



EXPERIENCIA Y POTENCIA

Pedro Alexander Sosa Gutiérrez¹

-
- 1 Licenciado en Ciencias de la Educación, Artes Plásticas y Magister en Educación, Estudiante del Doctorado en Pedagogía y Didáctica, UPTC. Docente Ocasional de Tiempo Completo, Facultad de Ciencias de la Educación, Escuela de Artes Plásticas de la Universidad Pedagógica y Tecnológica de Colombia. Adscrito al Grupo de Investigación Filosofía, Sociedad y Educación, GIFSE, en la Línea de Investigación: Arte, Estética y Educación Artística.
Contacto: pedro.sosa@uptc.edu.co

Existe, en todo acto de creación, algo que resiste y se opone a la expresión. Resistir, del latín sisto, significa etimológicamente “detener, mantener inmóvil” o “detenerse”.

Este poder que suspende y detiene la potencia en su movimiento hacia el acto, es la impotencia, la potencia-de-no. La potencia es, entonces, un ser ambiguo que no sólo puede una cosa como su contrario, sino que contiene en sí misma una íntima e irreductible resistencia.

Si esto es verdad, entonces debemos considerar el acto de creación como un campo de fuerzas en tensión entre potencia e impotencia, entre poder y poder-no actuar y resistir.

Giorgio Agamben

El Fuego y el Relato, 2014, pp. 39-40).

Una dificultad de la relación Creación-Experiencia está asociada con las múltiples y superficiales ideas que tenemos sobre la idea *experiencia*. Coloquialmente hemos cimentado opiniones sobre la *experiencia* ligadas especialmente a la apreciación subjetiva de una situación, a la anécdota, al relato, al ‘aprendizaje’ producto de ella, o las emociones que suscitaron un evento o situación. En cierto sentido, todas estas son formas de *experiencia* que han sido decantadas por la atención, recuerdos y memoria de los sujetos que la sufren; de algún modo, esto permite la aparición de tantas ideas de *experiencia* como

individuos. El intento por estudiarla puede considerarse como innecesario, ya que ésta tiene linderos inestables y difícilmente reconocibles, no tiene mecanismos de acción definidos, ni ‘métodos’ o ‘metodologías’, de igual manera tiene problemas para ser descrita de forma razonada. Así, el estudio de la idea *experiencia* solo resulta inquietante y significativa en tanto se convierte en posibilidad. Curiosamente la *Creación* tiene condiciones muy similares, asociadas a lo inestable, indeterminable, e inobservable; aspectos que comparten en su condición más primaria con la experiencia, como son “la imposibilidad de objetivación y la imposibilidad de universalización” (Larrosa, 2003 p. 3).

De esta forma, el hombre como creador, tiene casi que la obligación de usar su experiencia, su inteligencia y el mundo que ha recuperado y construido para sí, en las acciones que implican crear; además, debe comprender cada situación y disponerse de manera casi ritual para ésta. Así, como creador, él puede vivirla como experiencia y abandonar el supuesto moderno de adoptarla como una sustancia. Sólo de esta forma el sujeto puede ver que la Creación es un efecto y/o un momento. Ya se dijo frente a esto:

La creación como experiencia es el resultado de una serie de acontecimientos, que no siempre están ligados y mucho menos son consecuencia unos de los otros. La creación como experiencia es una acción confusa y compleja de delimitar y explicar, en ella el individuo produce o encarna una transformación que se ha

venido construyendo a través de diferentes momentos o acciones, en algunos de forma espontánea y en otros a través del estímulo que proviene del exterior al sujeto (Sosa G., P. & Arciniegas R., W. 2021 p. 188).

Con el fin de ver y entender esta particular condición de la Creación, resulta casi inevitable mostrar —a través de algunas historias de vida o experiencias de creación—, cómo ésta se constituye en potencia, pero sobre todo cómo la Creación está ligada inevitablemente con la experiencia y la resistencia. En ese sentido, retomaré las historias de vida de tres creadores que se presentaron en la serie *Abstract: The Art of Design*. Esta serie estuvo bajo la dirección de Scott Dadich, Morgan Neville y Dave O'Connor y fue hecha entre los años 2017 y 2019 por las productoras RadicalMedia y Netflix. *Abstract*, tuvo como interés fundamental mostrar las historias de vida y experiencias de catorce creadores que sobresalen en el campo del diseño. Esta serie parte del quehacer de cada uno de los invitados, y relata en buena medida la experiencia que les ha permitido ser destacados como creadores, y cómo lograron establecer esa particular relación de la vida con su objeto de interés. Al ver de manera desprevenida la serie, resulta muy interesante entender las estrategias que desarrolla cada uno de los invitados, así como su particular proceso y concepción de la Creación. Cada creador citado permite ver y entender algunos elementos para la creación, que nos ayudan a pensar en cómo la Creación es potencia y resistencia. Esto se hace pensando en las palabras de Davis, G. y

Scott (1975), quienes dicen que es imposible estudiar la Creación porque es un proceso en movimiento, que se da en el cerebro e involucra todo el cuerpo; sólo podemos ver algunos conceptos o aspectos subyacentes, que son apenas superficiales.

Creación-Lentitud

La serie ya nombrada, presenta en el primer capítulo al diseñador gráfico e ilustrador alemán Christoph Niemann. Su historia comienza con cierta timidez, haciendo una síntesis en torno a su trabajo y mostrando que, en general, su acción se posiciona en un pequeño espacio donde todo tiene relación con él mismo: su computador, su mesa, sus lápices, sus juguetes, su lámpara, sus papeles. Inicialmente se plantea una pregunta: —que hemos visto en diferentes autores en el inicio de este texto—: ¿Cuál es la fórmula perfecta para crear arte? Más adelante en la narración del documental hace una pausa e intenta dar una respuesta a partir de su experiencia, y lo asocia con lo que él llama “momentos de locura”, es decir, él no tiene claro cuál es el proceso que sigue, solamente se desprende de la racionalidad aritmética del mundo y sus equivalencias, y espera que esos “momentos de locura” le den la oportunidad de ser creador.

