ReGeo
ISSN: 2177-3246

LA CREATIVIDAD EN EL DISEÑO DESDE LA ÓPTICA DIALÉCTICA

CREATIVITY IN DESIGN FROM A DIALECTICAL PERSPECTIVE

A CRIATIVIDADE NO DESIGN SOB A ÓPTICA DIALÉTICA

https://doi.org/10.56238/revgeov17n8-089

Fecha de envío: 24/06/2026 **Fecha de publicación:** 08/08/2026

Luz de Carmen Vilchis Esquivel[1]

RESUMEN

Este trabajo profundiza en el fenómeno de re-presentación de la realidad, en el cual tanto recuerdos, como experiencia, objetos, elementos sensibles y evocaciones proporcionan recursos para la razón sensibilizada que, según el método dialéctico, unifica los términos complementarios superándolos a fin de develar la esencia de una forma diferente, no es nueva, intervienen las formas dadas y se les atribuye una configuración alternativa la que a su vez genera un concepto diferente. Tanto el arte como el diseño no son miméticos ni se sujetan al dominio de la Naturaleza, son actos basados en la revelación sensible del espíritu que expresan una verdad de la forma en la lucha permanente por darle sentido. Crear de manera dialéctica se distingue de otras maneras porque hay consciencia del contenido y de la forma, ambas deben conciliarse. No se trata de una progresión que transite de la tesis a la antítesis y la consiguiente síntesis. Se trata de la definición de categorías.

Palabras clave: Diseño. Representación. Creatividad. Dialéctica. Método.

ABSTRACT

This work delves into the phenomenon of re-presentation of reality, in which both memories, as well as experience, objects, sensible elements and evocations provide resources for sensitized reason that, according to the dialectical method, unifies complementary terms by overcoming them in order to unveil the essence in a different form, it is not new, the given forms intervene and an alternative configuration is attributed to them which in turn generates a different concept. Both art and design are not mimetic nor are they subject to the dominion of Nature, they are acts based on the sensible revelation of the spirit that express a truth of form in the permanent struggle to give it meaning. Creating in a dialectical manner is distinguished from other ways because there is awareness of both content and form, both must be reconciled. It is not a progression that transits from thesis to antithesis and the consequent synthesis. It is about the definition of categories.

Keywords: Design. Representation. Creativity. Dialectics. Method.

RESUMO

Este trabalho aprofunda-se no fenômeno de re-apresentação da realidade, no qual tanto memórias, como experiência, objetos, elementos sensíveis e evocações proporcionam recursos para a razão sensibilizada que, segundo o método dialético, unifica os termos complementares superando-os a fim de desvelar a essência de uma forma diferente, não é nova, intervêm as formas dadas e atribui-se-lhes uma configuração alternativa a qual, por

[1] Doctora en Filosofía, Bellas Artes y Docencia en Artes y Diseño. Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). E-mail: linusviel@gmail.com Orcid: https://orcid.org/0000-0002-4180-4764

sua vez, gera um conceito diferente. Tanto a arte quanto o design não são miméticos nem se sujeitam ao domínio da Natureza, são atos baseados na revelação sensível do espírito que expressam uma verdade da forma na luta permanente por lhe dar sentido. Criar de maneira dialética distingue-se de outras maneiras porque há consciência do conteúdo e da forma, ambas devem conciliar-se. Não se trata de uma progressão que transite da tese à antítese e a consequente síntese. Trata-se da definição de categorias.

Palavras-chave: Design. Representação. Criatividade. Dialética. Método.

1 ALGUNOS FACTORES IMPORTANTES DEL PROCESO CREATIVO

El cerebro humano cuenta con millones de neuronas que interaccionan de forma compleja. La creatividad no es una reacción espontánea, hay condiciones de cognición, afectividad, emocionales, contextuales y educativas que se vinculan con ella.

Cuando se diseña algo que sólo es basura o algo cuyo sentido generará una larga vida del objeto, sobrepasando la tendencia de asignar roles específicos a los objetos. No debería sobrepasarse, el excedente de sentido no es un mal necesario, podríamos hablar de que no hay objetos por descubrir, tal vez sólo mensajes por responder y técnicas por optimizar, formas depuradas que sustituyan el caos por un orden en el que los cánones no partan de imposiciones a la forma sino de definiciones del contenido.

