

El proceso creativo desde una mirada pragmata: experiencia, error y anticipación¹

The creative process from a pragmatist perspective: experience, error and anticipation

[Artículos]

Natalia Carolina Pérez Peña²

Recibido: 06 de noviembre de 2023

Evaluado: 20 marzo de 2024

Aceptado: 03 de abril de 2024

Citar como:

Pérez Peña, N. C. (2024). El proceso creativo desde una mirada pragmata: experiencia, error y anticipación. *Cuadernos De Filosofía Latinoamericana*, 45(130), 44-60. <https://doi.org/10.15332/25005375.9572>



Resumen

El proceso creativo en el diseño en general resulta ser una parte fundamental de su hacer. En su interior, cobija fases, protocolos particulares, diagnósticos, desarrollos conceptuales y, por ende, la integración de información que recoge aspectos asociados a las experiencias particulares, a contextos diversos y a las condiciones propias de enunciación de los creadores y sus productos. En dicho proceso, el error y la posibilidad de anticipar un resultado o una respuesta son el insumo para atender creativamente una problemática y, formular, desde lo extraordinario, lo diferente o lo novedoso la respuesta. Y es desde estos adjetivos que se pretende estudiar la construcción de sentido como la columna vertebral que nutre el proceso creativo y lo fortalece desde el primer momento del proceso de diseño.

Este artículo se propone plantear algunas posibilidades de interpretación del proceso creativo desde una perspectiva semiótica y filosófica, haciendo un recorrido por un repertorio conceptual proporcionado por el pragmatismo peirceano y las teorías semióticas. Para ello, en la primera parte se expone la importancia que tiene la experiencia sensorio perceptual y la necesidad de reconocer el error y lo alótopo como conceptos fundamentales para romper la uniformidad como ley universal. En segundo lugar, se busca establecer el momento de conexión ente leyes físicas y psíquicas desde tres miradas semióticas para comprender el lugar

¹ Artículo derivado del proyecto Posibilidades de encuentro entre la filosofía y la semiótica como referentes conceptuales para la aplicación práctica del proceso creativo en diseño gráfico.

² Docente Universidad Santo Tomás y Universidad Jorge Tadeo Lozano, nataliacarolinaperez@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8896-475X>

que tiene la experiencia en la construcción de sentido. Y, finalmente, se desarrolla la idea de anticipación como parte de una estructura temporal que subyace de modo natural en el proceso creativo.

Palabras Clave: proceso creativo, pragmatismo, diseño, experiencia.

Abstract

The creative process in design in general is a fundamental part of this. Inside, it includes phases, particular protocols, diagnoses, conceptual developments and, therefore, the integration of information that collects aspects associated with particular experiences, diverse contexts and the conditions of enunciation of the creators and their products. In this process, error and the possibility of anticipating a result or response are the input to creatively solve a problem and formulate the answer from the extraordinary, the different or the novel. It is from these adjectives that we aim to study the construction of meaning as the fundamental part of the creative process and strengthen it from the first moment of the design process.

This article aims to raise some possibilities for interpreting the creative process from a semiotic and philosophical perspective, taking a tour of a conceptual repertoire provided by Peircean pragmatism and semiotic theories. To this end, the first part exposes the importance of sensory-perceptual experience and the need to recognize error and allotope as fundamental concepts to break uniformity as a universal law. Secondly, it seeks to establish the moment of connection between physical and psychic laws from three semiotic perspectives to understand the place that experience has in the construction of meaning. And, finally, the idea of anticipation is developed as part of a temporal structure that naturally underlies the creative process.

Keywords: creative process, pragmatism, design, experience.

*Nada de lo que usemos, escuchemos o toquemos
podrá expresarse en palabras de igual manera a
como lo percibimos a través de los sentidos.*

HANNAH ARENDT

*El diseñador debe prever qué va a pasar si hago
esto. Proyectar es prever. Es una tarea de
previsión.*

*El trabajo de diseño es una estructura de
previsiones.*

RUBÉN FONTANA

Romper las reglas: experiencia, ley universal, isotopía y proceso creativo

En *On a New Class of Observations, suggested by the principles of Logic*, Charles Peirce (1877) hace un llamado al estudio de las *sensaciones* desde dos perspectivas: la primera es desde la observación, y la segunda, desde una mirada más amplia o integral, esto es, combatiendo la idea tradicional de las sensaciones últimas sin relación entre ellas. Para precisar lo anterior, el pensamiento peirceano señala que “there are two classes of mental representations, Immediate Representations or Sensations and Mediate Representations or Conceptions. The former are completely determinate or individual objects of thought; the latter are partially indeterminate or general objects” [hay dos clases de representaciones mentales: las *Representaciones Inmediatas o Sensaciones*, y las *Representaciones Mediatas o Conceptos*. Las primeras son objetos de pensamiento completamente determinados o individuales; las segundas, objetos parcialmente indeterminados o generales] (p. 106). Evidentemente difieren, y cuentan con una condición de indeterminación, aunque puedan ser agrupadas en clases o conjuntos.

Esta primera reflexión peirceana convoca un diálogo de su teoría con la *experiencia sensorial* inherente al *proceso creativo*, más allá de lo que se puede experimentar a través de los canales naturales, los sentidos: colores, sonidos, sabores, olores e incluso sentimientos son hechos experienciables. Podrían identificarse en este punto, dos tipos de experiencias estudiadas por la psicología y la lingüística cognitiva que contribuyen con esta discusión; se trata, por una parte, de la *experiencia sensorio-perceptual*, la que resulta de la información recibida del exterior, y por otra, de la *experiencia introspectiva* (Evans y Green, 2006), aquella experiencia interna, subjetiva, particular e incluso única, en quien emprende la construcción de sentido.