Christoph Niemann entiende la vida y el trabajo separados, y así se lo quiere hacer saber al equipo de producción; sin embargo, el productor del documental le insiste que eso no puede ser, que es indispensable contar algunos aspectos de su vida, con el fin de entender su manera

de vivir, hacer y pensar, ya que el documental quiere mostrar cómo estos aspectos influyen o dan sentido a sus ejercicios de creación. Siendo condescendiente, empieza a mostrar algunas de sus rutinas entre las que están ir al museo de arte, describir imágenes o escenas que están a su alrededor, hacer malabares y la falta de planificación en su propia vida. Este último aspecto resulta siendo otro insumo para la creación, muy particular en él, y lo asocia con la lentitud.

En un momento, dentro del documental, presenta a la lentitud como centro de su experiencia de creación, recalca que el texto *The Discovery of Slowness* del alemán Sten Nadolny (2005), cambiaron radicalmente su forma de percibir el tiempo y de entender la vida. Así, para Christoph Niemann “la lentitud” —además de los “momentos de locura”— resulta siendo fundamental en su proceso creativo.

Este breve y superficial resumen del capítulo dedicado al ilustrador y diseñador, busca decantar algunos de los elementos que son objeto de nuestro interés. En primer lugar, los “momentos de locura” y en segundo lugar “la lentitud”. Estos aspectos que permiten y/o le dan sentido a la creación en el trabajo de Christoph Niemann, son insumos singulares que muestran lo que representa la Creación como experiencia y resistencia para él. Aunque parece natural, resulta muy significativo entender que en los llamados “momentos de locura”, puede reconocerse como creador, y que su espacio no es, como ya lo había

mencionado, un lugar; es por el contrario un estado mental asociado a lo que llamamos “locura”, tal vez entendida como lo opuesto a la razón, y/o una franja temporal, delimitada por “momentos”, que es una unidad de tiempo altamente subjetiva. Así, este primer elemento parece escapar a la relación lineal que hemos establecido con el tiempo y, por otro lado, la locura permite desbordar las retículas de la normalización.

El segundo elemento, “la lentitud”, aparece de manera gráfica en la primera escena de *Abstract*. En ella puede verse a Christoph Niemann haciendo unos dibujos en la ventana del transporte público, que no es precisamente una escena lenta; la lentitud está asociada a la manera como él puede distanciarse de la velocidad del momento para pensar en un ejercicio creativo alejado del tiempo de la utilidad, el tiempo racional. Esta particularidad tiene cierta semejanza con un superhéroe que apareció en EEUU en los años 1940, *The Flash*. Parece obvio que el poder de un superhéroe como *The Flash* (El Rayo), es hacer todo muy rápido, pero pensándolo mejor, no lo es; por el contrario, es ver las cosas que se mueven a su alrededor lentas o incluso inmóviles. Este superhéroe puede moverse en el tiempo lineal desplazándose entre los individuos que lo rodean amenazantes, puede ver con lentitud y detalle las circunstancias de la acción, y en ese sentido, anticiparse. Seguramente la lentitud le permite a Christoph Niemann, ver en una atmósfera rápida, una posibilidad creativa desprendida de la razón instrumental

que representa el objetivo de subir al transporte público, que es simplemente, llegar a su destino.

Para el mundo de hoy, así como para Christoph Niemann, el tiempo, y particularmente *la lentitud* no son temas de una reflexión superficial. Hoy en día, la lentitud se ha convertido en un movimiento mundial conocido como *Slow Movement* (el movimiento lento), originado en Italia en 1986 después de la aparición de una tienda de comida rápida ampliamente reconocida en la *Plaza de España* en Roma. Su principio fundamental está en contravía de una práctica masificada y naturalizada en occidente, como lo es la Comida rápida (*fast food*), y lo que ésta significa para la vida. Esta aceleración de las actividades más primarias del hombre, se dio desde la primera revolución industrial y se masificó con un modelo económico industrializado; en este modelo, el trabajador no puede darle espacio a sus necesidades “humanas”, ya que esto lo hace perder tiempo y, por lo tanto, perder dinero. En otras palabras, preparar la comida y comerla es una práctica muy lenta para un modelo económico capitalista regido por el tiempo. Esto se ilustra de manera inocente pero categórica en un clásico de Antoine de Saint-Exupéry (2012):

- Buenos días —saludó el principito—.

- Buenos días —contestó el mercader—.

Se trataba de un vendedor de píldoras que quitan la sed. Se las ingiere una vez a la semana y se pierde la necesidad de beber.

- ¿Para qué vendes eso? —quiso averiguar el principito—.

- Para economizar tiempo —dijo el mercader—. Investigadores han podido calcular que se ahorran cincuenta y tres minutos por semana.

¿Qué se hace con los minutos ahorrados?

- Lo que se quiere...

