues digamos está cambiando todo, puede ser para una persona que se siente en cada módulo, pero también pueden haber varias personas interactuando ahí con un sillón vertical,

Comment:

Importancia del objeto en uso.

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:22 [si pensó de una manera totalme..] (57:57) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [09 Producto Creativo]

No memos

si pensó de una manera totalmente distinta digamos esta especie de sofá, que veo como un sofá pero vertical, entonces me gusta esta, salió como con una cosa que nadie se esperaba porque siguen en el lineamiento de “sentémonos uno al lado del otro”, pero nunca pensaron “sentémonos uno encima del otro sin incomodarnos”,

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:50 [entonces creo que en lo distin..] (101:101) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

entonces creo que en lo distinto está lo creativo, sin dejar de lado la efectividad y ese tipo de cosas, digamos puede ser más creativo optimizar un proceso que seguir creando procesos adicionales

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:51 [lleva a una solución totalment..] (101:101) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

lleva a una solución totalmente distinta a la que está acostumbrada el resto de la gente

## DONCENTES

**P 8: Ent Docente 1- 8:13 [aquí tiene dos milímetros de n..] (14:18) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

aquí tiene dos milímetros de no sé qué... de una... cerámica ultra-filosa, entonces aquí garantiza que uno no se va a manchar de sangre de uno de nada, porque... y la mano va en esta área... esto es una mano, que está tomando... ahora el diseño es espectacular... es en... es rojo contrastado con negro como en un neopreno ahí extraño, vale US\$20 dólares y ya!, entonces la idea es que esto se desplace hacia acá así (haciendo el gesto), o sea todo esto es una superficie...

Juanita: aja... sí...

C: (haciendo el gesto y el sonido de abrir una caja)

Juanita: y súper fácil...

Carlos: eso, a mí me pareció eso *wow* ¿no?, pues... y creo que ahí adentro hay una cantidad de... de... exigencias o de requerimientos que tendría un usuario ideal

**P 8: Ent Docente 1- 8:16 [como lo oportuno que es, porqu..] (22:22) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

como lo oportuno que es, porque además destacaría del diseño y la empatía que despierta enseguida en

alguien que ve eso y como que lo piensa, chévere!

**P 8: Ent Docente 1- 8:17 [lo que pasa es que uno ya con ..] (24:24) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo] [10 Relación Creatividad y Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 8:18 te hablaría de los factores hu..

**[Content for linked quote "8:18"]**

te hablaría de los factores humanos y de las consideraciones ergonómicas que es como un objeto se debe adaptar al hombre, la muñeca, el ángulo, y a la superficie, y al agarre... o sea todo ese rigor, pues si uno le pone el chulito, pero es un rollo mas sexi la cosa que permite inferir ese tipo de cosas como creativo

lo que pasa es que uno ya con ojo de diseñador eh... uno ya se imagina toda "la carreta" detrás la ergonomía

**P 8: Ent Docente 1- 8:18 [te hablaría de los factores hu..] (26:26) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

8:17 lo que pasa es que uno ya con .. <continued by>

**[Content for linked quote "8:17"]**

lo que pasa es que uno ya con ojo de diseñador eh... uno ya se imagina toda "la carreta" detrás la ergonomía

te hablaría de los factores humanos y de las consideraciones ergonómicas que es como un objeto se debe adaptar al hombre, la muñeca, el ángulo, y a la superficie, y al agarre... o sea todo ese rigor, pues si uno le pone el chulito, pero es un rollo mas sexi la cosa que permite inferir ese tipo de cosas como creativo

**P 8: Ent Docente 1- 8:19 [me parece un gesto muy bacano ..] (31:31) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

me parece un gesto muy bacano el hecho de explotar así la lamina de madera y sacar toda la pieza, eso me parece que es un referente

**P 8: Ent Docente 1- 8:21 [la de la mitad la siento muy t..] (33:33) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

la de la mitad la siento muy tradicional, muy... no hay ningún riesgo ahí de nada... RIESGO esa es una buena palabra para pegarle a la creatividad

Comment:

Vs. Objeto Creativo

**P 8: Ent Docente 1- 8:25 [a mí me parece que el rollo de..] (37:37) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

a mí me parece que el rollo de la simpleza y una solución elegante con... fijate que aquí hay unidad, por el

rollo de que es un solo elemento

**P 8: Ent Docente 1- 8:26 [porque la siento la más repeti..] (39:39) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

porque la siento la más repetida a lo que ya uno ha visto anteriormente, porque algo creativo debe ser diferente

**P 8: Ent Docente 1- 8:27 [ush! No, ahora si siento que e..] (41:41) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

ush! No, ahora si siento que es como el empate pues... tal vez el uso del material en esta (3-2) la sentiría como... y porque esta la he visto menos, esta la he visto mucho (3-1), eso es un factor no se de pronto hace unos años si no hubiera visto tanto esta (3-1) diría esta (3-1) de una... a esta (3-2) la he visto menos, no estoy seguro de haberla visto antes...

**P 8: Ent Docente 1- 8:28 [me parece muy fácil, la soluci..] (43:43) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

me parece muy fácil, la solución

Comment:

Vs. Objeto Creativo

**P 8: Ent Docente 1- 8:29 [por sencillez... es que es muy f..] (47:47) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

por sencillez... es que es muy fácil ser diferente con algo extravagante como el de la derecha (4-3), incluso esta (4-2), pero es más difícil ser creativo con algo muy... concreto, si la de *Stark*

**P 8: Ent Docente 1- 8:31 [las otras dos son mucho más pr..] (51:51) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 8:32 pues que está tratando de sali..

**[Content for linked quote "8:32"]**

pues que está tratando de salirse de algo, salirse del molde... ¿sí? propositivo el diseño, propositivo, creativo...

las otras dos son mucho más propositivas

**P 8: Ent Docente 1- 8:32 [pues que está tratando de sali..] (53:53) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo] [10 Relación Creatividad y Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

8:31 las otras dos son mucho más pr.. <continued by>

**[Content for linked quote "8:31"]**

las otras dos son mucho más propositivas

pues que está tratando de salirse de algo, salirse del molde... ¿sí? propositivo el diseño, propositivo, creativo...

**P 8: Ent Docente 1- 8:34 [el gesto de la unidad de esta ..] (57:58) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

el gesto de la unidad de esta (1-3) me parece ganador... de hecho es quinientas veces más fácil hacer esta que hacer esta (1-3), esta (4-1) es una súper escultura *wow*, esto (1-3) es algo mucho más elegante, mas económico

**P 8: Ent Docente 1- 8:35 [es linda pero es la misma sill..] (62:62) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

es linda pero es la misma silla de cualquier jardín infantil

Comment:

Vs. Objeto Creativo

**P 8: Ent Docente 1- 8:36 [que cause sorpresa, que se sal..] (65:65) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [09 Producto Creativo]

No memos

que cause sorpresa, que se salga de lo convencional, que se arriesgue a explorar otras perspectivas, eso es muy difícil... esa es tal vez la condición mas difícil y la más importante de conseguir, de ver la cosa desde otro punto de vista

**P 8: Ent Docente 1- 8:78 [Juanita: y tú que digamos que ..] (137:138) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Juanita: y tú que digamos que estas en el medio de diseño digital, en donde las cosas pues son menos tal vez "tangibles" como lo que te mostramos aquí ¿cómo vez la creatividad en todo eso?

Carlos: si, yo creo que ese es el factor de diferenciación en los videojuegos, ahorita ahorita estoy interesándome mucho por unos juegos muchísimo más sencillos, los que se juegan en un celular o *Iphone, un Ipad*, que entre otras cosas no requieren de un andamiaje industrial así estilo *Hollywood* ni nada sino "3 gatos" en un garaje con un software pirata pueden montar algo para internet... en fin... como hay tantas, hay muchas, muchas, muchas opciones pues una buena carta para sobresalir de todos es la creatividad, entonces es fundamental ver que es lo que está pensando y sobre eso proponerle es fundamental... es una industria de entretenimiento gigante que busca nuevas experiencias, están sedientos de historias, de mecanismos, de tecnología, de, de... historias, muchas veces se reduce a una historia, a otra manera de ver... si es importantísima la creatividad en los videojuegos.

Comment:

Creatividad en el diseño digital



\*\*\*\*\*

**P 9: Ent Docente 2- 9:7 [Yo no creo que un objeto sea c..] (17:17) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 9:8 lo interesante ahí por lo cual..

**[Content for linked quote "9:8"]**

lo interesante ahí por lo cual yo lo categorizo como creativo, es por el hecho de que alguien tuvo la sensibilidad de reconocer una posibilidad en ese objeto, de ese pegamento con ese papel en el mundo real y eso creo que es lo creativo en ese caso

Yo no creo que un objeto sea creativo porque es una condición del hombre, es resultado de un proceso creativo, más bien si lo vemos así sí podría tener algunos: el *post it* por ejemplo, es una cosa muy tonta, fue el producto de una casualidad, pero gracias a un proceso creativo se convirtió en una solución para el mundo real.

**P 9: Ent Docente 2- 9:9 [el iPod por qué no lo consider..] (19:19) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 9:10 el WALKMAN, ese lo encuentro u..

**[Content for linked quote "9:10"]**

el WALKMAN, ese lo encuentro un producto muy muy creativo el WALKMAN porque hizo lo mismo que el *itunes*, cambió la manera de entender la música, de disfrutar la música, de compartir la música, y de entender la música tal vez

el iPod por qué no lo considero muy creativo.... Me parece una buena solución de un negocio pero no lo considero muy creativo porque el producto como tal ya existía hace mucho tiempo, lo creativo ahí es esa cosa que no muchas veces no se reconoce y es *Itunes*, las dos no pueden existir separadamente y *itunes* lo que permitió fue a la gente del común disfrutar la música de manera distinta

**P 9: Ent Docente 2- 9:10 [el WALKMAN, ese lo encuentro u..] (19:19) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

9:9 el iPod por qué no lo consider.. <continued by>

**[Content for linked quote "9:9"]**

el iPod por qué no lo considero muy creativo.... Me parece una buena solución de un negocio pero no lo considero muy creativo porque el producto como tal ya existía hace mucho tiempo, lo creativo ahí es esa cosa que no muchas veces no se reconoce y es *Itunes*, las dos no pueden existir separadamente y *itunes* lo que permitió fue a la gente del común disfrutar la música de manera distinta

<continued by> 9:11 Ese producto me parece que es ..

**[Content for linked quote "9:11"]**

Ese producto me parece que es muy, muy creativo y salió también como un accidente, pero el hecho que sea accidental no significa que las personas que lo desarrollaron no hubieran visto el potencial, algo debió ocurrir en la mente de esas personas que tomaron las decisiones, en este caso de SONY para reconocer el potencial de que eso podría generar un cambio en las personas, yo no creo que lo hayan dimensionado al principio como todo lo poderoso que fue ese producto para la sociedad, pero sí vieron ese potencial o si no lo hubieran muerto... lo hubieran matado desde un comienzo, se

hubiera quedado en un producto sin mucha trascendencia como un *tamagochi* por ejemplo.

el WALKMAN, ese lo encuentro un producto muy muy creativo el WALKMAN porque hizo lo mismo que el *itunes*, cambió la manera de entender la música, de disfrutar la música, de compartir la música, y de entender la música tal vez

**P 9: Ent Docente 2- 9:11 [Ese producto me parece que es ..] (19:19) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

9:10 el WALKMAN, ese lo encuentro u.. <continued by>

**[Content for linked quote "9:10"]**

el WALKMAN, ese lo encuentro un producto muy muy creativo el WALKMAN porque hizo lo mismo que el *itunes*, cambió la manera de entender la música, de disfrutar la música, de compartir la música, y de entender la música tal vez

Ese producto me parece que es muy, muy creativo y salió también como un accidente, pero el hecho que sea accidental no significa que las personas que lo desarrollaron no hubieran visto el potencial, algo debió ocurrir en la mente de esas personas que tomaron las decisiones, en este caso de SONY para reconocer el potencial de que eso podría generar un cambio en las personas, yo no creo que lo hayan dimensionado al principio como todo lo poderoso que fue ese producto para la sociedad, pero sí vieron ese potencial o si no lo hubieran muerto... lo hubieran matado desde un comienzo, se hubiera quedado en un producto sin mucha trascendencia como un *tamagochi* por ejemplo.

**P 9: Ent Docente 2- 9:18 [si me pongo a mirarlas como hi..] (24:24) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

si me pongo a mirarlas como históricamente y metiéndome como en la realidad del momento histórico de estas sillas, creo que ésta (1-1), la primera sería mucho más creativa y la razón sería que en este entonces esta estaba, digamos que explorando unas nuevas posibilidades de materiales, de salirse del paradigma de la silla

**P 9: Ent Docente 2- 9:19 [mientras que ésta (1-2), en té..] (24:24) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad] [09 Producto Creativo]

No memos

mientras que ésta (1-2), en términos de forma uno podría encontrarla como más fuera de lo común, que eso es creo, digamos una concepción que tienen muchas personas sobre creatividad, "ser creativo es algo distinto a lo que se entiende como común", eso yo no lo considero como creativo, simplemente es algo distinto, entonces creo que esta calificaría en ese sentido, aunque ésta, la tercera (1-3), involucra mucho más proceso y mucha más tecnología para poder llegar a esta configuración, pero teniendo en cuenta como la realidad de cada una de estas sillas, esta, la primera (1-1), aunque es mucho más sencilla.

**P 9: Ent Docente 2- 9:27 [encuentro que esta es la menos..] (30:30) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

encuentro que esta es la menos creativa porque los procesos y llegar a este tipo de solución, en el momento en que esto se consiguió, digamos que era muy fácil llegar a ese punto

Comment:

Vs. Objeto Creativo

**P 9: Ent Docente 2- 9:28 [pero en el momento histórico e..] (30:30) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [09 Producto Creativo]

No memos

pero en el momento histórico en que apareció esta silla era muy, muy, muy complicado y retó muchas cosas, en ese tiempo retó muchas cosas, en ese tiempo hoy no tanto, digamos que si esta silla no existiera en la historia del diseño hoy alguien la hace y no sería tan creativa

**P 9: Ent Docente 2- 9:30 [Esta silla tiene , uf, no recu..] (34:34) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Esta silla tiene , uf, no recuerdo bien pero tiene más de cuarenta o cincuenta años, alrededor de cuarenta o cincuenta años y concebir ese tipo de producto hace cincuenta años era un reto y resolvió cosas, aunque concebirlo era muy, muy complejo, producirlo era muy muy fácil y ese fue uno de los factores que ha hecho que esta silla fuera reconocida como un hito en el diseño

**P 9: Ent Docente 2- 9:31 [pero para el momento de esta, ..] (36:36) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

pero para el momento de esta, los procesos ya estaban dominados, era más bien un ejercicio como escultórico lo que pudo haber detrás de esta silla

Comment:

Vs. Objeto Creativo

**P 9: Ent Docente 2- 9:32 [En esta hubo muchos más retos,..] (36:36) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

En esta hubo muchos más retos, muchas más dificultades para poder llegar a esta silla.

**P 9: Ent Docente 2- 9:33 [por lo menos estas dos son pro..] (38:38) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

por lo menos estas dos son productos comerciales , tienen precio, eso significa que no son solamente un ejercicio de un experimento de materiales ni es un experimento formal sino que son productos reales, es decir en las dos, aunque retan muchas cosas, sabes que tienen un precio y están en una vitrina, son productos completos, yo estaría más inclinado a esta, aunque esta es la que menos me gusta (3-2), porque esta reta más cosas de esa realidad también y con esos retos logró convertirse en un producto que hoy lo podría comprar si tuviera el dinero y ser capaz de invitar a la gente a que se siente en una cosa que parece fría, que parece cortante, que parece incomoda, aunque no lo es, es un ejercicio que esta persona tuvo que resolver en su mente muy bien para lograrlo, ser creativo es también un asunto de retos y esta (3-1) tiene algo parecido, por eso yo estaba medio dudoso entre esas dos.

**P 9: Ent Docente 2- 9:36 [uno normalmente no tendería a ..] (40:40) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

uno normalmente no tendería a pensar que uno se puede sentar confortablemente y de manera segura en una silla, en algo construido con un material tan frágil como el cartón, aparentemente frágil, esa es como la concepción, el reto que este señor tuvo que resolver en las personas para poder darle precio a este producto y que la gente lo comprara, los dos involucran tal vez retos en las personas: “a que no es capaz de sentarse en esta cosa que parece que se fuera a desbaratar, y que se fuera a cortar y que fuera fría”.

**P 9: Ent Docente 2- 9:37 [si, en este caso, encuentro qu..] (42:42) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

si, en este caso, encuentro que estos dos productos son creativos por eso también, no porque cómo fueron concebidos sino cómo cambiarle la concepción a las personas, respecto en este caso a unos materiales, de realizar algo que normalmente no harían en otro tipo de situación o en otro tipo de producto, esto es acero pero el acero es duro, pero no mentiras, esto es blandito, sentarse ahí eso es “chucunchun”, entonces creo que ahí hay un juego, no solamente en el hecho del producto sino también lo que ese diseñador está planeando para que suceda en las mentes de las personas que se van a sentar ahí.

**P 9: Ent Docente 2- 9:40 [¿y la menos creativa? O: Esta,..] (43:44) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

¿y la menos creativa?

O: Esta, la tercera (3-3), creo que es un buen ejercicio formal, puede ser las más comfortable de todas pero digamos que no tiene ese ingrediente de retar a las personas o hacerlas como pensar que algo pase, hacerlas preguntarse algo sobre lo que piensan, es una silla chévere y ya.

Comment:

Vs. Objeto Creativo

**P 9: Ent Docente 2- 9:41 [Estos otros dos ejemplos, el s..] (46:46) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Estos otros dos ejemplos, el segundo y tercero son productos que necesitan un contexto muy, muy, muy particular, unas condiciones de la realidad muy especiales para poder ser aceptados

Comment:

Vs. Objeto Creativo

**P 9: Ent Docente 2- 9:43 [Porque es la más distinta a la..] (46:46) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Porque es la más distinta a la definición de lo que son estos tres productos, son sillas sí, pero es que mire, es que esta silla no tiene patas por ejemplo, no tiene espaldar, digamos que la forma lo saca de su común denominador, entonces esta sería la más rara (4-2), pero eso no significa que sea necesariamente la más creativa y digo que esta es la más creativa porque es que, aunque todos estos productos tuvieron precio en algún lado, hoy este producto todavía existe (4-1), la diferencia claro en tiempo y todo es grande, pero este producto lo puedo conseguir, es más fácil de adaptarlo a la realidad de hoy, lo puedo poner aquí o en la sala de mi casa o en la de mi mamá o en la de mi abuela y no va a ser muy ajeno.

Comment:

Trascendencia del objeto

**P 9: Ent Docente 2- 9:44 [esta es más fácil de asumir y ..] (46:46) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

esta es más fácil de asumir y de cómo conectarse con la realidad de muchas más personas, además que cumple con la condición, con la definición de lo que podría ser creativo para muchas personas y es que es rara, si es rara mucha gente no reconoce esto como una silla, pero también cumple con la condición de las anteriores que, es que es un objeto también como para descubrir y lo reta a uno: “eso es como una escultura, como una mata, como.....” y hasta que probablemente uno descubra: “ah, es que es una silla”

**P 9: Ent Docente 2- 9:46 [es una solución muy eficiente ..] (51:51) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

es una solución muy eficiente en términos productivos, creo que ha sido un reto, fue un reto del diseñador de ese producto en ese tiempo y hay otra razón muy grande y es que de todas estas tal vez puede ser el producto más exitoso en términos no solamente comercial sino de aceptación, este producto ha sido evaluado, formalmente es lo mismo, mecánicamente es muy parecido pero el material lo cambiaron adaptándolo a la realidad de ahora, eso no ha sucedido con ninguno de los otros productos, poniéndolo en otras palabras, es el producto que más realidades ha tenido , ha sido capaz de adaptarse y hoy es vigente, y además reta... tiene la condición de lo que mencionaba en estas y es que reta las personas, de alguna manera esa silla parece que no fuera muy segura en términos de su composición, pero es muy confortable, es cómoda, es económica, es fácil de usar, cumple con muchas, muchas condiciones, además de ser un producto bello pues, aunque todas estas lo son, para resumirlo creo que este es el producto que más realidades ha tenido, nació en una realidad particular y ha sido capaz de ser entendida por muchas otras realidades, otros momentos históricos, muchas personas distintas, culturas distintas.

Comment:

Trascendencia del objeto

**P 9: Ent Docente 2- 9:47 [es un ejercicio que implica me..] (53:53) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

es un ejercicio que implica menos retos, no encuentro que responda a alguna pregunta importante en el momento en que esa silla fue creada aunque es un producto que yo, que es bonito, yo tendría es e producto, no indica que sea la mas creativa (*interrupción*), si esta, porque creo que no responde a muchos, o responde a muy pocos retos de su realidad aunque la encuentro como una de las más, de las que yo podría más fácilmente tener

**P 9: Ent Docente 2- 9:49 [son dos cosas: que me guste a ..] (53:53) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

son dos cosas: que me guste a que yo la considere creativa, son como dos criterios distintos, no no no, si es un asunto como de retos que no responde en particular a algo nuevo en el momento en que fue desarrollada, esta reta, ésta significa un reto en la manera de cómo sentarse y cómo manejar el espacio y es medio rebelde en la época en que fue creada

Comment:

Objeto creativo pensado para desarrollar la creatividad del usuario

**P 9: Ent Docente 2- 9:50 [Algo es más creativo que otro ..] (55:55) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 9:52 esos serían como mis criterios..

**[Content for linked quote "9:52"]**

esos serían como mis criterios para hoy decir, en el momento en que vivimos, una persona es más creativa porque resuelve el mismo problema en menos tiempo que otra persona. Un objeto es producto de un proceso tal vez más creativo porque resuelve una situación o propone una realidad de una manera más eficaz, pero cuando yo digo eficaz no se puede confundir como con un asunto solamente cuantitativo sino también cualitativo, como los de las sillas: esta silla me produce más preguntas, más sensaciones, más reacciones que ésta otra, eso puede ser, y no es un asunto solamente mecánico, frío, sino también puede ser muy cálido, como generar sensaciones o sentimientos.

Algo es más creativo que otro y si resuelve alguna situación y propone un reto de mejor manera y ese mejor manera se puede evaluar en términos de que lo hace más rápido, más económico, más veloz, genera más interrogantes...

**P 9: Ent Docente 2- 9:52 [esos serían como mis criterios..] (55:55) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad] [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

9:50 Algo es más creativo que otro .. <continued by>

**[Content for linked quote "9:50"]**

Algo es más creativo que otro y si resuelve alguna situación y propone un reto de mejor manera y ese mejor manera se puede evaluar en términos de que lo hace más rápido, más económico, más veloz, genera más interrogantes...

9:51 Algo es más creativo que otro .. <continued by>

**[Content for linked quote "9:51"]**

Algo es más creativo que otro y si resuelve alguna situación y propone un reto de mejor manera y ese mejor manera se puede evaluar en términos de que lo hace más rápido, más económico, más veloz, genera más interrogantes... hay un criterio detrás, cualitativo o cuantitativo

esos serían como mis criterios para hoy decir, en el momento en que vivimos, una persona es más creativa porque resuelve el mismo problema en menos tiempo que otra persona. Un objeto es producto de un proceso tal vez más creativo porque resuelve una situación o propone una realidad de una manera más eficaz, pero cuando yo digo eficaz no se puede confundir como con un asunto solamente cuantitativo sino también cualitativo, como los de las sillas: esta silla me produce más preguntas, más sensaciones, más reacciones que ésta otra, eso puede ser, y no es un asunto solamente mecánico, frío, sino también puede ser muy cálido, como generar sensaciones o sentimientos.

**P 9: Ent Docente 2- 9:75 [el grado de factibilidad en la..] (85:85) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

el grado de factibilidad en las propuestas

\*\*\*\*\*

**P10: Ent Docente 3- 10:9 [es una brocha que sale de una ..] (24:24) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

es una brocha que sale de una sola pieza, es totalmente natural y... y pues tiene infinitos usos, entonces es un producto que me parece sumamente interesante en términos de creatividad y diseño por, por el uso del material, por la forma y por todos los usos que le dan a... a una sola piecita

**P10: Ent Docente 3- 10:10 [es una característica que ya l..] (28:28) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

es una característica que ya le damos en este momento, pues este es un producto totalmente tradicional, eh... no es que nazca por una necesidad de hoy en día pero es un producto que hoy en día se convierte en un eco-producto siendo que toda su vida ha sido eco, nació y se gestó porque pues eran los materiales que había en el momento, eh... pero eso sería en este momento otra característica si hubiera sido diseñado hoy en día

Comment:

Trascendencia del objeto. Recontextualización de un objeto tradicional al diseño contemporaneo.

**P10: Ent Docente 3- 10:11 [rompe totalmente con el esquem..] (35:35) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

rompe totalmente con el esquema de las cuatro patas que las otras pues lo tienen... eh... desafía un poco la misma, la misma gravedad con su forma, porque no se entiende... o sea se entiende claramente cómo van a ir las fuerzas, pero eso es algo que en principio es llamativo, eh... usa un mismo material, usa procesos muy básicos de ensamble

**P10: Ent Docente 3- 10:12 [genera mucho desperdicio en té..] (39:39) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

genera mucho desperdicio en términos de material, son dobleces, si, pero son dobleces muy básicos, son dobleces ortogonales

Comment:

Vs. Objeto creativo.

