

## **CREATIVIDAD EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD. LA VIVENCIA DE LA CREATIVIDAD**

**Matilde Obradors Barba**

*Profesora de Comunicación Audiovisual. Universidad Pompeu Fabra (Barcelona)*

### **RESUMEN**

*El artículo plantea una reflexión sobre el entorno en el que se desarrolla la creatividad, entendiendo que a pesar de los fines o la utilización que se haga de la misma, ésta se puede presentar en su máxima expresión. Actualmente todo es publicidad, el arte se desarrolla en última instancia para dotar a las marcas de una mejor imagen. La complejidad en la que se articula hoy la sociedad nos impone la comprensión de las diferentes dimensiones de lo que se configura como la realidad. Entender cómo se transforman los mitos en el desarrollo del trabajo creativo es fundamental. Así mismo, cuando estudiamos la creatividad tenemos que atender a nuevos conceptos como el “ecosistema” y trascender a la psicología para adentrarnos en otras disciplinas como la bioquímica y la física cuántica.*

### **REFLEXIONAR SOBRE LA CREATIVIDAD Y EL ENTORNO. ARTE DIGITAL Y PUBLICIDAD.**

En una primera lectura podríamos considerar que tras todos los diagnósticos posibles acerca de que el arte ha muerto y aceptando que estamos perplejos frente a la tecnología que calificamos de principal artífice de dicha muerte, la expresión artística está efectuando una rebelión. Diríamos que arte se está reinventando a partir de la tecnología. Es un fenómeno que podemos catalogar de gran creatividad. Una manifestación creativa que engendra un nuevo espacio conceptual. Se trata de arte digital que no es ya una expresión aislada y anecdótica del arte sino que es una experiencia integradora en la complejidad. Con la tecnología digital han cambiado muchas cosas en nuestra sociedad, también nuestra forma de relacionarnos y de comunicarnos. Por eso considero que adquiere total sentido que en este número dedicado a la creatividad de la revista *Encuentros Multidisciplinares* se dibuje un mapa de la creatividad contemporánea teniendo en cuenta que abarca áreas como comunicación audiovisual, cine y publicidad, que es el campo en el que trabajo e investigo habitualmente.



Matilde Obradors Barba

Después de unos años de silencio por parte de los artistas, unos años sin denuncia a la tecnología digital, el arte se ha vuelto a poner del lado de una sociedad que es víctima de fenómenos complejos como puede ser el explosivo crecimiento de información a escala mundial, la comunicación virtual que ha sustituido a las relaciones personales, el impacto de la informática, la manipulación genética, la manipulación robótica...

El avance creativo radica en que los artistas que podríamos llamar audiovisuales no huyen de la realidad sino que lo que todos intuimos que puede ser una amenaza lo transforman en el punto de partida de la reconstrucción de la realidad. Los artistas transmediáticos no se apuntan a la huida de lo virtual que impone la actual sociedad de consumo. Tal y como aporta Zizek “dado que la realidad pura y dura está llena de peligros, hay que desplazar al hombre a la realidad virtual, único lugar en el que se puede liberar de la amarga distancia”.

La inmovilidad que nos produce el mundo virtual tomado por la realidad es el lugar en el que deciden expresarse dichos artistas. La gran ruptura es que avanzan al ritmo del pulso perplejo de la sociedad. Se convierten en la voz real de los que no la tienen y sus obras son reflexiones sobre la complejidad que afecta a las conciencias y a los comportamientos humanos. Son artistas que ya no se limitan al video y a la fotografía. La expresión artística digital está rompiendo las reglas generativas propias de un dominio pertinente instaurando nuevas reglas que se nos escapan. Los artistas transmediáticos están trabajando en procesos de investigación similares a los científicos. Arte y ciencia ya no se contraponen como manifestaciones que corresponden a dos maneras de entender lo que es el ser humano.