El tiempo de respuesta es una de las condicionantes del pragmatismo del diseño. Un problema se resuelve decidiendo que rescatar de formas previas o intuiciones inmediatas. Hemos aceptado que la espacialidad y la temporalidad sean parte del proceso de diseño, que no del proceso creativo. No es inteligente trabajar bajo las presiones de los clientes. Los aficionados lo hacen, los profesionales hacen esperar el tiempo indispensable para resolver el dilema que presenta una necesidad. Lo anterior supone que se han rebasado los términos de la espontaneidad, la obviedad y el efectismo.

¿Cuáles son los objetos diseñados con valor?, cuando se va más allá del valor de uso y el valor de cambio queda el valor de signo, y en ello radica la connotación que restablece los códigos propicios para cada caso en particular. ¿Qué es lo que hace que una persona asimile el todo, se involucre con ello y resignifique…que nunca sea lo mismo? La naturaleza de una dimensión de la conducta humana a cual conlleva la capacidad de transformar operaciones mentales ordinarias y conocidas en otras posibilidades peculiares e insólitas que tienen diversos niveles según la interpretación resultante de un conjunto de circunstancias.

Las personas están tan acostumbradas a convivir con el diseño que no lo asimilan. Acumulan objetos, mensajes, cosas que se relacionan con momentos históricos, con eventos trascendentes o sencillamente con compulsiones enfermizas; condiciones hay innumerables.

¿Cuál es el valor de los objetos? Las cosas y su tiempo de vida, su funcionalidad, su vigencia o ¿el significado que suponen para las personas?, La carga única de valor es lo que ha prevalecido para los artistas y diseñadores, no es lo que comunican, es el trasfondo de ello. Hay una cadena semántica fuertemente vinculada con el diseño.

Lamentablemente, la creatividad se muestra aún dependiente de explicaciones bizarras proporcionadas por investigadores diversos a lo largo de la historia de arte, de ahí que existan mitos como el genio loco, el encuentro del sí mismo, la influencia planetaria, las alusiones a condiciones como la catarsis, la soledad, el misticismo, incluso la dependencia de sustancias psicotrópicas. La magia no queda alienada, al igual que el fervor religioso, las pasiones amorosas o estados delirantes en los que el éxtasis estalla en una suerte de encantamiento. También se encuentran las dotes innatas que son asequibles sólo a unos cuantos. Manuela Romo (2014) afirma que el denominado "genio creador" se fija en personas como ustedes o como yo y "su secreto es la dedicación absoluta y el esfuerzo mantenido durante muchos años en un ámbito del conocimiento humano: una vida de dedicación a un trabajo soportado sobre unas capacidades de 'infraestructura' específicas de cada ámbito […] 'yo no creo en las musas, pero por si acaso bajan prefiero que me encuentren trabajando' dijo Picasso." La creatividad es así, el mejor trabajo de la mente.

2 TRASCENDENCIA DE LA CONCEPTUACIÓN Y LA INDAGACIÓN

Una pelota de béisbol puede costar entre ochenta y cien mil dólares ¿cómo un objeto con poco valor de uso llega a tener tal valor de cambio?

No se puede pensar en la mitad de algo sin considerar la otra mitad, el texto visual es frío si se basa en abstracciones formales sin trasfondo, no hay lógica. La lógica surge por sí misma cuando se presentan conceptos y los conceptos sean activos tienen que quedar ligados a una serie de ideas e imágenes mentales móviles que se representan con palabras.

Si no existiera la palabra "insecto" tendríamos que definirlo como el "animal articulado de seis patas que respira por tráqueas y sufre diversas transformaciones" no obstante, la palabra está contenida en otra, "animal" o "ser orgánico que siente, vive y mueve por propio impulso." También tendríamos problema con la definición de insecto si narramos su contenido: abeja, grillo, hormiga, ciempiés, mosca, polilla, etcétera. Es así como las palabras ocultan "conocimiento."

Una palabra en otro idioma nos resulta indiferente. Si escuchamos *Tutanus*, es un sonido sin sentido, a menos que nos expliquen que era un dios romano considerado un guardián, famoso porque hizo volar a *Hannibal*, se le consideraba similar a Hércules, y aquí, como Sócrates, podríamos elaborar nuevas preguntas ¿quiénes eran *Hannibal* y Hércules? ¿Qué significaban en le mitología romana? y a cada respuesta corresponde una nueva pregunta.