**P10: Ent Docente 3- 10:13 [Nace de una sola pieza de mate..] (43:43) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Nace de una sola pieza de material, un solo proceso genera todo, eh... no requiere de ensamblajes, no requiere de otros materiales, entonces es jugar simplemente con... con el movimiento y la forma de... con la misma flexibilidad del material

**P10: Ent Docente 3- 10:15 [hay distintas épocas en las cu..] (45:45) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 10:16 porque siguiendo con ese mismo..

**[Content for linked quote "10:16"]**

porque siguiendo con ese mismo pensamiento, ésta exploró mucho más a fondo el uso del material que era la fibra de vidrio y esta (2-3) pues siendo que estaba trabajando con plásticos pues estaba incluyéndole otras piezas adicionales sin ver que podía estarlas extruyendo o eso

hay distintas épocas en las cuales se genera las dos sillas... entonces si estamos hablando, o sea por época... respondiendo tu pregunta con respecto a lo que hay diría que la tercera (2-3), pero es porque en la tercera hasta hora se estaba explorando con el material que era la fibra de vidrio, aquí ya se está jugando con plásticos, entonces... diría que la primera

**P10: Ent Docente 3- 10:16 [porque siguiendo con ese mismo..] (47:47) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

10:15 hay distintas épocas en las cu.. <continued by>

**[Content for linked quote "10:15"]**

hay distintas épocas en las cuales se genera las dos sillas... entonces si estamos hablando, o sea por época... respondiendo tu pregunta con respecto a lo que hay diría que la tercera (2-3), pero es porque en la tercera hasta hora se estaba explorando con el material que era la fibra de vidrio, aquí ya se está jugando con plásticos, entonces... diría que la primera

porque siguiendo con ese mismo pensamiento, ésta exploró mucho más a fondo el uso del material que era la fibra de vidrio y esta (2-3) pues siendo que estaba trabajando con plásticos pues estaba incluyéndole otras piezas adicionales sin ver que podía estarlas extruyendo o eso

**P10: Ent Docente 3- 10:17 [la forma me parece supremament..] (60:60) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

la forma me parece supremamente interesante y a partir de la forma solucionan todo lo que es un rollo estructural para uno poderse sentar, eh... lo otro es que empieza a explorar unos nuevos materiales como el cartón siendo que es un material supremamente liviano y flexible, logran dar una cues... logran generar un producto con una rigidez bastante interesante y que funciona

**P10: Ent Docente 3- 10:19 [porque no explora más allá de ..] (60:60) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

porque no explora más allá de los dobleces, dobleces y unas uniones que son totalmente mecánicas, entonces se queda corta

Comment:

Vs. Objeto creativo.

**P10: Ent Docente 3- 10:20 [es una de las muestras de rela..] (66:66) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

es una de las muestras de relación e inspiración con respecto a lo que hay por fuera, eh... de que es lo que existe y con eso pues como se puede generar un espacio totalmente flexible que no es ni rígido ni nada sino... sino que nos propone distintas formas de uso



**P10: Ent Docente 3- 10:21 [es totalmente rígida y siendo ..] (66:66) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

es totalmente rígida y siendo que si presenta unas opciones de uso diferentes son demasiado estáticas, son demasiado básicas y no son cómodas

Comment:

Vs. Objeto creativo.

**P10: Ent Docente 3- 10:22 [Por la exploración, en término..] (70:70) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Por la exploración, en términos de manejo de material, exploración formal, eh... por romper con los paradigmas de silla de patas, eh... y porque es un producto que impacta visualmente bastante

**P10: Ent Docente 3- 10:24 [se limita a lo básico que le d..] (76:76) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 10:25 no hay un, un trabajo adiciona..

**[Content for linked quote "10:25"]**

no hay un, un trabajo adicional y en términos de ensambles, eh... las formas se dan simplemente, se... se encuentran por casualidad y suerte

se limita a lo básico que le da el material y no lo explora mucho más allá de lo que ya es

Comment:

Vs. Objeto Creativo.

**P10: Ent Docente 3- 10:25 [no hay un, un trabajo adiciona..] (78:78) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

10:24 se limita a lo básico que le d.. <continued by>

**[Content for linked quote "10:24"]**

se limita a lo básico que le da el material y no lo explora mucho más allá de lo que ya es

**[Comment for linked quote "10:24"]**

Comment:

Vs. Objeto Creativo.

no hay un, un trabajo adicional y en términos de ensambles, eh... las formas se dan simplemente, se... se encuentran por casualidad y suerte

**P10: Ent Docente 3- 10:26 [es muy visceral la cuestión, e..] (80:80) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 10:27 tiene mucho que ver también en..

**[Content for linked quote "10:27"]**

tiene mucho que ver también en términos de innovación, porque es algo distinto, es algo nuevo, es algo tal vez que es nuevo dentro del contexto en el cual se ve o es algo que no se estaba esperando que se hiciera o que se diera... eh... entonces ahí van dos, que sería lo visceral, que sería lo nuevo, lo innovador y... creo que lo otro para que sea creativo es que sea inteligente que de verdad uno diga oiga es... es... es inteligente, es una solución bastante... bastante pensada, que tiene mucho trabajo en términos de reflexión, muchas horas de echarle cabeza, lo cual no significa que sea básica sencilla o *lowtech* o *hitech*, sino, que se le echó cabeza y que se llevo a la mejor solución

es muy visceral la cuestión, es muy de las emociones que puede llegar a generar el objeto en el momento en que uno se encuentra con él, entonces es un momento... es un objeto que te saca de lo, de lo habitual y... de verdad te hace voltear la cara

Comment:

Emociones que genera el producto, ver Norman Vical.

**P10: Ent Docente 3- 10:27 [tiene mucho que ver también en..] (82:82) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

10:26 es muy visceral la cuestión, e.. <continued by>

**[Content for linked quote "10:26"]**

es muy visceral la cuestión, es muy de las emociones que puede llegar a generar el objeto en el momento en que uno se encuentra con él, entonces es un momento... es un objeto que te saca de lo, de lo habitual y... de verdad te hace voltear la cara

**[Comment for linked quote "10:26"]**

Comment:

Emociones que genera el producto, ver Norman Vical.

tiene mucho que ver también en términos de innovación, porque es algo distinto, es algo nuevo, es algo tal vez que es nuevo dentro del contexto en el cual se ve o es algo que no se estaba esperando que se hiciera o que se diera... eh... entonces ahí van dos, que sería lo visceral, que sería lo nuevo, lo innovador y... creo que lo otro para que sea creativo es que sea inteligente que de verdad uno diga oiga es... es... es inteligente, es una solución bastante... bastante pensada, que tiene mucho trabajo en términos de reflexión, muchas horas de echarle cabeza, lo cual no significa que sea básica sencilla o *lowtech* o *hitech*, sino, que se le echó cabeza y que se llevo a la mejor solución

**P10: Ent Docente 3- 10:29 [que también últimamente sobre ..] (90:90) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 10:30 sencillo no significa simple, ..

**[Content for linked quote "10:30"]**

sencillo no significa simple, simple es que le falta carácter, que le falta algo que hay detrás, sencillo es inteligible, es... es que simplemente con muy pocas cosas se logra algo bastante... bastante chévere detrás, entonces creería que eso y de ahí viene todo lo del "menos es más" y por eso es que cada vez todo se vuelve más fácil de hacer, todo empieza a conjugar nuevas cosas, nuevas funciones, nuevas relaciones y de ahí entonces creería que esa otra.

que también últimamente sobre todo por todo lo que ha venido pasando en términos de objetos, en términos de tecnología y demás estamos yéndonos a... a algo que se está relacionando mucho con la creatividad que es la simpleza... Perdón, la sencillez

**P10: Ent Docente 3- 10:30 [sencillo no significa simple, ..] (92:92) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

10:29 que también últimamente sobre .. <continued by>

**[Content for linked quote "10:29"]**

que también últimamente sobre todo por todo lo que ha venido pasando en términos de objetos, en términos de tecnología y demás estamos yéndonos a... a algo que se está relacionando mucho con la creatividad que es la simpleza... Perdón, la sencillez

sencillo no significa simple, simple es que le falta carácter, que le falta algo que hay detrás, sencillo es inteligible, es... es que simplemente con muy pocas cosas se logra algo bastante... bastante chévere detrás, entonces creería que eso y de ahí viene todo lo del "menos es más" y por eso es que cada vez todo se vuelve más fácil de hacer, todo empieza a conjugar nuevas cosas, nuevas funciones, nuevas relaciones y de ahí entonces creería que esa otra.

\*\*\*\*\*

**P13: Ent Docente 4- 13:11 [Pienso que los proyectos más c..] (22:22) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo] [10 Relación Creatividad y Diseño]

No memos

Pienso que los proyectos más creativos que he visto son los que logran movilizar las conciencias de las personas, más que una manifestación material, es un cambio imaginario, colectivo, es un cambio en la actitud y en los comportamientos de las personas a través del diseño y de la arquitectura es una modificación de las fuerzas intangibles más que de lo tangible, lo tangible es el instrumento pero los verdaderos cambios están en el interior de las personas, en sus espíritus, en su cabeza y en su corazón.

**P13: Ent Docente 4- 13:14 [todas son el resultado de un p..] (27:27) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

todas son el resultado de un proceso creativo, si lo estamos viendo así desde el diseño, ahora lo que señalaría yo aquí es que todas tienen valores particulares

**P13: Ent Docente 4- 13:15 [me parece interesante porque e..] (27:27) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

me parece interesante porque es un desarrollo que parte de un plano, es decir, si yo estiro esta silla me queda una lámina completa o sea que todos los cortes vienen de ahí, y no hay desperdicio de material

**P13: Ent Docente 4- 13:16 [una configuración a partir de ..] (27:27) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

una configuración a partir de planos, geometría básica articulada, me parece interesante también y aquí un look particular también, una unidad, porque es una sola pieza

**P13: Ent Docente 4- 13:17 [Porque la persona que la diseñ..] (31:31) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Porque la persona que la diseñó no tuvo que romperse la cabeza mucho tiempo para llegar a esto, es una geometría básica articulada, de hecho pienso que no se necesita ser diseñador para dar esta respuesta, una respuesta que cualquier persona que tenga los recursos: una tabla y un serrucho, la puede hacer

Comment:

Vs. Obejto creativo

**P13: Ent Docente 4- 13:18 [Por la fluidez de la forma, po..] (33:33) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Por la fluidez de la forma, por lo orgánico de la forma, yo pienso que cualquier producto de diseño que tenga que entrar en contacto con el cuerpo debe ser orgánico también, nosotros somos orgánicos, entonces la relación de la forma aquí me llama muchísimo la atención y que consigue la estructuración a partir de esa fluidez

**P13: Ent Docente 4- 13:19 [Yo la veo dentro de un convenc..] (37:37) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [09 Producto Creativo]

No memos

Yo la veo dentro de un convencionalismo ¿no? Digamos que también la creatividad se asocia cuando hay un factor diferenciador ¿no?, cuando se encuentra algo que sorprende.

**P13: Ent Docente 4- 13:20 [“son los productos que hacen e..] (37:37) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

“son los productos que hacen enfriar el diente”, entonces qué es eso? Pues que uno los ve y hace: “ssssssss”

Comment:

Emociones que genera el producto, ver Norman, Visceral

**P13: Ent Docente 4- 13:21 [utilizar el cartón de esa form..] (39:39) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

utilizar el cartón de esa forma, me parece que es interesante, a eso le jugaría, además que el resultado también sigue siendo fluido, cosa que no sucede con la dos (3-2) y la tres (3-3), no, son unos cuerpos laminares, el segundo demasiado frío, demasiado artificial pensaría yo, todas lo son pero esta no solamente lo connota sino lo denota, la presencia de esos remaches y demás me parece que son demasiado bruscos, eso le pondría los cables y la volvería silla eléctrica, y la última (3-3) que está aquí pues interesante por lo básico de la configuración

**P13: Ent Docente 4- 13:22 [me parece más interesante el p..] (39:39) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

me parece más interesante el proceso estructural que tuvo que hacer este personaje para poderla definir y

encontrarle las propiedades al material ¿no? para poder convertirlo en eso que está ahí, tiene implicaciones también de durabilidad y de mantenimiento y algunos riesgos como el agua, por ejemplo, es el enemigo número uno de ese material

**P13: Ent Docente 4- 13:24 [de hecho se sale de la concepc..] (41:41) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

de hecho se sale de la concepción de silla, porque es que silla nos la imaginamos como asiento, espaldar y cuatro patas, ese es el paradigma ¿ves? Esta no es una silla, es otro mueble y que la sensación que debe tenerse al estar ahí debe ser maravillosa

**P13: Ent Docente 4- 13:25 [es una forma fluida interesant..] (45:45) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

es una forma fluida interesante, me parece que es una estructura eficiente, lo que pasa es que los niveles de confort que manifiesta esa primera silla no son tan altos como lo manifiestan las otras dos y ahí es donde se queda corta, porque pues si es un mueble debe ser para que la persona que esté ahí tenga una experiencia placentera en la acomodación y en la movilidad que pueda presentarse, yo veo limitada en esos aspectos

Comment:

Vs. Obejto Creativo

**P13: Ent Docente 4- 13:26 [me parece que en la creativida..] (47:47) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

me parece que en la creatividad la puede manifestar de otra manera que las otras no tienen, todas las demás que hemos visto y es que aquí no solamente es creativo quien la hace sino que hace sentir creativo a quien la usa y esto me parece que es clave dentro de esto, a todos nos gusta que nos hagan sentir creativos y yo pienso que el diseño puede dejarse siempre un canal abierto para que los usuarios de los productos completen ese producto, aquí la exploración es un valor que tiene este mueble, que tampoco es una silla.

Comment:

Objeto creativo pensado para desarrollar la creatividad del usuario

**P13: Ent Docente 4- 13:27 [no como silla, como un mueble ..] (49:49) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

no como silla, como un mueble que invita, que provoca, es provocador, incita, seduce, es fuerte en ese sentido, es potente, nunca se va a configurar con el cuerpo de una manera igual, es decir tiene muchas posibilidades de acomodarse tanto él a la persona como la persona a él, entonces en ese diálogo veo que está la fortaleza.

**P13: Ent Docente 4- 13:28 [No sorprende, no tiene ese det..] (53:53) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

No sorprende, no tiene ese detalle coqueto que las otras pueden tener de alguna manera, no lo tiene

Comment:

Vs. Obejto Creativo

**P13: Ent Docente 4- 13:29 [diferenciación, posibilidades,..] (55:55) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

diferenciación, posibilidades, adaptabilidad, recursividad

**P13: Ent Docente 4- 13:59 [deberían procurar que esto fue..] (109:109) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 13:60 para incitar a la persona, par..

**[Content for linked quote "13:60"]**

para incitar a la persona, para que vibre uno

deberían procurar que esto fuera más impactante

**P13: Ent Docente 4- 13:60 [para incitar a la persona, par..] (109:109) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

13:59 deberían procurar que esto fue.. <continued by>

**[Content for linked quote "13:59"]**

deberían procurar que esto fuera más impactante

para incitar a la persona, para que vibre uno

\*\*\*\*\*

**P16: Ent Docente 5- 16:11 [esa ruptura de relaciones, esa..] (20:20) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

esa ruptura de relaciones, esa tergiversación de las relaciones es como lo que lo pone a uno a pensar finalmente, y eso, y a eso me refiero, en esa pista, la idea del objeto industrial, del proyecto de objeto industrial que llame la atención tiene que se aquel que me genere más preguntas

**P16: Ent Docente 5- 16:12 [Ruptura, cambio de perspectiva..] (22:22) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Ruptura, cambio de perspectiva, en sí se establecen como paradojas, pueden entenderse también como en principio ejemplos particulares pero a la vez son ejemplos particulares tan poderosos que pueden o llegan a ser universales, entonces ahí es donde se vuelve la cosa más chévere.

**P16: Ent Docente 5- 16:14 [Porque además creo que una de ..] (34:34) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Porque además creo que una de las pistas respecto a la creatividad es lograr con la menor cantidad de insumos, la mayor cantidad de posibilidades, y este por su limpieza me parece que alcanza efectivamente un mayor poder en términos de la fuerza de la idea

**P16: Ent Docente 5- 16:15 [Porque pone en evidencia una c..] (38:40) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Porque pone en evidencia una cantidad de marcos simbólicos que son restricciones.

J: ¿A qué te refieres?

JC: A este corazoncito, creo que en la medida que se carga de limitantes simbólicas me parece que ya no es enriquecedor porque coarta en mí la posibilidad de interpretación

Comment:

Vs. Objeto Creativo

**P16: Ent Docente 5- 16:16 [esta (1-1) como no dice nada, ..] (40:40) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

esta (1-1) como no dice nada, como no presume de nada, siento que me hace más libre.

**P16: Ent Docente 5- 16:17 [Esta está buena, gana esta (2-..)] (44:44) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Esta está buena, gana esta (2-2) y pierde esta (2-2) finalmente, porque es ambigua, porque yo podría llevarla también a referencias simbólicas muy fáciles, esto podría ser una lengua, y en ese sentido estaría contradiciéndose porque aparentemente es la más simple pero también, en comparación a estas dos, podría ser la más simbólica

**P16: Ent Docente 5- 16:18 [J: Pero aun así, ¿esa sigue si..] (45:46) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

J: Pero aun así, ¿esa sigue siendo la más creativa para ti?

JC: Sí, sí, en este caso creo que la ventaja, o a diferencia de la anterior, es que el simbolismo no es lineal, no es inmediato

**P16: Ent Docente 5- 16:19 [porque es la que ajusta más a ..] (50:50) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

porque es la que ajusta más a la presunción que cualquiera tendría de una silla ¿no? O al conocimiento común que tengo, que podríamos tener muchos de la idea "silla"

Comment:

Vs. Objeto Creativo

**P16: Ent Docente 5- 16:20 [creo que es la que más libre m..] (54:54) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 16:21 Sí, yo con esto puedo de algún..

**[Content for linked quote "16:21"]**

Sí, yo con esto puedo de algún modo establecer muchas líneas de interpretación, que además de ser silla pueden llevarme a jugar con ella en otros territorios, entonces yo podría voltearla y jugar a que es una cueva, lo que sea, yo tengo que simplemente tirarla y ponerla de lado y ponerla como una escultura, sí porque además su nivel de legibilidad como silla es más abierto, es más amplio

creo que es la que más libre me deja respecto a cualquier interpretación que pueda hacer de ella

**P16: Ent Docente 5- 16:21 [Sí, yo con esto puedo de algún..] (56:56) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

16:20 creo que es la que más libre m.. <continued by>

**[Content for linked quote "16:20"]**

creo que es la que más libre me deja respecto a cualquier interpretación que pueda hacer de ella

<continued by> 16:22 incluso si yo me encontrara co..

**[Content for linked quote "16:22"]**

incluso si yo me encontrara con esto en la calle, probablemente me sentaría sin estar consciente de que estaba pensada como silla , entonces creo que por ahí está como esa pista yo creo que esta podría hacer más cosas.

**[Comment for linked quote "16:22"]**

Comment:

Importancia del objeto en uso

Sí, yo con esto puedo de algún modo establecer muchas líneas de interpretación, que además de ser silla pueden llevarme a jugar con ella en otros territorios, entonces yo podría voltearla y jugar a que es una cueva, lo que sea, yo tengo que simplemente tirarla y ponerla de lado y ponerla como una escultura, sí porque además su nivel de legibilidad como silla es más abierto, es más amplio

**P16: Ent Docente 5- 16:22 [incluso si yo me encontrara co..] (56:56) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

16:21 Sí, yo con esto puedo de algún.. <continued by>

**[Content for linked quote "16:21"]**

Sí, yo con esto puedo de algún modo establecer muchas líneas de interpretación, que además de ser silla pueden llevarme a jugar con ella en otros territorios, entonces yo podría voltearla y jugar a que es una cueva, lo que sea, yo tengo que simplemente tirarla y ponerla de lado y ponerla como una escultura, sí porque además su nivel de legibilidad como silla es más abierto, es más amplio

incluso si yo me encontrara con esto en la calle, probablemente me sentaría sin estar consciente de que estaba pensada como silla , entonces creo que por ahí está como esa pista yo creo que esta podría hacer más cosas.

Comment:

Importancia del objeto en uso



**P16: Ent Docente 5- 16:23 [me parece tan terminada, tan h..] (60:60) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

me parece tan terminada, tan hecha, tan cargada, el único significado que de algún modo coarta la posibilidad de acción con ella

Comment:

Vs. Objeto Creativo

**P16: Ent Docente 5- 16:24 [Esto me confunde, porque esto ..] (64:64) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Esto me confunde, porque esto en principio no obedece al canon convencional de sillan, si no me dices que es una silla, si no lo nombras, si no lo demarcas en el lenguaje, además porque ni siquiera obedece a la posición sedente que implica la silla, esto además, descontextualizado como está en la imagen, también confunde, para mí sería una pieza escultórica o una cosa pero no, solo porque me dices que es silla de algún modo reconozco la silla

**P16: Ent Docente 5- 16:25 [porque de algún modo me permit..] (64:64) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

porque de algún modo me permite a mí hacer la reinterpretación de la silla ¿cierto? porque la gente está allí, me mantiene dentro del significado pero a la vez me abre una puerta distinta

**P16: Ent Docente 5- 16:26 [esta me deja tan en el signifi..] (64:64) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

esta me deja tan en el significado clásico que entonces digo que no hay creatividad allí, “ah, que porque es de tres patas y porque tiene una hojita arriba”

Comment:

Vs. Objeto Creativo

**P16: Ent Docente 5- 16:27 [Yo creo que un objeto es creat..] (76:76) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Yo creo que un objeto es creativo en tanto es un potenciador de la libre interpretación frente a él, en tanto es una ruptura, de algún modo, la línea de su comprensión y en tanto efectivamente es una puerta que se abre a otra cosa

Comment:

Objeto creativo pensado para desarrollar la creatividad del usuario

## **DIRECTIVOS**

**P12: Ent Directivo 1- 12:19 [desde la misma concepción espa..] (12:12) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

desde la misma concepción espacial de una edificación, de una casa, de un edificio, trasciende hasta el más mínimo detalle y si tú ves el detalle, ó sea el todo y la parte y el todo en ellos están el mismo espíritu, evidentemente satisfaciendo necesidades.

**P12: Ent Directivo 1- 12:26 [hay sillas que son admirables,..] (18:18) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

hay sillas que son admirables, porque responden en una forma increíble a su momento y a su material y a sus condiciones, a su, a la, al mismo entorno social

**P12: Ent Directivo 1- 12:27 [de Gaudí, o sea, como la silla..] (18:18) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

de Gaudí, o sea, como la silla en sí no es un objeto, es casi una obra de arte, o sea, trasciende más su razón funcional, pero lo que es apasionante de esto, no solamente que trasciende lo funcional, pero efectivamente super eficiente en lo funcional, refiriéndome a la respuesta ergonómica que tiene, al material que escoge, a las figuras y la, y la... y los contornos que hace, al proceso que conllevaría hacerlo, a la viabilidad misma de la realización económica ó productiva del mat... del objeto

**P12: Ent Directivo 1- 12:29 [silla la de Herman Miller (la ..] (18:18) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

silla la de *Herman Miller* (la silla *Aeron*), que tiene veinticinco años de producción, es un éxito absoluto y, yo pienso que fué exitosa porque, porque no solamente le apuntó a satisfacer una coyuntura en un momento dado, posiblemente no es vieja, sino que, yo creo que, se anticipó a mucho tiempo, tanto que su vigencia, pero es que en los procesos creativos, el juez más importante es el tiempo, la vigencia, porque hay muchas cosas, que son altamente creativas, y exitosas, pero se diluyen muy rápidamente en el tiempo, mientras que hay unos logros de la humanidad y de los creativos que trascienden el tiempo, yo pienso que trascender el tiempo es el máximo del logro, porque pues exitosos hay muchos, pero se vuelven más coyunturales

**P12: Ent Directivo 1- 12:34 [“menos es más”, pues la silla ..] (23:23) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

“menos es más”, pues la silla verde (1-1), se asocia más a ese principio, o sea, que con un rasgo muy sim... muy sencillo, no simple, sino sencillo, logre expresar lo que las otras dos con muchos más elementos y más esfuerzo lo logran, eso en el principio del Diseño, desde el principio ergonómico, posiblemente uno se sentaría más en esta (1.-3) (risas), pero desde el otro principio, yo, yo respeto mucho ese principio,

**P12: Ent Directivo 1- 12:36 [Porque resuelve la misma neces..] (29:29) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Porque resuelve la misma necesidad, pero tiene que recurrir a muchos elementos

Comment:

Vs. Objeto Creativo

**P12: Ent Directivo 1- 12:37 [invita claramente a su propósi..] (38:38) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

invita claramente a su propósito, que es una... uno busca en una silla confort, descanso, relajación y yo diría que esa silla... lógicamente, en el ámbito de lo que posiblemente expresan las tres, que es buscar un sitio de descanso, la primera diría que es la que con pocos elementos resuelve el problema.