La poética ya no es la prehistoria de la ciencia, ni el poeta el antepasado del físico. En el mundo occidental la ciencia ha convertido durante siglos la naturaleza en campo de pruebas para esclarecer preguntas fundamentales. Ahí se rompió la relación sagrada con la naturaleza. Las máquinas representaron la desfiguración del ser humano creando dos concepciones antagónicas del mismo. Por un lado el ser humano se ha esforzado en dominar el caos del mundo con el riesgo de perderse a sí mismo creando las máquinas y por otro una supervivencia digna y exaltada ante el desamparo, el aplastamiento, la soledad y la muerte. Postura poética y profética que convive con la racionalidad mecánica (G. Durand, 1999).

El artista ha estado alejado del científico durante siglos. Ahora trabajan mano a mano y se rompe la concepción de autoría del artista. Las obras se realizan en equipo y no se consideran cerradas o acabadas. Son piezas que sintonizan con el pensamiento complejo de lo que está tejido en conjunto y obliga a no ser cerrado nunca, se trata de códigos abiertos. Por eso estas obras de arte digital y vida artificial (imbricación entre lo tecnológico y lo biológico) que combinan el robot con lo artesanal, el bricolaje y los *hackeers*, y crean especies nuevas, no son asimilables por el mercado de galerías de arte. Hay bienales que siguen exponiendo arte de las décadas de los años setenta y ochenta porque se resisten a que cambie el mercado. Lo cierto es que comprar arte siempre ha sido sencillo para los coleccionistas de arte, pero ahora estas obras son difíciles de comercializar. Podríamos ser optimistas y afirmar con Peter Weibel (Director de la Bienal de Arte Contemporáneo de Sevilla 2008) que actualmente la tecnología democratiza la creación para que todos podamos ser artistas.

Lo más significativo es que la manifestación artística digital reflexiona, cuestiona y critica el mismo medio desde el cual se expresa. Son obras de gran expresión creativa, de gran impacto visual que parecen mutar y disponer de vida propia, nos interrogan sobre los límites de la validez de los cuerpos y el alcance de las tecnologías en relación a nuestra identidad. Podríamos decir que se están conectando conceptos de manera nueva. A diferencia de los artistas de los años veinte cuyo único objetivo era romper con los convencionalismos sociales y artísticos y el orden simbólico, amantes del arte de los niños, los enfermos mentales y el arte primitivo, hoy se crea aprovechando las posibilidades

creativas que ofrece la informática y la robótica. Así pues, todo el despliegue de creatividad obedece a que los artistas digitales son cómplices del cambio radical que está efectuando nuestra sociedad.

Por eso, mientras unos defienden que se está produciendo una democratización de la creación de mano de la tecnología y tras detallar en líneas anteriores las excelencias de los artistas transmediáticos, se me ocurre analizar la cuestión desde el pensamiento complejo y reflexionar acerca de que si el sujeto que hoy teje y desteje la trama de flujos que circunda y articula las sociedades es la gestión económica, la ciencia, la tecnología y la búsqueda de lucro en el sistema financiero global, las manifestaciones artísticas digitales y de vida artificial bien podrían ser un control de la sociedad por medio de la ciencia y en definitiva un control desde el poder económico.

Hay grandes compañías que subvencionan el arte digital y ponen los avances tecnológicos al servicio de los artistas. Al final el arte digital es un recurso publicitario. ¿Será que el arte digital sirve para organizar eventos, forma parte del *branding* y termina de acicalar la imagen de marca? Podría ser, pero a pesar de ello, la creatividad que se despliega en estas obras es extraordinaria porque cada vez el arte se acerca más al cuerpo humano se materializa en esa misma textura carnal, biológica y temporal y se expresa con el lenguaje que nos explica el mundo. No sé si como Baudrillard podemos concluir que el arte desistió del futuro, es decir de la función de anticipación, pero podría aventurarme a decir que dicha función de anticipación ha quedado actualmente en manos de las marcas y de la gestión económica.