Volvamos al primer concepto, las *sensaciones*, que en su tipología (representaciones inmediatas y representaciones mediatas) difieren en la forma en que se originan (pues las primeras son sensaciones que en general provienen del exterior y las segundas se encuentran en la mente), son dispares también en la forma en que se experimentan, pero convergen en un proceso de construcción de sentido que comienza con las primeras y se alimenta o concluye con las segundas. Un ejemplo sobre una experiencia perceptual o representación inmediata es presentado por Charles Peirce en *How to make our ideas clear* (1878) al analizar la recepción de la luz y su intensidad y valor de color, para ello, reconoce la comparación entre lo claro y lo oscuro. Dicha comparación permite una *oposición* como parte del proceso de significación en el que se asocia un concepto a la experiencia de recepción de la luz, es decir, que transita hacia las representaciones mediatas e indicamos que el estímulo es claro o es oscuro. ¿Podría decirse que, al tomar posición por lo claro, lo oscuro es un *error* o viceversa? ¿Cómo establecer si se trata de un *error* o no? Una explicación sería que para describir algo recurrimos a lo que no es, no como un *error* sino como parte natural del proceso de significación en el que convergen las representaciones inmediatas y mediatas.

El *principio de oposición* es descrito por Klinkenberg (2006) como la base de toda descripción que estructura el universo semiótico y se convierte, según lo anterior, en el insumo principal para describir la organización global del sentido. Para ilustrar lo precedente y siendo consecuentes con el concepto de *experiencia sensorial*, el autor señala:

“Se puede por ejemplo afirmar que esta agua está muy caliente”, “está hirviendo”, “lo pondría a uno rojo como una langosta”: todas esas oposiciones modulan el polo “caliente” de la oposición. Pero también se puede decir “esta agua no está particularmente fría”, “está todo menos glacial”, etc.: aquí “caliente” se pone en evidencia por la negación del término que tradicionalmente se le opone, a saber, “frío”. (p. 163)

Solo enfrentados a una oposición de dos o más elementos y tomando decisión sobre uno de ellos, quedaría abandonado el *error* o el acierto. De esta forma se daría cabida a la idea de *error* como parte inherente al proceso de significación de una sensación más allá de la decisión sobre una oposición; oposición en la que la idea de *error* no recibe una lectura peyorativa sino que resalta su condición obligatoria ante una experiencia y su significación.

Volvamos a la perspectiva peirceana para dar continuidad al concepto de error, pero desde las implicaciones de una *ley universal* en la construcción de sentido. El pensamiento peirceano describe las leyes universales como condiciones de *uniformidad*, esto implica que la *regularidad* o lo esperado sea una constante ante un fenómeno susceptible de significación, y así mismo, que la regularidad o uniformidad no responde al error. Estas leyes, que pueden ser aprehendidas por la mente, parecen evitar malos entendidos sobre aquello que se interpreta, pues si responden a algo general y uniforme pareciera no dar lugar a una *ruptura* de la *regularidad* y, por tanto, tampoco al *error*. Son precisamente las uniformidades, para Charles Sanders Peirce (1891), los hechos que requieren una explicación, así lo señala en *La arquitectura de las teorías*:

That a pitched coin should sometimes turn up heads and sometimes tails calls for no particular explanation; but if it shows heads every time, we wish to know how this result has been brought about. Law is *par excellence* the thing that wants a reason. [El que una moneda tirada salga a veces cara y a veces cruz no requiere ninguna explicación particular, pero si sale cara todas las veces, queremos saber cómo se ha producido ese resultado. La ley es, por excelencia, lo que necesita una razón]. (p. 288)

En este sentido, lo regular, uniforme, general o incluso recurrente, ¿resultaría problemático o acaso una motivación para engendrar una explicación? Si estas fueran las opciones, pensaríamos que se trata de una motivación para la *creación*, toda vez que esta se enmarca en la *novedad*, la *originalidad*, el *ingenio*; esto es, lo *diferente*, lo *inesperado*, lo que *no es regular*, es decir, aquello que pretende el creador, el diseñador, y que empieza a poner en evidencia las características del proceso creativo.

Con esta segunda reflexión peirceana llegamos a un nuevo asunto: si de creación se trata, la *uniformidad* como *ley universal* no sería un componente del *proceso creativo*, ¿o

sí? Veamos. Lo *uniforme*, *regular* o *esperado* es el responsable de generar una *expectativa* que se cumple, y que como ya se señaló desde la preocupación peirceana, necesita explicación ante su recurrencia. Pero ¿es lo *irregular*, lo *inesperado*, lo diferente, lo que se enmarca en la *novedad*, lo que no requiere explicación? Realmente no es suficiente saber que no requiere explicación para comprenderlo.

Volvamos ahora sobre dos aspectos relevantes para abrir paso a las ventajas de las *leyes universales*. Por una parte, lo *regular* y *uniforme* se podría apoyar en lo *redundante*, en términos semióticos, en lo isótopo, mientras que lo que no es regular, uniforme o no cumple con lo que se espera encontrar es alótopo.