**P12: Ent Directivo 1- 12:38 [muchos elementos para resolver..] (42:42) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

muchos elementos para resolver un problema, que se podría resolver de una forma sencilla y de, de las tres, es la que menos invita a proporcionar eso que posiblemente uno busca en una silla, que es ese confort y eso.

Comment:

Vs. Obejto Creativo

**P12: Ent Directivo 1- 12:39 [Por el exceso de configuracion..] (54:54) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Por el exceso de configuraciones y elementos, por la misma expresión del material, que conlleva, a en primera instancia a no satisfacer la necesidad, entendiendo que hay un... debe haber un equilibrio entre la función y la forma.

**P12: Ent Directivo 1- 12:40 [en un trazo muy sencillo expre..] (56:56) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

en un trazo muy sencillo expresa claramente su propósito, su necesidad, invita claramente a usarla y en ese sentido, pues, responde a esos principios fundamentales, de "menos es más".

**P12: Ent Directivo 1- 12:42 [es la que llevaría más esa exp..] (58:58) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

es la que llevaría más esa expresión de sencillez y de satisfacción y a la vez de riqueza formal

**P12: Ent Directivo 1- 12:43 [evidentemente las tres están a..] (62:62) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

evidentemente las tres están abordando problemas diferentes, ó, retos diferentes, porque pues ésta es una multisilla (4-3), llamémosla así, ó multiespacio, éste (4-2) aborda otra disposición y postura y ésta (4-1) se asocia más al concepto de silla, entonces diría uno que las tres en sus propósitos, son altamente creativas e ingeniosas, ésta (4-3) es muy atractiva en la medida que responde a diferentes posturas, en el mismo... con la misma... con el mismo objeto, eso lo hace muy dinámico, lo hace altamente creativo o sea, en las variables de la creatividad, ó del éxito de esa creatividad, no sólo está satisfacer específicamente el propósito sino trascender más allá, así como hablaba del tiempo, también hablaba del, de que el objeto, eso que es lo que uno

llama multiuso, la multiplicidad del uso, en esta sociedad contemporánea el objeto no puede ser rígido, sino, que si yo lo dispongo en diferentes posiciones, enriquece o dá opciones que hoy en día son fundamentales, antes posiblemente una silla, tenía que ser una silla, y sólo sirve pa' ser silla, hoy en día una silla puede ser un sofá ó una silla y a la vez un objeto, entonces esa otra variable, también empieza a incidir muchísimo en los valores de la creatividad, que no solamente es el tiempo, sino la flexibilidad en la solución.

**P12: Ent Directivo 1- 12:45 [si a mí me piden una silla, pu..] (66:66) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

si a mí me piden una silla, pues no puedo llegar con otra cosa

**P12: Ent Directivo 1- 12:47 [hoy entran otras variables que..] (72:72) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

hoy entran otras variables que también hay que entenderlas como parte de un propósito creativo y son las variables económicas, las variables de productividad, ó, de eficiencia en productividad, las variables psicológicas y de sostenibilidad

\*\*\*\*\*

**P15: Ent Directivo 2- 15:3 [novedad que presentan sus idea..] (13:13) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

novedad que presentan sus ideas y propuestas

**P15: Ent Directivo 2- 15:8 [En este momento yo estoy traba..] (25:25) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

En este momento yo estoy trabajando sobre temas de desarrollo local y, pues, yo estoy fascinada con los nuevos planteamientos que van más allá del desarrollo, es decir que son otras apuestas que ya superan del desarrollo, es decir que están cuestionando fuertemente el modelo económico actual

**P15: Ent Directivo 2- 15:9 [lo interesante es que, pues es..] (25:25) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

lo interesante es que, pues están surgiendo otras propuestas y me parece que eso es ser muy creativo, o sea, ser capaz de superar como el espíritu de una época, o sea esos puntos de ruptura que se plantean en la historia como una posibilidad diferente para que la sociedad pueda seguir viviendo

**P15: Ent Directivo 2- 15:13 [esa es la que es capaz de romp..] (32:32) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

esa es la que es capaz de romper más el paradigma de lo que es una silla ¿si?, porque se genera con una sola superficie que se desdobra, es decir, un solo plano que se desdobra, que es la posibilidad de tener la misma

función, rompiendo como el ícono tradicional de lo que es las cuatro patas, el espaldar, superficie de asiento, que es lo que icónicamente se entiende por silla.

**P15: Ent Directivo 2- 15:14 [Pues es la que se acerca más a..] (36:36) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Pues es la que se acerca más al ícono de silla, o sea, si cogemos un grupo de personas y les decimos: “dibujen una silla” seguramente pues acudirán a la superficie de asiento, respaldo y cuatro patas, es el ícono que culturalmente tenemos más arraigado de una silla

Comment:

Vs. Objeto Creativo.

**P15: Ent Directivo 2- 15:15 [rompe pues también de una mane..] (40:40) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

rompe pues también de una manera plástica

**P15: Ent Directivo 2- 15:16 [seguramente me afecta más esté..] (40:40) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

seguramente me afecta más estéticamente esta que las otras, entonces por eso la escojo.

**P15: Ent Directivo 2- 15:17 [fuerza que tiene la expresión ..] (42:42) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

fuerza que tiene la expresión como una presencia para un espacio ¿cierto? entonces la que más me parece que rompe icónicamente con la silla es esta (2-2), de todas maneras, o sea, no solamente porque sí rompe las cuatro patas sino la expresión plástica que tiene o la expresión que tiene formal,

**P15: Ent Directivo 2- 15:19 [Por ser capaz de integrar todo..] (52:52) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Por ser capaz de integrar todo en una misma forma con un mismo material ¿sí? por la unidad cuando la silla por lo general sí está compuesta por partes, componentes, en cambio esta ya lo convierte en una habilidad, estas siguen siendo conformadas por partes, esta aunque es una unidad de todas maneras, no sé, yo esta la veo más integrada.

**P15: Ent Directivo 2- 15:20 [búsqueda de integración, de un..] (56:56) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

búsqueda de integración, de unidad, de solidez, de ser capaz de expresar un objeto con forma de función integrando una sola cosa, la integración me parece que es creativo

**P15: Ent Directivo 2- 15:22 [Yo dudaría que esta se pueda l..] (58:58) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Yo dudaría que esta se pueda llamar silla ¿si?, luego entonces no sé si entraría o no en la categoría ¿si?, porque no la identifico como silla, entonces el reto es que también siga siendo silla, ¿no?, entonces como la saco del grupo pues para mí la más creativa sería esta (4-3) porque sigue siendo silla, sigue comunicando silla ¿si? la otra no, esta (4-2) por ejemplo sí es altamente creativa pero es otro objeto, que es cuando digamos, es otro objeto que te sirve para otras posiciones pero ya no es silla, ya se llama otra cosa como buró natural para recostarse, algo así se debería llamar, es otro objeto; cuando uno es capaz de romper todo lo icónico de un objeto todas las marcas que son sintácticas de un objeto pues genera uno la mayor innovación, pero también rompe con el concepto de lo que era el objeto.

Comment:

Vs. Objeto Creativo.

**P15: Ent Directivo 2- 15:23 [Porque fue la que fue capaz de..] (68:68) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Porque fue la que fue capaz de romper el ícono de silla y sigue sirviendo para sentarse y sigue comunicando que es silla

**P15: Ent Directivo 2- 15:24 [pero por lo general yo sí creo..] (72:72) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

pero por lo general yo sí creo que las características de un objeto creativo es aquel que es capaz de romper con la imagen icónica que se tiene en la historia ¿si? y con algunas de esas marcas sintácticas, o sea, marcas sintácticas me refiero a marcas de la forma en lo icónico o representativo de lo que culturalmente se entiende, y aún sin embargo sigue comunicando su carácter cultural en cuanto a objeto

**P15: Ent Directivo 2- 15:43 [sto tiene una coherencia visua..] (88:88) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

sto tiene una coherencia visual porque tiene, tiene, la coherencia visual o la coherencia formal se construye pues porque pues, igual, se aplica un código a todo, pues, como una vajilla: está el pocillo, está la, está el plato y todo, pero todo pues tiene una coherencia que uno lo ve

\*\*\*\*\*

**P17: Ent Directivo 3- 17:10 [hay objetos que pueda que esté..] (26:26) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

hay objetos que pueda que estén diseñados mucho mejor en tanto resuelvan el cien por ciento o se acerquen al cien por ciento a resolver un problema, pueda que transmilenio no se acerque al cien por ciento, pero me parece que el impacto es tan alto que lo considero yo un objeto exitoso digamos creativamente.

**P17: Ent Directivo 3- 17:12 [Me parece que es una síntesis ..] (40:40) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Me parece que es una síntesis formal, tal vez la más concreta de las tres, parece que tiene elementos como de retar un poquito la estructura, el tema estructural y el tema del equilibrio, pues, como de la gravedad, me parece que es de las tres la que rompe más el esquema tradicional de una silla, entonces me parece interesante ese rompimiento de paradigmas

**P17: Ent Directivo 3- 17:14 [Considero que esta tiene tambi..] (48:48) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

Considero que esta tiene también la mejor síntesis formal (2-2) y tiene, digamos, una fluidez, es similar a la Rietveld, es parecida a la Rietveld en cuanto parece una zeta también , pero esta tiene, la Panton esta organicidad que siempre me ha gustado, me gusta mucho esa parte, tiene una unidad

**P17: Ent Directivo 3- 17:15 [parece débil estructuralmente ..] (50:50) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

parece débil estructuralmente puede que no lo sea, me parece que puede ser incómodo este borde, mientras que este, la zona popitea esta de acá, aquí nunca tendrá una presión por una arista mientras que aquí sí y esta de todas maneras tiene como esta curvatura que me parece que de alguna manera es más adecuada al ser humano

**P17: Ent Directivo 3- 17:18 [entonces se ve como un sofá, c..] (52:52) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

entonces se ve como un sofá, como una poltrona gruesa, pesada, pues pesada estable y cómoda como que se...que cuando alguien se sienta no es rígido sino es flexible, pero no es hecho con cojines, está hecho con un material plano que nunca se pensaría como un material para eso, o sea, si yo pensara en que mis determinantes de diseño para hacer un sofá o una poltrona, cómoda, abullonada, redondeada, pues el acero inoxidable no sería el material, entonces acercar ese concepto de ese material que *per se* no tiene esas características, ponérselas es un camino muy largo ¿sí? esa es la razón.

**P17: Ent Directivo 3- 17:20 [tiene un, a mi manera de ver, ..] (52:52) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

tiene un, a mi manera de ver, un discurso muy interesante que siempre me ha gustado de esta silla de Ron Arad si no me equivoco ¿verdad?, es que a partir de planos se generan unos volúmenes que parecen, digamos un sofá tiene unos volúmenes que se ven, no sé si la palabra “prominente” o unos volúmenes digamos que se ven como acolchados

**P17: Ent Directivo 3- 17:21 [no sé si el diseñador de esta ..] (54:54) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

no sé si el diseñador de esta sea menos creativo pero de todas maneras tiene unos errores de posición terribles, pues, pararse de ahí es un lio, entonces me parece que hay un proceso no adecuado

**P17: Ent Directivo 3- 17:22 [aporta mucho más como el uso d..] (54:54) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

aporta mucho más como el uso del material, esto es cartón corrugado creo

**P17: Ent Directivo 3- 17:25 [La de Stark (4-1) pues porque ..] (58:58) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

La de Stark (4-1) pues porque es el más butaco de todas, lo que pasa es que a mí me gusta la analogía como con las ramas de un árbol, me parece también como una muela, entonces hay un discurso interesante ahí pero me parece que es más una cuestión de forma, no cambió estructuralmente el concepto ¿sí? aquí lo cambia un poquito más, aquí lo rompe totalmente.

**P17: Ent Directivo 3- 17:26 [Pues me parece que es incómoda..] (64:64) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 17:27 me parece que me va a tallar a..

**[Content for linked quote "17:27"]**

me parece que me va a tallar acá, que no tiene buena pose lumbar, que esto de ir de mayor a menor, esto, por lo menos para mí, y además tiene esta curvatura, me estorbaría acá atrás, me parece que el proceso creativo no fue consecuente con el uso; hay sillas a veces que no son ni siquiera para usar, pero esta parece una silla de comedor o de oficina, va a ser para uso prolongado y esto no es para uso prolongado, entonces dentro del contexto está bien, ahora estas tampoco, esta si parece como para un kínder o para un uso mayor pero esta funciona mucho mejor que esta.

Pues me parece que es incómoda, entonces ya de entrada hay una cuestión práctica también en términos de función que me estorba, yo creo que esta silla, si no estoy mal, gira por acá y este herraje aquí es medio complicado, me parece que se daña, pueda que no, es mi percepción

Comment:

Vs. Objeto creativo.

**P17: Ent Directivo 3- 17:27 [me parece que me va a tallar a..] (64:64) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

17:26 Pues me parece que es incómoda.. <continued by>

**[Content for linked quote "17:26"]**

Pues me parece que es incómoda, entonces ya de entrada hay una cuestión práctica también en términos de función que me estorba, yo creo que esta silla, si no estoy mal, gira por acá y este herraje aquí es medio complicado, me parece que se daña, pueda que no, es mi percepción

**[Comment for linked quote "17:26"]**

Comment:

Vs. Objeto creativo.

me parece que me va a tallar acá, que no tiene buena pose lumbar, que esto de ir de mayor a menor, esto, por lo menos para mí, y además tiene esta curvatura, me estorbaría acá atrás, me parece que el proceso creativo no fue consecuente con el uso; hay sillas a veces que no son ni siquiera para usar, pero esta parece una silla de



comedor o de oficina, va a ser para uso prolongado y esto no es para uso prolongado, entonces dentro del contexto está bien, ahora estas tampoco, esta si parece como para un kínder o para un uso mayor pero esta funciona mucho mejor que esta.

**P17: Ent Directivo 3- 17:66 [se llaman Colam, y resulta que..] (129:129) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

17:67 son unas figuras geométricas q.. <continued by>

**[Content for linked quote "17:67"]**

son unas figuras geométricas que hacen en la india en las puertas de las casas y en el piso, como con unas harinas de arroz

se llaman Colam, y resulta que además corresponde es a un patrón matemático, entonces es digamos, media circunferencia, dos espacios hacia abajo, o sea, radio uno , ese radio dos veces hacia abajo en una diagonal de la retícula, luego media vuelta y luego dos más, es como una fórmula matemática, las mujeres que son las que lo hacen, aunque no piensan matemáticamente existe la fórmula atrás y eso a la final genera, y eso no se levanta nunca el trazo y hacen un tejido y si cruza dos veces entonces ahora no tengo que ir a la derecha sino a la izquierda, es una lógica que la tienen ellas intuitivamente y que además como es matizable, entonces los hombres las interpretan musicalmente, entonces los Colam tienen sonidos, entonces tienen alegoría, por eso les estaba mostrando esto, eso es lindo, muy bonito, entonces eso es, aparentemente, innato, intuitivo, de inspiración, ¿si? no tanto de esfuerzo, pero pues sí tiene.

**P17: Ent Directivo 3- 17:67 [son unas figuras geométricas q..] (127:127) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 17:66 se llaman Colam, y resulta que..

**[Content for linked quote "17:66"]**

se llaman Colam, y resulta que además corresponde es a un patrón matemático, entonces es digamos, media circunferencia, dos espacios hacia abajo, o sea, radio uno , ese radio dos veces hacia abajo en una diagonal de la retícula, luego media vuelta y luego dos más, es como una fórmula matemática, las mujeres que son las que lo hacen, aunque no piensan matemáticamente existe la fórmula atrás y eso a la final genera, y eso no se levanta nunca el trazo y hacen un tejido y si cruza dos veces entonces ahora no tengo que ir a la derecha sino a la izquierda, es una lógica que la tienen ellas intuitivamente y que además como es matizable, entonces los hombres las interpretan musicalmente, entonces los Colam tienen sonidos, entonces tienen alegoría, por eso les estaba mostrando esto, eso es lindo, muy bonito, entonces eso es, aparentemente, innato, intuitivo, de inspiración, ¿si? no tanto de esfuerzo, pero pues sí tiene.

son unas figuras geométricas que hacen en la india en las puertas de las casas y en el piso, como con unas harinas de arroz

\*\*\*\*\*

**P18: Ent Directivo 4- 18:6 [él produce conocimiento para c..] (7:7) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

él produce conocimiento para cualquier área del saber, entonces, sus productos, son utilizados tanto en psicología, como en educación, como en diseño, como en física, es decir en todos los campos del saber,

interdisciplinarios

**P18: Ent Directivo 4- 18:8 [el Diseño está produciendo ver..] (11:11) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

el Diseño está produciendo verdaderos entornos artificiales, puede ser en producciones hechas en la red, en el ciberespacio, en webs, en artículos, como las Blackberry, los computadores, las grabadoras, toda esa serie de dispositivos, que están con nosotros en nuestra vida diaria, que son tecnológicos y que nos transportan permanentemente a otras dimensiones, que van más allá de la que solíamos llamar natural, humana, ó física

**P18: Ent Directivo 4- 18:13 [la capacidad tecnológica, pues..] (13:13) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

la capacidad tecnológica, pues evidentemente que lo ha hecho, o sea si miramos la historia de la especie humana ligada a la técnica, desde el origen, la primera técnica siendo el lenguaje, lenguaje oral, y luego las técnicas de los utensilios, y luego el lenguaje escrito, y luego el lenguaje impreso, etc., todas las revoluciones de las técnicas y hoy día con las tecnologías desde los años sesentas, hasta ahora, el computador, pues ciertamente estos entornos artificiales demuestran la ampliación de la capacidad tecnológica

**P18: Ent Directivo 4- 18:16 [producen una ruptura con las i..] (13:13) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

producen una ruptura con las ideas tradicionales y que ya estaban siendo adoptadas

**P18: Ent Directivo 4- 18:18 [porque es la que tiene menos a..] (16:16) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

porque es la que tiene menos aristas, es la que tiene más sinuosidad, más flexibilidad, parece ser más orgánica, tiene curvas más o menos en todas sus partes, entonces dá una idea de mejor comunicación con lo orgánico de nuestros cuerpos, ó de cualquier forma de cuerpo, en general parece ser que a mayor complejidad, mayor organicidad y mayor curvatura, parece ser que las geometrías que fueron bastante rígidas, *euclidianas*, con aristas, con puntas, los paralelepípedos, fueron una primera forma de la geometría, que adoptaron los Griegos preferentemente y que nosotros heredamos, pero esa geometría es limitada porque ni las montañas, ni las nubes, ni las plantas, ni nuestros cuerpos humanos, son ortogonales, nosotros somos más así..., somos curvos, entonces ésta me parece, como, como más interesante, también más poética

**P18: Ent Directivo 4- 18:20 [ésta tiene algunos elementos d..] (20:20) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

ésta tiene algunos elementos de sentido común, que son demasiado básicos ya hoy día, porque, que son el corazoncito, esta forma de silla plana con estas cuatro patas, recuerda un prototipo de silla, eeh, que es el de *Rimax*, demasiado común ya, digamos, que una parte entonces hay una literalidad en la cuestión de los afectos, como es al parecer este simbolito del corazón y por otro lado una repetición de un paradigma de silla muy comercial, por demás muy austero y no me parece muy interesante, que se está repitiendo y vendiendo, entonces como que no

Comment:

Vs. Objeto Creativo

**P18: Ent Directivo 4- 18:22 [es que tiene otra forma de pre..] (20:20) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 18:25 es una silla que tiene que ver..

**[Content for linked quote "18:25"]**

es una silla que tiene que ver con un anacronismo y una historia y es que desafortunadamente la creatividad sí está ligada a la época y el tiempo, una sociedad describe qué le parece creativo de acuerdo a sus propios referentes y una persona también, entonces esta silla quizás en los años veinte pudo haber sido novedosa seguramente, con relación a las sillas clásicas que vienen heredadas de Luis XV y de todo el estilo canónico que implantó Francia, pero hoy día, ya, ya es una cosa muy en desuso

**[Comment for linked quote "18:25"]**

Comment:

El considerer algo creativo depende de la época

es que tiene otra forma de presentarse, no hay repetición de lo que ya conocemos y maneja como una idea de pliegues, de unas aristas, de una cierta abstracción que de todas maneras sigue siendo un valor interesante que inició vamos a decir en mil novecientos veinte, con la *Bauhaus*, que luego en los cincuenta se reprodujo con el arte conceptual y que de todas maneras es un paradigma todavía interesante de explorar, la abstracción como un mecanismo mediante el cual la literalidad y la obviedad se... ya no forman parte, sino que hay una vuelta como a las formas iniciales para podar su posibilidad

Comment:

Abstracción FWS

**P18: Ent Directivo 4- 18:23 [hay una cosa interesante de es..] (24:24) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

hay una cosa interesante de esta silla(2-2), además de lo curvo, lo orgánico y es es esta vuelta, o sea este cóncavo y convexo, me parece que es una cosa bien interesante porque las figuras cóncavo y convexo, ya han dejado de estar presentes y son muy buenas, porque visualmente, la mente humana le llama la atención esto, porque a simple vista no es capaz de leer muy fácilmente el cóncavo y convexo en imágenes planas, esto lo descubrieron los Chinos y se quedó allá y hasta ahora están volviendo a surgir con el tema, entonces aquí, hay como, como una idea de una complejización de las formas que es bastante buena y útil para el asunto del apoyado y hace como un diálogo con la parte de arriba ¿cierto? que también tiene una obvia forma cóncava, a la cual sí estamos muy acostumbrados porque es la parte de la espalda

**P18: Ent Directivo 4- 18:25 [es una silla que tiene que ver..] (24:24) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad] [09 Producto Creativo]

No memos

**Hyper-Links:**

18:22 es que tiene otra forma de pre.. <continued by>

**[Content for linked quote "18:22"]**

es que tiene otra forma de presentarse, no hay repetición de lo que ya conocemos y maneja como una idea de pliegues, de unas aristas, de una cierta abstracción que de todas maneras sigue siendo un valor interesante que inició vamos a decir en mil novecientos veinte, con la *Bauhaus*, que luego en los cincuenta se reprodujo con el arte conceptual y que de todas maneras es un paradigma todavía interesante de explorar, la abstracción como un mecanismo mediante el cual la literalidad y la obviedad se... ya no forman parte, sino que hay una vuelta como a las formas iniciales para podar su

posibilidad

[Comment for linked quote "18:22"]

Comment:

Abstracción FWS

es una silla que tiene que ver con un anacronismo y una historia y es que desafortunadamente la creatividad sí está ligada a la época y el tiempo, una sociedad describe qué le parece creativo de acuerdo a sus propios referentes y una persona también, entonces esta silla quizás en los años veintes pudo haber sido novedosa seguramente, con relación a las sillas clásicas que vienen heredadas de Luis XV y de todo el estilo canónico que implantó Francia, pero hoy día, ya, ya es una cosa muy en desuso

Comment:

El considerer algo creativo depende de la época

**P18: Ent Directivo 4- 18:26 [el uso aquí, como de un cojín,..] (24:24) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

el uso aquí, como de un cojín, de un acolchado, es algo ya muy repetido, un poco usual, casi que descuidado ¿sí?, la pata ésta también ya que había surgido en los años no se qué, sesentas puede ser, incluso antes desde los veintes, es, es una silla que tiene que ver con un anacronismo

Comment:

Vs. Objeto creativo

**P18: Ent Directivo 4- 18:27 [la más creativa, la que tiene ..] (26:26) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

la más creativa, la que tiene completamente un sentido de, de curvas y de... parece como si fuera hecha de otros materiales, como si fuera un papel, como si fuera... un rollo de pan que se desenvuelve, hay una cosa ahí, como, como digamos cercana al cuerpo y a la comida

Comment:

analogías

**P18: Ent Directivo 4- 18:28 [me parece la más, la más dura ..] (26:26) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

me parece la más, la más dura de todas, si ven que tiene curvas pero hay como una cierta rigidez en los ángulos que produce, los ángulos del espaldar, de la base, del, del, del soporte... y se le, uno la lee muy rápidamente a un golpe de vista, me parece que las cosas creativas no se dejan leer tan fácilmente de golpe de vista y ésta (3-2) no la escogí como la mejor, aunque dudaba porque el elemento con el que está hecha, que es este metal parece ser doblado y pegado, ó puntillado acá, dá una idea, de... de que es difícil, de que es agresiva de que... si uno se vá a sentar ahí ... tal vez no pueda de... de, parece un poco como un metal, como una, como un armamento, es un poco militar esta silla, entonces me parece, como intermedia.

