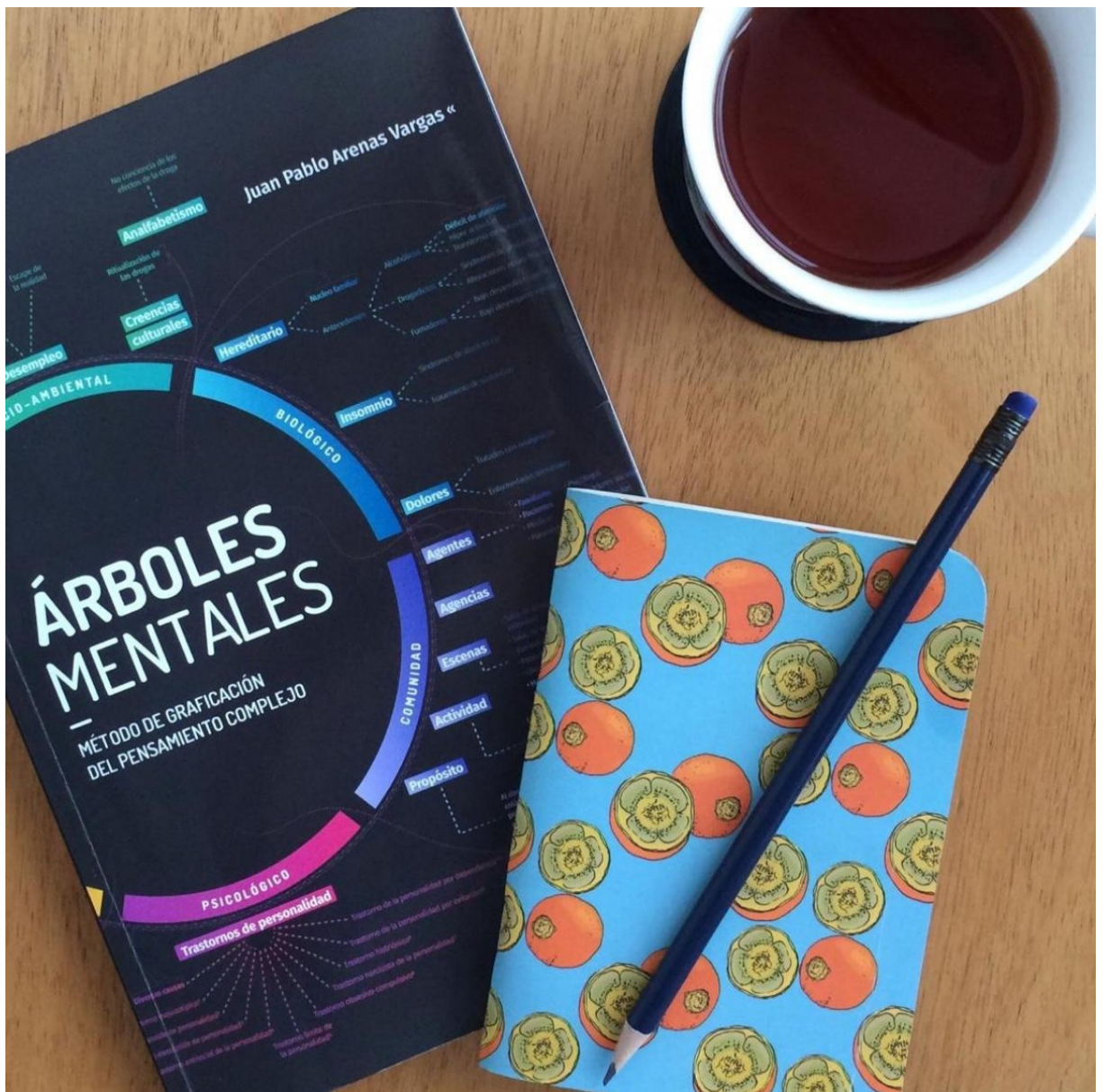


Árboles mentales

By Juan Pablo Arenas Vargas

Un paralelismo entre el libro «Árboles mentales, método de graficación del pensamiento complejo» y la película «Sin límites».



Se escucha un golpe seco. Luego cortinillas negras y una voz en *off* que dice: «obviamente no calculé bien las cosas». Así inicia *Sin límites*, película dirigida por Neil Burguer en 2011. Esta cinta hace realidad nuestros sueños, o al menos uno de ellos: ser inteligente de formas

múltiples. Sabemos que esto no siempre es así, pero, ¿acaso las películas no tratan de quimeras?

Esto le paso a Eddie (Bradley Cooper), cuando un día, se encontró con un sueño, que ni siquiera había soñado. En las primeras escenas se ve una puerta de seguridad que tratan de forzar desde afuera, se escuchan ruidos de herramientas eléctricas y la imagen de quien nos habla, Eddie, a punto de saltar al vacío.

Pero el director nos está mostrando un falso final. Previo a esto, su vida cambia cuando se toma con una pastilla de NZT, y solo unos minutos después Eddie es un hombre seguro de sí mismo —antes no tenía rumbo—, que sabe lo que quiere y cómo obtenerlo.

¿Pero cómo logra este cambio tan rápido de manera tan contundente? De anodino a exitoso y luego a encontrarse al borde del suicidio. La respuesta fácil es que al tomar la pastilla de NZT activó por medios mecánicos las terminales nerviosas de su cerebro produciendo un aumento casi infinito de asociaciones de información que rápidamente se convierte en habilidades y conocimiento aplicado. Y, por lo tanto, el surgimiento de inteligencias múltiples.