Un enunciado portador de una redundancia que asegura la homogeneidad de su sentido se llama isótopo (la palabra isotopía designa esta homogeneidad). Un enunciado que viola esta ley de homogeneidad es alótopo (se habla entonces de alotopía). Así, un enunciado lingüístico como “bebo agua” es isótopo, mientras que “bebo hormigón” es alótopo. Un dibujo donde sobre un tronco humano aparece la cabeza humana esperada es isótopo, mientras que el mismo dibujo con una cabeza de caballo es alótopo, y lo será más todavía con un yunque. (Klinkenberg, 2006, p. 150)

Son los enunciados alótopos, irregulares y que no cumplen con una uniformidad en las manifestaciones visuales, los que se persiguen como consecuencia de un proceso creativo. La técnica del cadáver exquisito es un ejemplo de creaciones alótopas, creaciones *inesperadas* que *rompen la expectativa*, la *ley universal de uniformidad* pero que, contrario a la propuesta peirceana, sí necesitan y/o tienen una explicación. Si bien esta técnica se atribuye al surrealismo en términos principalmente poéticos, lingüísticos y de creación colectiva, migra a manifestaciones visuales como se refleja en las figuras 1 y 2.



Figura 1. Izq. Cadáver exquisito creado por Salvador Dalí, André Breton, Gala y Valentine Hugo. Cadáver exquisito, 1932. Museo Reina Sofía.

Fuente: <https://masdearte.com/especiales/ser-papel-o-ser-moderno-tecnicas-contemporaneas-de-dibujo/>



Figura 2. Der. Cadáver exquisito (1938). André Breton, Jacqueline Lamba, Yves Tanguy.

Fuente: <https://ebentancour.com/aranas-marte-guillem-lopez/>

En la obra peirceana, las *leyes fundamentales* son definidas desde la generalización, y sobre la ley de la acción mental se consideran, por un lado, las sensaciones, y por otro, las *ideas* que resultan aptas para reproducirse a sí mismas como sucede con las *sensaciones*; las dos son insumo para el crecimiento de la mente, y por tanto, para la construcción de sentido tanto en la interpretación como en la producción de enunciados alótopos. De esta forma, *sensaciones* e *ideas* comienzan por definir la idea peirceana de una ley del crecimiento de la mente, esa misma que da lugar a una ganancia de experiencia cada vez que una sensación es perturbada, alterada y no corresponde con lo regular o cotidiano. Es entonces la *reiteración*, la *expansión*, la *recurrencia* de una situación la que motiva la *generalización* y, por tanto, la *ley*. Así pues, una vez más lo *esperado* toma su lugar e impide la novedad, pues si una idea se extiende afectando a otras, las permea sin derivar en la *ruptura de la ley*.

Tenemos en consecuencia, por una parte, que hay una explicación sobre el origen de la *ley*, y una *ley única* que responde al crecimiento de la mente a través de la ganancia de *experiencia*; y por otra, que la generalización conduce al *hábito* y favorece la significación de enunciados isótopos pero también alótopos. Este breve recorrido que vincula el concepto de *ley universal*, la *sensación*, las *ideas*, la *expectativa* y la *experiencia* como insumo para la significación de un enunciado isótopo o alótopo, es el esbozo de una hipótesis que busca demostrar cómo una estructura temporal marcada por la anticipación se esconde en un ítem semiótico sobre el que se puede decir algo: íconos, índices y símbolos son bienvenidos aquí.

Materia, mente y evolución: ¿Dónde comienza el vínculo de las leyes físicas y las psíquicas?

La relación entre *leyes físicas* y *psíquicas* podría contemplarse a partir de tres perspectivas; por una parte, la lingüística cognitiva que con la psicología buscan comprender el funcionamiento de la *mente* “sin establecer criterios *a priori*, sino de la mano de la evidencia empírica que se pueda recolectar con respecto a la manera en que los seres humanos hacemos uso de nuestras representaciones conceptuales en la realización de tareas cognitivas” (Pérez, 2019, p. 54). Por otra, en el marco de la primeridad, la secundidad y la terceridad peirceanas en donde “first is the conception of being, or existing independent of anything else. Second is the conception of being relative to, the conception of reaction with, something else. Third is the conception of mediation, whereby a first and second are brought into relation” [el origen de las cosas contiene la idea de Primero; el fin de las cosas, la de Segundo; y el proceso que media entre ellos la de Tercero] (Peirce, 1891, p. 296). Esto sucede no solo desde la posición semiótica, sino también desde la psicología, para la cual jerárquicamente, primero está la sensación, enseguida el sentido de reacción y la concepción integral es tercero. Finalmente, en el mismo sentido, la teoría aplicada a fenómenos específicos, presentada por Torben Grodal (2009) con relación a la *experiencia* del espectador cinematográfico, explica cómo se da el procesamiento de la información, en este caso, auditiva y visual, y que bien podría extenderse en términos generales a la forma en que se interpretan otros estímulos. El autor describe a manera de fases dicho procesamiento que se resume en la sigla Pecma: la primera fase es la percepción, esto es, recibir un estímulo a través del canal visual o auditivo y ubicarlo en el lóbulo cerebral responsable de interpretarlo; la segunda fase es la emoción, relacionada con la etiqueta que recibe dicho estímulo a partir de la participación del sistema límbico, momento consecuente con la idea peirceana del interpretante emocional; la tercera fase es la cognición, que puede interpretarse como un *insight* interpretativo; y, por último, presenta la *acción* motora o *respuesta* que emite el cuerpo una vez se han cumplido las fases anteriores. Este procesamiento se puede observar en la figura 3.