Yo —dijo el principito— con cincuenta y tres minutos para gastar, lo que haría sería caminar lentamente hacia una fuente... (p. 77)

El *Slow Movement* es impulsado por personas de todo el mundo, entre los que se encuentra el reconocido periodista escocés Carl Honoré, quien es autor de dos libros muy interesantes que se convirtieron en una suerte de manifiesto de la cultura “*Slow*”, el primero *Elogio a la lentitud* (2004) y el segundo *La lentitud como método* (2013). En ellos plantea que la idea del tiempo lineal es sobre todo una particularidad cultural de occidente, que ha interiorizado un pensamiento asociado a la “economía del tiempo”, entendiéndolo como un recurso limitado, que se agota permanentemente. De esta forma, la velocidad, eficiencia y la rapidez, como ejes fundamentales de la cultura, buscan hacer rentar el tiempo, extenderlo o aprovecharlo, ya que el tiempo que no se usa de forma adecuada, se pierde. En el mismo sentido, medir el tiempo es un asunto que cambió la percepción de la vida misma, esto permitió construir un mundo que vive y sufre la “enfermedad del tiempo”², desea y trabaja de manera

² “En 1982, Larry Dossey, médico estadounidense, acuñó el término “enfermedad del tiempo” para denominar la creencia obsesiva de que el tiempo se aleja, no lo hay en suficiente cantidad, y debes pedalear cada vez más rápido para mantenerte a su ritmo” (Honoré, 2004, p. 15).

hiper acelerada; por otro lado, vivir en clave de lentitud es una práctica tremendamente subversiva en el mundo rápido de hoy, es una forma de contraconducta en tanto existe una idea negativa hacia la lentitud, pues se asocia a la falta de productividad, asunto que contraría a las lógicas económicas del Capitalismo.

Es importante aclarar que este movimiento no se trata de hacer todas las actividades de manera lenta, lo que busca es darle el tiempo justo a cada actividad; tal vez en esta postura la lentitud puede considerarse como una forma de resistencia a la velocidad de un mundo que se aceleró desde la primera revolución industrial, y se hiper aceleró con las máquinas informáticas. Carl Honoré (2004) describe sus diferencias así:

Rápido equivale a atareado, controlador, agresivo, apresurado, analítico, estresado, superficial, impaciente y activo; es decir, la cantidad prima sobre la calidad. Lento es lo contrario: sereno, cuidadoso, receptivo, silencioso, intuitivo, pausado, paciente y reflexivo; en este caso, la calidad prima sobre la cantidad. La lentitud es necesaria para establecer relaciones verdaderas y significativas con el prójimo, la cultura, el trabajo, la alimentación..., en una palabra, con todo (pp. 26-27).

Para Christoph Niemann, la Creación requiere precisamente que se tengan todas las cualidades expresadas por la lentitud; así parece que los “momentos de locura” son sobre todo “lentos”.

Creación-Juego

La segunda creadora que quiero retomar de la serie *Abstract: The Art of Design*, es la diseñadora de juguetes estadounidense Cas Holman. Ella inicia de manera muy directa hablando y mostrando que su interés fundamental al diseñar, es el juego. A medida que avanza el documental, muestra, que existen otros elementos paralelos al juego, que sin parecer los más relevantes, se van sumando a la relación Creación-Juego. De esta forma, ella habla de la necesidad de plantear a los niños *interrogantes* o *problemas*, y entregarles *herramientas* o *insumos* para que sean ellos quienes creen soluciones desde su *imaginación*, y puedan inventar o explorar ideas novedosas. Es por medio de estas “crisis”, que ella busca que el juego propicie la creación.

Holman, no se reconoce a sí misma directamente como creadora de juguetes; por el contrario, resalta que “diseña para jugar”. Esta aclaración tiene una fuerte relación con el jugador y el sentido que le da al juego, y se separa radicalmente del objeto inerte (juguete) que se supone provoca en el otro la necesidad de jugar; igualmente toma distancia de las reglas que traen consigo los juegos que se comercializan. Así, ella diseña para que las circunstancias propicien el juego y, por lo tanto, un sin número de actividades cerebrales entre las que se encuentran la *imaginación* y la *creación*.

Sumado a esto, el profesor francés Gilles Brougère (1998), ante la confusión que sugiere la diversidad de

interpretaciones que tiene la noción *juego*, plantea una distinción que aclara por medio de una aproximación lingüística tomada de la lengua inglesa. Esta distinción intenta separar nociones que inicialmente parecen tener límites difusos como lo son Juego, Jugar y Juguete. En primer lugar, Juego (*Game*) se entiende como la estructura o como el conjunto de reglas. Éstas no tienen mucha relación con los individuos que lo juegan, sino con los aspectos formales del juego, es decir, las normas, los límites y las posibilidades que tiene en sí. El segundo término es Jugar (*Play*); tiene que ver con los modos lúdicos relacionados específicamente con la acción, con el “jugueteo” y con la actividad, es más cercano a los individuos que lo juegan; en tercer lugar, Juguete (*Toy*). En muchos casos en el castellano, usamos de manera indistinta el término *juego* para hablar de un tablero de juego, reglas de juego o juguete. Con el fin de dar claridad puede decirse que el juguete es específicamente el objeto material relacionado con la actividad de jugar; así se hacen ‘juguete’, no necesariamente los objetos que fueron creados con esta intención, sino que se pueden crear infinidad de juguetes con piezas o partes de diferentes objetos, tal como se ve en la fotografía de Alberto Korda (1928-2001) “La niña de la muñeca de palo” (1959), que es la imagen de una niña cubana (Paulita) que sostiene un pedazo de madera como si fuera una muñeca, con un retazo de papel como vestido. Esta distinción es muy importante como aporte a las ideas que plantea Cas Holman, pues podemos estar en un juego, pero no estar jugando, es decir, no estamos en un modo lúdico;

por otro lado, podemos estar jugando algo que no es un juego, podemos construir infinidad de juguetes o usar otros artefactos cotidianos que no fueron creados para jugar.

