

Introducción

Conceptos básicos de creatividad

LA HISTORIA DE LA CREATIVIDAD ES relativamente reciente. Desde luego, la creatividad existe desde los albores de la humanidad; pero como tema de interés científico y filosófico surge apenas con los inicios del siglo xx. Los primeros psicólogos que estudiaron el pensamiento humano a finales del siglo xix dirigieron sus investigaciones al estudio de la percepción y del efecto de los estímulos: la memoria, la velocidad de respuesta a los estímulos del medio ambiente, los umbrales de la percepción, etcétera. Francis Galton —psicólogo y primo de Darwin—, por ejemplo, pensaba que una persona era más inteligente si rápidamente respondía a los estímulos.

Más adelante, a finales de ese mismo siglo, personajes como Francisco José Gall y Pablo Broca creyeron que la capacidad intelectual de las personas dependía de las formas craneales o bien del tamaño del cerebro respectivamente. Las ideas de Broca se entremezclaron con las ideas evolucionistas darwinianas de la época y se llegó a pensar que ciertas razas eran “más inteligentes” que otras, suponiendo que el volumen cerebral promedio fuera mayor en relación a la masa total promedio del cuerpo; desde luego, los europeos salían más favorecidos mientras que los negros aparecían rezagados en la escala de la evolución.

El doctor Binet, en Francia, marca el final de esas teorías que pretendían basarse en hechos objetivos ya que se medían los cráneos con municiones de plomo que luego se pesaban en una báscula. Binet se dio cuenta de que en estas mediciones el investigador sesgaba sin darse cuenta la información a favor de lo que quería demostrar y de que en realidad estas pruebas no tenían validez científica.

Binet tuvo más éxito haciendo *test* para medir la inteligencia de los infantes basándose en las tareas que deben ejecutar los niños de acuerdo a sus edades. Así nació el I.Q. o coeficiente de inteligencia que servía para predecir el éxito o fracaso escolar de los pequeños y después de los adolescentes y de los adultos. En los Estados Unidos y otros países este *test* se reformó y desafortunadamente se mal utilizó para descalificar a grupos sociales marginados o grupos de inmigrantes. Más adelante ya entrados en el siglo xx otros investigadores desarrollaron la idea de que la inteligencia no se constituía de un solo factor sino que estaba constituida de múltiples orientaciones (Thurstone, Guilford y más recientemente Gardner).

16 *Creatividad*

Fue hasta mediados del siglo xx que se pensó en la creatividad como una forma distinta de inteligencia y Guilford la cataloga en su modelo como “pensamiento divergente” en contraposición de un “pensamiento convergente” que era el que tradicionalmente medían los *test* más comunes de inteligencia. A partir de entonces la creatividad se ha considerado como un elemento primordial de todo estudio serio acerca del intelecto humano.

La creatividad como tal

Tal vez las únicas palabras usadas antiguamente para designar a la persona creativa fueran la de genio o la de inspirado. Sin embargo, ya en 1900 el doctor Ribot, quien por cierto fue de los primeros en organizar grandes congresos de psicología, escribe una obra en francés sobre lo que él denominaba “la imaginación creadora”. En este trabajo, el doctor Ribot deja sentadas las bases para la investigación posterior de la creatividad. Señala entre otras cosas que la creatividad es una actividad compleja que depende de factores emocionales, intelectuales e inconscientes (debemos recordar que en esta época la influencia del psicoanálisis es definitiva). Describe también con gran visión cuáles son las principales etapas que recorre el pensamiento creativo y las que desarrolla el niño en su maduración. Propone que existe una imaginación plástica; una imaginación difluente de tipo impreciso y evocativo; una imaginación numérica; mística; científica; y así otras, mismas que trata de describir. En términos generales habla de una imaginación espontánea e intuitiva y otra analítica y reflexiva. Nótese cómo este autor hace incidir directamente a la imaginación como parte esencial del acto creativo o a la inversa, lo creativo como parte esencial de la imaginación. A partir de entonces, toda una pléyade de investigadores sobre todo norteamericanos se han abocado al estudio de la creatividad ayudando a su mejor comprensión; de entre estos, señalo a los pioneros y algunas de sus aportaciones principales (*vid.* bibliografía).

Wallace

En la década de los 30, G. Wallace establece las fases por las que atraviesa el proceso creativo: preparación, incubación, iluminación y realización. Durante la incubación el inconsciente trabaja sin que nos demos cuenta hasta que de pronto nos llega lo que el denomina la iluminación.