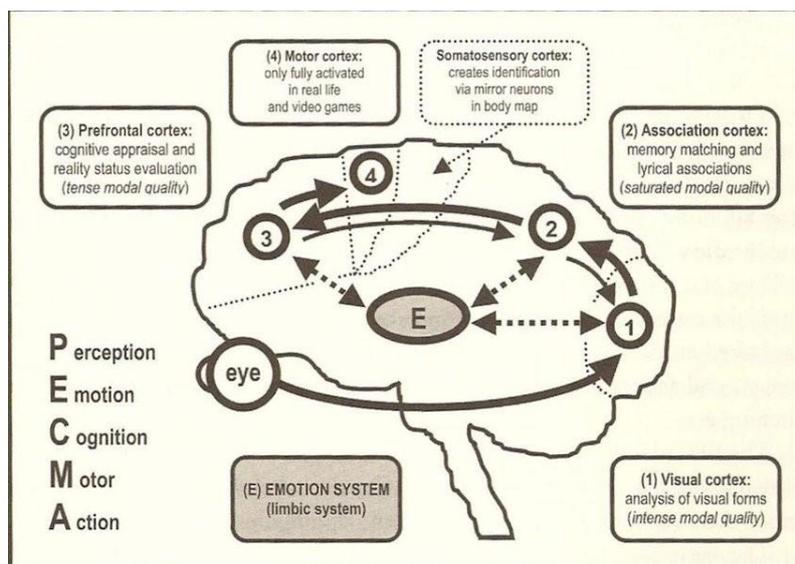


Figura 3. El modelo del flujo Pecma.

Fuente: Grodal, T. (2009). *Embodied Visions. Evolution, Emotion, Culture and Film*.

Un comienzo desde el estímulo *sensorial* que al entrar en contacto con los sentidos activa la intervención *psíquica*, transversaliza estas tres posibilidades de vínculo entre lo físico y lo psíquico. No obstante, aunque el proceso comienza con la parte sensorial, los elementos de una noción dualista que relaciona *materia* y *mente* resultan co-determinantes, pues sin los sentidos no sería posible recibir el *estímulo* que procesa la *mente* y sin la participación de la *mente* no habría lugar para construir sentido sobre el mismo. En cualquier caso, la expansión de la mente se da por las sensaciones y las ideas que, al heredar sus contenidos, promueven cierta regularidad, uniformidad y, por tanto, un hábito.

¿Es entonces el hábito lo que el proceso creativo busca combatir? Si bien en el plantemiento peirceano nos hemos acostumbrado a referirnos a las ideas como algo reproducible y, por tanto, similares o distintas entre ellas y susceptibles de ser transferidas entre mentes, lo cierto es que, una vez expresada o materializada una idea, esta desaparece, y si se retoma para expresar algo relacionado, se trata de otra idea:

[...] “it is clear that an- idea once past is gone forever, and any supposed recurrence of it is another idea. These two ideas are not present in the same state of consciousness, and therefore cannot possibly be compared”. [está claro que una idea, una vez pasada, se ha ido para siempre, y que cualquier supuesta reaparición suya es otra idea. Esas dos ideas no están presentes en el mismo estado de conciencia, y por tanto no pueden posiblemente compararse]. (Peirce, 1891, 313-314)

Esta misma situación se presenta en un *proceso creativo* en el que lo que se crea es resultado de otra idea, proceso, pieza gráfica, objeto, referente que ahora se transforma, se reforma y emerge como un nuevo desenlace, como se observa en las figuras 4 a 7 en las que, retomando referentes e insumos visuales, surgen nuevas creaciones.

Una hipótesis que anticipa este apartado radica en reconocer la discrepancia como explicación de la novedad en el *proceso creativo*. Para ello, reconozcamos que en el pensamiento peirceano las leyes de la *uniformidad* se hacen generales a razón de la *evolución*; esto implica que se adhieran y naturalicen. Sin embargo, la evolución misma erige condiciones diversas que determinan el impacto de las *leyes*, haciéndolas hasta cierto punto falibles, y abriendo el espectro a *lo inesperado, lo novedoso, lo diferente* que, en todo caso, también busca justificarse o explicarse.