## **INVESTIGAR SOBRE LA CREATIVIDAD**

Las investigaciones que he realizado hasta ahora para comprender la creatividad las he desarrollado desde el paradigma que plantea la psicología: proceso, persona y producto y dentro de este paradigma me he ocupado particularmente del proceso. Los estudios realizados con directores de cine y creativos publicitarios para comprender cómo es su proceso de generación de ideas (Obradors, 2007) nos dan datos sobre cómo conceptualizan su trabajo dichos profesionales. Lo que desvelan los resultados es cuál es la vivencia en la que se entretienen las acciones, los impulsos, las pasiones y las sensaciones que acompañan al proceso creativo. Las recurrencias de los resultados nos proporcionan procedimientos reales, pero sobre todo, nos permiten esbozar cuáles son las creencias compartidas que ejercen su influencia en un sistema organizado como es el proceso de generación de ideas. En el proceso creativo operan transformaciones de los mitos sobre el artista, el proceso artístico y el origen de las ideas. He realizado una comparativa con los escritores para comprender mejor cómo se producen las transformaciones de los mitos.

Mientras el debate en los escritores respecto a la práctica creativa gira en torno a si explicar o no la génesis de su trabajo y si las ideas brotan espontáneamente o si por el contrario son producto de una repetida revisión y corrección, los directores de cine están fundamentalmente interesados en liberarse de una serie de lugares comunes y estereotipos respecto al cine. Quieren romper con el sistema de narración y de representación que han heredado, no quieren que el cine sea teatro filmado, rechazan la vinculación con la literatura y se niegan a entender el cine como la mera práctica de ilustrar una historia. En definitiva, reivindican la concepción del cine como arte autónomo; tienen la idea de que están elaborando un nuevo medio de expresión y buscan la autenticidad de lo que se expresa y la de los medios con los que trabajan.

Las reflexiones de los escritores que explican la génesis de su trabajo van destinadas a romper con el mito inspiracionista. Los directores de cine por su parte no plantean estas cuestiones, ni tampoco parecen reflexionar sobre que las ideas creativas son producto de una intensa dedicación al trabajo como hacen los escritores.

Los directores de cine no establecen fases dentro del proceso creativo, hablan fundamentalmente del proceso cinematográfico: guión, rodaje y montaje. Están más fascinados por el

medio en el que trabajan que por las operaciones propias de la creatividad como analogías y metáforas. Es decir que el medio (cine) se impone como la gran reflexión frente al proceso de generación de ideas. Sin embargo, hay que decir que defienden que las ideas surgen de los rasgos, el temperamento, el carácter y el sistema de preferencias que les son propios tal y como hacen los escritores. Tanto los escritores como los directores dan gran importancia a los recuerdos y a las vivencias personales como clara fuente de inspiración.

Un dato significativo es que los cineastas coinciden de forma espontánea en dividir sus fuentes de inspiración en dos grupos diferenciados: estímulos externos y experiencias propias.

Los creativos publicitarios no se refieren a las experiencias propias como fuente de inspiración porque no se ven éticamente autorizados para implicar sus propias experiencias en la venta de un producto, digamos que no se dan permiso. Para ellos la inspiración proviene de los estímulos externos. Sin embargo, si analizamos la publicidad de un mismo creativo a lo largo de los años detectaremos un estilo propio y un uso de recursos que provienen de las experiencias propias y de los recuerdos de la infancia. No se consideran artistas, pero luchan desde el encargo por desplegar el máximo de creatividad.

Esta es sólo una pequeña muestra de los discursos que realizan los sujetos investigados (escritores, cineastas, publicitarios), no me extenderé más sobre los resultados porque lo que me interesa resaltar aquí es que el estudio de dichas conceptualizaciones me ha dado pistas acerca de cuáles son los mitos, cómo se construyen y cómo se transforman. A partir de dicha información se pueden detectar los bloqueos mentales y las limitaciones de tipo conceptual para conocer cuáles son los factores y las circunstancias que estimulan o dificultan la producción de ideas originales.

Todas las personas que desarrollan un trabajo que requiere un continuo proceso creativo y que necesitan generar ideas frecuentemente, podrían explicar su vivencia de la creatividad. A continuación expondré una propuesta de la vivencia del proceso creativo sea cual sea el ámbito en el que se desarrolle. Se trata de una síntesis de lo que es un proceso creativo individual a partir del cual podemos reflexionar sobre la creatividad entendiéndola como un proceso más relacionado con los campos de acción que con la generación de ideas.