Basada en su experiencia como jugadora infantil, menciona que cuando diseña está jugando, pues encuentra en el juego el valor, la alegría y la libertad que el juego en su infancia le permitía; para ella, es en ese quehacer donde la Creación se hace jugueteo. En el juego es en donde ella prueba las ideas, los conceptos y los objetos, es donde explora y se recrea con ellos. En esto coincide con Paula Scher, (quien también aparece en la serie *Abstract*), y es diseñadora de fuentes tipográficas; una de sus frases, que es manifestación de su trabajo es: “hay que estar en un estado lúdico para diseñar, si no estamos dispuestos a jugar... no crearemos nada” (Serie *Abstract* (2017) Scher 16’ 50”).

Más adelante en el documental aparecen otros dos elementos que, aunque parecen circunstanciales, son fundamentales: la *atención* y el *pensamiento*. Para contextualizar esto Cas Holman habla de Shusaku Arakawa y Madeline Gins y el grupo de pensamiento que se llamó “*Arquitectura contra la muerte*”, en donde la idea es que la gente se mantenga alerta y siempre pueda encontrar en las construcciones arquitectónicas un espacio para la *atención* y el *pensamiento*, esto propiciado sobre todo por estructuras asimétricas y poco predecibles. Cas Holman plantea que los juguetes que hoy se encuentran en las

tiendas no buscan que los niños *piensen* o se mantengan *atentos* a los cambios y posibilidades; por el contrario, son juguetes diseñados únicamente para ser vendidos, y así el valor del juego desaparece. Ese tipo de juguete tiene usualmente una sola forma para ser jugado; de esta manera el disfrute del niño termina y el objeto ‘juguete’ se agota en sí mismo, pues el juguete persigue un resultado y tiene unas reglas preestablecidas, y en consecuencia esto extingue el placer del juego y, con él, la posibilidad de crear.

Usualmente tendemos a menospreciar el juego como algo trivial en la vida de los niños; sin embargo, al hablar de Creación resulta fundamental como insumo, pues el juego está asociado con un espíritu infantil en donde los límites racionales, temporales, espaciales y culturales desaparecen, y los niños pueden ganar confianza frente a la materialización de sus propias ideas. Se puede plantear sobre esto una hipótesis muy arriesgada, y es que se puede pensar que una de las primeras experiencias de creación para los seres humanos es el juego. Así, todos los humanos jugamos de forma intuitiva, tal como lo hacen los animales, tal vez con el fin de aprender la cultura; se juega sobre el asecho, la pelea, la caza y otras actividades que en un futuro asumirán de manera más ‘seria’. El juego es entonces un fenómeno cultural humano pleno de significación e importancia, que tiene una función social destacable en la medida en que, tal como la escuela, permite integrar a los más nuevos al mundo.

Es muy interesante ver cómo algunos de los planteamientos presentados como anecdóticos de Cas Holman, coinciden con propuestas conceptuales muy elaboradas alrededor del juego, como las expuestas por Johan Huizinga (2007). Este autor, considerado un clásico sobre la teoría del juego, es un historiador holandés de principios del siglo XX que analiza de manera interdisciplinaria el juego en distintas culturas, y le asigna un lugar central en el análisis de las Ciencias Sociales. Él destaca la presencia del juego en la vida social del hombre, y en ese sentido afirma que es un núcleo primario de la actividad humana. Huizinga procura analizarlo en su esencia y no en su aplicación, y es por esto que plantea como hipótesis que el juego es precultural, es decir, que fue antes de la cultura y por eso es un fenómeno originario, inderivable y primario; el juego es esencial en lo que somos, es fundamental para cohesionar nuestra cultura y es, como lo dice Cas Holman, “una forma de empoderar el pensamiento por fuera del arquetipo” (Serie Abstract, 2019. Holman 43’ 00”). Dice Johan Huizinga (2007) frente a esto:

El juego es más viejo que la cultura; pues, por mucho que estrechemos el concepto de ésta, presupone siempre una sociedad humana, y los animales no han esperado a que el hombre les enseñara a jugar. Con toda seguridad podemos decir que la civilización humana no ha añadido ninguna característica esencial al concepto del juego. Los animales juegan, lo mismo que los hombres. Todos los rasgos fundamentales del juego se hallan presentes en el de los animales (p. 11).

Pero, ¿cuál es la relación con la Creación? Para Cas Holman, la Creación necesita separarse de la “realidad”, está ubicada en un espacio y en un tiempo diferente al de la vida cotidiana; el juego requiere una suspensión del tiempo cronológico, tal y como cuando la Creación se hace práctica. En el “jugueteo”, el juego crea y recrea su propio mundo y establece sus reglas, la Creación también requiere de esa permanente adaptación suscitada por la fantasía y el deseo. El juego es tiempo y energía, y no tiene otro fin que el propio goce; éste es otro elemento común con la Creación. Tanto en el juego, como en el espíritu más primario de la Creación, no existe la intención utilitarista o intención material, los dos pueden considerarse inútiles e irreales. Por último, la Creación es resistencia y potencia, en el “jugueteo” se cancelan los valores trascendentes de los seres humanos, y por lo tanto puede ser entendido también como resistencia y potencia. Estas características coinciden con las particularidades descritas por Johan Huizinga, el juego es un *como si*, es una actividad libre, es una actividad incierta, y tiene un carácter desinteresado:

Todo juego es, antes que nada, una actividad libre. El juego por mandato no es juego, todo lo más una réplica, por encargo, de un juego. Ya éste carácter de libertad destaca al juego del cauce de los procesos naturales. Se les adhiere y adapta como un hermoso vestido. Naturalmente que en este caso habrá de entenderse la libertad en un amplio sentido, que no afecta para nada al problema del determinismo. Se dirá: tal libertad no existe en el animal joven ni en el

niño; tienen que jugar porque se lo ordena su instinto y porque el juego sirve para el desarrollo de sus capacidades corporales y selectivas. Pero al introducir el concepto instinto no hacemos sino parapetarnos tras una x y, si colocamos tras ella la supuesta utilidad del juego, cometemos una petición de principio. El niño y el animal juegan porque encuentran gusto en ello, y en esto consiste precisamente su libertad.