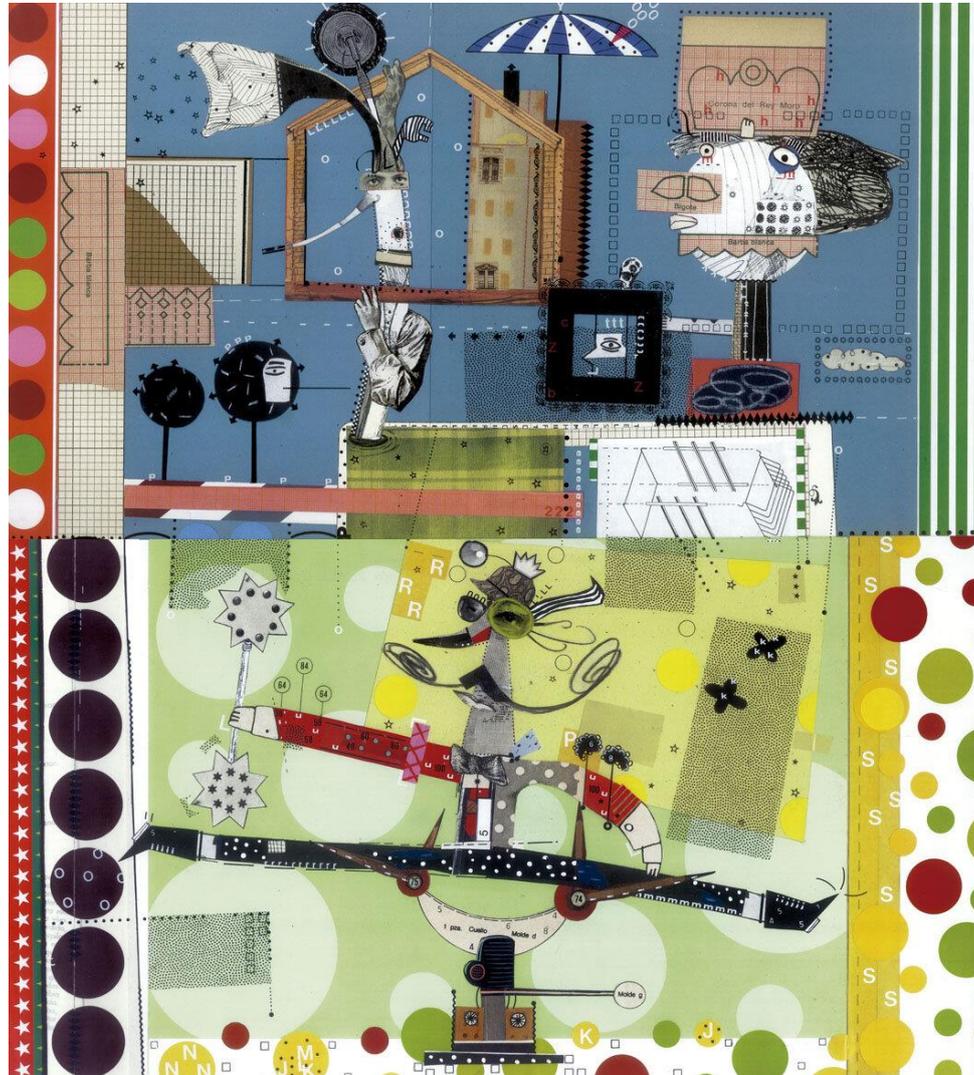
Just as, when we attempt to verify any physical law, we find our observations cannot be precisely satisfied by it, and · rightly attribute the discrepancy to errors of observation, so we must suppose far more minute discrepancies to exist owing to the imperfect cogency of the law itself". [Igual que, cuando tratamos de verificar cualquier ley física, encontramos que no puede satisfacer de forma precisa nuestras observaciones, y atribuimos correctamente la discrepancia a errores de observación, así tenemos que suponer la existencia de discrepancias mucho más diminutas debidas a la fuerza imperfecta de la ley misma] (Peirce, 1891, pp. 288-289)

Esta consideración flexibiliza la mirada sobre las *leyes universales, el error y la generalización*. Algunas piezas que ilustran lo anterior se presentan con la obra del diseñador gráfico alemán Christoph Niemann (figuras 4 y 5), la diseñadora gráfica mexicana Ixchel Estrada (figuras 6 y 7) y el diseñador Dr. Alderete que, si además de ser susceptibles de un análisis semiótico, dan lugar a un reconocimiento de una reflexión pragmatista en la comprensión del funcionamiento del proceso creativo.



Figuras 4 y 5. Ilustraciones del diseñador gráfico alemán Christoph Niemann.

Fuente: Niemann, C. (s.f.). <https://www.christophniemann.com/detail/sunday-sketches-2/>



Figuras 6 y 7. Ilustraciones a partir del trabajo análogo y digital mediado por collage de la diseñadora gráfica mexicana Ixchel Estrada.

Fuente: Estrada, I. (s.f.).

<https://www.ixchelestrada.com/galera/hc53uyz1y4eg6ovhhOedr7u7x120yc>



Figura 8. Fuente: Dr. Alderete (2013). Mambo Jambo. Impacto inminente.
<https://jorgealderete.com/proyectos-personales/>



Figura 9.

Fuente: Dr. Alderete (2018). *Sonorama Dos*. Ciudad de México: La caja de cerillos.
<http://jorgealderete.com/sonorama-dos/>

Es el individuo quien se transforma, permea y moldea por las leyes y/o por su entorno. Tal vez el paradigma tradicional del ser humano como construcción social tenga cabida aquí. Nos adaptamos al entorno, pero así mismo, la *cultura* nos moldea. Contamos con unas condiciones *biológicas innatas* y estamos expuestos a recibir unas *experiencias* que alimentan un repertorio de información que se activa para construir sentido. Esta idea coincide con el análisis peirceano de la expansión de la mente y con las representaciones inmediatas, e incluso con Esther Pascual (2012) y Gilles Fauconnier (1994), para quienes la construcción de sentido se da con la activación de los espacios mentales en la integración conceptual y quien expone los desarrollos sobre este tema. En tal sentido, volviendo a la mirada peirceana:

If evolution has been brought about in this way, not only have its single steps not been insensible, as both Darwinians and Lamarckians suppose, but they are furthermore neither haphazard on the one hand, nor yet determined by an inward striving on the other, but on the contrary are effects of the changed environment, and have a positive general tendency to adapt the organism to that environment [Si la evolución se ha producido de esta manera, no sólo sus pasos singulares no han sido imperceptibles, como suponen tanto los darwinianos como los lamarckianos, sino que además no son ni aleatorios, por un lado, ni tampoco determinados por un esfuerzo interno por el otro, sino que, por el contrario, son efecto del entorno alterado, y tienen una tendencia general positiva a adaptar al organismo a ese entorno] (Peirce, 1890, p. 291)

Lo anterior se vincula inexorablemente con la evolución del ser humano en su desarrollo biológico y cultural (Edelman y Tononi, 2000), pues los aspectos innatos se adhieren a la biología; y las reacciones de nuestro organismo, los aspectos adquiridos, por su parte, responden a la cultura y a todo aquello que aprendemos. Los dos son responsables de la forma en que construimos sentido, pues hacen parte de la información empleada para reaccionar ante un estímulo.