## **LA VIVENCIA DE LA CREATIVIDAD**

El punto de partida de la creatividad está en la desobediencia, en el inconformismo. Una vez se ha profundizado, una vez se ha comprendido hay que desobedecer. Y, efectivamente ser desobediente es un aprendizaje. Y es aquí en este punto donde podemos comprender la diferencia entre ser original rozando lo meramente estrafalario y ser desobediente siguiendo las propias leyes de la desobediencia. Una respuesta estrafalaria es la que no tiene ninguna relación con el estímulo. Conocer mucho sobre un campo no nos conduce a modificarlo, pero es necesario dicho conocimiento para a partir de él, romper las reglas que lo rigen. El objetivo no es hacer algo diferente por el mero hecho de hacerlo, eso no tiene ningún valor, porque la idea de no ser como los demás nos impide funcionar, bloquea la fluidez de las ideas.

El hecho de tratar de agrandar nos conduce también a un único camino, un callejón sin salida. Por eso, cuando se defiende que en el arte todo es subjetivo y que todo vale es importante pensar en los procesos que sustentan una obra. Las influencias, las transformaciones de dichas influencia, los conjuntos vacíos y las intersecciones entre los conjuntos. Hay que estudiar cómo se llenan los huecos porque la originalidad accidental tiene pocas probabilidades de repetirse. Observar es una herramienta del proceso. Cuanto más observamos algo, más interesante nos resulta. El acto de observar con atención consciente nos lleva a plantear problemas y cuestionar todo lo que vemos. Además cuando imaginamos un árbol estamos obligados a ponerle un marco y un fondo en el que sustentarlo. También podemos ir creando su abstracción hasta reducirlo a sus estructuras fundamentales que ya despojadas

de su forma reconocible exigen seguir siendo, exigen existir. En la abstracción aunque parezca mentira, no nos podemos saltar ningún paso.

Cualquier detalle insignificante puede servir como detonante de la ideación. Los escritores, los artistas plásticos, los escultores, los cineastas, los arquitectos, los músicos... se fijan en cosas en las que no se fija nadie. La facultad de asociación y analogía está siempre en marcha. La materia prima flota en el aire de las vivencias, por eso se habla de cosmogonía del artista.

Hay que liberarse de los prejuicios y las quimeras que nos empobrecen. Ahí en el juego de la creación somos autosuficientes, autónomos, nos creemos liberados de la esclavitud de nuestras necesidades, de las necesidades fisiológicas como el hambre, el sueño, el apetito sexual. En ese espacio nos creemos inmortales, seres no sujetos a la carne, navegando por nuestra neurosis y transformándola en algo bello.

El propio acto de fabricar nos hace más hermosos, más autónomos, menos perecederos porque uno llega a ser de la misma sustancia de lo que ocupa su mente. La mente ocupada en reflexión, hacer, juego y belleza, invade el cuerpo. Se dibuja así un paisaje interior que revierte de nuevo en la obra, establece un diálogo que no cesa de producirse. Todo nos habla de escribir, de pintar, de proyectar, de componer, todo nos habla de palabras, frases, colores, formas, equilibrios, perspectivas, sonidos... Vida y trabajo son una misma cosa.

Fabricar, fabricar y fabricar. A veces sólo se fabrica y de repente después de mucho trabajar se crea. Percibes que estás transitando un espacio en el que conseguirás que todo encaje, que todo armonice y quieres ser tú la persona que lo logre. El proceso creativo es un juego con la lógica, es establecer una dialéctica entre la lógica y la trasgresión. Las ideas inmediatas, las que dominamos se niegan a constituirse.

La cualidad más necesaria en el proceso creativo es la tolerancia a la ambigüedad, ir añadiendo conceptos y matices que te sitúan en el caos para hacer la obra más densa, más real, más ella misma, más fiel a nuestras ideas.