**P18: Ent Directivo 4- 18:30 [ésta (4-3) me parece la más cr..] (28:28) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

ésta (4-3) me parece la más creativa, por la relación, lo colectivo, aquí están sentadas varias personas dentro del mismo aparato general o "sistema de silla", eeh, si claro, es la misma pintada pero en realidad se pueden

sentar, tres, cuatro personas y... y me parece que la creatividad está de mano con lo colectivo

**P18: Ent Directivo 4- 18:31 [ésta (4-2) está divertida para..] (28:28) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

ésta (4-2) está divertida para ella sola allí, sentada, como en esta especie de jardín - placer, es también creativa pero, ésta le gana, aunque el color de ésta sea tan gris y esta verde... y ésta me parece la menos creativa (4-1) tal vez por las mismas razones, es porque está es sola, es para una persona que, que, que se sienta muy difícilmente y aparatosamente en una minúscula silla ¿sí?, es como, como una especie de esencialismo demasiado llevado al extremo donde la persona que se sienta ahí tiene que ser... o sea, no hay como una comodidad y un hedonismo y un placer que está (4-2) en esta silla, no hay una colectividad como está en ésta (4-3), sino que es como un mínimo esfuerzo (4-1), puesto en un gesto demasiado, digamos corto para todo lo que puede expresar estas dos sillas

**P18: Ent Directivo 4- 18:34 [depende del grado de complejidad..] (34:34) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

depende del grado de complejidad que tenga, a mayor grado de complejidad, de una complejidad efectiva, mayor grado de creatividad, eehm, si ese objeto exhibe rupturas con la tradición, con el consumismo, con la tradición es abordable, porque hay tradiciones interesantes, con el consumismo, con lo trivial, eeh, también es un objeto creativo si hace rupturas con esos elementos, eehm, si hay un manejo orgánico, plástico de las formas, si está en relación con las formas del cuerpo y la naturaleza, las formas curvas, me parece que es más creativo que las formas ortogonales, que son más fáciles y más evidentes de leer y de y de vivir, el otro puede ser relacionado con el color, de todas maneras el color tiene una forma de comunicar, que incluso puede ser más poderosa que las formas mismas, no lo mencioné pero ciertamente las sillas que tienen estos colores rojos me llamaban más la atención, eehm, si bien no necesariamente, igual la gris (4-3), siendo colectiva me pareció más impactante, eeh, por último ésto de lo colectivo, eeh, es algo que todavía no se ha explorado mucho, apenas recientemente empieza a hacerse en creatividad y es que las cosas más creativas, no son hechas por un solo autor, no son hechas por alguien absolutamente genial, sino están hechas por muchas personas

**P18: Ent Directivo 4- 18:36 [por eso en el caso de la silla..] (34:34) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

por eso en el caso de la silla colectiva me parece que hace una ruptura total con todas las demás, porque rompe el paradigma primario de la silla que estaba pensado para sentarse una ó varias personas de una misma manera, mientras que aquí están, sentados, acostados, recostados, por encima, por debajo, o sea, estas grandes rupturas son las que permiten hablar de creatividad

Comment:

Importancia del objeto en uso

**P18: Ent Directivo 4- 18:46 [al final, hay entonces toda es..] (46:46) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad] [09 Producto Creativo]

No memos

al final, hay entonces toda esta motivación para publicarlo o divulgarlo, de acuerdo a si es escrito ó es un producto, llevarlo a concursos, volverlo internacional, porque ésa es otra de las medidas de la innovación o de la creatividad, la creatividad tiene de todas maneras que trascender lo local, trascender lo puramente regional, trascender lo que solíamos llamar *el país, la patria, la tierra*, tiene que ir a volverse completamente universal

Comment:

El objeto que trasciende

**P18: Ent Directivo 4- 18:55 [debe resolver un problema, o s..] (48:48) (Super)**

Codes: [09 Producto Creativo]

No memos

debe *resolver un problema*, o sea, debe ser creativa, innovadora, porque además resuelve un problema o aporta, muy importante para la humanidad, o sea un problema que sea grueso, un problema que hasta ahora no haya sido posible, resolverlo

Comment:

No solo novedad sino adaptación.

**155 quotation(s) for code:**

**11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño**

**Report mode: quotation content, memos and hyperlinks**

**Quotation-Filter: All**

---

HU: backup of Concepciones de Creatividad en el Diseño Industrial copia

File: [D:\Documentos Perfil\Mis d...\backup of Concepciones de Creatividad en el Diseño Industrial copia.hpr5]

Edited by: Super

Date/Time: 15/10/11 02:59:07 p.m.

---

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:35 [como el mismo contexto te hace..] (62:62) (Super)**

Codes: [10 Relación Creatividad y Diseño] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

como el mismo contexto te hace entender el mundo desde... desde una posición diferente, entonces tú ya empiezas a ver el mundo desde el diseño, ya tienes como una desviación en cuanto a tu observar

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:36 [a través de ejercicios, así fu..] (64:64) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

a través de ejercicios, así fueran aislados en cuanto al proyecto que se desarrollara, en clase era como... también como la lluvia de ideas, que a veces tú no sabes que sabes, como una cosa momentánea empiezas a soltar cosas que de pronto ni siquiera eras consciente de que podías llegar a hacer esas condiciones, o que sabías

**P 1: Ent\_Estudiante\_1- 1:37 [trabajar con Arquitectos siemp..] (64:64) (Super)**

Codes: [10 Relación Creatividad y Diseño] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

trabajar con Arquitectos siempre ha sido una pesadilla, porque ellos aprenden a ver el mundo diferente desde la cosa de arquitectura y son súper-cuadrículados, a nosotros... a pesar de que la academia como que lo cuadrícula a uno digamos que el Diseñador es un poco más flexible, entiende un montón de dimensiones más

\*\*\*\*\*

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:50 [uno en la academia va aprendie..] (81:81) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

uno en la academia va aprendiendo, pues como... a uno le van abriendo también como la cabecita, uno empieza también a ver muchas cosas, entonces uno puede decir como desde un punto como: uy! Yo no era... yo no era creativo por decirlo así, o yo no era tan creativo, y he aprendido cosas que han desarrollado mis habilidades creativas innatas

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:66 [yo estoy estudiando diseño par..] (91:91) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 2:68 se ve muy ligada es a abrir, a..

**[Content for linked quote "2:68"]**

se ve muy ligada es a abrir, a abrir, como a quitar esas cosas que te han... todos los bebes nacen como con una mente elástica ¿no? Como una esponjita, todo lo pueden absorber, no relacionan una cosa con la otra y eso les lleva a pensar en impensables, que es a lo que realmente yo veo como creativo, entonces creo que si hay profesores que realmente te enseñan a... a por lo menos a quitar esa capa, a volver tu mente más elástica, no es precisamente a ser creativo desde mi punto de vista, sino como realmente sacar la creatividad que llevas dentro

yo estoy estudiando diseño para de pronto desarrollar mis características, o ver un mundo, que me abran un poquito el cerebro,

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:67 [como que te van a enseñar como..] (91:91) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

como que te van a enseñar como ciertas cosas, pero nadie te enseña a ser creativo, y mucho menos... sería un error grandísimo de los profesores si te enseñan a ser creativo, porque realmente estarían es diseñando por ti ¿no? Como que bueno, como que te pueden bajar los proyectos de una y decir está mal y todo, pero si te dan la solución ¿realmente estas adquiriendo algo? O simplemente es como el punto creativo del profesor el que se puso en tu diseño y “pum” ahí apareció, entonces... mmm... no creo que el estudiar diseño me este enseñando a ser creativo

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:68 [se ve muy ligada es a abrir, a..] (93:93) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

2:66 yo estoy estudiando diseño par.. <continued by>

**[Content for linked quote "2:66"]**

yo estoy estudiando diseño para de pronto desarrollar mis características, o ver un mundo, que me abran un poquito el cerebro,

se ve muy ligada es a abrir, a abrir, como a quitar esas cosas que te han... todos los bebes nacen como con una mente elástica ¿no? Como una esponjita, todo lo pueden absorber, no relacionan una cosa con la otra y eso les lleva a pensar en impensables, que es a lo que realmente yo veo como creativo, entonces creo que si hay profesores que realmente te enseñan a... a por lo menos a quitar esa capa, a volver tu mente mas elástica,

no es precisamente a ser creativo desde mi punto de vista, sino como realmente sacar la creatividad que llevas dentro

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:70 [que abren como el paradigma po..] (95:95) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

que abren como el paradigma por decirlo así: “tenemos tecnología pero ¿Qué se está haciendo con la tecnología?”, como que te llevan realmente a buscar: bueno yo que puedo hacer con esa tecnología ¿sí vez? No me están diciendo como: “la creatividad hace parte desde” o “usted tiene que ser más creativo porque me va a pensar en cosas totalmente desde un punto de *Baudrillard*...” o... o artistas o ¿sí? etc., sino que te empiezan a escudriñar en tu mente, como a hacerte autocuestionamientos, como realmente “¿Qué ven en la sociedad? ¿Hasta dónde los puede llevar? Todo eso y muchas de las cosas desarrollan ideas, muchas de las cosas que esos profesores me han dicho desarrollan ideas

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:71 [como aprenda a ver desde otro ..] (95:95) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

como aprenda a ver desde otro punto de vista, aprenda a oler desde otro punto de vista, osea, no huelo por oler, no siento por sentir ¿no?, o sea todos los objetos tienen ciertas características, explórelas, y desde ese punto de vista que te nieguen las ideas sin que te den una respuesta ayuda a desarrollar por decirlo la creatividad,

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:72 [y ella: porque no!, he... no sé ..] (95:95) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

y ella: porque no!, he... no sé si es desde el punto de vista que... que ella no veía ese resultado o que simplemente estaba era como haciendo que yo hiciera este proceso del que les estaba diciendo: como autoexigirme y autollevarme a nuevos procesos crea... a nuevos objetos

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:73 [esos profesores son los que yo..] (95:95) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

esos profesores son los que yo creo que mas, no los que te dicen o te dan la respuesta o se van desde un punto teórico, metodológico sino desde un punto más sensible

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:101 [como que a medida que uno va c..] (118:118) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

como que a medida que uno va creciendo uno siente que pierde como cierta eh... ligereza al hacer las cosas hasta cuando uno entra a la academia, de pronto yo no he... eh... mmm... los primeros semestres como que pensaba en cosas como mucho más irreales, locas y cuando uno empieza a pasar durante todos los semestres se empieza a estancar en: “no, pero eso por producción no se puede”, pero era lo que te decía no deje que eso suceda sino búsquese la solución

**P 2: Ent\_Estudiante\_2- 2:103 [pero de ahí a que el niño lo l..] (120:120) (Super)**



Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

pero de ahí a que el niño lo lleve a la realidad de pronto es un proceso mucho más complejo que solo se aprende durante la academia... eh... desde el colegio, el aprendizaje, la parte empírica, la parte científica, desde todos esos puntos, entonces la creatividad en el adulto se basa en relacionar los factores que ya tenemos, las realidades que ya tenemos empezadas como a unir para darle solución a las cosas que pueden... entonces la idea es como irse alejando, volver mas elástica la mente del adulto pero teniendo la realidad del adulto

\*\*\*\*\*

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:35 [diseño sostenible] (61:61) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 3:36 primero yo digo que es una mat..

**[Content for linked quote "3:36"]**

primero yo digo que es una materia que deberían enseñar desde primer semestre,

diseño sostenible

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:36 [primero yo digo que es una mat..] (61:61) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

3:35 diseño sostenible <continued by>

**[Content for linked quote "3:35"]**

diseño sostenible

primero yo digo que es una materia que deberían enseñar desde primer semestre,

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:37 [él nos deja, o sea él deja que..] (61:61) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

él nos deja, o sea él deja que nuestra imaginación vuele, nos pone un ejercicio y entonces solamente nos deja cinco materiales y haga lo que quiera, yo digo que obviamente la libertad es limitada en parte, pero entonces yo digo que el Diseño Industrial está en eso, en que quieres ser tú, la mayoría de mis profesores, por eso me ponía a pensar desde primero, porque la mayoría de mis profesores, obviamente yo sé que están ligados como a un programa y cosas así, pero la mayoría de mis profesores me decían qué tenía que hacer y me decían cómo lo tenía que hacer, entonces uno le llevaba propuestas y decía: -no, no me gusta-, y entonces yo creo que es la peor palabra que un profesor te puede decir a ti, porque es que uno no está estudiando pa` que le guste, enséñeme cómo lo puedo resolver, y eso es lo que tiene él, que es diferente, entonces él es como: - bueno, ¿tú que quieres? ¿tú que piensas? ¿qué quieres hacer? ¿qué quieres lograr?, entonces yo creo que ahí está cuando a uno se le explota la imaginación y la creatividad porque uno empieza a mirar: -ok, él me preguntó que qué quiero lograr-, y son preguntas por resolver, son preguntas como que a uno lo retan y ahí está como ese reto interesante de explotar la creatividad que uno tiene, para que voy a hacer las cosas y cómo las puedo lograr, entonces yo digo que él.

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:51 [hay mucha gente que se liga so..] (79:79) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

hay mucha gente que se liga solamente a lo que las personas le dicen como no se, un ejemplo bobo, hay profesores que no se, se limitan a power point, a Arial 12, y solamente en un fondo y todo, y hay profesores que me han dado a mi clase de educación o de otras materias que buscan imágenes y cosas, y bueno, no están haciendo en realidad un proyecto, no están haciendo algo tangible, pero están enseñando y pues ahí también están explotando su forma de ser,

**P 3: Ent Estudiante 3- 3:61 [yo digo que en la carrera se e..] (89:89) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

yo digo que en la carrera se explota toda la creatividad. Pero hay gente que también se sesga a lo que le dicen los profesores, entonces ahí está también cómo tú veas el diseño, y lo que yo te digo, si tú eres apasionada y si tú dices: -yo quiero estudiar diseño para algo más allá de solamente ganar dinero-, yo digo que es mucho más que dejarse juzgar por algo que un profesor te dice, y muchas veces uno gana más cuando tú le demuestras al profesor que hiciste algo diferente, que estuviste encaminada en lo que él te dijo pero que hiciste algo diferente y no solamente hacer lo que el profesor dijo, porque es quedarte atrás.

\*\*\*\*\*

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:36 [la curadora del museo de arte ..] (77:77) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

la curadora del museo de arte moderno... no me acuerdo.... Y es que ella, ella por ejemplo no es como, o sea... cuando ella está enseñando, a ver ella es de estética, y pues digamos que la estética a veces es muy... como muy... como digo... como que no tiene como una línea recta, como que no va... sino que es algo como muy abierto y es muy como a la opinión de cada persona, pero entonces ella... ella hace eso digamos con los estudiantes de ella... ella hace como que la estética se vuelva... como que se vuelva algo de cada uno siendo como creativo, entonces ella le hace a uno como ejercicios y cosas muy diferentes y como fuera de lo común que hacen que uno precisamente como que trate de ser más creativo con todas las cosas, y que no es simplemente como... pues como... como aprender términos y cosas y definiciones, sino simplemente como también como, como esas definiciones y eso como tu como lo vez y entonces como lo puedes desarrollar pero abiertamente, o sea si quieres ir y hacer un show afuera y para ti eso es como pues poder expresarte

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:39 [como que ella de una manera mu..] (79:79) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 4:40 pero eso lo hace como mas didá..

**[Content for linked quote "4:40"]**

pero eso lo hace como mas didáctico, como más creativo como para que uno no se aburra y simplemente sea una investigación

como que ella de una manera muy diferente nos pone a investigar

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:40 [pero eso lo hace como mas didá..] (79:79) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

4:39 como que ella de una manera mu.. <continued by>

**[Content for linked quote "4:39"]**

como que ella de una manera muy diferente nos pone a investigar >> pero eso lo hace como mas didáctico, como más creativo como para que uno no se aburra y simplemente sea una investigación

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:41 [el hecho siempre de tener como..] (81:81) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

el hecho siempre de tener como manualidades, de hacer algo que sea no solamente como escribir o leer, eso hace que la persona, o que uno sea muy creativo, porque uno a veces como que necesita expresarse con algo más que no sea solamente escribir o leer

Comment:

Memoria quinesica, abordaje de los conceptos por medio de los sentidos para ampliar la exploracion del campo conceptual

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:42 [como pensar en algo que a uno ..] (81:81) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

como pensar en algo que a uno no se le ocurre

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:56 [Pues que yo me acuerde de exac..] (109:109) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

Pues que yo me acuerde de exactamente alguno no, pero si hay muchos que evalúan eso, pero no es tanto como el que uno sea más creativo que el otro, si no de pronto ellos, lo que yo veo es como que evalúan como tu propia creatividad, ¿si? Como que de pronto ellos llegan a entender que tú puedes dar más y que tú puedes ser más creativo, y no como “no es que este no hizo nada y los otros si”...

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:57 [nos tocaba leernos un libro, y..] (111:111) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

nos tocaba leernos un libro, y con ese libro nos tocaba hacernos unas preguntas sobre el libro, pero entonces solo podías dibujarlas, o pegar cosas o hacer lo que quisieras,

**P 4: Ent\_Estudiante\_4- 4:60 [de lo que llevo, como que igua..] (113:113) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

de lo que llevo, como que igual me... como que me ha ayudado mucho como a ver cosas que me hacen más creativa y volverme más creativa pero en muchas cosas

\*\*\*\*\*

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:24 [Diseño Industrial o sea uno es..] (73:73) (Super)**

Codes: [02 Origen de la Creatividad] [03 Posibilidad de Desarrollo] [10 Relación Creatividad y Diseño] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]  
No memos

Diseño Industrial o sea uno estudia y se esfuerza para plasmar toda esa creatividad que tiene por dentro, deben existir métodos o algo así, pero me parece que viene en uno.

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:26 [Diseño Industrial, como carrer..] (83:83) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [10 Relación Creatividad y Diseño] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]  
No memos

Diseño Industrial, como carreras que por medio de un proceso te ayudan a que esa creatividad que tú puedes tener como que la saques y la plasmes en lo que hagas o te lleve a pensar cosas nuevas y a que por medio de las cosas que aprendes y lo que ya has vivido y lo que ya sabes, no sé, desarrolles una idea innovadora o algo nuevo, un concepto o una nueva función, o algo así, o sea, si hay maneras de... ay, no sé, como de explotar la creatividad que hay en uno, pues si uno encuentra un camino para lograrlo, o sea, entonces creo que sí existe la posibilidad de ser desarrollada.

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:27 [era una clase del semestre pas..] (87:87) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]  
No memos

era una clase del semestre pasado, entonces nos ponía a buscar espacios y a encontrar como en los espacios, cosas como escondidas de los espacios, entonces nos ponía a hacer como la geometrización como de los espacios de luz, de los espacios de flujo de las personas, los espacios de vegetación, o cosas así y uno encontraba como la composición, entonces encontraba cosas que uno no ve, sino que son como más abstractas y no sé, me parece que eso era una actividad que desarrollaba mucho mi creatividad, sí pues no sé, he tenido varios profesores, en primer semestre, Ferroni, que nos ponía, por ejemplo, a taparnos los ojos y nos hacía recorrer un camino, pues algo así y cuando llegábamos otra vez al salón, o sea, al principio no nos contaba para qué, y nos decía: “necesito que pinten lo que oían, lo que escuchaban, lo que perciban”, pero por ejemplo, pintar un olor pues es muy difícil, pero también por ejemplo también nos ponía a escuchar canciones y a pintar la canción, son cosas que estimulaban mucho pues la creatividad.

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:29 [es como asociar las cosas como..] (91:91) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]  
No memos

es como asociar las cosas como a formatos que no están identificados o sea, yo nunca me imagino dibujando un olor pero entonces estimula como la percepción de las cosas, es ver eso que nadie más puede ver y que nadie percata y es una actividad muy interesante.

Comment:

Memoria quinesica, abordaje de los conceptos por medio de los sentidos para ampliar la exploración del campo conceptual

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:32 [todos la poseemos pero debe ha..] (99:99) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]  
No memos

todos la poseemos pero debe haber como un canal para que la podamos sacar, como expresar, que la podamos sacar a flote, entonces pues sí, como que hay canales para que las personas pues como que dejen fluir la creatividad pero si le ponemos a hacer una ejercicio como el que me puso Ferroni a mí, pues yo creo que de

todas las personas habría algo que rescatar y todas las personas podrían hacer, no sé, propuestas creativas, igual todas serían como diferentes también.

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:42 [yo en el diseño llevo estudiad..] (123:123) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

yo en el diseño llevo estudiados seis semestres entonces ya sé cómo son los proyectos y ya todo, y a veces siempre me sesgo como a los mismos usuarios, al mismo contexto, a las personas universitarias, entonces ese tipo de cosas, pues porque ya es mi zona como de confort, entonces ya la creatividad está más enfocada a algo, y no la dejo fluir y no la dejo más abierta a otro tipo de cosas que puedan llegar a surgir o a explorar, pues nuevos límites.

**P 5: Ent\_Estudiante\_5- 5:46 [el diseño te enseña o te da un..] (135:135) (Super)**

Codes: [10 Relación Creatividad y Diseño] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

el diseño te enseña o te da un método y un camino para que lleves organizadamente y puedas desarrollar de una manera productiva las ideas y los conceptos que tienes, o sea el diseño es como un canal o método para la creatividad, y ya.

\*\*\*\*\*

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:11 [pues una idea que a mí me pare..] (22:22) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

pues una idea que a mí me parece muy creativa es como el sistema de clases: sobre el núcleo, pues que tenemos áreas de proyecto, tenemos áreas de núcleo fundamental, de énfasis y pues todas esas cosas, me parece pues un sistema muy creativo porque además de darte muchísimas opciones, te da unas combinaciones puntuales que son pues ahorita lo que... pues como a lo que apunta el futuro, que es pues como las interrelaciones, y pues eso te lo da pues como el sistema que se tiene de clases en diseño Javeriana.

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:43 [uno puede nacer con tendencia ..] (82:82) (Super)**

Codes: [10 Relación Creatividad y Diseño] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

uno puede nacer con tendencia a ser creativo pero pues si no... si no la desarrolla nunca lo será, a mí me parece pues abriendo un paréntesis que eso es lo que hace el diseño industrial, a ti el diseño industrial no te enseña a hacer objetos, pues porque si te los enseñaría ¿cómo innovarías? No, no lo lograrías, pues si te dan un método de hacerlo pues cualquier persona lo podría hacer y no saldríamos de lo mismo, aquí pues... o... el diseño industrial lo que enseña es precisamente a eso: a ser creativos.

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:44 [¿de que manera el diseño indus..] (83:88) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [05 Procesos Creativos] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

¿de que manera el diseño industrial enseña a ser creativo desde tu punto de vista?

MF: generando problemas, incitando a los fracasos (risas)... he, pues como formándote... pues yo lo hablo en

ingles... pues yo lo digo en ingles el *¿what if?* Bueno y que pasa pues usted tenga esto... ¿usted que va a hacer con esto?, y que pasa si le hace esto y que pasa si le hace lo otro, como salgase de las de las líneas, mire a ver que hace

- tal cosa - no, no eso no se puede
- tal otra - no eso no se puede
- tal otra - no, eso no se puede

Hasta que uno llega y dice: esto es así!. Por eso claro es 100% desarrollable.

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:45 [yo creo que lo hacen muy muy p..] (90:90) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

6:46 identificas algún profesor que.. <continued by>

**[Content for linked quote "6:46"]**

identificas algún profesor que haya procurado desarrollar la creatividad de sus estudiantes?

yo creo que lo hacen muy muy poco, que realmente el estudiantes es el que se tiene que, el que tiene que despertar y hacer las cosas por sí mismo, primero porque es que como te digo no es que exista un método para hacerlo, ósea tu te lo tienes... bueno eso no lo había dicho, pero tú lo tienes que desarrollar porque es que tu eres la única persona que que sabe cómo hacerlo, ósea cada uno... por eso te hablaba que no eran métodos sino estrategias, porque no es algo que este en un libro, de todas maneras me parece, pues como yo todavía estoy en primer ciclo, me parece que primero se tienen que afianzar algunos conocimientos para poder digámoslo así tirarlo pues a uno al abismo, entonces por eso es que no me han tocada pues muchos profesores que inciten mi creatividad...

**P 6: Ent\_Estudiante\_6- 6:46 [identificas algún profesor que..] (89:89) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 6:45 yo creo que lo hacen muy muy p..

**[Content for linked quote "6:45"]**

yo creo que lo hacen muy muy poco, que realmente el estudiantes es el que se tiene que, el que tiene que despertar y hacer las cosas por sí mismo, primero porque es que como te digo no es que exista un método para hacerlo, ósea tu te lo tienes... bueno eso no lo había dicho, pero tú lo tienes que desarrollar porque es que tu eres la única persona que que sabe cómo hacerlo, ósea cada uno... por eso te hablaba que no eran métodos sino estrategias, porque no es algo que este en un libro, de todas maneras me parece, pues como yo todavía estoy en primer ciclo, me parece que primero se tienen que afianzar algunos conocimientos para poder digámoslo así tirarlo pues a uno al abismo, entonces por eso es que no me han tocada pues muchos profesores que inciten mi creatividad...

identificas algún profesor que haya procurado desarrollar la creatividad de sus estudiantes?

\*\*\*\*\*

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:35 [en esta (1-2) me siento como s..] (82:82) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

en esta (1-2) me siento como si tuviera que estar en una clase superatento, en esta (4-2) podría estar más relajado, de pronto aquí aprendería más que en ésta...

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:39 [para mí forma de pensar yo dir..] (98:98) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

para mí forma de pensar yo diría que, como he desarrollado la carrera y las experiencias que he tenido, yo creo que algo creativo para mí sería como ya dije algo diferenciador, algo que no se me hubiera ocurrido de pronto a mí, de pronto a otro sí se le ocurrió...