De cualquier modo, que sea, el juego es para el hombre adulto una función que puede abandonar en cualquier momento. Es algo superfluo. Sólo en esta medida nos acucia la necesidad de él, que surge del placer que con él experimentamos. En cualquier momento puede suspenderse o cesar por completo el juego. No se realiza en virtud de una necesidad física y mucho menos de un deber moral. No es una tarea. Se juega en tiempo de ocio. Sólo secundariamente, al convertirse en función cultural, veremos los conceptos de deber y tarea vinculados al juego (Huizinga, 2007 p. 20)

Para cerrar, este mundo del juego puede describirse de forma literaria a través del texto de Carlo Collodi, *Las Aventuras de Pinocho*. Esta bella descripción del juego sucede cuando Pinocho va al “país de los juguetes”, que es un mundo de ensoñación, dionisiaco y desatado, donde el goce prima sobre todas las cosas. En la descripción de Collodi, puede apreciarse el sentido exacerbado del “juguete”, así como que su fin está en sí mismo, en otras palabras, que se juega por jugar:

Este país no se parecía a ningún otro país del mundo. Su población estaba toda compuesta por niños. Los más viejos tenían catorce años, los más jóvenes apenas

ocho. ¡En las calles reinaba una alegría, un barullo, una gritería para enloquecerse! Pandillas de traviesos por todo lado: estaban los que jugaban con las canicas, al tejo o con una pelota; otros iban en bicicleta o se balanceaban montados en un caballo de madera; estos jugaban a la gallina ciega, esos se perseguían, otros, vestidos de payasos, echaban fuego por la boca; unos actuaban, o cantaban, o hacían saltos mortales, o se divertían caminando con las manos en el suelo y los pies por el aire; había quienes jugaban con el aro, quien se paseaba vestido de general con el casco de papel y un escuadrón de cartón; niños que reían, gritaban, llamaban, batían las manos, figsoneaban, imitaban a las gallinas al poner un huevo. En suma, era tal el pandemonio, el batiburrillo, el alboroto desenfrenado, que era necesario meterse algodón en los oídos para no quedarse sordo (Collodi , 2012 p. 228).

Creación-asombro, duda, incomodidad

La tercera creadora para referenciar es la diseñadora y arquitecta israelí Neri Oxman. Ella trabaja actualmente en el *MIT Media Lab* del Instituto de Tecnología de Massachusetts. Su trabajo busca desarrollar una salida al cambio climático y a los efectos que producen los materiales que en la actualidad usamos para la construcción; bajo esta premisa diseña y prueba diferentes productos y maneras de construir, que permitan a los humanos sobrevivir, así como trazar nuevos caminos en donde el hombre como especie pueda transitar. En ese significativo e interesante trabajo, combina la Ingeniería de Materiales, el Diseño, la Ciencia y el Arte.

Neri Oxman es una creadora muy singular, ya que está ubicada en un ‘lugar’ del diseño en donde no se percibe como “creadora”, es más bien considerada como una “inventora” —que es una forma de la Creación asociada con lo que conocemos como innovación—. Así, la innovación es para ella una relación entre la Ciencia, la Ingeniería, el Diseño y el Arte. Estas tienen en común la transformación y la creación. Cada vez que un objeto, tema o problema entra en uno de esos dominios, va convirtiéndose en el producto e insumo del otro, y en ese sentido, cada uno de ellos se condiciona; en sus palabras: “la Ciencia convierte información en conocimiento; la Ingeniería vuelve el conocimiento en utilidad; el Diseño convierte la utilidad en comportamiento y contexto cultural, y luego el Arte toma ese comportamiento cultural y cuestiona nuestra percepción del mundo” (Serie Abstract (2019). Oxman 20’ 51”), es decir, hay un flujo de transformación permanente en los procesos de creación, así como en los saberes que se encuentran en esta simbiosis.

Neri Oxman cuenta en el documental, cómo en una noche de invierno en la que se despertó, abrió la ventana y con el viento entró ‘mágicamente’ una sustancia blanca y asombrosa; ella tomó un poco de ésta con la intención de mostrarla a sus padres y compartirles ese evento mágico; pero misteriosamente, la sustancia desapareció, y sólo encontró al día siguiente la cama mojada. De esta forma, ella fundamenta inicialmente su trabajo de creación en tres insumos que provienen de sus experiencias de infancia, así como algunos eventos fantásticos, trágicos y recónditos de su vida; estos insumos son: *el asombro, la duda y la incomodidad*.

La relación que Neri Oxman tiene con estos tres conceptos se ve integrada en su trabajo de forma muy particular. Aunque estas palabras sean distintas, tienen una relación entre sí que se articulan en una suerte de encadenamiento secuencial. Inicialmente, el asombro como una forma de vida, permite que, a través del pensamiento y la admiración permanente, el individuo dude y construya múltiples alternativas; estas actitudes son necesarias para encontrar las respuestas al instintivo “por qué”, y así, está relacionada con la duda. Así, la Creación gravita en una permanente incomodidad que busca la elaboración de nuevas alternativas y posibilidades, en la contingencia que brinda inicialmente el asombro.