De la anticipación como armazón para el proceso creativo

En la evolución del pragmatismo norteamericano (hacia 1925), el pragmatismo es reconocido como una ampliación del empirismo histórico que insiste en los fenómenos consecuentes y no *antecedentes*. Pero, aunque no insiste en los hechos *antecedentes*, no los deja de lado, pues son los que dan origen a una cuestión filosófica, al pensamiento, a la *creación*. En este sentido, el *pensamiento*, los *conceptos*, las *teorías* e incluso la *experiencia* serían instrumentos para la *creación*. Uno gesta al otro: el pensamiento a los conceptos, los conceptos a las ideas, las ideas a las teorías y las teorías a la experiencia en la medida en que las ponen a prueba. En todo caso, se podrá decir que se trata de una relación co-determinante que no responde a una dimensión cronológica lineal, unos se necesitan a otros.

Así entonces, coincidiendo con la idea deweyana, el pragmatismo y el experimentalismo instrumental encuentran en el individuo su condición de portador del *pensamiento creativo*, autor de la acción. Con esto quedaría claro que es el agente quien experimenta, piensa, forma conceptos, ideas, teorías y responde a los propósitos que él

mismo determina, y aunque se hable de la mente como vehículo de la creación experimental, es el individuo, quien a partir de una predisposición *biológica*, sus *creencias* y el repertorio de información consolidada en la *experiencia introspectiva*, decide el proceso creativo que se seguirá para romper la *ley universal* de la *uniformidad*, del cumplimiento de la *expectativa*.

Entre los ensayos del primer volumen de *Essential Dewey*, titulados *The Development of American Pragmatism* (1925) y *From Absolutism to Experimentalism* (1930) John Dewey señala que para el pragmatismo la mente es de índole *experimental* y que el contenido racional de una palabra o expresión reside en sus *implicaciones concebibles* sobre la conducta de la vida, y agrega que si uno es capaz de definir con precisión *todos* los fenómenos experimentales concebibles que *podieran* implicar la afirmación o la negación de un concepto, tendrá una definición completa. Esto erige un camino para encontrar desde la indagación dialógica, la relación entre la idea de *totalidad* cuando se habla de *todos los fenómenos experimentales* y los que *podieran implicar una afirmación o negación*. Nuevamente nos enfrentamos a una oposición. Conviene aquí detenerse a reflexionar cuán factible resulta para el individuo, para su mente, incluir de forma categórica *todo* cuanto sea concebible en relación a un fenómeno *experimental*.

En relación a este asunto, el *proceso creativo* puede abordarse como fenómeno experiencial al propiciar una participación activa del agente que lo desarrolla; al respecto, puede decirse que de forma episódica surgen creaciones en respuesta a un estímulo recibido, como cuando, ante una situación incómoda, un comentario gracioso permite responder de modo fluido, amable y adecuado a la misma. Al estudiar el *proceso creativo* en un campo disciplinar artístico o de diseño, se identifican etapas que permiten reconocer las implicaciones del mismo. Longoria, Cantú y Ruiz (2006) compilan las siguientes tres propuestas sobre las fases del proceso creativo; la versión de Joseph Wallace planteada en su libro *The art of thought* escrito en 1926, contempla cuatro fases: preparación, incubación, iluminación y verificación. Alex Osborn (1960) creador del brainstorming y Sidney Parnes plantearon el método de solución creativa de problemas o CPS al interior de su Centro Internacional de Estudios de Creatividad y lo resumieron en siete fases: orientación, preparación, análisis, ideación, incubación, síntesis y evaluación; y Mauro Rodríguez (1985) propone las fases de cuestionamiento, acopio de datos, incubación, elaboración, comunicación o publicación y retroalimentación.

Estas propuestas tienen en común tres aspectos: el primero es que parten de lo que existe, reconocen el problema y estudian su estado actual; esto quiere decir que parten de la generalidad pues necesitan conocerla para romperla. El segundo es que depuran lo abordado para sintetizar en lo elemental, es decir, toman una decisión frente a las opciones de información que se presentan, lo que significa que el principio de oposición condiciona una decisión. Y el tercero es que proponen y evalúan su propuesta, esto es, cuán general o novedoso es el resultado. Finalmente, la lectura del proceso enmarca una línea temporal, una *estructura de anticipación*, una necesidad por prever, proyectar y hacer mérito a una estructura de previsiones, tal como lo propone Rubén Fontana en el epígrafe de este texto.