Wallace demostró también —en varias empresas— que las vendedoras clasificadas en el tercio superior de las ventas en sus departamentos, obtuvieron una calificación mejor en los *test* de habilidad creadora de la mente, que aquellas situadas en el tercio inferior.

Kubie

Durante algún tiempo —y desafortunadamente aún ahora en algunos ámbitos— se pensó que las personalidades creativas obedecían a procesos de naturaleza

psicótica. Kubie demostró que esto es totalmente falso ya que estos procesos son rígidos y evaden el plano de la realidad, en tanto que la creatividad exige flexibilidad y consideración de la realidad, si bien para transformarla. Torrance confirmó estos resultados en estudios que hizo con esquizofrénicos. Personas psicóticas pueden demostrar una gran fantasía pero no creatividad. Sostiene Kubie que la creatividad no se da en los procesos rígidos del inconsciente ni del super yo sino en una zona intermedia que es el subconsciente en donde lo racional y lo irracional se conjugan de manera fructífera.

Jean Piaget

Es el fundador de la teoría genética de la inteligencia y tal vez el más influyente psicólogo de nuestra época en el campo de la psicología educativa y del aprendizaje. Aunque no se dedicó específicamente al tema de la creatividad, fomentó el constructivismo; es decir, la necesidad de que el alumno inventara o reinventara el conocimiento en vez de aprender de memoria conocimientos sin significado.

Guilford

Populariza en la década de los 50 el término de creatividad relacionándolo además con el de la inteligencia: “Las múltiples semejanzas entre los fenómenos conocidos como resolución de problemas y producción creativa hacen posible y deseable que ambos se consideren esencialmente el mismo tema”. Concibe a la inteligencia como el producto de cuatro variables: la materia con que se trabaja (áreas verbal, figural o espacial, simbólica y social); las operaciones que se ejecutan sobre esas áreas, y los resultados sencillos o complejos que resultan de dicha aplicación (teoría multifactorial de la inteligencia) . Dentro de las operaciones que se pueden ejecutar están la de convergencia y la de divergencia, teniendo que ver esta última con la creatividad. Establece con mayor claridad las características y factores más relevantes para evaluar un producto creativo.

Jackson

Analiza los desempeños de estudiantes con un alto I. Q. y los de alumnos con alta creatividad. Concluye en que ambos grupos pueden alcanzar altos logros académicos, si bien los estudiantes creativos tienen métodos distintos para alcanzar sus objetivos. Concluye también que estudiantes con un alto I. Q. no necesariamente son creativos.

Taylor

Profundiza en las dimensiones de la creatividad, especialmente en los niveles de profundidad: nivel expresivo, productivo, de originalidad, renovador y supremo. Desde esta perspectiva la creatividad es la máxima capacidad inteligente.

18 *Creatividad*

Torrance

Es tal vez el más grande investigador de la creatividad especialmente en la década de los 70. Estudia entre otras cosas el desarrollo de la creatividad en los niños especialmente en ambientes educativos analizando las causas que reprimen la creatividad y las características del niño creativo. Llega a la conclusión de que estos pequeños son reprimidos por los maestros y los mismos compañeros de clase.

A través de estudios longitudinales de 12 años de duración y aplicación de *test* a 392 alumnos de secundaria, logra demostrar que los niños creativos tienen más éxito en su vida profesional y mejores trabajos que los demás.

Lowenfield

Se distinguió por sus trabajos de investigación con niños, especialmente con actividades pictórico-plásticas. Profundizó en las categorías de Guilford. Sugiere cuatro tipos de factores: sensibilidad para los problemas, variabilidad, movilidad y originalidad; y cuatro capacidades personales: redefinición de los problemas, análisis, síntesis y coherencia de la organización. Entre otras cosas observa que los niños creativos se adaptan rápidamente a los cambios inesperados y operan sobre ellos (movilidad); también que tienden a cambiar constantemente las funciones de los materiales y recursos con los que trabajan.