Un concepto crea relaciones múltiples, une palabras o, lo que es lo mismo, vincula ideas y las relaciona con imágenes mentales y con experiencias previas. Los conceptos son la base de las estructuras cognitivas.

Las categorías son los conceptos generales de una disciplina, más allá de los cuales no existe otro concepto que los agrupe o implique, siendo éstos el punto de partida para la construcción deductiva y dialéctica de una teoría.

En las categorías más altas se encuentran las filosóficas, o los denominados universales porque integran la psicología cognitiva, la epistemología y la ontología. Los universales son las entidades abstractas de las que derivan los particulares o entidades concretas, por ejemplo, del “ser” deriva “ser humano.” Estas son las grandes bases de la Filosofía: ser, ente, esencia, substancia, dominios que según Ferrater Mora (1979), interpretando a Aristóteles, se describen en tres esferas: como arquetipos sobrehumanos, como esencia de las cosas y como conceptos mediante los cuales hablamos de las cosas. Para que estos adquieran sentido, habrán de establecerse preguntas, abstracciones, respuestas, conceptos, relaciones e implicaciones.

Para lo anterior, la experiencia es un modo de conocimiento donde la razón exige un entendimiento y no sólo la recepción de datos e imágenes. Conocemos las cosas de acuerdo con lo que estamos capacitados para hacer. Es necesario establecer vínculos entre la experiencia y los conceptos, luego unir conceptos a conceptos en cadenas de agrupación.

El método dialéctico como un modo de acceder a la creatividad. La dialéctica de a creación se resuelve según la triada en la que el concepto, la imagen metal y la fusión de ambas, engendran la solución a un problema de diseño y resuelven una necesidad de comunicación. Es la respuesta a ¿qué se va a diseñar y cómo se va a diseñar?

3 LA CREATIVIDAD COMO RESULTADO DEL PROCESO DIALÉCTICO DE PENSAMIENTO

El método dialéctico es un modelo sustentado en una triada de conceptos denominados someramente tesis, antítesis y síntesis. La secuencia de estos elementos supone una proposición originaria, un segundo momento de contraste y el extracto que surge de las dos anteriores como epítome de su confrontación. Este método tiene escuelas con variantes que implican diferencia. Fichte, por ejemplo, subordinó el proceso a la antítesis ubicándola después de la experiencia, lo que atrajo numerosas críticas a sus postulados. Hegel, considerado el padre de la dialéctica, propuso que la evolución del método se

proyectara en la síntesis como resultado de la tesis y la antítesis “a priori.” Marx, en el materialismo dialéctico construye el método como la antítesis del modelo hegeliano porque descifra lo material y lo vierte en abstracciones o ideas. (Vilchis, 2016)

En el sistema hegeliano, que es la base de esta disertación, la tesis es la entidad original o idea, es aquello de lo que se parte. Hegel lo nombraba el ser o la idea. No obstante, la idea como tal es vaga, difusa, se pierde, sólo se entiende como un acercamiento a lo que es.

Se requiere de la investigación como manera de acercamiento al concepto que es preciso y específico.

> “El espíritu tiene para nosotros como presuposición propia el primer absoluto […] la idea que ha llegado a su ser por sí, cuyo objeto y sujeto a la vez es el concepto […] la esencia del espíritu. […] El revelar, en el concepto, es crear el mundo como su ser, en el cual el espíritu será la afirmación y la verdad […]” (Hegel, 2005)

La conceptuación de las ideas requiere de un compromiso crítico con el diseño o las artes visuales, ya que es una secuencia de fases dinámicas que anteponen la razón a cualquier subjetividad. Los juicios y las nociones son aquí constructos del pensamiento, de la concepción clara de aquello que se ha enfocado y por ende el conocimiento.

La investigación otorga respuestas a numerosas preguntas y permite la asertividad epistemológica, formulando cadenas de cognición, de discernimiento e intuición dirigida. Es el saber de las artes y el diseño. Ausubel (2000) señala que el aprendizaje es significativo cuando los nuevos conocimientos se pueden relacionar con conocimientos previamente adquiridos. La inteligencia es el recurso para estructurar los estados cognitivos sobre bases no arbitrarias. Es aquí donde se enfrentan urdimbres conceptuales y redes de comprensión.