Comment:

P-Creatividad

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:46 [¿La enseñanza del Diseño Indus..] (126:126) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

¿La enseñanza del Diseño Industrial? Sí, si puede potenciarla, precisamente por lo que te estoy diciendo, porque te muestra un montón de elementos para darte como una idea de qué está hecho y tu poder entender qué es lo que no debo hacer, por decirlo así, o sea, ya diseñaron x número de sillas y las conozco todas, o sea tengo x número de posibilidades de no hacer eso, o sea ya ví digamos esos libros de *Taschen* que dicen mil sillas, tengo mil sillas, mil situaciones, que sé que esas es a las que no debo llegar, entonces eso te está obligando a hacer algo diferente a esas mil sillas

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:47 [Jurek Kuklinski. El primer día..] (130:130) (Super)**

Codes: [10 Relación Creatividad y Diseño] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 7:48 El no proyecto consistía en ju..

**[Content for linked quote "7:48"]**

El no proyecto consistía en jugar, en diseñar algo, lo que fuera, que nos entretuviera a nosotros en el proceso de diseño y que entretuviera al usuario o a la persona que iba a obtener el beneficio y ese proyecto consistía, era un poco complicado porque era ir como en contra de todas las reglas que nos han como establecido en la carrera de diseño y era tratar de criticar o de juzgar un poco el quehacer del diseñador en ese momento en la Universidad, cómo nos enseñan, cómo nos educan, y me di cuenta en ese proyecto que uno diseña es lo que el profesor quiere, uno se enfoca siempre en que la palabra del profesor es la palabra que vale, pero nunca se da tiempo para decir: “Bueno, ¿será que sí tiene razón?, O sea sí, es mi profesor, ha estudiado, tiene tres Maestrías, ocho post-gradados, es no sé qué, pero ¿será que sí tiene razón? Será que en mi criterio de pronto tiene otra fundamentación para decir NO? Entonces eso es lo que a mí me dio ganas y por eso desde ese momento mi método de diseño cambió totalmente, mi método de diseño se basó en un poco la duda, y en también no dejar lugar a duda, es un poco confuso, él me confundió mucho la mente pero me la aclaró, entonces es como raro, es como rara la idea pero básicamente era eso, el proyecto consistía en no hacer proyecto, en no pensar de esa manera proyectual sino dejar que la creatividad fluyera, que las ideas que te llegan: “bueno, ¿por qué me están llegando y qué voy a hacer con ellas”

Jurek Kuklinski. El primer día de la clase nos recibió y nos dijo: “muchachos bienvenidos, este es el no proyecto” cómo así no proyecto si en toda la carrera nos han enseñado a hacer un proyecto, “sí aquí vamos a hacer un no proyecto, aquí vamos a hacer todo lo contrario de lo que nos han enseñado” y voy otra vez a eso, a hacer algo que no se ha visto, que no está y que uno no se espera y que lo entretiene. El me marcó a mí la carrera, el día que me dijo “vamos a hacer un no proyecto” me fui loco para mi casa, dije: cómo así, entonces para qué estoy aprendiendo lo que estoy aprendiendo... Hasta hace poco descubrí que haciendo ese ejercicio de hacer lo que nos han dicho “no hagan”, me dio pautas para poder diseñar las cosas mejor, para poder entender mucho mejor las situaciones, ver las problemáticas de una manera, ver las problemáticas como

oportunidades, no como problemas, porque siempre nos dicen “¿cuál es su problema de diseño?” no dicen “¿Cuál es la solución?”, entonces creo que él fue clave, diciéndome eso: “vamos a hacer un no proyecto”.

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:48 [El no proyecto consistía en ju..] (134:134) (Super)**

Codes: [10 Relación Creatividad y Diseño] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

7:47 Jurek Kuklinski. El primer día.. <continued by>

**[Content for linked quote "7:47"]**

Jurek Kuklinski. El primer día de la clase nos recibió y nos dijo: “muchachos bienvenidos, este es el no proyecto” cómo así no proyecto sí en toda la carrera nos han enseñado a hacer un proyecto, “sí aquí vamos a hacer un no proyecto, aquí vamos a hacer todo lo contrario de lo que nos han enseñado” y voy otra vez a eso, a hacer algo que no se ha visto, que no está y que uno no se espera y que lo entretiene. El me marcó a mí la carrera, el día que me dijo “vamos a hacer un no proyecto” me fui loco para mi casa, dije: cómo así, entonces para qué estoy aprendiendo lo que estoy aprendiendo... Hasta hace poco descubrí que haciendo ese ejercicio de hacer lo que nos han dicho “no hagan”, me dio pautas para poder diseñar las cosas mejor, para poder entender mucho mejor las situaciones, ver las problemáticas de una manera, ver las problemáticas como oportunidades, no como problemas, porque siempre nos dicen “¿cuál es su problema de diseño?” no dicen “¿Cuál es la solución?”, entonces creo que él fue clave, diciéndome eso: “vamos a hacer un no proyecto”.

<continued by> 7:49 Cuando tú dices que de alguna ..

**[Content for linked quote "7:49"]**

Cuando tú dices que de alguna manera cambió tu método de diseño, ¿en este momento tú tienes claro como un método tuyo?

JP: No, sabes, porque yo creo que si uno tiene como unas reglas o una metodología establecida para diseñar, siempre el producto va a ser el mismo, así el proyecto sea diferente o la comunidad o el usuario al que está dirigido sea diferente, yo creo que cada proyecto te va como visualizando la metodología de diseño dependiendo de las circunstancias, en mi caso pasa eso, cuando a mí me dan un proyecto, entro a alguna clase y me dicen : “vamos a hacer tal cosa” lo primero que hago es oírme mucho, ver qué sensaciones me produce ese proyecto y de ahí partir para diseñar, entonces siempre es diferente la metodología, siempre, siempre es, siempre tiene un orden diferente, de pronto bajo los mismos parámetros que son necesarios para llegar al resultado pero siempre tiene ordenes diferente.

El no proyecto consistía en jugar, en diseñar algo, lo que fuera, que nos entretuviera a nosotros en el proceso de diseño y que entretuviera al usuario o a la persona que iba a obtener el beneficio y ese proyecto consistía, era un poco complicado porque era ir como en contra de todas las reglas que nos han como establecido en la carrera de diseño y era tratar de criticar o de juzgar un poco el quehacer del diseñador en ese momento en la Universidad, cómo nos enseñan, cómo nos educan, y me di cuenta en ese proyecto que uno diseña es lo que el profesor quiere, uno se enfoca siempre en que la palabra del profesor es la palabra que vale, pero nunca se da tiempo para decir: “Bueno, ¿será que sí tiene razón?, O sea sí, es mi profesor, ha estudiado, tiene tres Maestrías, ocho post-gradados, es no sé qué, pero ¿será que sí tiene razón? Será que en mi criterio de pronto tiene otra fundamentación para decir NO? Entonces eso es lo que a mí me dio ganas y por eso desde ese momento mi método de diseño cambió totalmente, mi método de diseño se basó en un poco la duda, y en también no dejar lugar a duda, es un poco confuso, él me confundió mucho la mente pero me la aclaró, entonces es como raro, es como rara la idea pero básicamente era eso, el proyecto consistía en no hacer proyecto, en no pensar de esa manera proyectual sino dejar que la creatividad fluyera, que las ideas que te llegan: “bueno, ¿por qué me están llegando y qué voy a hacer con ellas”

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:49 [Cuando tú dices que de alguna ..] (136:138) (Super)**

Codes: [10 Relación Creatividad y Diseño] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]



No memos

**Hyper-Links:**

7:48 El no proyecto consistía en ju.. <continued by>

**[Content for linked quote "7:48"]**

El no proyecto consistía en jugar, en diseñar algo, lo que fuera, que nos entretuviera a nosotros en el proceso de diseño y que entretuviera al usuario o a la persona que iba a obtener el beneficio y ese proyecto consistía, era un poco complicado porque era ir como en contra de todas las reglas que nos han como establecido en la carrera de diseño y era tratar de criticar o de juzgar un poco el quehacer del diseñador en ese momento en la Universidad, cómo nos enseñan, cómo nos educan, y me di cuenta en ese proyecto que uno diseña es lo que el profesor quiere, uno se enfoca siempre en que la palabra del profesor es la palabra que vale, pero nunca se da tiempo para decir: “Bueno, ¿será que sí tiene razón?, O sea sí, es mi profesor, ha estudiado, tiene tres Maestrías, ocho post-gradados, es no sé qué, pero ¿será que sí tiene razón? Será que en mi criterio de pronto tiene otra fundamentación para decir NO? Entonces eso es lo que a mí me dio ganas y por eso desde ese momento mi método de diseño cambió totalmente, mi método de diseño se basó en un poco la duda, y en también no dejar lugar a duda, es un poco confuso, él me confundió mucho la mente pero me la aclaró, entonces es como raro, es como rara la idea pero básicamente era eso, el proyecto consistía en no hacer proyecto, en no pensar de esa manera proyectual sino dejar que la creatividad fluyera, que las ideas que te llegan: “bueno, ¿por qué me están llegando y qué voy a hacer con ellas”

Cuando tú dices que de alguna manera cambió tu método de diseño, ¿en este momento tú tienes claro como un método tuyo?

JP: No, sabes, porque yo creo que si uno tiene como unas reglas o una metodología establecida para diseñar, siempre el producto va a ser el mismo, así el proyecto sea diferente o la comunidad o el usuario al que está dirigido sea diferente, yo creo que cada proyecto te va como visualizando la metodología de diseño dependiendo de las circunstancias, en mi caso pasa eso, cuando a mí me dan un proyecto, entro a alguna clase y me dicen: “vamos a hacer tal cosa” lo primero que hago es oírme mucho, ver qué sensaciones me produce ese proyecto y de ahí partir para diseñar, entonces siempre es diferente la metodología, siempre, siempre es, siempre tiene un orden diferente, de pronto bajo los mismos parámetros que son necesarios para llegar al resultado pero siempre tiene ordenes diferente.

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:65 [una experiencia que te quede c..] (196:196) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

una experiencia que te quede como retumbando, que te deje un mensaje, que te ponga a dudar que tú digas: “¿Será que lo que he aprendido es lo que realmente es o será que tengo que seguir curioseando?”.

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:66 [¿Si el conocimiento juega algún..] (200:200) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características] [10 Relación Creatividad y Diseño] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

¿Si el conocimiento juega algún papel en la creatividad?, Por un lado sí porque al tú conocer sobre algún tema o sobre algo lo comprendes, lo entiendes, pero por otro lado no tanto, porque como las experiencias pueden llegar a ser tan fuertes se pueden quedar como influenciándote tanto, te limita, es como una dualidad extraña, o sea, no conocer tanto pero tampoco no saber nada porque entonces puedes llegar a diseñar o a crear algo que no es pertinente o que no cumple con ciertos requisitos.

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:68 [Que si estudiando diseño, se i..] (206:208) (Super)**

Codes: [10 Relación Creatividad y Diseño] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]  
No memos

Que si estudiando diseño, se incrementa digamos la creatividad en la persona.

JP: Sí, yo creo que sí, pero no solo diseño, estudiando cualquier cosa, cualquier cosa, porque al estudiar algo tú empiezas a conocer, comprendes cosas, hay cosas que no comprendes entonces te preguntas, te cuestionas y ese cuestionamiento te lleva como a un reestudio de las situaciones, y entonces en ese juego como de ver lo que ya vi y dudarle, buscarle como una respuesta, se puede generar un poco más como de ámbitos creativos, creo que sí, creo que sí ayuda, no solo el diseño, de pronto el diseño es un poco más por su carácter como de estar desarrollando siempre cosas diferentes, pero no solo crear cosas diferentes es ser creativo, entonces creo que estudiar cualquier tipo de cosas te puede potenciar la creatividad.

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:77 [Sí porque uno entra creyéndose..] (224:224) (Super)**

Codes: [10 Relación Creatividad y Diseño] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño] [12 Autoreflexión]  
No memos

Sí porque uno entra creyéndose mejor dicho.... Y sale diciendo: puedo crearme eso pero tengo que lograrlo, no solo con ser creativo voy a estudiar diseño y sé manualidades entonces voy a estudiar diseño y de pronto yo creo que uno el diseño lo aprende cuando deja de estudiar diseño, pues eso me ha pasado a mí a lo largo de toda mi vida, yo aprendo es cuando dejo de hacer las cosas porque cuando estoy haciendo algo estoy como tan metido en hacerlo y en aprender y en conocer que obvio muchos detalles que cuando no lo estoy haciendo me llegan a la luz.

**P 7: Ent\_Estudiante\_7- 7:80 [M: Como cuando nos contabas de..] (242:244) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]  
No memos

M: Como cuando nos contabas del no proyecto, que te genere ahí como algo....

JP: Claro, sembrar una semillita, que el día de mañana puede ser algo mejor.

\*\*\*\*\*

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:29 [porque si tu adquieres como te..] (75:75) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]  
No memos

**Hyper-Links:**

14:26 eso innato, sería como tu perc.. <contradicts>

**[Content for linked quote "14:26"]**

eso innato, sería como tu percibes el mundo y como te está llegando y como tú lo asimilas, y te comunicas con él mundo, eso es innato y tu forma de pensar es tu forma de pensar y no la cambia nadie; pero el contexto te está como encaminando. Entonces, eso innato te a va decir: -oiga, ¿quiero pensar distinto o quiero seguir igual?

porque si tu adquieres como teorías y a partir de esas teorías tu percepción hace que tú las transformes en lo que tu piensas o las comuniques de la forma en que tu piensas

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:33 [tú te vas a ceñir como con los..] (79:79) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

tú te vas a ceñir como con los procesos que te van a enseñar para no ser creativo, entonces no creo que llegues a poder aprovechar toda la creatividad que puede explotar la persona

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:34 [yo veo el diseño más como un a..] (81:81) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [10 Relación Creatividad y Diseño] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

yo veo el diseño más como un análisis y como una respuesta, la respuesta puede ser súper creativa, pero si en cierta medida puede ser un mediador entre la no creatividad y el querer desarrollarla, creo que sí pero existen ciertos límites, creo que es más de la persona la creatividad que de una ciencia o una actividad.

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:35 [me acuerdo mucho de Carlos Peñ..] (83:83) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 14:36 ayudarnos a pensar distinto, p..

**[Content for linked quote "14:36"]**

ayudarnos a pensar distinto, pero mira que ahí vuelvo con el punto de que se desarrolla hasta o sea hasta un límite, mucha gente de la que hizo ese ejercicio con nosotros, mucha gente siguió pensando lineal y mucha gente llegó con productos para ese proyecto que uno decía: ¿Pero bueno dónde está el hiper cubo?

me acuerdo mucho de Carlos Peñaranda porque él intentó hacernos ver cosas que estaban con nosotros pero que no las pensábamos, digamos lo del hiper cubo con lo de cuarta dimensión, fue una cosa que fue chévere, fue como darse cuenta que uno no puede estar encerrado en unos parámetros como alto, largo y ancho, porque pues hay otros factores que influyen como el tiempo, y me pareció, ese ejercicio fue el que me quedó más

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:36 [ayudarnos a pensar distinto, p..] (87:87) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [05 Procesos Creativos] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

14:31 pero también se puede ir desar.. <continued by>

**[Content for linked quote "14:31"]**

pero también se puede ir desarrollando hasta un punto, de ahí en adelante yo creo que no ... como 50, igual sin posibilidad de desarrollo, bueno hablamos de generalidades, yo creo que puede ser desarrollada hasta un punto, no hasta el 100%

14:35 me acuerdo mucho de Carlos Peñ.. <continued by>

**[Content for linked quote "14:35"]**

me acuerdo mucho de Carlos Peñaranda porque él intentó hacernos ver cosas que estaban con nosotros pero que no las pensábamos, digamos lo del hiper cubo con lo de cuarta dimensión, fue una cosa que fue chévere, fue como darse cuenta que uno no puede estar encerrado en unos parámetros como alto, largo y ancho, porque pues hay otros factores que influyen como el tiempo, y me pareció, ese ejercicio fue el que me quedó más

ayudarnos a pensar distinto, pero mira que ahí vuelvo con el punto de que se desarrolla hasta o sea hasta un límite, mucha gente de la que hizo ese ejercicio con nosotros, mucha gente siguió pensando lineal y mucha gente llegó con productos para ese proyecto que uno decía: ¿Pero bueno dónde está el hiper cubo?

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:37 [en parte estaba totalmente pen..] (87:87) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

en parte estaba totalmente pensado para desarrollar la creatividad, pero se estanca en un momento, no creo que ni siquiera por la teoría sino por la misma persona, de cómo la asimila y cómo la critica y si no la critica pues difícil.

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:58 [la educación te va como ciñend..] (111:111) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

la educación te va como ciñendo también

**P14: Ent\_Estudiante\_8- 14:65 [pero el que llega con esa con ..] (123:123) (Super)**

Codes: [10 Relación Creatividad y Diseño] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

pero el que llega con esa con esa posibilidad crítica-creativa yo creo que potencia un poco más digamos esa referencia que hacen al diseño, mientras que el que viene a ser crítico y a analizar se estanca un poco, entonces sí creo que es parte y parte.

## DOCENTES

**P 8: Ent Docente 1- 8:3 [ey! Es la primera vez que yo m..] (6:6) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

ey! Es la primera vez que yo me hago esa pregunta de hecho, o le enseñarían a uno: “la creatividad es así... o para fomentar la creatividad debe hacer estas cosas... o tomarse estas...” no sé, creo que es de las cosas que es tan... tan eh... como decirlo, es inmanente, está ahí todo el tiempo, todo el tiempo sabemos que está ahí pero finalmente nunca nos preguntamos el llegar a una definición

**P 8: Ent Docente 1- 8:37 [ver la cosa desde otro punto d..] (65:65) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

ver la cosa desde otro punto de vista, Ve! Me imagino yo que esa podría ser una buena recomendación para alguien que pretenda crear algo nuevo ¿no?, procurar verlo desde otro punto de vista

**P 8: Ent Docente 1- 8:49 [¿tú crees que la enseñanza del..] (87:88) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

¿tú crees que la enseñanza del diseño puede facilitar al desarrollo de la creatividad?

Carlos: si, si pero habría que desbaratar ese enseñar diseño, es una cosa muy difícil ¿quien sabe que es enseñar diseño?, yo llevo años enseñando diseño y yo no sé qué es eso, tal vez sea poner a diseñar a la gente, y esa sea la forma de llenar y transmitir la experiencia de uno en ese modelo profesor... en ese modelo “maestro”... pero también en otro plano uno podría pensar que enseñar diseño es ya voltear la cosa mucho mas horizontal, que es lo que yo hago generalmente y abordar un proyecto: bueno, usted tiene que hacer un producto, le quedan 18 semanas, y en ese proceso uno esperaría que el estudiante de su experiencia aprenda... ahora, abra gente que piense totalmente diferente con toda la razón ¿no?, enseñar diseño es otras cosas...

**P 8: Ent Docente 1- 8:51 [yo utilizo un aforismo, que no..] (90:90) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

yo utilizo un aforismo, que no se a quien se lo lei... bueno es “un diseñador es lo que ve” y se los digo todo el tiempo como “canteletoso”: “un diseñador es lo que ve”, referencias, ver, no creer en nada que llega la musa divina y “tururú”... sino: ¡mire!, que tantos, vamos a hacer logotipos, muéstreme los 40 logotipos que tienen que ver con lo que usted está haciendo, mire lo que ha hecho toda esta gente, arranque desde ahí, si, ser sensible, ver, ver, ver mucho, ir a museos, no ver telenovelas, ocupar su tiempo en... un internet... viendo... si como ser muy muy inquieto, lo que nosotros entendemos por creatividad como diseño tiene que ver con eso, de estar inmerso en todas esas cosas pues salen más, esa es una importante: VER, “un diseñador es lo que ve”

**P 8: Ent Docente 1- 8:53 [Mile: habría alguna otra estra..] (91:92) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

Mile: habría alguna otra estrategia...

Carlos: trabajar y estrellarse con la realidad de hacer un proyecto si, pues yo les digo a mis estudiantes: vamos a hacer videojuegos!, entonces el primer día todos quieren hacer ¡wow! Van a cambiar la industria con algo, que necesitan millones de dólares para solucionarse... No hermano, usted tiene que hacer una cosa... una fracción de eso, y tiene 18 semanas para hacerlo, y no tiene ninguna experiencia, sumado el estrés y a “trancas y mochas” muchas veces, pero tiene que llegar allá... ahí, en ese trayecto seguramente ellos tienen que verse abocados a ofrecer soluciones

\*\*\*\*\*

**P 9: Ent Docente 2- 9:58 [¿La enseñanza del diseño mejor..] (71:71) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

¿La enseñanza del diseño mejora la creatividad?, Hoy si y creo que esa es una de las razones por las cuales en los MBA`S que supuestamente estudian entonces Administración, Procesos, Mercadeo y Números y Economía y Macro, meten clases de diseño y ponen a los MBA`S a los futuros gerentes de las grandes empresas, los ponen a jugar con chocolate y con plastilina, los ponen a pensar distinto, sí.

**P 9: Ent Docente 2- 9:59 [Sí, no tanto como quisiera por..] (73:73) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

Sí, no tanto como quisiera por el espacio pero si, al tratar de hacerlos reconocer su realidad, como yo les digo a ellos, ser creativo no es “saque más ideas pujando”, ser creativo no es ser bueno pujando ideas, mirar para el techo y a ver qué se me ocurre, no, eso no, no es que esa persona que si puja mucho, mira para el techo y

no se le ocurre nada, no significa que esa persona no sea creativa, simplemente que de pronto no tiene los insumos necesarios para poder conectar cosas que antes no estaban muy bien conectadas o no habían muchas relaciones , entonces, sí, si, claro.

**P 9: Ent Docente 2- 9:60 [Varias, hace unos años era com..] (75:75) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 9:73 miren qué pasa, y miren a ver ..

**[Content for linked quote "9:73"]**

miren qué pasa, y miren a ver qué situaciones encuentran que son deseables de mejorar, no necesariamente dramas, problemas, sino vaya miren qué cosas se pueden mejorar

Varias, hace unos años era como tratar de ser sensible a muchas cosas que normalmente no lo somos o que hemos aprendido a no serlo, ehhh como reconocer nuestros sentidos, esa es una, y eso va acompañado después de ser sensibles ya no en términos de nuestros sentidos, sino a las situaciones, a la realidad y convertir esa sensibilidad en oportunidades. ¿Qué me ha sucedido recientemente con estudiantes? Bueno, también hay otra cosa y es crear accidentes, que lo mencionaba hace un rato, ponerlos en situaciones en donde los resultados tal vez sean aleatorios y hacer reconocer esos resultados, generarles la posibilidad de que analicen esos resultados a ver si son interesantes para resolver una situación de la realidad.

**P 9: Ent Docente 2- 9:64 [Uniendo cosas que, poniéndolos..] (77:77) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

Uniendo cosas que, poniéndolos en una situación de que reconozcan otra y a ver si hay relaciones entre esas dos cosas que normalmente no tienen relación, por ejemplo conocer, darle color a la canción: “ponga con colores esa canción” y luego “mire a ver en ese montón de manchones, qué patrones, qué figuras puede reconocer”, para desarrollar una silla por ejemplo. Una canción no tiene nada que ver con una silla y una canción no tiene nada que ver con un color, aparentemente, pero ahí pueden encontrar oportunidades, en este caso pueden ser geométricas, para generar una nueva configuración formal de silla, pero los procesos no tienen mucha relación entre sí, aparentemente, simplemente el ejercicio creativo está en reconocer algunos patrones, que por ese proceso puedan ellos visualizar como potenciales e interesantes para el logro del objetivo en ese caso, que es “haga silla”

**P 9: Ent Docente 2- 9:65 [otra estrategia que utilizo mu..] (77:77) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

otra estrategia que utilizo mucho es : “vaya, mire y observe, mire cosas que son sobre todo comunes”, todos hemos esperado bus en un paradero, vaya a un paradero y estese en ese paradero y mire, mire la demás gente, entonces ya no estoy como usuario de paradero afanado de que llegue el bus o la buseta y que me voy a mojar, sino estoy viendo la situación de otras personas en esa realidad y ahí el ejercicio es tratar de ser sensible a lo que esas personas pueden estar sintiendo en ese momento, mientras esperan el bus

**P 9: Ent Docente 2- 9:68 [Eso de observar funciona bien,..] (77:77) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

Eso de observar funciona bien, observar cosas que son comunes, observe si vamos a desarrollar un nuevo pocillo por ejemplo, entonces no se ponga a mirar para el techo a pensar en nuevos pocillos sino vaya y mire

cómo se sirve un pocillo, vaya y mire al mesero que lleva ese pocillo a la mesa a ver qué le ocurre y vaya mire a la señora que va a coger el pocillo a ver qué está pensando antes de tocarlo, de cogerlo y trate de imaginarse qué está sintiendo la persona en su dedo mientras está charlando con la amiga al frente, mientras está tomando ese pocillo que se va a llevar a la boca, ese tipo de cosas, eso funciona muy bien.