Por otra parte, si bien el pensamiento peirceano busca interpretar la universalidad de los conceptos en la *experiencia* y para ello se basa en *todos* los fenómenos, señalar que se seleccionan los que pudieran implicar la idea de *totalidad* no podría tener lugar completo aquí. Además, en el marco de una definición de *proceso creativo*, de llegar a contar con la universalidad de posibilidades, la *novedad*, la *sorpresa*, el *cambio*, sería limitado o nulo. Así entonces, el *gusto por pensar*, que se presenta e infiere en el primer volumen de *Essential Dewey* (1998), sería el camino para atender adecuadamente a la *creación*, en la medida en que el gusto por pensar impide la inmunidad de pensamiento ante las *experiencias* sobre las que no hay que desarrollar resistencia y serán insumo para la creación.

Entonces, ¿qué pasa con esas experiencias sobre las que no hay que desarrollar resistencia? “One of the most marked features about the law of mind is that it makes time to have a definite direction of flow from past to {future”. Uno de los rasgos más sobresalientes de la ley de la mente es que hace que el tiempo tenga una dirección definida de flujo del pasado hacia el futuro] (Peirce, 1892, p. 323). Esta cita peirceana de *El análisis del tiempo*, marca la dirección de la discusión en la medida en que recoge en una relación unidireccional el impacto del pasado al futuro, e incluso al presente, pero nunca hacia el pasado. Si vinculamos a esto la propuesta deweyana de que toda idea que nos formamos de un objeto es una idea de sus posibles efectos, estos posibles efectos implican la creación de algo a futuro y sus consecuencias. Para el kantismo, el concepto que mejor define la anticipación estaría del lado de lo *a priori* mientras que para la posición peirceana se trata de lo concebible. Pero acaso, ¿siempre hay una condición de anticipación para validar un significado, una experiencia o en este caso el *proceso creativo*?

Adentrándonos en la máxima pragmática que defiende la idea del conocimiento en clave prospectiva en cuanto a sus resultados se refiere pero que toma distancia de lo absoluto en cuanto sus verificaciones no cabe duda que el conocimiento se logra en la medida en que se proyectan unas posibilidades, es decir, lo concebible. Sin embargo, dentro de lo concebible se hallan unas condiciones anteriores que alimentan la *anticipación* como insumo para la *acción*, lo que quiere decir que de una u otra forma nos preparamos para lo que viene, en otras palabras, lo *anticipamos*.

Esta afirmación se puede comprender mejor desde la definición que John Dewey ofrece de las *creencias* como reglas de acción en las que el pensamiento interviene como un paso en la producción de *hábitos* de acción, esto es, a futuro. Comienza de este modo a tomar forma la importancia de las *creencias* como insumo de *anticipación*, y para comprender los problemas filosóficos y las consecuencias de las acciones, pues las conductas que cambian en relación a las creencias que hemos tenido el derecho de escoger por adhesión a dogmas que se basan en la experiencia terminan siendo una tendencia hacia la acción. En todo caso, no es posible prever toda circunstancia, de manera que la sorpresa en la respuesta o acción mental o la *incertidumbre* de la acción mental será el insumo más valioso de un *proceso creativo*, en la medida en que genera una *ruptura*,

cierta incomodidad y exige un *esfuerzo* por liberarse de una zona de confort productiva o de significación pese a lo que señala Charles Peirce (1892) (1992) en *La incertidumbre de la acción mental*:

In whatever manner the mind has reacted under a given sensation, in that manner it is the more likely to react again; were this, however, an absolute necessity, habits would become wooden and ineradicable, and no room being left for the formation of new habits, intellectual life would come to a speedy close. Thus, the uncertainty of the mental law is no mere defect of it, but is on the contrary of its essence the truth is, the mind is not subject to "law," in the same rigid sense that matter is. It only experiences gentle forces which merely render it more likely to act in a given way than it otherwise would be. There always remains a certain amount of arbitrary spontaneity in its action, without which it would be dead". [De cualquier manera, el que la mente haya reaccionado bajo una sensación dada, es más probable que reaccione otra vez de esa manera. Sin embargo, si eso fuera una necesidad absoluta, los hábitos se tornarían rígidos y dejarían de ser erradicables, y sin espacio para la formación de nuevos hábitos la vida intelectual terminaría rápidamente. Por tanto, la incertidumbre de la ley mental no es un mero defecto suyo, sino que, por el contrario, pertenece a su esencia. La verdad es que la mente no está sujeta a "ley" en el mismo sentido rígido en que lo está la materia. Sólo experimenta fuerzas suaves que meramente hacen más probable que actúe de una manera dada de lo que sería de otro modo. Siempre permanece una cierta cantidad de espontaneidad arbitraria en su acción, sin la cual estaría muerta. (p. 329)

A modo de conclusión

Al profundizar en las cualidades de la experiencia, John Dewey nos deja ver la potestad que tendría la *experiencia* al ofrecer promesas y despertar deseos. Es evidente que al ser la experiencia un concepto que debería fundarse en el sentido común, sea cotidiana, natural, recurrente y por lo tanto dinámica, es este dinamismo en el que se soporta el *proceso creativo*. Analizar un *principio de oposición* entre la fijeza y lo dinámico convoca un llamado urgente a la *novedad* que debe engendrar el *proceso creativo* en el que la estaticidad no tiene cabida, pues estancaría el proceso. Por lo anterior, la diversidad, la pluralidad y la disparidad de posibilidades prospectivas de un concepto o expresión que se nutre de la experiencia pasada debe dar lugar a una fe en dicha diversidad, que favorezca el disfrute del descubrimiento y, por ende, del proceso creativo.