Es muy importante precisar que el asombro no es un simple momento previo, o el ingreso a una esfera de pensamiento o acción más compleja. En la vida cotidiana, cuando hablamos del asombro, nos referimos de manera ligera a la perplejidad o la sorpresa; sobre todo, cuando nos colocamos en el sentimiento de desconcierto inicial frente a un objeto o situación imprevista en donde intentamos buscar una respuesta a lo que está por fuera del alcance de nuestros sentidos. Por el contrario, el asombro no se debe entender simplemente como un principio o un instante de la acción vital, sino que es una experiencia involuntaria permanente, que se asume frente a todo lo existente y lo no existente. Cuando queremos entender el significado del asombro tenemos que recordar nuestra actitud infantil en donde era connatural y le asignaba sentido al mundo:

Cuando nace un bebé, ve a su madre, luego a su padre, luego descubre a su hermano, luego a una niña, una abuela, un señor que pasa por la calle, una flor, un insecto, una piedra, la luna, una sombra, la gravedad, la luz, un sueño... Como decía Chesterton, “en cada una de estas deliciosas cabezas se estrena el Universo, como en el séptimo día de la creación”.

El asombro es el deseo para el conocimiento. Ver las cosas con ojos nuevos permite quedarnos prendados ante su existencia, deseando conocerlas por primera vez o de nuevo. Los niños pequeños se asombran porque no dan el mundo por supuesto, sino que lo ven como un regalo. Este pensamiento metafísico es propio de la persona que constata que las cosas *son*, pero podrían *no haber sido*. Somos —el mundo es— contingentes. Si dejamos de existir, el mundo sigue... Sin embargo, participamos de algo más grande... el mecanismo natural del asombro es precisamente lo que nos permite trascender de lo cotidiano y llegar a ello. Y consecuentemente, nos lleva a una actitud de profunda humildad y agradecimiento (L’Ecuyer, 2017 p. 19).

Por otro lado, y volviendo la atención a las nociones que permiten comprender lo que hoy conocemos como Filosofía, pueden retomarse algunos de los aspectos que mencionó Nery Oxman, tales como la duda, junto con la observación y la contemplación. Éstos curiosamente resultan ser elementos primarios de lo que los griegos llamaban “vida contemplativa” (*bíos theoretikós*), que es una forma de vida que permite encontrar respuestas a lo que desconcierta. En ese mismo sentido, puede decirse que

el asombro no es un asunto menor, tanto para Platón en el *Teeteto*, como para Aristóteles en la *Metafísica*, no existe Filosofía sin asombrarse, maravillarse o admirarse; así, para Platón “el asombro (*itbaumázzeitt*), es muy propio del filósofo. En efecto, el origen de la filosofía no es otro que éste”. (Platón, 2006 p. 101). Sumado a esto, Aristóteles (1994) en su *Metafísica* describe sobre la Filosofía lo siguiente:

los primeros que filosofaron: en efecto, los hombres —ahora y desde el principio— comenzaron a filosofar al quedarse maravillados ante algo, maravillándose en un primer momento ante lo que comúnmente causa extrañeza y después, al progresar poco a poco, sintiéndose perplejos también ante cosas de mayor importancia... Ahora bien, el que se siente perplejo y maravillado reconoce que no sabe (p. 76).

Las preguntas más precarias de la infancia como: ¿por qué el cielo no es rojo? están cuestionando el orden establecido de las cosas, y son la muestra de un sujeto que se sorprende con la realidad que está declarada, y que puede ser transformada; eso es el asombro, no dar el mundo por sabido. El *¿por qué?* puede cambiarse por *¿y por qué no?*, estableciendo una relación con la fantasía y el pensamiento, esto es, en un sentido primario, creación. Ese estado de asombro del que habla Nery Oxman, se consigue sobre todo con una actitud contemplativa, es ver o decir lo nunca visto en lo ya conocido; dicho de otra manera, parece que el asombro no está en lo extraordinario, el asombro está en lo cotidiano. Con

relación a esto dice Oxman, citando a Albert Einstein, "Hay dos maneras de vivir la vida: una como si nada fuera un milagro, la otra es como si todo fuera un milagro" (Serie *Abstract* (2019). Oxman 43' 11").

Estos son apenas tres de los catorce creadores que aparecen en la serie *Abstract*; en cada uno de ellos puede reconocerse la relación *Creación-Experiencia*, como un lugar que le brinda sentido a la Creación para cada caso. Es frecuente que las historias de vida de los creadores presentados en la serie, sean determinantes en las formas en las que los creadores allí citados ven el mundo pero, sobre todo, que estén ligadas a las herramientas para la Creación que usan en la actualidad. Algunas de esas herramientas están asociadas a su infancia y sus experiencias vitales, y se convierten en el elemento singular que le da un valor especial a su trabajo. Así, y sin entrar en detalles, puede reconocerse un abanico de aproximaciones a la relación Creación-Experiencia en otros de los creadores, como: Tinker Hatfield, quien habla de la *naturaleza disruptiva* de la Creación; es Devlin, quien comenta que el sujeto creador tiene una negociación entre el pasado, presente y futuro; Bjarke Ingels, indica que la Creación camina hacia la utopía; Ralph Gilles dice que la Creación es producir emociones y experiencias; Paula Scher menciona la necesidad de estar atento, ver lo que nos interesa en todas partes, porque crear cosas produce felicidad; Platón explica la necesidad de sentarse y estar en pausa, ya que esto permite ver otras cosas que no se ven en medio del ruido; Olanfur Elíasson, expone cómo

la Creación es la capacidad del hombre para indagar y tener una relación íntima consigo mismo. Ruth Carter describe que las sensaciones son el comienzo de la parte imaginativa del proceso de creación, y finalmente Ian Spalter afirma que el proceso de creación es un asunto reiterativo. En cada uno de ellos se encuentran singulares experiencias de creación, y de esta forma los insumos que le dan sentido. Algunas se pueden considerar únicas, pero en general se puede reconocer que muchas son comunes para gran parte de los que se consideran creadores.