**P 9: Ent Docente 2- 9:73 [miren qué pasa, y miren a ver ..] (85:85) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

9:60 Varias, hace unos años era com.. <continued by>

**[Content for linked quote "9:60"]**

Varias, hace unos años era como tratar de ser sensible a muchas cosas que normalmente no lo somos o que hemos aprendido a no serlo, ehhh como reconocer nuestros sentidos, esa es una, y eso va acompañado después de ser sensibles ya no en términos de nuestros sentidos, sino a las situaciones, a la realidad y convertir esa sensibilidad en oportunidades. ¿Qué me ha sucedido recientemente con estudiantes? Bueno, también hay otra cosa y es crear accidentes, que lo mencionaba hace un rato, ponerlos en situaciones en donde los resultados tal vez sean aleatorios y hacer reconocer esos resultados, generarles la posibilidad de que analicen esos resultados a ver si son interesantes para resolver una situación de la realidad.

miren qué pasa, y miren a ver qué situaciones encuentran que son deseables de mejorar, no necesariamente dramas, problemas, sino vaya miren qué cosas se pueden mejorar

**P 9: Ent Docente 2- 9:94 [Creo que uno de los insumos pa..] (115:115) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

Creo que uno de los insumos para ser diseñador es ser curioso, eso sí creo que es un buen indicio de que esa persona va a ser diseñador, es un indicio pero no necesariamente una condición porque eso se puede desarrollar, entre una persona que sea curiosa y una persona que no lo sea, tiene más posibilidades de ser mejor diseñador el que es curioso, al otro se le puede enseñar a ser curioso también pero digamos que necesita más esfuerzo de parte del proceso para poder lograr eso

\*\*\*\*\*

**P10: Ent Docente 3- 10:36 [herramientas, ahí vemos los si..] (96:96) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

herramientas, ahí vemos los siete sombreros, si los uso puede que yo llegue acá, la lluvia de ideas si las uso puede que yo llegue acá, entonces hay muchas formas en que uno puede trabajar esta creatividad

Comment:

Conectarlo con José Eduardo y Maria Fernanda de que la escuela aporte muchas posibilidad y métodos para que cada cual lo apropie a su manera.

**P10: Ent Docente 3- 10:39 [La enseñanza del Diseño Indust..] (102:102) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

La enseñanza del Diseño Industrial... creo que... que depende... depende del tipo de enseñanza, no... no se puede generalizar en una sola, pero si se puede hablar de unos mecanismos para poder desarrollar esa

creatividad, eh... un estudiante que genere un proyecto cada semestre durante toda su carrera pues al final ha desarrollado diez proyectos, en una asignatura tipo proyecto, eh... un estudiante que tiene muchos ejercicios a partir de *worshops*, a partir de situaciones o ejercicios rápidos y demás... que desarrolle veinte, treinta ejercicios durante su carrera pues ya es una persona que... que va a tener otras herramientas que le ha dado la misma experiencia, creo que hay si hay que trabajarle es a partir de la experiencia que uno va adquiriendo en la medida en que va desarrollando muchas cosas, por pequeñas que sean... Entonces si...

Comment:

Conectarlo con Carlos Torres, la experiencia que el estudiante va ganando a partir de experimentar (sentir, vivir) el proyecto.

**P10: Ent Docente 3- 10:42 [empecé con una, antes yo... yo d..] (104:104) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 10:43 uno de mis mecanismos ha sido ..

**[Content for linked quote "10:43"]**

uno de mis mecanismos ha sido generar unos ejercicios cortos cada semana, de una hora para entregar la semana siguiente, y dentro de esos planteo situaciones totalmente distintas a lo que puede ser el proyecto de fondo, eh.. con eso el estudiante va a salir no solo con un proyecto de fondo, sino que va a salir con catorce, porque solo les doy catorce proyectos cortos adicionales, entonces ya han sido catorce situaciones distintas para pensar en otras cosas totalmente diferentes

empecé con una, antes yo... yo dictaba, por ejemplo cambie mi dinámica de clase... antes yo trabajaba con... bajo el esquema de un proyecto de fondo durante las 18 semanas donde se trabajaba cada uno de los aspectos de recopilación de información de tarara... todo eso y era muy largo... luego le oí el carretazo a Edgar Hernandez y a Juan Pablo Arenas con respecto a la relación que había entre la creatividad y el boceto y... y cómo, básicamente el rollo es que si uno logra demostrar una idea a través del boceto lo que está haciendo al momento de transmitir esa información de cómo entiende su idea a generar un, un tangible o un visual, eh... en la medida en que lo va desarrollando, va fortaleciendo la misma idea, le va metiendo más detalles, va entendiendo como se ensambla, como se usa, como se voltea, como se ve por arriba, como se ve por debajo, y lo que está haciendo en la medida en que va haciendo eso, es que va entendiendo mucho más su idea, se va volviendo mucho mas fuerte ese factor de... de creatividad porque empieza a relacionar muchos otros elementos alrededor, ya dejó de ser simplemente una idea en la cabeza, sino que empieza a ser mas real, con eso entonces empecé a hacer ejercicios... ejercicios en, en mis asignaturas de proyecto

**P10: Ent Docente 3- 10:43 [uno de mis mecanismos ha sido ..] (104:104) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

10:42 empecé con una, antes yo... yo d.. <continued by>

**[Content for linked quote "10:42"]**

empecé con una, antes yo... yo dictaba, por ejemplo cambie mi dinámica de clase... antes yo trabajaba con... bajo el esquema de un proyecto de fondo durante las 18 semanas donde se trabajaba cada uno de los aspectos de recopilación de información de tarara... todo eso y era muy largo... luego le oí el carretazo a Edgar Hernandez y a Juan Pablo Arenas con respecto a la relación que había entre la creatividad y el boceto y... y cómo, básicamente el rollo es que si uno logra demostrar una idea a través del boceto lo que está haciendo al momento de transmitir esa información de cómo entiende su idea a generar un, un tangible o un visual, eh... en la medida en que lo va desarrollando, va fortaleciendo la misma idea, le va metiendo más detalles, va entendiendo como se ensambla, como se usa, como se voltea, como se ve por arriba, como se ve por debajo, y lo que está haciendo en la medida en que va haciendo eso, es que va entendiendo mucho más su idea, se va volviendo mucho mas fuerte ese factor de... de creatividad porque empieza a relacionar muchos otros elementos alrededor, ya dejó de ser simplemente una idea en la cabeza, sino que empieza a ser mas



real, con eso entonces empecé a hacer ejercicios... ejercicios en, en mis asignaturas de proyecto

<continued by> 10:44 17 proyectos en cambio de uno,..

**[Content for linked quote "10:44"]**

17 proyectos en cambio de uno, entonces eso ya es un cambio, ya se van generando unas dinámicas distintas, y los proyectos varían, no son solo proyectos en términos de generar un producto, eh... son proyectos primero, trato de arrancar con un proyecto que les resulte divertido, el primer proyecto de este semestre fue, eh.. diseñe un producto para mamarle gallo a un *primíparo*, (risas) y ese... ese mismo tener que mamarle gallo a alguien y aprovecharse de una situación inmediatamente nos pone a pensar en otras situaciones distintas que además logran un objetivo fundamental y es diseñar a partir de la experiencia

uno de mis mecanismos ha sido generar unos ejercicios cortos cada semana, de una hora para entregar la semana siguiente, y dentro de esos planteo situaciones totalmente distintas a lo que puede ser el proyecto de fondo, eh.. con eso el estudiante va a salir no solo con un proyecto de fondo, sino que va a salir con catorce, porque solo les doy catorce proyectos cortos adicionales, entonces ya han sido catorce situaciones distintas para pensar en otras cosas totalmente diferentes

**P10: Ent Docente 3- 10:44 [17 proyectos en cambio de uno,..] (104:104) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

10:43 uno de mis mecanismos ha sido .. <continued by>

**[Content for linked quote "10:43"]**

uno de mis mecanismos ha sido generar unos ejercicios cortos cada semana, de una hora para entregar la semana siguiente, y dentro de esos planteo situaciones totalmente distintas a lo que puede ser el proyecto de fondo, eh.. con eso el estudiante va a salir no solo con un proyecto de fondo, sino que va a salir con catorce, porque solo les doy catorce proyectos cortos adicionales, entonces ya han sido catorce situaciones distintas para pensar en otras cosas totalmente diferentes

<continued by> 10:45 hemos hecho ejercicios como di..

**[Content for linked quote "10:45"]**

hemos hecho ejercicios como diseñe un postre, entonces es diseñe ya un producto de comer eso los lleva es a tener que experimentar con materiales y en una situación totalmente distinta al papel y al lápiz, sino tras meterse en una cocina, hacer otras cosas, entonces son situaciones totalmente distintas, que los que van haciendo es que los van llenando de distintas experiencias que después pueden usar para su relaciones complejas que les van a ayudar en aspectos creativos creativos y el último proyecto que les tengo por ahí pensado... es que les tengo muchos proyectos escritos, a partir de una frase tradicional, algo que oímos todos los días, algo como: "voy comprar huevos, pan y leche" listo convertirlo ahora en un reggaetón (risas) y escriba un reggaetón, no es un producto, no es un tangible, no es algo que... que voy a tener que pensar en muchas cosas y siendo que no soy músico como lo canto

17 proyectos en cambio de uno, entonces eso ya es un cambio, ya se van generando unas dinámicas distintas, y los proyectos varían, no son solo proyectos en términos de generar un producto, eh... son proyectos primero, trato de arrancar con un proyecto que les resulte divertido, el primer proyecto de este semestre fue, eh.. diseñe un producto para mamarle gallo a un *primíparo*, (risas) y ese... ese mismo tener que mamarle gallo a alguien y aprovecharse de una situación inmediatamente nos pone a pensar en otras situaciones distintas que además logran un objetivo fundamental y es diseñar a partir de la experiencia

**P10: Ent Docente 3- 10:45 [hemos hecho ejercicios como di..] (104:104) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

10:44 17 proyectos en cambio de uno,.. <continued by>

**[Content for linked quote "10:44"]**

17 proyectos en cambio de uno, entonces eso ya es un cambio, ya se van generando unas dinámicas distintas, y los proyectos varían, no son solo proyectos en términos de generar un producto, eh... son proyectos primero, trato de arrancar con un proyecto que les resulte divertido, el primer proyecto de este semestre fue, eh.. diseñe un producto para mamarle gallo a un *primíparo*, (risas) y ese... ese mismo tener que mamarle gallo a alguien y aprovecharse de una situación inmediatamente nos pone a pensar en otras situaciones distintas que además logran un objetivo fundamental y es diseñar a partir de la experiencia

hemos hecho ejercicios como diseñe un postre, entonces es diseñe ya un producto de comer eso los lleva es a tener que experimentar con materiales y en una situación totalmente distinta al papel y al lápiz, sino tras meterse en una cocina, hacer otras cosas, entonces son situaciones totalmente distintas, que los que van haciendo es que los van llenando de distintas experiencias que después pueden usar para su relaciones complejas que les van a ayudar en aspectos creativos creativos y el último proyecto que les tengo por ahí pensado... es que les tengo muchos proyectos escritos, a partir de una frase tradicional, algo que oímos todos los días, algo como: “voy comprar huevos, pan y leche” listo convertirlo ahora en un reggaetón (risas) y escriba un reggaetón, no es un producto, no es un tangible, no es algo que... que voy a tener que pensar en muchas cosas y siendo que no soy músico como lo canto

**P10: Ent Docente 3- 10:55 [uno no sabe cuándo se va a ins..] (133:133) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

uno no sabe cuándo se va a inspirar, es algo que, no es, no es que si yo cumplo con un esfuerzo y una dedicación, puedo llegar a una inspiración que es una de las grandes discusiones que hemos acá con respecto a la educación lineal o la educación no lineal, porque es que para yo ser un buen diseñador, no necesito hacer estos pasos o llenar esta lista de chequeo, si la lleno ya soy creativo, ya soy un diseñador

**P10: Ent Docente 3- 10:66 [un rollo con respecto a lo que..] (158:161) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

un rollo con respecto a lo que es el *Paradigma Pedagógico Ignaciano* y básicamente, siendo que es todo un paradigma con respecto a la pedagogía ignaciana y que tiene todo un carretazo teológico detrás y toda una filosofía de cómo enseñar, una forma de ver en términos del mundo cristiano y todo esto, eh... yo convertí a San Ignacio en el D.I. Nacho, es el diseñador “Nacho”, porque es que toda su... todo su carretazo se basa en cinco aspectos fundamentales, uno es la *contextualización* que es, es el primero, donde el llegaba a evangelizar pero entonces él decía: yo no voy a llegar como cualquiera, a decirles ahora ustedes tienen que creer en esto... si no, eh... llegaba y lo que primero decía era, yo tengo que entender en que rollo me estoy metiendo, tengo que entender cuál es la nueva situación, que es lo mismo en un proyecto de diseño, yo tengo que entender cuál es el tema en el cual me estoy metiendo, que es lo que hay, que es lo que hay hecho, que es todo lo que viene ahí detrás.

El segundo aspecto que el plantea es la *experimentación*, y esa experimentación... (Ruido de mensaje de texto entrante)... no ese ya es correo de voz (risas)... y esa experimentación es, eh... según San Ignacio él lo planteaba como meterse en los zapatos del otro, y ese meterse en los zapatos del otro, significa vivir en carne propia lo que uno quiere o en lo que uno se está metiendo, y en términos de diseño es fundamental, yo no puedo diseñar para una empresa, como *Cream Helado* si yo no puedo preparar un postre a partir del helado, porque no entiendo cual es el rollo, no sé lo que significa tener que transportar un producto que está frío de un lado a otro, entonces solo cuando el estudiante se da cuenta o cuando la persona se da cuenta que el helado

cuando yo lo tengo que llevar de mi casa a la Universidad para la entrega, se me derrite “hermano efectivamente se va a derretir”, como va a hacer con el producto que va a diseñar, entonces a partir de la experiencia, es que sale todo.

Tercer punto es la *reflexión*, listo a partir de lo que usted vio en ese contexto, a partir de lo que usted vivió, ahora sí que podemos hacer.

Cuarto punto es *acción*, ahora hágalo y el último es *evalúelo*, evalúe porque es que si usted hizo todos los pasos, nadie mejor que usted sabe si está bien o está mal la solución a la que llegó, entonces yo puedo evaluar como externo, esa heteroevaluación desde afuera, pero no hay nada mejor que la autoevaluación, nadie le puede decir a uno mejor si su trabajo está bien o mal si no uno mismo, uno sabe: “no estudie pero pasé”, pero yo en el fondo sé que no estudie, sé que me conpié, sé que fue un chiripazo, sé que hable carreta, sé que no estaba preparado o se que le di tanto que ahí está, entonces por eso es que considero que la experimentación es fundamental, hay que meterse en carne viva en lo que uno quiere hacer para poder... para poder lograrlo, en términos creativos sería experimentar en ese tema en el cual uno se está metiendo para ver si uno llega a soluciones creativas

\*\*\*\*\*

**P13: Ent Docente 4- 13:33 [¿Tú crees que la enseñanza del..] (68:71) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

¿Tú crees que la enseñanza del Diseño Industrial puede facilitar el desarrollo de la creatividad?

I: Sí.

M: ¿En qué medida?

I: En la medida en que cada estudiante quiera, la medida no es estándar la medida es de acuerdo a cada individuo, al interés que tenga ese individuo, a los conocimientos que tenga porque en la medida que se amplía el conocimiento, aumenta la creatividad también porque solo podemos ver lo que conocemos, lo que no conocemos no lo podemos ver así lo tengamos en frente de la nariz, entonces por eso digo que el caso no es particular, cada individuo tiene unos procesos diferentes en ese ejercicio de la creatividad, tiene que haber voluntad, eso sí, para hacerlo y entender que en la medida en que se asuman con seriedad los trabajos académicos, en esa misma medida se va a adquirir como un valor paralelo a la creatividad, porque una cuestión es el proceso del proyecto y sus resultados, pero en la formación en diseño el proyecto es solamente un instrumento, no es la finalidad, la finalidad es precisamente hacer que la persona se fortalezca en sus criterios y en las posibilidades de plantear cambios.

**P13: Ent Docente 4- 13:34 [¿utilizas estrategias para des..] (72:73) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

¿utilizas estrategias para desarrollar la creatividad de tus estudiantes?

I: Sí, una invitación permanente a que exploren, a que no haya conformidad fácilmente con los resultados, sino por el contrario, que se de la posibilidad de cuestionarse, autocuestionarse, que cada decisión tomada se revise nuevamente, el proyecto a la manera como lo dijimos es un *feedback* permanente, en donde el flujo de información también tiene que ser constante, no hay un proyecto terminado, incluso en la entrega final, no existe eso para mí, no existe, sino más bien un camino por recorrer así el producto esté incluso ya realizado porque sobre él se puede re proyectar también, entonces yo creo que es eso, entender que el proceso creativo no es un proceso lineal, sino es un proceso cíclico y cíclico que si se pudiera representar gráficamente yo lo representaría más bien como un espiral, un espiral ascendente y cuya forma de configurarse parte de una situación y se va alimentando, entonces cada vez aumenta el diámetro que está aquí, es progresivo pero

aumenta también el caudal del proceso, esto tiene que ser muy pequeñito al comienzo, un hilito, y se va cruzando de manera que crece, entonces si lo represento así esa sería la respuesta desde el punto de vista lógico de cómo va el proceso creativo dentro del proyecto.

**P13: Ent Docente 4- 13:37 [Uy! Nunca lo había pensado, ¿!..] (75:75) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

Uy! Nunca lo había pensado, ¿la creatividad se puede evaluar? Habría que definir los indicadores para cada caso particular, yo pienso que sí se puede pero es más complicado, no se puede generar un estándar pa` medirla, me parece que es muy riesgoso incluso irrespetuoso con la persona, muy chévere que le diga uno: “oye eres creativo”, pero que le diga uno: “no eres creativo”, quien sabe, es ya como poner en duda la inteligencia de la persona y eso no me parece sensato ni formativo tampoco, más bien deformativo.

**P13: Ent Docente 4- 13:38 [¿Cómo evaluarías tú la creativ..] (76:77) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

¿Cómo evaluarías tú la creatividad, pues procurando que fuera formativa y no deformativa?

I: Yo pensaría en el grado de motivación que adquirió la persona para continuar el proceso, si se consiguió ese nivel de motivación alto lo logramos y la persona sería bien evaluada desde el punto de vista creativo, pero si por el contrario los procesos académicos limitan, desvalorizan o cómo se llamaría eso, descalifican los procesos del estudiante, es una antimotivación, entonces el proceso creativo se verá frustrado y seguramente la persona también.

**P13: Ent Docente 4- 13:44 [Pienso que una de las fallas q..] (87:87) (Super)**

Codes: [10 Relación Creatividad y Diseño] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

Pienso que una de las fallas que tiene la formación, o insuficiencias en la formación del diseño es procurar la transformación desde escenarios imaginarios y no de escenarios reales, donde hay actores reales y que tienen que opinar también, a todos los gusta ser escuchados, a veces los diseñadores de manera irresponsable tendemos a hacer transformaciones para la vida de otros, que ni siquiera conocemos, ni hemos escuchado qué es lo que quieren y qué esperan, se toman casi que unilateralmente las decisiones, no creo que sea acertado; el proceso de inteligencia colectiva se da en la medida en que escuches, el diseñador antes que opinar tiene que escuchar, “orejas grandes, boca chiquita” para abordar el proyecto.

**P13: Ent Docente 4- 13:54 [“¿usted por qué viene a estudi..] (101:101) (Super)**

Codes: [10 Relación Creatividad y Diseño] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

“¿usted por qué viene a estudiar diseño?” “Porque es que soy muy creativo”, y pues caramba, sí, es que todos lo somos ahora digamos que hay que entender el diseño como un instrumento de transformación que requiere exploración, que requiere tener preguntas, que requiere unas dinámicas permanentes de retroalimentación y eso me lleva a pensar que son las dos partes; sí se necesita sentirse creativo, es que no es solo serlo, todos lo somos, pero “sentirse”, ponerse eso como una huella profunda en el espíritu y “es que soy”, el confesarlo ya significa serlo, en cierta medida y luego a partir del estudio pues ponerlo en práctica; yo pienso que la manera más adecuada para esto es convertir cada proyecto en un reto, es un reto personal, es decir el reto no es ni con el profesor, el reto es con uno mismo, de ver cómo puedo ubicar unas respuestas interesantes desarrollando alternativas diferentes a las que comúnmente pueden darse

**P13: Ent Docente 4- 13:61 [presentó un escenario muy prós..] (118:118) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

presentó un escenario muy próspero en el tema de creatividad y de correr el riesgo, todos los trabajos que realizamos fueron arriesgados.

**P13: Ent Docente 4- 13:62 [eso es provocador, a eso me re..] (120:120) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

eso es provocador, a eso me refiero, de provocar en las personas esa esencia que está ahí guardada, todos la tenemos pero hay que sacarla

\*\*\*\*\*

**P16: Ent Docente 5- 16:34 [¿dices que la enseñanza del di..] (93:97) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

¿dices que la enseñanza del diseño, en esta facultad?

M: Si.

JC: La respuesta clara es No.

M: ¿Y por qué razón?

JC: Porque es castrante, es coercitiva, es aún muy, en algún sentido muy clásica, es extremadamente académica, es de algún modo lineal, se para sobre un paradigma único, establece mucha... muy poca validez a la divergencia

**P16: Ent Docente 5- 16:35 [trato, invitándolos efectivame..] (99:99) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

trato, invitándolos efectivamente a que tan pronto construyan una posición duden de ella, empezando por ahí, a que sean profundamente incrédulos, profundamente desconfiados ¿cierto?, respecto de las posiciones construidas, pero a la vez que tengan confianza en que son capaces de ¿cierto?, ellos mismos subvertir lo alcanzado, que no obstante el trabajo que implica ¿cierto? alcanzar esos puntos, el trabajo no va a ser interesante y no va a dar resultados si no son capaces ellos mismos de buscarle otra perspectiva

**P16: Ent Docente 5- 16:54 [la curiosidad es aquella capac..] (137:137) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

la curiosidad es aquella capacidad que nos pone en el borde y nos invita a ir más allá, entonces siempre es la invitación a una interpretación nueva, a una...la puerta que se abre ante *lo otro*, y por eso tiene que ser tan importante ¿no? Y por eso tiene que ser tan valorada, hay que promover la curiosidad porque allí es donde vamos a poder encontrar más cosas más chéveres, lo otro es un poquitico el cansancio y la realidad que nos agobia y tal, cuando no somos curiosos estamos como conformes con lo que tenemos ¿no?; sí, la curiosidad es

el motor de la creatividad.

**P16: Ent Docente 5- 16:58 [No sé, no sé porque es que si ..] (147:147) (Super)**

Codes: [10 Relación Creatividad y Diseño] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

No sé, no sé porque es que si hay una presunción, no sé porque dónde queda la presunción disciplinar, entonces si clásicamente se presume que entonces el diseñador es creativo, y de la mano de eso entonces se presume que lo que se aprende con el diseño es a ser creativo, pero no pasa, porque en ese proceso de disciplinarización finalmente lo que se fue, fue coartando la libertad y, en consecuencia coartando la posibilidad de acercarse a la creatividad, lo que se presume o de algún modo se llegó a la conclusión que la creatividad podría ser resuelta con métodos y no es que no haya métodos, por su puesto, pero en el estricto sentido hay “métodos ” no “ un método” es decir, cada persona es un método y cada persona es el método entonces lo máximo que podemos dar ahí son pistas por supuesto, entonces la mayoría o tal cosa, o estas cosas promueven , o en fin ¿cierto? que son de todas maneras o a todas luces reducciones del asunto ¿no? Y en función de esas reducciones que de todas maneras lo que nos permite también entre construir esa cosa que se llama *sentido común*, solo partir de esas reducciones entonces es que podemos establecer esa idea de método y sí, esas pistas favorecen, ayudan y tal si, pero la presunción de la disciplina la volvió un solo método y eso es lo que no creo, lo que no creo, que se vuelvan creativos con el proceso o en el proceso quizá, pero tampoco es garantía de nada, tal como yo conozco la Facultad hoy por ejemplo, podría decir que, por cuenta de eso, el que venía creativo se lo tiraron, porque viene un proceso de limitación y demarcación muy grande en el que pesan más los modelos preexistentes y, entre comillas, *pre aprobados* ¿cierto? o legitimados que la posibilidad de apertura de la gente que llega, por ejemplo que llegara un muchacho, no sabemos por qué motivo, de esos que mencioné hace un rato, caso extraño, caso fortuito y rompiera el método, en ese caso debería ser la academia la que ¡uy! Cambiara y se adaptara, no para volverlo método, sino para, entre comillas, convertirlo en insumo como uno más de los métodos y enriquecerse, sino, de la posibilidad del método pasamos muy fácil al canon y al dogma y casi casi eso pasa.

**P12: Ent Directivo 1- 12:4 [a veces los procesos formativo..] (5:5) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

a veces los procesos formativos van en contra de esa expresión libre de la creatividad, una vez pinté un árbol naranja y resulta que el profe me dijo, ¡no Señor!, los árboles son verdes y, bueno son verdes, entonces hay que pintarlos verdes... y si tú vas a ver la realidad, desde el otoño vuelve los árboles naranja

**P12: Ent Directivo 1- 12:6 [lo que pasa es que posiblement..] (5:5) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

lo que pasa es que posiblemente los roles en la vida, los procesos educativos, te van sesgando, y a veces van mitigando ese poder natural, porque la creatividad se puede aplicar a todas las disciplinas y a todos los haceres del hombre, verdad?, pero, se empiezan a mitigar y posiblemente entramos en, en, en patrones, en condicionamientos, en prejuicios que hacen que ese poder se empiece a ocultar y a apagar y encontramos, pues yo diría, que la gran parte de los Seres Humanos, pues, quedamos alienados en la estructura social y todo ese poder creativo, pues, queda, sucumbe ante esa realidad.