Sistemas para desarrollar la creatividad

A la par de que se desarrollaban los conceptos fundamentales acerca de la creatividad, hubo una preocupación por desarrollar métodos que pudieran incrementar esta habilidad. La filosofía y psicología de éstos se orientaron por vías distintas aunque de alguna manera se relacionan en aspectos genéricos. Quienes enfatizan la parte irracional de la creatividad subrayan la necesidad de liberar al inconsciente de la represión a través de métodos similares a los del psicoanálisis. Insisten en la relajación, en el soñar despiertos y articular historias en este estado, el interpretar simbolismos oníricos, narrar en grupo los temores ocultos. Actualmente algunos simpatizantes del budismo zen han confluído en esta gran corriente al menos en lo que a meditación se refiere.

Por otra parte, las corrientes existencialistas, personalistas y gestálticas que coinciden en el método fenomenológico, insisten en que la creatividad es condición elemental de la persona libre y responsable. Por lo tanto sus técnicas están dirigidas al establecimiento de ambientes escolares o familiares en donde esta libertad es posible en todo su contexto (*cfr.* Carl Rogers). No es ajeno para muchos de ellos el plano axiológico, ético y trascendente, dado que éste dota de significado a la creatividad, “Todo ser humano —dice Saturnino de la Torre— es creativo en la medida en que se autorealiza como persona. El producto es una manifestación extrínseca, marginal a la verdadera esencia de lo creativo. El proceso y el medio son elementos concomitantes que condicionan ese producto o creatividad secundaria”.

Otra corriente más difusa pero no menos importante, es la que ve en el juego y la imaginación, por sí mismas, la esencia de la creatividad. Efectivamente, el niño crea y se recrea en el juego; los grandes genios— se dice— siempre conservan algo de niños en tanto que son imaginativos y gustan de los juegos mentales en donde pueden probar ideas sin la cárcel de comprometerse con una u otra. Desde luego, las técnicas que emanan de esta corriente consisten en actividades lúdicas de distinto tipo que tienden a despertar la imaginación y la espontaneidad del sujeto. En los niños, la terapia de juegos y la enseñanza de actitudes creativas y de valores a través del juego han sido muy exitosas.

Muy ligado a lo anterior, la concepción tecnológica de la creatividad proclama que la creatividad debe analizarse críticamente y establecer la herramienta específica para cada área de la creatividad que quiera desarrollarse: ejercicios para desarrollar el pensamiento inventivo, para ver los problemas desde distinto enfoque, para tratar la innovación en las empresas, entre otras.

Ya desde hace algunos años —además de la preocupación escolar—, las empresas están muy interesadas en desarrollar la creatividad, y desde ese interés se crearon técnicas importantes. Por ejemplo, Osborn crea la ya popular “lluvia de ideas” para enfrentar problemas. Aprovecho para aclarar, que esta técnica ha sido criticada porque en muchas ocasiones las ideas generadas en grupo tienden a estandarizarse por el temor al ridículo, mientras que ideas individuales defendidas con tezón, suelen ser más originales; sin embargo, aplicada adecuadamente suele dar buenos frutos. Más tarde Gordon crea la Sinéctica que en pocas palabras consiste en “hacer de lo familiar algo extraño y de lo extraño algo familiar” para ello se vale de dos técnicas diferentes, las relaciones extrañas y el uso de analogías. Una relación extraña puede ser la que demanda la pregunta ¿A qué huele el color violeta? o ¿Cuál es la textura del otoño? (esto recuerda sin duda los Koanes absurdos del budismo Zen); las analogías pueden acercar lo extraño a lo familiar, por ejemplo, el quitar un cáncer sin dañar los tejidos que están alrededor, es similar al cómo tomar un fuerte en poder del enemigo sin afectar a la población civil (no pocas ideas novedosas se han generado a través de este método). Gordon clasifica a las analogías en personales (¿cómo me sentiría yo si fuera un tigre?), directas (similar a la del ejemplo del cáncer), simbólicas (de carácter estético) y de fantasía (exageradas e improbables).