Es claro que el propósito de citar a estos creadores no es de ninguna manera convertir sus vidas, rutinas o elementos para la Creación en modelos replicables; lo que se busca es mostrar que la Creación, tal como lo decía Gary Davis al inicio del texto, es imposible de ser descrita a la manera del conocimiento moderno. Son absurdos los intentos que a partir de conjeturas o apreciaciones buscan replicarla pues ésta, evidentemente, tiene una relación íntima y subjetiva con el creador; así, la Creación es experiencia y en múltiples aspectos un ritual. Es experiencia, en tanto sólo tiene valor en cuanto le sucede al sujeto, y ritual cuando el individuo es consciente de su acción creadora. Jorge Larrosa procura dar claridad sobre la idea de experiencia y la imposibilidad de ser explicada por la Ciencia, así:

En la ciencia moderna lo que le ocurre a la experiencia es que es objetivada, homogeneizada, controlada, calculada, fabricada, convertida en experimento. La ciencia captura la experiencia y la construye, la elabora

y la expone según su punto de vista, desde un punto de vista objetivo, con pretensiones de universalidad. Pero con eso elimina lo que la experiencia tiene de experiencia, que es, precisamente, la imposibilidad de objetivación y la imposibilidad de universalización. La experiencia es siempre de alguien, subjetiva, es siempre de aquí y de ahora, contextual, finita, provisional, sensible, mortal, de carne y hueso, como la vida misma. La experiencia tiene algo de la opacidad, de la oscuridad y de la confusión de la vida, algo del desorden y de la indecisión de la vida. Por eso, en la ciencia tampoco hay lugar para la experiencia, por eso la ciencia también menosprecia la experiencia, por eso el lenguaje de la ciencia tampoco puede ser el lenguaje de la experiencia (Larrosa, Jorge, 2003, pp. 3-4).

Colofón

Al usar la palabra experiencia para operar en el campo de la Creación pueden establecerse relaciones entre el sujeto creador, la Creación y el acto mismo, que son diferentes a las planteadas desde la racionalidad técnica. Para hablar de esto quiero parafrasear y traer las ideas más relevantes de Jorge Larrosa expresadas en la conferencia del año 2003 “La experiencia y sus lenguajes”. Inicialmente el autor habla de la necesidad de retomar dos aspectos que considera necesarios para aproximarse a la idea de experiencia: 1) Reivindicar la palabra experiencia, que supone enaltecer la subjetividad, el cuerpo, la fugacidad, la provisionalidad, la incertidumbre, la vida y la finitud, y 2) Hacer sonar la palabra experiencia de otro modo.

En cuanto el primer aspecto, Larrosa (2003) busca reivindicar la palabra experiencia, señalando que es necesario darle legitimidad, ya que ha sido descalificada y menospreciada tanto por la racionalidad clásica como por la moderna; así, la experiencia es un modo de conocimiento inferior, un punto de inicio de lo verdadero, incluso puede ser considerada un obstáculo. Dice Larrosa que, en las formas más clásicas de la Filosofía, las verdades deben tener independencia de la experiencia, la razón debe ser pura, mientras que la experiencia es siempre sucia e indeterminada, unida al tiempo, a situaciones concretas, amarrada al cuerpo, a nuestras pasiones y resentimientos. Es por eso que se desconfía de la experiencia cuando se piensa en clave del modelo reinante, el racional. En ese sentido, dice que el lenguaje de la Ciencia, no puede ser el lenguaje de la experiencia, ya que la experiencia no se puede pensar o hablar de manera racional.

Como ya vimos en el capítulo anterior con los ‘teóricos’ de la Creación y la creatividad, la experiencia de la creación en todos los casos terminó siendo objetivada, homogeneizada, controlada, calculada, fabricada y convertida en experimento siempre intentando mantener un punto de vista ‘objetivo’ y pretendiendo universalidad; como ya vimos, esto es precisamente lo que “acaba con lo que la experiencia tiene de experiencia” o para nuestro caso, acaba con lo que la creación tiene de Creación.

Más adelante en la misma conferencia, Jorge Larrosa (2003: pp.1-11) plantea seis (6) precauciones frente al

estudio y uso de la experiencia, así: **1.** Separar experiencia de experimento, esto significa no hacer de ella una cosa, no objetivarla, no calcularla y no hacerla previsible o producirla técnicamente; **2.** Quitarle todo dogmatismo o pretensión de autoridad, es decir, no existen mejores formas de hacer experiencia, no hay experiencias más válidas o maneras de hacer experiencia con la experiencia de otros. Cada uno debe hacer su singular experiencia; **3.** Separar experiencia de práctica, esto significa dejar de ponderar la experiencia desde la “acción” y pensarla desde la “pasión”, haciendo permanentemente una reflexión sobre sí mismo, pues el sujeto de la experiencia para Jorge Larrosa es sobre todo pasional; **4.** Evitar hacer de la experiencia un concepto, porque el concepto es tranquilizador; por el contrario, reconocer a la experiencia como amorfa, genera cierto desasosiego, así la experiencia no puede ser conceptualizada, se escapa recurrentemente a la pregunta: ¿qué es? y responde más bien al relato de lo que acontece; **5.** Evitar hacer de la experiencia un imperativo; **6.** Hacer de la palabra experiencia una palabra precisa y difícil de utilizar, una palabra menos versátil, con un uso muy específico, para evitar que todo se convierta con facilidad en experiencia.