**P12: Ent Directivo 1- 12:7 [Hay Disciplinas, evidentemente..] (6:6) (Super)**

Codes: [10 Relación Creatividad y Diseño] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

Hay Disciplinas, evidentemente, como el Diseño Industrial, la Arquitectura, el Arte, la, es que, esos llamitas

que posiblemente se apagaron en ese proceso educativo, o que aquellas personas que de alguna manera, a pesar del proceso formal, que aparentemente va en contra de esa producción creativa, que aprendió, se enciende y se fortalece, y se fortalece, por qué, porque son Disciplinas que evidentemente en su naturaleza está el acto creativo, que en el caso ya propiamente del término pues, ya no lo llamamos creatividad, creatividad digamos es actitud innovadora de, de buscar nuevas soluciones, de, de curiosidad, de reflexión sino, la creatividad en lo, en las Disciplinas del Diseño, de la Arquitectura, están enmarcadas en un término que se ha venido acuñando en los últimos tiempos que es el Arte, el Arte Proyectual, o la proyectación, que es una forma ya más de volver racional ese proceso creativo, o sea, evidentemente sigue con el motor creativo, pero la proyectación transforma en eso, en algo que domina, no es una expresión de un momento, no es una inspiración, ni es una, sino es algo que se vuelve un proceso dominado y cotidiano de esas Disciplinas, entonces la Proyectación, o el Arte Proyectual, pues aplica, ahí sí a ese ámbito, que es una forma de expresión de la creatividad, en esas Disciplinas, por qué el término proyectación, que es la capacidad de anticiparnos a muchas realidades, que es en cierta forma la creatividad

**P12: Ent Directivo 1- 12:11 [el Arte Proyectual es ya lo qu..] (6:6) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

el Arte Proyectual es ya lo que te enseña, no ya como anticiparme a, entonces hay unos procesos metodológicos, didácticos, docentes, a través del cual se pretende, porque sigue siendo una pretensión, enseñarle a un muchacho a proyectar, que es la manifestación de la anticipación de un hecho, en diferentes ámbitos, como, en el caso del Diseño Industrial, pues, en las escalas que maneja el Diseño Industrial, entonces la Proyectación es una metodología a través del cual, empiezan a entrar, yo diría, dos, dos, procesos

**P12: Ent Directivo 1- 12:12 [podemos ligar un poco a la vis..] (6:6) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

podemos ligar un poco a la visión del nuevo programa que se está tratando de formular en la Facultad, que es el de la Carrera de Diseño Digital y eso también lo he podido confrontar a través del mismo proceso formativo del cual fui, ó, víctima, ó, resultado, a los nuevos procesos y a la misma concepción de la información y de las comunicaciones que hoy en día vivimos, en la época mía, los procesos proyectuales eran procesos, mucho, men... eran procesos deductivos, lineales, hasta verse tan lineales y rígidos, pues que, caen en lo absurdo, entonces, primero ésto, segundo ésto, tercero ésto y finalmente eso se vuelve un edificio y, bueno, ya en el caso de la Arquitectura, o sea, el proceso proyectual, era un proceso absolutamente lineal, pero resulta que el proceso mental y la misma mente nunca es lineal, entonces, yo desde entonces empezaba a discutir que, la parte de la aprehensión del problema, que es lo que llama uno el proceso analítico, de que, cuáles son las variables, cuáles son los elementos que intervienen en el problema que voy a resolver a través de un acto proyectual, que se vá a transformar en un objeto, ó, en un edificio, ó, en un unas cosas, no puede ser un proceso lineal, porque la mente nunca es así, no es primero, y entonces, no, no, yo no puedo, no, el proceso, la mente es mucho más dinámica, la mente te lleva a veces a anticiparte al proceso análogo, ó, al proceso analítico y concebir casi que el resultado antes mismo de racionalizarlo, entonces, es un proceso que vá y viene, el proceso proyectual

Comment:

Creatividad en el diseño digital

**P12: Ent Directivo 1- 12:22 [tú sabes que, los procesos for..] (14:14) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

tú sabes que, los procesos formativos son escolásticos, o sea casi las cosas se van haciendo y Usted tiene que repetir las o... ¿no?...

Comment:

Crítica a los procesos formativos

**P12: Ent Directivo 1- 12:23 [cuando yo hablaba del niño, es..] (16:16) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

cuando yo hablaba del niño, ese es un potencial que tenemos todos los Seres Humanos, como te digo, algunos simplemente por los procesos y yo diría que el proceso educativo tiene mucho que ver con cómo se mitiga esa capacidad creativa y se entra en patrones

**P12: Ent Directivo 1- 12:63 [fíjate y veras que los mismos ..] (95:95) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 12:64 hoy en día como te lo exponen ..

**[Content for linked quote "12:64"]**

hoy en día como te lo exponen y te lo evidencian, los niños pues no tienen que imaginarse nada, porque todo lo que se imaginan ahí está casi a tu alcance y no hay nada más real que la fuente de la creatividad y eso lo decía, hasta el mismo Einstein, es la imaginación, los sueños.

fíjate y veras que los mismos procesos también educativos, y perdona que haga tanto énfasis en a veces lo nocivos que son, las mismas evoluciones sociales van llevando a que la imaginación se vaya encuadrando en patrones, y eso lo vé uno muchísimo en los comportamientos de los niños ¿no?, antes posiblemente uno no tenía acceso a equipos tan fabulosos y sistemas maravillosos que hoy en día tienen acceso todos los niños, entonces uno utilizaba una herramienta que no lo tiene, y que esa no puede... que era la imaginación

**P12: Ent Directivo 1- 12:64 [hoy en día como te lo exponen ..] (95:95) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

12:63 fíjate y veras que los mismos .. <continued by>

**[Content for linked quote "12:63"]**

fíjate y veras que los mismos procesos también educativos, y perdona que haga tanto énfasis en a veces lo nocivos que son, las mismas evoluciones sociales van llevando a que la imaginación se vaya encuadrando en patrones, y eso lo vé uno muchísimo en los comportamientos de los niños ¿no?, antes posiblemente uno no tenía acceso a equipos tan fabulosos y sistemas maravillosos que hoy en día tienen acceso todos los niños, entonces uno utilizaba una herramienta que no lo tiene, y que esa no puede... que era la imaginación

hoy en día como te lo exponen y te lo evidencian, los niños pues no tienen que imaginarse nada, porque todo lo que se imaginan ahí está casi a tu alcance y no hay nada más real que la fuente de la creatividad y eso lo decía, hasta el mismo Einstein, es la imaginación, los sueños.

**P12: Ent Directivo 1- 12:68 [son tendenciosos ¿verdad?, éll..] (99:99) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

son tendenciosos ¿verdad?, éllos mismos se encargan de evaluar ¿verdad?, es el que determina si un aporte ó un resultado es bueno ó es malo dentro de esos patrones que a veces no tienen un fundamento objetivo, ni, posiblemente la nobleza de reconocer las buenas intenciones de un Ser Humano que se lanza y muchas veces,



con sus apreciaciones y sus juicios, anulan y hasta matan!, por éso la responsabilidad de un crítico es muy alta

Comment:

Hablando sobre los críticos

**P12: Ent Directivo 1- 12:71 [siempre se ha creído que el Pr..] (103:103) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

siempre se ha creído que el Profesor es el que tiene la... y con su poder en la evaluación pues determina qué es bueno y qué es malo

**P12: Ent Directivo 1- 12:72 [“es que mi propósito de vida n..] (105:105) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

“es que mi propósito de vida no es ser mejor que mi papá, ni peor, el propósito de mi vida es ser mejor que yo todos los días”, porque yo no me voy a referenciar a los demás, lo que sí tengo un punto de referencia muy claro es de lo que soy capaz y en lo que puedo ser mejor, entonces en ese principio, también yo diría, al Aula, es, no es el concepto genérico de qué está bien y que está mal... es aquel que fue capaz de superarse y responder a sus propios retos, entonces no hay un juicio general, no hay un patrón y yo creo que el que es más valioso es aquél que definitivamente logró, así no necesariamente el resultado sea mejor que otro, fíjate y veras cómo es de relativo ese concepto, porque pueden haber resultados muy satisfactorios, pero no necesariamente el que logra el mejor resultado es el mejor trabajo, o el mejor proceso creativo, el que es el mejor proceso es que en ese reto, en esa, en esa fórmula que se plantea, desde un comienzo logre superar toda la adversidad y llegar a un resultado

**P12: Ent Directivo 1- 12:73 [entonces en lo creativo hay qu..] (105:105) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

entonces en lo creativo hay que reconocer tanto el hecho final que pues lógicamente es lo que impacta, pero en los procesos formativos es muy importante reconocer el esfuerzo y los propios derroteros que uno se marca

**P12: Ent Directivo 1- 12:74 [hago la analogía de que, les h..] (105:105) (Super)**

Codes: [04 Evaluacion de la Creatividad] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

hago la analogía de que, les hacía hace un minuto, no se trata de compararme con Pedro que pudo ser más exitoso en el resultado, pero para mí es más importante es la capacidad de superarme y en la creatividad hay que estimular esa capacidad, porque ve tú a dónde termina.

**P12: Ent Directivo 1- 12:77 [en las estrategias docentes yo..] (111:111) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

en las estrategias docentes yo creo que es muy importante y particularmente por los, la misma condición hoy en día de los procesos de educación, de la misma sociedad que mitiga la imaginación, apaga los senti, los, las emociones, los sentidos los adormece, para un proceso donde la creatividad, es una variable fundamental, como son en estas disciplinas, es fundament, es esencial, estimular nuevamente esos medios y esos sentidos, es hacer ejercicio a través del cual lo que uno cree que ve, resulta que no es lo que ve, sino que va mucho más allá de lo que ve, que aquello que uno oye, va mucho más allá, es decir, tú potencializas los sentidos que están

ahí, pero han sido a veces hasta desvirtuados porque a veces tú le preguntas a una persona ¿Usted que ve ahí? Resulta que lo que está viendo, no es lo que ve objetivamente sino lo que cree que debe ver, que es lo que la sociedad de algún modo le ha vendido, por eso te decía, el código, entonces el código es que los árboles son verdes, entonces todos son verdes; entonces son códigos que va estableciendo la sociedad, romper esos códigos es el ejercicio a mi manera de ver primero, que puede empezar a generar nuevas formas de aproximación a la realidad

**P12: Ent Directivo 1- 12:79 [entonces en ese mundo, ahí sí,..] (111:111) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

entonces en ese mundo, ahí sí, de las herramientas contemporáneas, son herramientas que nos pueden estimular profundamente esa visión de la... pero en la medida que sean herramientas y no fines, lo grave es que muchas de esas herramientas se convierten en fines, imagínate qué maravillosa herramienta, imagínate un Leonardo Da Vinci con un computador, imagínate (risas), estaría volando, estaría en la estratosfera ¿verdad?, si con las solas herramientas que tuvo estimuló su imaginación y generó semejantes resultados de creatividad, entonces lo grave, es que a veces las herramientas se vuelven el fin en sí mismo, ¿me entiende?, entonces ahí si tenemos que se vuelve súbdito de la herramienta, no la herramienta es simplemente es éso, ¿qué sería lo interesante en un mundo contemporáneo como esté?, pues sacarle partido a las herramientas, ¿pero cómo vá siendo?, en principio, que uno es el que domina la herramienta y uno la utiliza para su propósito y no al revés, uno no es esclavo de la herramienta, eso es un, ese es un tema que yo creo amerita toda una reflexión, por eso he tratado, en los procesos formativos del Diseño, tan importante es manejar un sistema: *Microestación, Autocad, Render...* a mí todo éso me ayuda como herramienta y posiblemente en una forma muy excepcional a expresar mis ideas y, y mi visión proyectual, la imaginación y la prolongación a través de la mano en el boceto, nunca la vá a poder reemplazar esa herramienta, y tú lo ves, lo que te decía, un *Le Corbusier* cuando hacía tres líneas y en esas tres líneas estaban plasmadas todo el potencial de su idea ¿por qué?, porque la velocidad es la síntesis que tiene la mente nunca la vá a tener eso y está mediada a través del mismo elemento, que es la prolongación de la mente que es la mano, el boceto es simplemente una expresión de una centésima de segundo, donde, tú expresas una idea

Comment:

Diseño digital, el peligro de la herramienta y la instrumentalización

**P12: Ent Directivo 1- 12:92 [yo pienso que una de la dificu..] (120:120) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [08 Persona Creativa - Características] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

yo pienso que una de las dificultades que tenemos como Seres Humanos, es que, no nos conocemos lo suficiente, no conocemos nuestros potenciales, los desconocemos y... y si hubiera un mecanismo para uno poder determinar: mire es que definitivamente estoy, tengo, mis condiciones naturales me permiten desempeñarme de mejor forma en este ámbito

Comment:

Por falta de conocimiento no se puede explorar el espacio conceptual

**P12: Ent Directivo 1- 12:96 [muchas veces que hablé con mis..] (130:130) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

muchas veces que hablé con mis estudiantes, les decía que el resultado ó el producto era más, era más una consecuencia del esfuerzo y la dedicación que de la inspiración

**P12: Ent Directivo 1- 12:107 [allí es a donde podemos llevar..] (142:142) (Super)**

Codes: [01 Concepto de Creatividad] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

allí es a donde podemos llevar a los medios, para plasmar la creatividad, entonces la tecnología, las herramientas, pues facilitan y pueden potencializar la creatividad, pero son medios, nunca el fin. Creer que al descubrir una herramienta ó un mecanismo logró el mecanismo mágico de la creatividad, nó, la creatividad sigue siendo única y del poder de la mente del hombre, una máquina jamás, pues por lo menos hasta ahora nó, no ha generado, que tenga esa disposición, entonces el desarrollo, la evolución de las cosas, van generando potenciales creativos pero no son la creatividad en sí misma, son medios que facilitan ó promueven ó estimulan pero no son la creatividad.

\*\*\*\*\*

**P15: Ent Directivo 2- 15:29 [precisamente si tú haces consc..] (78:78) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

precisamente si tú haces consciente pues cosas que hemos visto, o sea, si tú logras romper con lo icónico si tú logras romper con alguna marca sintáctica, de hecho yo con los estudiantes lo he hecho, en el curso de semiología que dicto, o sea, lo hago conscientemente, o sea, rompamos marcas sintácticas a ver qué resulta, ¿cierto?, o trabajar sobre sintaxis construidas y a partir de eso generar el objeto, entonces sí hay mecanismos para adquirirla y desarrollarla.

**P15: Ent Directivo 2- 15:30 [¿ Tú crees que la enseñanza de..] (81:82) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

¿ Tú crees que la enseñanza del diseño puede ayudar al desarrollo de la creatividad?

C: Si, muchísimo, sí, o bloquearla o sea ejercicios en diseño o trabajos en diseño que solamente se enfocan en lo analítico, pues lo que hace es bloquear al estudiante, de hecho ahí siempre hay un salto a un abismo que muchas veces es insuperado y que genera en los estudiantes muchísimo estrés y también frustración, ¿sí?, porque esta es la carga digamos en lo analítico o en lo descriptivoanalítico y en organizar los requerimientos de diseño que es digamos metodológicamente algo que ,pues se ha manejado tradicionalmente y luego ya la resolución llegará a alguna parte de síntesis, el mismo, digamos trabajo tan fuerte que se ha hecho a nivel de análisis, de clasificación, de descripción y todo esto, de requerimientos que son necesarios para llegar a una respuesta proyectual que genera bloqueo en el estudiante, entonces que esta investigación yo pienso que ahí podría aportar mucho , es decir, el que sea algo natural del proceso, de un proceso proyectual si es natural esa fase, es decir, de pasar de lo analítico a lo sintético, o sea, creando los mecanismos para que pueda ser un trabajo propio del proceso y no como un proceso en ruptura que es lo que sucede actualmente, ¿sí?, pues tendríamos menos deserción, menos como desazón en el trabajo de diseño, menos malestar, menos miedo, menos angustia, menos estrés, sí, y si esta investigación puede aportar en eso pues maravilloso.

**P15: Ent Directivo 2- 15:33 [yo trabajaba desde la sintaxis..] (84:84) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

yo trabajaba desde la sintaxis de acción de romper con lo icónico

**P15: Ent Directivo 2- 15:34 [La forma ya está lista entonce..] (84:84) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

La forma ya está lista entonces lo que hay que poner son las funciones, traigamos de lo icónico del objeto pero también rompamos sintaxis, elementos sintácticos

**P15: Ent Directivo 2- 15:35 [también puede ir pues en la ot..] (84:84) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

también puede ir pues en la otra vía, es decir, qué mecanismos pues definen formalmente pues digamos un objeto tradicionalmente, cual es el recorrido histórico que ha tenido entonces eso también ayuda a leerle al estudiante que hay muchas posibilidades de construir que responden a un momento histórico

**P15: Ent Directivo 2- 15:36 [tenemos un planteamiento teóri..] (84:84) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 15:38 construyen las imágenes pero t..

**[Content for linked quote "15:38"]**

construyen las imágenes pero tienen que construir primero todos los conceptos y luego llevarlos a la imagen y a través de qué elementos denotativos y connotativos es que se llega a la imagen, la denotación es la primera referencia, cuando tú ves algo por ejemplo esa silla pues es la primera referencia que les transmite y lo connotativo es todo lo demás que se te viene a la mente

<continued by> 15:39 toda esta serie de ejercicios ..

**[Content for linked quote "15:39"]**

toda esta serie de ejercicios los hacemos porque la idea es que los estudiantes después sean capaces de llevar esos conceptos o bien a la imagen o bien a los objetos

tenemos un planteamiento teórico que es desde Eco, desde Humberto Eco, y entonces pues trabajamos todo lo que es semántica y todos los conceptos, entonces desde esos conceptos se tratan de llevar a la imagen, pero antes de eso hacemos lecturas de imagen, entonces primero viene un ejercicio fuerte de lectura de imagen en que en la clase somos capaces de leer cien imágenes y todos los estudiantes están leyendo la imagen y eso va sensibilizando mucho, luego pasamos al trabajo de construcción de imágenes, entonces la construcción de imágenes

**P15: Ent Directivo 2- 15:37 [construyen las imágenes pero t..] (84:84) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

construyen las imágenes pero tienen que construir primero todos los conceptos y luego llevarlos a la imagen y a través de qué elementos denotativos y connotativos

**P15: Ent Directivo 2- 15:38 [construyen las imágenes pero t..] (84:84) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

15:36 tenemos un planteamiento teóri.. <continued by>

**[Content for linked quote "15:36"]**

tenemos un planteamiento teórico que es desde Eco, desde Humberto Eco, y entonces pues trabajamos todo lo que es semántica y todos los conceptos, entonces desde esos conceptos se tratan de llevar a la imagen, pero antes de eso hacemos lecturas de imagen, entonces primero viene un

ejercicio fuerte de lectura de imagen en que en la clase somos capaces de leer cien imágenes y todos los estudiantes están leyendo la imagen y eso va sensibilizando mucho, luego pasamos al trabajo de construcción de imágenes, entonces la construcción de imágenes

<continued by> 15:39 toda esta serie de ejercicios ..

**[Content for linked quote "15:39"]**

toda esta serie de ejercicios los hacemos porque la idea es que los estudiantes después sean capaces de llevar esos conceptos o bien a la imagen o bien a los objetos

construyen las imágenes pero tienen que construir primero todos los conceptos y luego llevarlos a la imagen y a través de qué elementos denotativos y connotativos es que se llega a la imagen, la denotación es la primera referencia, cuando tú ves algo por ejemplo esa silla pues es la primera referencia que les transmite y lo connotativo es todo lo demás que se te viene a la mente

**P15: Ent Directivo 2- 15:39 [toda esta serie de ejercicios ..] (84:84) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

15:36 tenemos un planteamiento teóri.. <continued by>

**[Content for linked quote "15:36"]**

tenemos un planteamiento teórico que es desde Eco, desde Humberto Eco, y entonces pues trabajamos todo lo que es semántica y todos los conceptos, entonces desde esos conceptos se tratan de llevar a la imagen, pero antes de eso hacemos lecturas de imagen, entonces primero viene un ejercicio fuerte de lectura de imagen en que en la clase somos capaces de leer cien imágenes y todos los estudiantes están leyendo la imagen y eso va sensibilizando mucho, luego pasamos al trabajo de construcción de imágenes, entonces la construcción de imágenes

15:38 construyen las imágenes pero t.. <continued by>

**[Content for linked quote "15:38"]**

construyen las imágenes pero tienen que construir primero todos los conceptos y luego llevarlos a la imagen y a través de qué elementos denotativos y connotativos es que se llega a la imagen, la denotación es la primera referencia, cuando tú ves algo por ejemplo esa silla pues es la primera referencia que les transmite y lo connotativo es todo lo demás que se te viene a la mente

toda esta serie de ejercicios los hacemos porque la idea es que los estudiantes después sean capaces de llevar esos conceptos o bien a la imagen o bien a los objetos

**P15: Ent Directivo 2- 15:40 [mi clase es experimental,] (88:88) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

mi clase es experimental,

**P15: Ent Directivo 2- 15:41 [si uno permite el espacio, yo ..] (88:88) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

si uno permite el espacio, yo único que les dice es: "mira, el asunto es construir un mensaje positivo de Bogotá", cierto, entonces primero hay que pensarse cuál es el mensaje ¿si? y luego también todos los conceptos

**P15: Ent Directivo 2- 15:42 [esto tiene una coherencia visu..] (88:88) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

esto tiene una coherencia visual porque tiene, tiene, la coherencia visual o la coherencia formal se construye pues porque pues, igual, se aplica un código a todo, pues, como una vajilla: está el pocillo, está la, está el plato y todo, pero todo pues tiene una coherencia que uno lo ve: ah, no, esto es una vajilla ¿cierto?, ya lograban, porque yo les pongo a hacer con eso narrativas visuales, ¿cierto? o sea, el conjunto completo cada una dice una cosa pero el conjunto completo todo

**P15: Ent Directivo 2- 15:44 [los estudiantes se van sensibi..] (88:88) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

los estudiantes se van sensibilizando, al principio no es fácil y ellos se dan cuenta

**P15: Ent Directivo 2- 15:45 [pero mira ahí la ruptura que h..] (88:88) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

pero mira ahí la ruptura que hay, o sea, ¿sí?, la capacidad también de generar conceptos y luego llevarlo al ámbito o la forma, por supuesto, y miro imagen luego vamos a llegar a objetos

**P15: Ent Directivo 2- 15:46 [no pues mi clase yo veo dos ho..] (92:92) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

no pues mi clase yo veo dos horas, cualquier cantidad de tiempo para prepararla, para pensar, para cualquier cosa que digo, es un montón de tiempo

**P15: Ent Directivo 2- 15:47 [se le pone al estudiante y ell..] (94:94) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

se le pone al estudiante y ellos tienen que, pues ir diciendo qué denota, qué connota, qué leen ahí, qué tal, para pasar luego, pues claro y hay un montón ¿no?, para pasar luego, pues si además son veinte mil cosas, para pasar luego pues a la construcción de, pues de eso, ¿si ves que es metódico, cierto? esto que se está fundamentando, entonces construcción de imágenes significativas.

**P15: Ent Directivo 2- 15:48 [porque les muestro ejemplos pa..] (94:94) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

porque les muestro ejemplos para que tengan de alguna manera, pues referentes y yo les digo:” esto es lo que quiero que me hagan” ¿sí? entonces a ellos también les va llegando pues a través de todos los sentidos qué es lo que uno está esperando ¿no?

**P15: Ent Directivo 2- 15:49 [O sea que tú les das las herra..] (94:94) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

O sea que tú les das las herramientas , y les das bien la instrucción y todo, gozan después con lo que hacen

**P15: Ent Directivo 2- 15:50 [pues tenía todo pues un discor..] (99:99) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

<continued by> 15:51 no, pues es fácil y ella misma..

**[Content for linked quote "15:51"]**

no, pues es fácil y ella misma se dio cuenta,

pues tenía todo pues un discurso ahí narrativo, claro, errores porque pues

**P15: Ent Directivo 2- 15:51 [no, pues es fácil y ella misma..] (99:99) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

15:50 pues tenía todo pues un discor.. <continued by>

**[Content for linked quote "15:50"]**

pues tenía todo pues un discurso ahí narrativo, claro, errores porque pues

no, pues es fácil y ella misma se dio cuenta,

**P15: Ent Directivo 2- 15:52 [los estudiantes los que jalona..] (109:109) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

los estudiantes los que jalonan, lo importante de que te toque un líder positivo, tengo un estudiante Nicolás, él se queda y al final de la clase: “ay, no sé qué, yo quiero más esto, por aquí”, no pero eso son los que te ayudan un montón porque luego jalonan el grupo, no

**P15: Ent Directivo 2- 15:53 [es que los chinos hoy en día m..] (120:120) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

es que los chinos hoy en día manejan muchas formas, muchos rollos, están metidos en muchas cosas y también tienen muchas incertidumbres

**P15: Ent Directivo 2- 15:61 [“caso exitoso” entonces qué se..] (128:128) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

**Hyper-Links:**

15:59 En ese taller de la Universida.. <continued by>

**[Content for linked quote "15:59"]**

En ese taller de la Universidad Nacional como que establecieron unos indicadores para evaluar casos exitosos de diseño

<continued by> 15:60 con eso ellos van a medir qué ..