La inspiración es un deseo, una necesidad de comunicar algo concreto, una búsqueda y no una idea repentina que no sabemos de donde viene. Me instalo en la idea y le voy dando cuerpo. Me instalo quiere decir que la reviso desde todos los ángulos posibles, me documento sobre temas paralelos y todo a mi alrededor lo miro con el filtro de mi idea, el azar también se pone a favor de concretarla y enriquecerla. De tanto leerlo me lo aprendo de memoria, de tanto pensarlo lo voy configurando cada vez con más claridad. No dudo en añadir matices que me sumergen en la ambigüedad a la vez que me dan pistas. Y soy capaz de pensar en ello obsesivamente sin dejar que la obsesión paralice su crecimiento. Es una obsesión abierta al infinito, una obstinación sin límites que baraja y construye de forma matemática metáforas, asociaciones y analogías. Voy a fuentes que me son propicias. La dificultad se va invitando. Hoy persisto en algo que mañana destruyo y elimino. Me dejo llevar por la idea que ya bocetada sabe cómo seguir creciendo. Y vuelvo una y otra vez a desafiarla con nuevos enfoques. Las ideas tienden a seguir los caminos que poco a poco se han ido trazando en la mente. De seguir el camino trazado una y otra vez surge repentinamente una ruptura porque se van añadiendo conceptos e ideas, imágenes, información. Por eso cuando me hablan de la magia de la creatividad esbozo una sonrisa como la de La Gioconda. Lo que sí me parece bello es que le veamos las tripas a la creatividad, sepamos de su complejo proceso y sigamos ensalzando únicamente la magia que entraña.

Cuando nos referimos a las técnicas de estimulación creativa podemos preguntarnos cuál es su utilidad, ya que si lo que le gusta a un artista es estar en el estado de flujo, un estado de inquietud en el que se vive intensamente qué sentido tiene hacer uso de técnicas de estimulación creativa que pudieran tener la utilidad de acelerar el proceso y nos despojarían de esa vivencia. Otro punto de vista que

podríamos calificar como elitista es el que defiende que crear ya es suficientemente complicado, que no hace falta que todos nos dediquemos a ello, para qué forzarse utilizando técnicas que estimulen la creatividad sino es algo que emana de nosotros de forma natural.

Personalmente considero que el aprendizaje de lo que significa el proceso creativo, conocer nuestra capacidad creativa y hacer uso de ella, es un derecho al que todos deberíamos poder tener acceso.

## **UNA NUEVA FORMA DE INVESTIGAR LA CREATIVIDAD**

Todas las investigaciones que he realizado sobre la creatividad me sirven para plantearme una aproximación a la misma desde otras perspectivas que no sean la estrictamente psicológica. El tema que más me inquieta en estos momentos respecto al proceso creativo es la aleatoriedad y el azar. Pensar fuera de la órbita de los lugares comunes entender que la incertidumbre es fundamental para avanzar y que hay que asumir las contradicciones. Se tiene que replantear la investigación de la creatividad parando la atención en un ejercicio multidisciplinar que si bien esté basado en todas las aproximaciones hechas hasta el momento atienda a las capacidades de la mente, a la interacción entre la fuerza interior y el medio, y al tipo de “conciencia cósmica” que ejerce su influjo y nos transforma. La creatividad que se pone en marcha en el proceso creativo ya no es una cualidad individual, sino distributiva.

Los fundamentos y principios que rigen la creación, entrañan como nociones fundamentales la complejidad, el pensamiento complejo y la “planetarización”. Para explicar la aleatoriedad y el azar se deberían contemplar avances científicos como los de Sheldrake que lleva dos décadas haciendo experimentos para demostrar que nuestra mente tiene un poder muy superior a lo que imaginamos. Según los resultados de sus experimentos e investigaciones, “mente” y “cerebro” no son sinónimos, sino que la mente tiene un alcance ilimitado al mundo que vemos y a lo que nos rodea. La física moderna ya ha demostrado que al percibir el mundo estamos también interactuando con él. Nuestras mentes reciben la influencia del universo que nos rodea a la vez que dejan su impronta en él. Sheldrake ha denominado a su teoría “mente extendida”, el dice: “al igual que existen campos electromagnéticos, hay campos mentales -o morfogenéticos, de modo genérico- por los que discurren comportamientos, intenciones e ideas tanto conscientes como inconscientes”. Según esta teoría, por estas autopistas de información viajan los pensamientos e incluso la memoria de la especie, de modo que la intención de una acción pone en funcionamiento las redes neuronales antes de que ésta se realice.