Entonces, ¿cómo se alimenta el proceso creativo desde las reflexiones pragmatistas? La respuesta se halla, por una parte, en el repertorio experiencial mediado por un entorno cultural, pero dentro del que la experiencia particular pasada marca la pauta. Por otra parte, en la condición casi natural de *anticipación* que rige la construcción de sentido sobre cualquier fenómeno, pues lo *precedente* es esencia y lo anterior es insumo, es *anticipación* y es el responsable de preparar para la *experiencia* futura, que en este caso se enmarca en la *creación*, el cambio, la proyección y en el ir más allá de lo desconocido.

Estos aspectos pueden resumirse parafraseando a John Dewey (1917) en su texto *The need for a recovery of philosophy* al señalar que: la anticipación es más primaria que el recuerdo, con lo que la memoria ocuparía un segundo lugar. La proyección es más

primaria que el recuerdo. Y la prospectiva es más primaria que la retrospectiva. Es decir que el deseo por descubrir algo más allá de lo meramente visible, o incluso experiencial, refiriéndonos a otro tipo de sensaciones, es la motivación para responder al flujo continuo en el que el individuo se ve inmerso y es solo esta condición la que da cabida al *proceso creativo*. La experiencia es entonces el insumo para el proceso y el progreso creativo, pues las acciones encaminadas a descubrir lo desconocido son una invasión al futuro. Pero es la *experiencia interna*, descrita por la psicología cognitiva e incluso, y por John Dewey (1925), es la que recoge los acontecimientos puramente personales que el agente siempre tendrá a disposición, pues le pertenecen solo a él, a su individualidad y es esta la que propicia la novedad más alta del *proceso creativo*.

Estas consideraciones fundamentan mi propuesta en relación a la necesidad y pertinencia de la *anticipación* en una única dirección con miras a la resolución de un *proceso creativo* pues el valor que tiene la recuperación imaginativa del *pasado* es indispensable para la invasión exitosa del futuro. La expectativa no se cumple, pero favorece el proceso creativo. Recogiendo estas reflexiones, podría decirse entonces que cuando nos hacemos conscientes de las conexiones entre sensaciones y cómo estas se articulan a una regla, estamos siendo gobernados por un hábito, y este hacerse consciente es el inicio del despertar del *proceso creativo*.

Referencias

- Edelman, G. y Tononi, G. (2000). *Consciousness: How matter becomes imagination*. Londres: Faber.
- Evans, V. y Green, M. (2006). *Cognitive Linguistics: An Introduction*. Mahwah: Lawrence Erlbaum Associates.
- Fontana, R. (s.f.). Seminario sobre sistemas de identidad gestionado por Foroalfa..
- Fauconnier, G. [1985] (1994). *Mental spaces: Aspects of Meaning Construction in Natural Languages*. Cambridge: Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/CBO9780511624582>
- Grodal, T. (2009). *Embodied Visions. Evolution, Emotion, Culture and Film*. Oxford: Oxford University Press. <https://doi.org/10.1093/acprof:oso/9780195371314.001.0001>
- Houser, N., & Kloesel, C. (Eds.). (1992). On a New Class of Observations, Suggested by the Principles of Logic (1877). In *The Essential Peirce, Volume 1: Selected Philosophical Writings' (1867–1893)* (pp. 106–108). Indiana University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvpwhg1z.11>
- Houser, N., & Kloesel, C. (Eds.). (1992). How to Make Our Ideas Clear (1878). In *The Essential Peirce, Volume 1: Selected Philosophical Writings' (1867–1893)* (pp. 124–141). Indiana University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvpwhg1z.13>
- Houser, N., & Kloesel, C. (Eds.). (1992). The Architecture of Theories (1891). In *The Essential Peirce, Volume 1: Selected Philosophical Writings' (1867–1893)* (pp. 285–297). Indiana University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvpwhg1z.26>

Klinkenberg, J. M. (2006). *Manual de semiótica general*. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano.
<https://doi.org/10.2307/j.ctv2175px2>

L. A. Hickman y T. M. Alexander. (Eds.). (1998). The need for a recovery of philosophy (1917). En: *The essential Dewey*. Volumen 1. Pragmatism, Education, Democracy. . Broomington: Indiana University Press. Pp. 46-70.

L. A. Hickman y T. M. Alexander. (Eds.). (1998). Nature, communication an meaning. From experience and nature. (1925). En: *The essential Dewey*. Volumen 1. Pragmatism, Education, Democracy. . Broomington: Indiana University Press. Pp. 50-66.

Longoria, R., Cantú, I. H. y Ruiz, D. S. (2006). *Pensamiento creativo*. Editorial: Universidad Autónoma de Nuevo León y Cecsca.

Osborn, A. F. (1960). *Imaginación aplicada: principios y procedimientos para pensar creando*. Madrid: Velflex

Pascual, E. (2012). Los espacios mentales y la integración conceptual. I. Ibarretxe -Antuñano y J. Valenzuela. (Eds.). *Lingüística Cognitiva* (pp. 147-155). Barcelona: Anthropos Editorial.

Rodríguez, M. (1985). *Manual de creatividad, los procesos psíquicos y el desarrollo*. México: Trillas.

Wallace, J. (1926). *The art of thought*. London: C.A. WTATS & CO. LTD. Disponible:
<https://nla.gov.au/nla.obj-502468959/view?partId=nla.obj-502469854#page/n5/mode/1up>