**[Content for linked quote "15:60"]**

con eso ellos van a medir qué es y qué no es ¿sí?., qué riesgo.

“caso exitoso” entonces qué se entiende por caso exitoso ¿sí? primero y segundo pues sí, pues se está midiendo algo con relación al diseño, casos exitosos de diseño pues entonces qué es lo que se está teniendo por “casos exitosos de diseño” y que supuestamente eso nos va a incidir a todos

**P15: Ent Directivo 2- 15:69 [casi que uno podría pensar que..] (138:138) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

casi que uno podría pensar que acá pero es que igual que la educación, o sea, uno puede ser el que más se esfuerce porque el estudiante aprenda pero si no quiere, es un principio educativo, o sea, si no quiere pues uno no puede hacer nada

**P15: Ent Directivo 2- 15:73 [No, definitivamente yo sí creo..] (148:148) (Super)**

Codes: [08 Persona Creativa - Características] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

No, definitivamente yo sí creo que los niños, la educación nos para, uno está preparado para eso, se ha fortalecido occidente sobre todo ,ha favorecido más todo lo lógico, analítico , racional, la intuición, esas cosas  $2 + 2 = 4$  ¡uy no!, que bueno, muy inteligente es que ese es el niño más...! pero bueno, otras cosas, lo primero que te están diciendo es: “uy, no desbarate el juguete” y el que desbarata el juguete es un teso porque lo que está haciendo es explorando, cómo es eso, cómo está armado, como es “no, no desbarate” ¿sí?, entonces sí en tanto que los adultos no han sido castrados por la educación, se les ha, no se les ha permitido el desarrollo creo.

**P15: Ent Directivo 2- 15:83 [“bueno ¿y por qué quieres estu..] (164:164) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

“bueno ¿y por qué quieres estudiar diseño?” “no, porque, pues porque yo soy creativo” como un cliché que se dice pero que realmente no tiene ningún fundamento ¿sí?, yo no estoy segura que en el estado actual de la enseñanza del diseño se desarrolle más la creatividad, no estoy segura y me parece también que no por el hecho de ser diseñador es más creativo que otro profesional ¿sí? y bueno, habría que pensar, o sea, si, cuáles realmente son esos como elementos identitarios que queremos que como gremio se nos identifique ¿sí?, si es la creatividad pues entonces sí que deberíamos hacer mucho trabajo para fortalecerla y desarrollarla ¿sí? y también otras cosas, o sea, bueno, qué es lo que vamos a querer que se proyecte de los diseñadores, cuál es ese, esas identidades que queremos que sean reconocidas en un diseñador, pero sobre eso tampoco se ha hecho un trabajo y sobre la creatividad tampoco o sea no, se le dice al estudiante: “sea creativo” o haga innovación y nunca se le dan los parámetros para hacerlo o sea que un estudiante se puede rajarse por eso.

**P15: Ent Directivo 2- 15:85 [Yo pienso que se ha hecho muy ..] (166:166) (Super)**

Codes: [10 Relación Creatividad y Diseño] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

Yo pienso que se ha hecho muy poco trabajo de investigación sobre la enseñanza del diseño, entonces pues las personas que somos profesores en diseño pues somos diseñadores, pero de ahí a ser pedagogos en el diseño pues nos falta mucho, y pues hay algunos profesores que se están formando pues en Magister en Educación y demás y pues esperamos que haya luces, planteamientos, propuestas ¿sí? pero tiene eso, que fuimos formados para ser diseñadores no para ser pedagogos del diseño, entonces realmente no se avanza



mucho en el conocimiento sobre eso, muy poquito, realmente son áreas poco exploradas, ¿no cierto?, por ejemplo de decir: “Bueno, cuáles son las competencias que debe tener un diseñador” o qué entendemos por el diseño, para que igual también de ahí derivemos cuáles son las competencias que debe tener el diseñador o, no, pensamos como estructuralmente o sea, qué requiere la formación de un diseñador, y con base en eso se ha estructurado, pues los planes de estudio, ¿cierto? pero de ahí a que haya pues un trabajo fuerte, sólido, ¿cierto? sobre pedagogía, enseñanza del diseño creo que no hay ¿cierto? que falta mucho y entonces pues lo que se hace pues es que se replica y, claro, está la influencia digamos del medio, del contexto y todo eso que en últimas, no, o sea, mire, pues resulta que también esto es lo que está demandando la sociedad entonces ¡uy no! Entonces formemos en eso, pero que sea así como una cosa sistematizada o planificada y todo eso, creo que nos falta mucho, mucho, mucho pero muchísimo ¿sí? y cada cual finalmente pues termina haciendo lo que le parece, o sea, ¿sí?, yo no sé si eso pasa en todas las áreas y profesiones pero pues sí, y ha quedado pues pensamientos de escuela, pues la Bauhaus y todo y eso ha permanecido ¿sí? pero pues igual también en lo contemporáneo y lo otro pues aquí en la Universidad que tenemos un fuerte planteamiento y enfoque pues que es el que nos da la propia ideología y filosofía de la Universidad con el Paradigma Pedagógico Ignaciano, pero pues igual también en el diseño deben haber unas particularidades de enseñanza ¿cierto? así como de psicología puede ser bueno, sí, la mejor manera para aprender clínica es a través de casos o bueno, en fin, entonces seguramente sí se ha investigado que esa es la mejor manera de aprender ¿cierto? ¿sí? claro aquí pues ha habido ¿sí? trayectorias por las experiencias que no las negamos tampoco, de lo que han dejado distintos maestros, profesores, pero creo que sí falta mucha investigación y eso es un obstáculo pues para el propio desarrollo de la creatividad y también de la formación en diseño. Si creo que la creatividad sí se debe desarrollar en el diseño y en otras áreas pero en el diseño pues creo que es algo que es muy esperado ¿cierto?, se está esperando también como una propuesta ¿sí? que sea capaz de conmocionar finalmente, que si el diseñador se conmociona con el problema, con la situación, con la tensión, en últimas también lo que se espera es que lo que haya como respuesta también sea capaz de conmocionar, de mover algo

\*\*\*\*\*

**P17: Ent Directivo 3- 17:36 [¿Tú crees que la enseñanza del..] (81:84) (Super)**

Codes: [05 Procesos Creativos] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

¿Tú crees que la enseñanza del Diseño Industrial puede desarrollar la creatividad?

R: Sí.

M: ¿En qué medida o de qué manera?

R: Pues en la medida en que uno empieza a promover que los estudiantes generen relaciones complejas. Cuando los estudiantes entran en los primeros semestres, digamos que ellos traen una capacidad, una creatividad, digamos, innata ¿cierto? pero no desarrollada de hecho cuando uno les pide un trabajo, ellos relacionan por lo general las cosas más inmediatas que tienen, es lo natural, muchas veces en esa relación inmediata también hay cosas muy complejas, hay pensamientos muy complejos, pero así ellos construyan pensamientos muy complejos la gran mayoría de las veces no son conscientes de eso o sea, así sean a veces muy creativos, como no son conscientes entonces a veces aciertan en un proyecto y a veces no, todavía no lo saben manejar muy bien

Comment:

Artículo sobre creatividad y diseño, revista mente y cerebro, diferencia entre diseñadores expertos y novatos.

**P17: Ent Directivo 3- 17:37 [en la medida en que se van for..] (84:84) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

en la medida en que se van formando como en el diseño yo creo que muchas veces se pierde también como el ser desprevenido con relacionar conceptos complejos, digamos porque les insistimos mucho en que la construcción conceptual debe ser muy bien argumentada entonces eso les genera muchos miedos, digamos que ellos cuando llegan no tienen esos miedos, pero no lo manejan, entonces los otros tienen miedo pero lo manejan, lo empiezan a estructurar, entonces creo que de alguna manera la formación es buena pero también tiene ese riesgo, que si te traumatizan mucho te vuelves una persona sin riesgos, yo dije por acá “riesgo” entonces cuando uno pierde esa capacidad de riesgo pierde capacidad creativa, porque le da miedo que lo que no esté absolutamente bien argumentado no pueda existir o sea que se le empieza a coger miedo a la intuición que es con lo que uno llega, antes de formarse en la primera clase, el primer día, las relaciones las hace a partir de la intuición, “yo creo esto y no me importa embarrarla” pero después de tanta corrección y tanta rigurosidad, me parece que el riesgo va a veces en detrimento de la capacidad de arriesgarse, no todos la pierden a pesar de todo lo que en términos de las estrategias pedagógicas se hace que a veces me parece que el impacto es negativo “bueno y esto por qué y esto por qué?”, me parece que subvaloramos la intuición, cuando considero que la intuición es un ingrediente clave, no es el único pero es un ingrediente clave para el coctel creativo

**P17: Ent Directivo 3- 17:40 [así pueda ser desarrollada y s..] (84:84) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

así pueda ser desarrollada y se pueda enseñar eso en la universidad, considero que no hay una fórmula y si existiese una fórmula dejaría de ser creativa

Comment:

No método para diseñar.

**P17: Ent Directivo 3- 17:41 [¿si?, y dejaría de ser recreat..] (84:84) (Super)**

Codes: [10 Relación Creatividad y Diseño] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

¿si?, y dejaría de ser recreativa porque la capacidad de recreación del ser humano es lo que lo hace más dinámico, ¿cierto?, que es como volver a crear algo, volver a inventarse una situación, un contexto, un objeto, una relación, etc. Entonces para mí la creación o la creatividad debe ser recreativa permanentemente, recreativa en todo hasta en el sentido lúdico de la palabra, si uno no se goza esto, creo que de entrada le va a quedar muy difícil ser o generar relaciones o proyectos creativos, entonces en sí, yo creo que sí se puede desarrollar, se puede enseñar, creo que se enseña, pero pues tiene sus riesgos.

**P17: Ent Directivo 3- 17:42 [¿tú como docente qué strategi..] (85:86) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

¿tú como docente qué estrategias utilizas para desarrollar la creatividad de los estudiantes?

R: Yo como considero que es importante, aunque no lo único, hacer relaciones distantes conceptualmente hablando, mi estrategia pedagógica tiene nombre propio y se llama “hibridaciones del diseño” que eso es lo que estoy trabajando desde hace mucho tiempo, y es como yo puedo salirme incluso de lo que considero propio de mi profesión o disciplina, ¿si?, y como, digamos que lo primero que yo hago es decirle a mis estudiantes que la creatividad no tiene feudo, no tiene dueño, o sea, los creativos no somos los diseñadores, los creativos somos los seres humanos

**P17: Ent Directivo 3- 17:46 [entonces para mí, pues lo prim..] (86:86) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

entonces para mí, pues lo primero que hago es decirles: “ojo, que la profesión nuestra no es dueña de la creatividad,” y como propongo el tema de la hibridación, pues es cómo yo puedo combinar con disciplinas, pero tratar de que sean disciplinas no tan cercanas, entonces mi estrategia es preguntarles que es lo que más les apasiona de la vida, listo líguenlo con eso, ¿sí?, pues en tanto eso sea una disciplina o algo pues que tenga un cuerpo teórico de conocimiento ¿sí?, pero es fácil de encontrarla así, la gente, casi siempre al principio los estudiantes me dicen cosas como: “voy acá y me quedo”, como “no, a mí me gusta, no sé, la literatura”, les digo: “ok lo que más les guste, ¿bailar’, ok listo, pues baile”, entonces empezamos a analizar el cuerpo como expresión, el cuerpo en tanto comunicación, el cuerpo y las relaciones con el espacio, el cuerpo y el comportamiento, el cuerpo y el movimiento en un entorno social, entonces ya son cosas más lejanas que creo que los estudiantes a veces no se imaginan, entonces trato de mostrarles cosas que ellos no se imaginan que tienen cruces con el diseño, que consideran que son otra cosa, pero como es algo que les apasiona, no algo que yo pongo, no entonces vamos a hibridarlo con lo que a mí me gusta, como a usted no le gusta y no conoce de eso, entonces como estrategia me parece muy motivante, entonces el estudiante empieza a buscar ese camino: el diseño que es lo que está estudiando como profesión y eso que tanto le gusta, así sea el baile, no sé, el cine, ir a cine, deporte, todo tiene, a todo uno le puede encontrar un cuerpo de conocimiento y cómo elaboro yo esta unión, allí me parece que hay algo interesante, tiene que buscar relaciones complejas, insisto en que esa es para mí la base, en la medida en que yo más pueda complejizar un problema me parece que mi mente se amplía y tengo más posibilidades, puedo crear por diferentes caminos, romper más paradigmas, pues es una estrategia que yo utilizo.

**P17: Ent Directivo 3- 17:54 [si yo he enseñado así mi mater..] (102:102) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

si yo he enseñado así mi materia toda la vida para qué voy a cambiar, de hecho tiene que ver con el riesgo pero tiene que ver también con el punto de confort, o sea si a mí me descuadran, si a mí me cambian mi clase y la tengo que hacer distinta pues me toca trabajar más, me incomoda, si yo ya domino esto y ya sé el ejercicio que viene, ya sé cómo evaluarlo, ya sé cuándo está bien y cuándo está mal, ya sé cuándo decirle a un muchacho por qué sacó cuatro uno y el otro por qué sacó cuatro dos y por qué uno sacó nueve y el otro sacó tres y perdió y el otro pasó, a algo nuevo que tiene que ver cómo evaluar, me tiene que meter en problemas, me toca trabajar más entonces es también mi punto de confort y para qué me voy a poner yo a pensar más cosas, a arriesgar

**P17: Ent Directivo 3- 17:64 [entonces ellos tienen que escr..] (123:123) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

entonces ellos tienen que escribir y el proyecto, tienen que estar sensibles a algunos de estos conceptos, si es por ejemplo levedad, qué concepto de levedad, en este recorrido encuentran cómo lo problematizan y cómo leer la propuesta ¿sí?, y eso en cuando tienen el GPS, tú lo bajas del archivo y lo montas en google maps, él tiene coordenadas satelitales y tú montas y te queda el recorrido que hiciste y puedes ver la palabra, quedan unos grafitis; esos son como ejercicios que yo hago que, pues creativos, digamos que rompe el paradigma y tienes que hacer relaciones complejas nuevamente, porque si yo te digo: “piensa en un problema urbano” tú dices: “es que la situación del transmilenio, es que los módulos de venta que les ponen paraguas”, uno piensa en unos problemas que son evidentes pero si tú sales a recorrer la ciudad sin ese paradigma, vas a encontrar otros problemas y recuerden que también una de las definiciones, como eslogan casi de la complejidad es el efecto mariposa ¿cierto? que un aleteo de una mariposa en el Asia puede generar un tornado en Kansas, porque por pequeño que parezca y los sistemas complejos, como tiene la propiedad de la autosimilitud o sea que yo puedo hacer un zoom y este pedacito es tan complejo como el todo, entonces yo puedo encontrar en un problema que aparentemente no es de gran impacto mucho impacto, pero si yo me detengo sólo en los que yo creo que son de alto impacto, pues voy a seguir interviniendo como desde la misma perspectiva, que no es que esté mal, pero si yo intervengo también desde otras perspectivas es también probable que yo acierte pero que acierte desde una postura que nadie o muy pocos han pensado, entonces puede ser mucho más interesante

Comment:

Relación con Omar, sensibilización a los problemas desde un punto de vista no habitual.

\*\*\*\*\*

**P18: Ent Directivo 4- 18:39 [Entonces la creatividad puede ..] (40:40) (Super)**

Codes: [03 Posibilidad de Desarrollo] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

Entonces la creatividad puede o no ser desarrollada, yo definitivamente sí, o sea a eso nos dedicamos, vamos a decirlo de esa manera, ese es el objetivo, el gran objetivo que tenemos los Educadores, los Profesores, los Investigadores y más en las áreas nuestras de Diseño, Estética y de Ciencias Sociales, ese tipo de cosas, o sea creemos firmemente que sí puede ser desarrollada, que debería ser desarrollada, eeh y que hay muchas condiciones que interfieren para que no lo sea, o sea esto es una lucha, lograrla es una lucha, de todo tipo, físicas, sociales, económicas, humanas, dentro de la misma persona pueden haber a veces obstrucciones ó dificultades y entonces, por eso la ubico muy cerca al 100% de ser desarrollada, pero no al 100, porque de todas maneras hay fracasos, hay casos en los que eso no, no es posible.

Comment:

Relación con entrevista Octavio, el desarrollo de la creatividad para unos pocos ya sea por confort o por la conveniencia para la sociedad.

**P18: Ent Directivo 4- 18:43 [¿de qué otra forma se puede de..] (44:44) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

¿de qué otra forma se puede desarrollar?, creo que induciendo en el nuevo Diseñador a producir innovación desde el principio, yo creo que hoy día la innovación pasa menos por un aprendizaje y un bagaje demasiado amplio sobre tradiciones y tradiciones teóricas y pasa más por el Diseñador confiando en sus propias capacidades forjadas hasta ese momento en imaginación, creer en ellas, desarrollarlas y llevarla hasta sus últimas consecuencias, lo cual se traduce, hacer rupturas, lo que decimos al comienzo

Comment:

Relacionado con Carlos Torres y Juan Carlos Gonzalez. cuando hablan de "creerse" creativo, para poderlo ser.

**P18: Ent Directivo 4- 18:44 [¿Utilizas, tú como docente, es..] (45:46) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

¿Utilizas, tú como docente, estrategias para desarrollar la creatividad de tus estudiantes?.

Iliana: Ah, sí totalmente. Yo, eso es a lo que me dedico en mis clases, entonces ¿qué estrategias utilizo?, la primera es evidentemente metodológica, como vamos a decir mejor lógica, porque más que métodos, que son en realidad un poco la forma instrumental como se crea una idea, lo que hay son nuevas lógicas, entonces distintas a la lógica clásica, la lógica aristotélica de que hay algo verdadero y algo falso, distinta a, a la lógica en el cual uno tiene que hacer una idea, convertirla en un producto y luego mirar un uso, lo que yo hago es que ellos piensen en lógicas no clásicas, o sea formas alternativas de crear nuevas ideas, entonces de entrada desde el primer día pido a mis estudiantes que hagan un ensayo, un video y un producto de innovación y no necesariamente referido, o enmarcado dentro de lo que ellos suelen comúnmente llamar diseño, para los estudiantes de diseño, sino perfectamente abierto, enmarcado más como dentro de las personas que son, dentro de los intereses que tienen y dentro de cuál es la razón de ellos para estar aquí y ahora, la razón de la existencia humana, eso motiva mucho y nos motiva a todos, a mí misma, porque es que es lo que le dá sentido

a uno como Profesor, dictando la clase y ellos como estudiantes asistiendo a un momento de la historia en la cual se están creando innovaciones, entonces cada uno de ellos, o en grupos, realmente lo hago más bien en grupos, me gusta este diálogo conjunto, por demás que en todos los cursos hoy día, ya hay estudiantes de todas las, las profesiones, ya no solamente Diseñadores, en grupos producen estas estas innovaciones, entonces vamos produciendo como... el salón de clases es más como un espacio de investigación, como... todos somos investigadores, nos colaboramos y unos a otros colaboran con sus ideas, haciendo que cada una de ellas, sea la mejor posible, al final, hay entonces toda esta motivación para publicarlo o divulgarlo, de acuerdo a si es escrito ó es un producto, llevarlo a concursos, volverlo internacional, porque ésa es otra de las medidas de la innovación o de la creatividad, la creatividad tiene de todas maneras que trascender lo local, trascender lo puramente regional, trascender lo que solíamos llamar *el país, la patria, la tierra*, tiene que ir a volverse completamente universal, porque uno de los elementos que ya se entró la sociedad del conocimiento, que va más allá que el asunto simple de la globalización y del mercado, es que somos una sola especie y una sola sociedad humana y entonces si alguien produce una idea imaginativa, innovadora, buena, debe servir para todos y debe ser suficientemente innovadora, que en ninguna otra parte del mundo la hayan producido, esa es la medida, entonces los estudiantes, trabajan mucho a través de Internet y de redes en internet y pueden rápidamente detectar, qué se ha hecho y qué no se ha hecho y producir ellos entonces su propia idea.

Comment:

Buscar relaciones con practicas que motivan al estudiante desde sus intereses, ver Roberto y Cielo ¿octavio?... ¿discurso propio del grupo de Directivos?

**P18: Ent Directivo 4- 18:51 [yo la evalúo y tengo unos indi..] (48:48) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

yo la evalúo y tengo unos indicadores muy precisos, y los escribo y los entrego al inicio del semestre

**P18: Ent Directivo 4- 18:52 [establecemos cuál es el estado..] (48:48) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

establecemos cuál es el estado del conocimiento en ese aspecto, en ese campo en el cual se va a trabajar y frente a eso se establece la idea más radical posible, o se establecen dos o tres, el estudiante lo hace, dos ó tres, frente a ésas escogemos cuál es la más radical

**P18: Ent Directivo 4- 18:53 [los estudiantes hacen una gran..] (48:48) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

los estudiantes hacen una gran ruptura con lo que se cree que es el Diseño hasta ese momento y ese umbral de lo que se cree que es el..., va, va avanzando conforme pasa el tiempo ¿quién decide cuál es el estado del conocimiento? lo que aportan las revistas indexadas y en general los libros a disposición y la misma comprensión que cada uno va adquiriendo

**P18: Ent Directivo 4- 18:74 [porque los niños todavía no ha..] (62:62) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]

No memos

porque los niños todavía no han aprendido una serie de, de paradigmas y de limitaciones que se aprenden con el tipo de educación, sobre todo escolar, cualquiera, que en general se tiene durante la vida y que está en proceso de cambio, por eso estamos todos aquí como Educadores tratando de cambiar eso

**P18: Ent Directivo 4- 18:78 [tomando en cuenta las edades, ..] (62:62) (Super)**

Codes: [07 Persona Creativa ¿Quiénes son?] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]  
No memos

tomando en cuenta las edades, los estudiantes que ingresan a los Doctorados en este momento, se prefiere que sean bastante jóvenes, relativamente más jóvenes, mucho más jóvenes de lo que antes era, antes a un doctorado, se privilegiaba estudiantes que ya tuvieran mucha trayectoria, como profesores por ejemplo y que tuvieran muchos conocimientos de las tradiciones y el estado de arte de lo que iban a hacer, hoy día al contrario, se prefiere la gente que esté alrededor de los veintiocho años, incluso en algunos casos veintiseis años, porque estas personas todavía son capaces por condición biológica, por una condición cognoscitiva bastante fresca y joven y porque tienen, no tienen miedo! Y pueden producir innovaciones, las personas más mayores, adultas en general, incisito en general, tienen miedo de producir innovaciones, miedo porque hay una comunidad del saber establecida, que les está controlando para que no produzcan rupturas, entonces no desplazan el conocimiento hacia otro lugar que implique entonces todos tener que desplazar

**P18: Ent Directivo 4- 18:82 [hay niños que están demasiados..] (62:62) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]  
No memos

hay niños que están demasiados controlados por sus padres, desde los dos años y ahí ya nada que hacer, ¿cierto?, ó, la misma escuela, colegio, primaria también, los escinde demasiado de sus propios grados de imaginación

**P18: Ent Directivo 4- 18:88 [hoy día por ejemplo para ingre..] (70:70) (Super)**

Codes: [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]  
No memos

hoy día por ejemplo para ingresar a un Doctorado, se está privilegiando estudiantes que por ejemplo tenga un pregra... un pregrado en un área, una Maestría en otra, una Especialización en otra, o un escrito desde otro lugar, etc, ó, también ya consolidados adultos creativos a los que tú puedas enfrentar con los problemas más gruesos de la Humanidad, como los que citamos hace un rato, y que puedan enfrentar una solución que no sea exclusivamente en un campo disciplinario, sino desde varios campos, hoy día tú encuentras ya investigadores que pueden hablarte de manera seria de muchas cosas, de manera seria puede enfrentar un problema de educación, de manera seria un problema de ciencias sociales y lo hagan... y que lo hagan exitosamente, entonces ahí la formación en varios campos, ciertamente, es un "plus", importantísimo

**P18: Ent Directivo 4- 18:89 [pienso que una persona que ent..] (72:72) (Super)**

Codes: [10 Relación Creatividad y Diseño] [11 Enseñanza de la Creatividad en el Diseño]  
No memos

pienso que una persona que entra a Diseño cree que es creativa, ó, considera que va a aprender a serlo, de todas maneras esa persona expresa un gusto por la creatividad, entonces vamos a decir ahí... parcialmente la tiene, la ha adquirido en los años de colegio, que son ya bastantes buenos años en los cuales uno puede decir se ha desarrollado una creatividad ya de cierto grado, de cierto nivel muy importante, pero también, si esa persona ingresa a seguir estudiando, pues una Carrera de Diseño, es porque sabe y reconoce que le faltan otros elementos de ese mismo componente y que sabe, cree y confía que los va a poder aprender, que ciertamente el Diseño, se los vá a poder enseñar.