Todo esto para explicar la creatividad en el diseño. Sobre lo demás, hay que ver la película. Lo que logra hacer el cerebro de Eddie, paso a paso, es visualizar el proceso creativo, ponderar opciones y tomar riesgos sopesados a raíz del análisis del contexto.

¿Es posible lograr ese proceso creativo? Para explicarlo citaré mi libro *Árboles mentales, método de graficación del pensamiento complejo*, publicado por la editorial Unipiloto en 2019. En aras de alcanzar el proceso creativo, lo que planteo en el texto es la realización escalada de cinco ítems:

- La pregunta que origina el acto creativo e inicia el camino para la construcción del relato.
- Los nodos de profundización que irradian la información hasta convertirla en datos útiles.
- Los conectores, que realiza los cruces para convertir los datos en información y estos, en conocimiento.
- Las terminales, que convierten el conocimiento creativo en innovación.
- La intervención, precedidas por la definición de ruta, que puntualiza el relato y por lo tanto, el diseño.

En resumidas cuentas, lo que propongo en el libro es similar a lo planteado en la película *Sin Límites*. Comencemos con la primera parte del libro: la pregunta.

La pregunta inicia el camino de transformación de datos en conocimiento. Tiene dos características:

1. Se plantea como interrogante personal, es única al individuo que la formula.
2. Debe convertirse en un interrogante social; es decir, la respuesta a la pregunta va dirigida a un espectro de la población más amplio que yo mismo. Pasa de uno a varios,

de yo a nosotros.

Así sucede en la película *Sin Límites*, donde Eddie, la primera sensación que percibe después de ingerir la pastilla NZT es de desdoblamiento físico, pasando de uno a varios entes.

La pregunta debe tener unos conceptos claves que le dan profundidad. Es con estos términos que se inicia un proceso de ampliación conceptual, profundización, que se convierte a su vez en definición, categorización y cruces relacionales. Estos primeros conceptos son lo que llamamos en el libro *árboles mentales* como nodos, que es el segundo punto de la metodología a desarrollar.

En la película *Sin Límites* lo que se observa es a Eddie en un proceso de introspección personal, como si su cerebro entrara en un profundo trance donde se puede acceder a todo los datos de la información requerida para convertir sus interrogantes en conocimiento creativo.

El tercer paso del proceso metodológico planteado en el texto son las conexiones, que se producen con el cruce de información relevante para convertir los datos en información, y estas en conocimiento creativo. Lo que observamos en la película es que en el cerebro de Eddie se está realizando un cruce de información profunda e infinita, con millones de terminales para dar respuesta a la pregunta que se formula.

El cuarto paso del texto de *Árboles mentales* son los terminales, que vienen siendo las determinantes de diseño, indispensables para entrar a diseñar la intervención final; es el conocimiento contextual que nos posibilita el proceso creativo. En esta instancia en la película observamos como Eddie percibe todo el espacio físico a nivel contexto, desde los detalles más ínfimos hasta el universo físico que lo rodea. Dentro de este estado de conocimiento contextual se inicia la visualización de diferentes opciones o rutas de intervención de diseño, donde se ponderan y se decide. Aquí reside la creatividad.

Lindy (Abbie Cornish), la pareja de Eddie, debe ingerir la pastilla NZT. Lo que observa además de los pasos explicados anteriormente, son tres rutas de escape a su situación. En la primera, unas tijeras de podar arbustos; en la segunda, un hombre con un bate de béisbol; y en la tercera, una pista de hielo en la que un padre con su hija patinan. A partir de la ponderación y la verificación del conocimiento obtenido, ella se decide por la tercera ruta observada. Lindy corre a la pista del hielo, cuando están a punto de atraparla, levanta a la niña y con la cuchilla de los patines golpea la cara de su atacante logrando imposibilitarlo temporalmente. Lindy escapa.

Por último está la intervención de diseño planteada en *Árboles mentales*. Esta es la conclusión de la ruta escogida y la creatividad plena y específica. Es el objeto de diseño que responde a la pregunta inicial abstracta y que se hace forma concreta.

En la película hay un momento que se presenta con estas características. Es la escena en que Eddie encuentra el tono y la disciplina adecuada para escribir el libro encomendado, se muestra seguro y decidido sobre el tema emprendido y las palabras le van cayendo del cielo para que él las tome y las convierta en texto final.

Para terminar la explicación sobre la película diré que en la última escena hay una conversación entre Carl (Robert de Niro) con Eddie en la que el primero, empresario prestigioso, trata de amenazarlo con no suministrarle la pastilla NZT si no acepta cierto acatamiento político. Esta conversación se desarrolla 12 meses después de observar a Eddie en el borde de una terraza y a punto de saltar al vacío.

El método de graficación del pensamiento complejo, planteado como árboles mentales da unas posibilidades creativas bastas e innovadoras para la intervención en cualquier manifestación de diseño.

Published on 13/11/2019

Bibliografía

- Arenas Vargas, J. P. (2019). *Árboles mentales: método de graficación del pensamiento complejo*. Bogotá: Universidad Piloto de Colombia.
- Gardner, H. (2014). *Inteligencias múltiples*. Barcelona: Paidós.
- Dixon, L., Kroopf, S., Kavanaugh, R. (Productores) y Burger, N. (Director). (2011). *Sin Límites* [Cinta cinematográfica]. EU.: Relativity Media y Virgin.



ISSN 1851-5606
<https://foroalfa.org/articulos/arboles-mentales>