La antítesis es comprendida como la materialización de una idea en la totalidad de la naturaleza o en un objeto determinado de la naturaleza. Se trata de una cosa que debe tener un punto de coincidencia con la idea. La antítesis es concebida por Hegel como el mundo de las antinomias “o sea la afirmación de dos proposiciones opuestas sobre el mismo objeto, de tal manera de cada una de ellas puede ser afirmada con la misma necesidad.” (Hegel, 2005: 31)

Hay malentendidos respecto a que la antítesis es lo opuesto en sentido lógico, es decir, lo antagónico enfrentado, algo incompatible. La antítesis no es lo contrario formal, es el

extrañamiento, la salida de sí de la idea para llegar a la concreción objetiva. Se trata de la concreción, la representación o materialización de la idea.

Por ejemplo, si la idea es un coche, la antítesis habrá de definir cómo es el coche en una imagen mental, también se descarta lo que no es, en este caso, un barco o un avión. Es fácil ejemplificar con un coche, sin embargo, que sucede si se trata de la nobleza ¿qué es? ¿cuál es el concepto de este o cualquier otro valor? cambia totalmente el panorama epistemológico, es el pensamiento del mundo empírico.

Por último, la síntesis es la fusión de tesis y antítesis, es algo diferente que debe abarcar ambas partes de la triada. Es la figura o composición, resultado del concepto y la imagen. Paul Rand afirmó que sin idea no hay diseño, aquí se hace una aclaración epistemológica: sin concepto no hay diseño ni arte, ya que estos surgen de la investigación y del conocimiento no de la apariencia visual o externa. Aquí es cuando se habla del resultado del saber mediato que se ha conformado entre el concepto y su materialización. Esto es lo que Hegel denomina el “ser determinado” que se entiende como lo diseñado, lo creado.

Parece una cadena sencilla en la que sólo encontramos tres eslabones, no se reduce a tal. En cada problema de diseño hay considerables regresos a la tesis, la tesis y la síntesis, esto está determinado por una espiral semántica y retórica y por las codificaciones y cualidades del discurso del que se trate.

4 CONCLUSIONES

Un artista o diseñador, hace una re-presentación de la realidad, en ella los recuerdos, la experiencia, objetos, artefactos y evocaciones proporcionan elementos para la razón sensibilizada que, según el método dialéctico, unifica los términos complementarios superándolos a fin de develar la esencia de una forma diferente, no es nueva, intervienen las formas dadas y se les atribuye una configuración alternativa la que a su vez genera un concepto diferente.

El arte y el diseño no pueden ser imitativos ni sujetos al imperio de la Naturaleza, son actos de revelación sensible del espíritu que expresan una verdad de la forma en una lucha permanente por darle sentido.

Crear de manera dialéctica se distingue de otras maneras porque hay consciencia del contenido y de la forma, ambas deben conciliarse. No se trata de una progresión que transite de la tesis a la antítesis y la consiguiente síntesis. Se trata de la definición de categorías.

La síntesis es polisémica y multidimensional, puede mostrarse realista, simbólica, caricaturesca, descriptiva, emotiva, persuasiva, etc. Finalmente, la creación es propia de la manera original de cada diseñador según entienda la fusión de la tesis con la antítesis para lo cual no hay receta alguna, es un enfrentamiento con la experiencia y el dominio del conocimiento. Aquí se entiende la aportación subjetiva del diseñador, es la suerte de interpretación particular de los dos elementos anteriores que sólo se genera con base en una sólida preparación teórica y el conocimiento del repertorio o gama de posibilidades que proporciona la gramática visual y las dimensiones del signo: sintáctica, semántica y pragmática, sumadas a las figuras retóricas, todos ellos recursos de que dispone el diseñador para aportar un resultado creativo.

REFERENCIAS

Ausubel, D. et al. (2000) *Psicología Educativa. Un punto de vista cognoscitivo.* México: Trillas

Ferrater Mora (J. (2004) *Diccionario de Filosofía.* Barcelona: Editorial Ariel, Volumen 4

Hegel, G. W. F. (2005) *Enciclopedia de las ciencias filosóficas.* Barcelona: Alianza Editorial

Ponce Rivas, A. (1997) *Columnas metodológicas.* México: INAD

Romo, Manuela (2014) *Psicología de la creatividad.* España: Paidós (Psicología Hoy, 71)

Vilchis Esquivel, L. (2016) *Diseño. Universo de conocimiento.* México: Qartuppi