La cuántica incorpora el concepto de no localización o no separación, según el cual una vez que dos partículas han estado en contacto permanecerán siempre conectadas aunque se separen miles de kilómetros. Siguiendo con estos conceptos vemos que en el proceso de generación de ideas se producen actos que no tienen explicación y que llamamos de forma equivocada, según mi punto de vista, azar o casualidad que de hecho obedecerían a los procedimientos de la “mente extendida” y de la “conciencia cósmica” (Sheldrake). La intuición, la premonición y la telepatía tienen una explicación biológica.

A veces estoy trabajando en casa inmersa en un proceso creativo y siento la necesidad de bajar a la calle a comprar un periódico que no tengo el hábito de leer. En un impulso inexplicable llego al quiosco abro el susodicho periódico y encuentro dos páginas dedicadas al tema en el que estoy trabajando. Cosas como ésta me suceden con frecuencia cuando estoy desarrollando proyectos y lo cierto es que no busco respuesta a estos fenómenos que todos hemos dado en llamar azarosos. Sin embargo, sé que hay un pensamiento complejo, sé que nuestro pensamiento está en conexión con el universo, sé que existen campos de vibración, sé que la mente tiene poderes que no están científicamente probados. Pero también sé que necesitamos una forma de abordar el estudio de la creatividad que no resulte especulativa por eso llevo ya unos años diseñando metodologías que nos

permitan sistematizar el estudio de la creatividad y no únicamente desde la disciplina psicológica sino también desde la antropología, la hermenéutica y el método inter y multidisciplinar que propone Gilbert Durand para comprender cómo se construyen y se transforman los mitos (Obradors, 2007). Ahora quedan por incorporar nuevos conceptos como “mente extendida” y “conciencia cósmica” que nos ayuden definitivamente a trascender a la disciplina psicológica.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- ABRAHAM, R.; MACKENA, T. & SHELDRAKE, R. (1994): *Caos, creatividad e o retorno ao sagrado*. Sao Paulo: Cultrix.
- BAUDRILLARD, J. (2006): *El complot del arte*. Buenos Aires: Amorrortu.
- CSIKSZENTMIHALI, M. (1998): *Creatividad*. Barcelona: Paidós.
- DURAND, G. (1999): *Ciencia del hombre y tradición. “El nuevo espíritu antropológico”*. Barcelona: Paidós.
- (2000): *Lo imaginario*. Barcelona: Columna.
- ELIADE, M. (2000): *Aspectos del mito*. Barcelona: Paidós.
- ENCUENTROS MULTIDISCIPLINARES (2007): Revista nº 25. Monográfico sobre Transdisciplinariedad y ecoformación. Madrid. UAM.
- MORIN, E.; ROGER, E.; MOTTA, R. (2002): *Educación en la era planetaria. El pensamiento complejo como Método de aprendizaje en el error y la incertidumbre humana*. IIPC/UNESCO y Universidad de Valladolid, España.
- OBRADORS, M. (2007): *Creatividad y generación de ideas. Estudio de la práctica creativa en cine y publicidad*. Barcelona: Aldea Global.
- SHELDAKE, R. J.; MC KENNA, A. (2005): *Caos, creatividad y conciencia cósmica*.
- TORRE, S. de la (2006): “Características y referentes de la creatividad bajo el pensamiento complejo”. En Torre y Violant (dirs) *Comprender y evaluar la creatividad*. Málaga: Aljibe.
- TORRE, S. de la (2007): “Campos de energía. Abriendo una puerta a la transdisciplinariedad”. *Encuentros Multidisciplinares* nº 25 (enero-abril), pp. 14-26.
- ZIZEK, S. (2002): *Welcome to the desert of the real!* London: New York.