En todos los creadores citados se encarnan estas precauciones propuestas por Jorge Larrosa, dejando de lado el experimento, y viviendo lo contingente de la *experiencia* como posibilidad para la creación, posicionando y valorando sus propias apreciaciones de mundo, para hacerlas *experiencia* y en ella reconocer

las herramientas, momentos y eventos que permiten la Creación, convirtiendo la *experiencia* en un lugar para la pasión; en otras palabras, sólo para ellos mismos. Los creadores citados evitan conceptualizar la *experiencia*, pues sólo la reconstruyen de manera anecdótica hasta que tiene sentido, hacen de la experiencia de la creación un privilegio que puede verse encarnada en las posibilidades que brinda la misma *experiencia*. Es por esto que la Creación y la experiencia reclaman la relación con el ritual, el ritual como un lugar donde la experiencia puede ser observada pero también creada y resignificada, así:

Los rituales son procesos de incorporación y escenificaciones corpóreas... Quedan consignados en el cuerpo, se incorporan, es decir, se asimilan corporalmente. De este modo, los rituales generan un saber corporizado y una memoria corpórea, una identidad corporizada, una compenetración corporal (Han, 2020 p. 23).

Los rituales como acciones simbólicas, tienen elementos que permiten la cohesión de las acciones humanas, y se integran con lo que hemos llamado Creación. El ritual, tal como lo vimos en los ejemplos de los creadores, percibe lo duradero y le concede permanencia al mundo, contrario a la economía del tiempo del capitalismo, en donde cada acción escasea de cualquier fuerza simbólica; así, el ritual-creación es toda una acción simbólica de instalación del creador, que le da seguridad a la acción y permite que la acción vuelva una y otra vez. Cuando, por el contrario, la Creación se convierte en una intensión del rendimiento

(psicoanalítico, pragmático, psicométrico, cognitivo) —como una cualidad del modelo económico—, la acción creadora se hace una sucesión de actividades sin interrupción que no es “habitable”, esto dado por la presión por producir, que le quita la posibilidad de dilatar el tiempo. Así, en clave de ritual, la Creación y la creatividad dejan de ser una cualidad del mundo del consumo, y se convierten en una actividad y actitud vital.

Todas las posturas descritas por Robert Sternberg, entienden a la Creación como una sustancia, siempre intentan construir e intensificar sus argumentos en el valor de ‘lo nuevo’. Éstas, al mantenerse siempre a la expectativa de ‘lo nuevo’, pasan desapercibido lo importante de lo que ya existe, y abandonan asuntos como: la contemplación, la fantasía, la creatividad, la imaginación, el ocio y el aburrimiento. La Creación y la creatividad entendidas simplemente como el nacimiento de lo nuevo, terminan convirtiéndose en un continuo presente, que es serial y no permite la demora, la lentitud, el asombro o el jugueteo. Cuando la Creación abandona su condición ritual, la vida y el acto de creación se reducen a la fabricación, a los objetos, y a los resultados que rentan en esferas de la optimización y el rendimiento. El ritual y sus repeticiones, por el contrario, logra encontrar diversidad en lo discreto, en lo que puede ser considerado insípido; así, la creación-ritual es un acto auténticamente humano que hace de la vida un hecho festivo y mágico. Como ya se ha dicho, la Creación es una ceremonia de la vida, en donde el sujeto en su condición más íntima simplemente *es*.

Finalmente, al proponer la triada Creación-Experiencia-Ritual, se quiere invitar al lector a pensar la Creación como un acto que evidentemente pasa por el cuerpo, establece ritmos, organiza el tiempo, siente y procura un fin que supera la productividad industrial, rompe con la espacialidad, y genera en el sujeto una relación con los objetos de uso, mas no de consumo. Este intento por hablar de los elementos o herramientas para la Creación no pretende de ninguna manera taxonomizar u organizar su acción, y mucho menos explicarla con el fin de reproducirla.

Referencias Bibliográficas

- Agamben, G. (2014). *El fuego y el relato*. Sexto Piso. España, Madrid.
- Aristóteles (1994). *Metafísica*. Editorial Gredos. España.
- Brougère, G. (1998). *Jogo e educação*. Porto Alegre: Artmed.
- Chul Han, B. (2020). *La desaparición de los rituales*. Herder. Barcelona.
- Collodi, C. (2012). *Las Aventuras de Pinocho. Historia de una marioneta*. Instituto Distrital de las Artes IDARTES. Bogotá Traducción Fredy Ordóñez.
- Davis, G. y Scott, J. (1975). *Estrategias para la creatividad*. Editorial Paidós, Buenos Aires.
- Honoré, C. (2004). *Elogio a la lentitud. Un movimiento mundial que desafía el culto a la velocidad*. RBA Bolsillo. España.
- Huizinga, J. (2007). *Homo Ludens*. Alianza Madrid. Sexta reimpresión.
- Koestler, A. (1959). *The act of creation*. Londres, Penguin.

- L'Ecuyer, C. (2017). *Educación en el asombro ¿Cómo educar en un mundo frenético e hiperexigente?* Plataforma Editorial. Barcelona. Vigésimoprimera edición actualizada: septiembre de 2017.
- Larrosa, J. (2003). Conferencia: *La Experiencia y sus Lenguajes*. En la Formación Docente entre el siglo XIX y el siglo XX. Serie Encuentros y Seminarios.
- Maslow, A. (2011). *La personalidad creadora*. Barcelona, Kairós.
- Nadolny, S. (2005). *The Discovery of Slowness*. Philadelphia EEUU. Paul Dry Books.
- Platón. (2006). *Teeteto*. Editorial Losada. Buenos Aires.
- Saint-Exupéry, A. (2012). *El Principito*. Editorial Digital - Imprenta Nacional Costa Rica Editorial Digital.
- Sosa Gutiérrez, P. & Arciniegas Rodríguez, W. (2021). *Creación. Operador en educación, arte y lenguaje*. Tunja: Editorial UPTC.