Para Edward De Bono, el problema de la creatividad es un problema de amplitud en la percepción. Un hombre compró un refrigerador pero cuando quiso meterlo a su casa se dio cuenta que no cabía, así que tuvo que quitar un pedazo de muro; pero luego se dio cuenta de que cabía por la terraza en el piso superior, aunque ya era muy tarde. Así, para De Bono el problema de la creatividad es un problema de tener visión y de relacionar cosas que usualmente no se relacionan. En consecuencia este autor inventa las “Herramientas para pensar” (en este libro encontrarás muchas similares) que tienen como función desarrollar la percepción de factores al máximo tanto en el tiempo como en el espacio y bajo distintos contextos. Genera también disparadores de la imaginación y conceptua-

20 Creatividad

liza lo que él denomina “pensamiento lateral”. En sus últimos trabajos desarrolla técnicas para mejorar las actitudes de las personas hacia los problemas (*Vid. Siete sombreros para pensar*)

Por otra parte, Torrance aplicaba en sus *test* algunas historias que partían de supuestos absurdos o improbables. Los niños tenían que inventar una historia a partir de títulos como los siguientes: “el mono que sabía volar” “el león que no sabía rugir”, etc.; ésto da pie a otra serie de técnicas de las cuales es partidario el autor de este libro que podemos llamar de la paradoja. Efectivamente, la creatividad sólo se entiende por la necesidad, y ésta, por las dificultades u obstáculos que presenta la realidad a nuestros deseos. Por lo tanto, las técnicas paradójicas tienen como objetivo la resolución de contradicciones, por ejemplo ¿Cómo puedes llevar a lavar una camioneta a un kilómetro de aquí si no sabes manejar?

Finalmente no puede pasar desapercibido los relativamente recientes descubrimientos relacionados con el funcionamiento de los hemisferios cerebrales hechos por Sperry y sus colaboradores. Estos descubrimientos parecen indicar que el hemisferio derecho tiene que ver con lo holístico, la fantasía, lo gestual y lo espacial entre otras cosas, mientras que el izquierdo tiene que ver más con la objetividad, lo estructurado y lo verbal. Se piensa también que las neuronas tienen la posibilidad de establecer nuevas conexiones de acuerdo a lo que demanda la actividad cerebral. Aunque ninguna de estas investigaciones ha sido concluyente en sus posibles aplicaciones al campo de la enseñanza y la creatividad, algunos pedagogos se han apresurado a fomentar el dibujo y el trabajo espacial —actividades muy olvidadas en los currículos tradicionales— con la esperanza de activar el hemisferio derecho; otros recomiendan hacer actividades diferentes a las que normalmente hacemos para evitar la esclerotización del cerebro y propiciar nuevas conexiones sinápticas. En el aspecto espacial, es importante destacar que la imaginación tiene mucho que ver con las representaciones espaciales y que aquella ha sido una cualidad notable de las personas creativas.

Quisiera terminar este apartado con una cita de Sperry —premio nobel de medicina y fisiología—, que nos señala el milagro de nuestra mente y de cuán alejados estamos de las computadoras por más rápidas que éstas sean:

“Dentro del cráneo existe todo un mundo de diversas fuerzas causales; es más, hay fuerzas dentro de fuerzas, como no se ve en ningún espacio cúbico similar del universo que yo conozca (...) En el modelo de cerebro que propongo, la potencia causal de una idea, o de un ideal, llega a ser exactamente tan real como lo son una molécula, una célula o un impulso nervioso. Las ideas generan ideas y contribuyen al desarrollo de nuevas ideas. Interactúan entre si y con otras fuerzas mentales del mismo cerebro, de cerebros próximos y, gracias a la comunicación global que permite la vinculación a la distancia, de cerebros lejanos. Y también interactúan con lo que las rodea externamente, para producir *in toto*, un avance explosivo en la evolución que deja atrás, con mucho, cualquiera de las cosas que muestre la escena evolutiva, incluyendo la aparición de la célula viva”



Tipos y niveles de creatividad

Todos en una u otra medida somos creativos, pero tendemos a enfocar esta habilidad de acuerdo a nuestras inclinaciones e intereses.

De acuerdo a las ideas iniciales de Ribot y otros, podemos señalar los siguientes tipos de creatividad de acuerdo al área de aplicación.

Creatividad plástica

La que tiene por caracteres propios la claridad y la precisión de las formas, aquellas cuyos materiales son imágenes que se aproximan a la perfección; imprime formas a la realidad y en las cuales predominan las asociaciones de relaciones objetivas determinadas. Esta se desarrolla con mayor grado en las artes visuales como la pintura y la escultura, así como en la oratoria, en cuanto a que ésta es capaz de generar formas imaginativas en el oyente.

Creatividad difluente

Consiste en imágenes de contornos vagos e indecisos, los cuales se convocan y unen según modos menos rigurosos de asociación. Es opuesta a la práctica y predominan en ella los sentimientos. Son manifestaciones de dicha creatividad: los sueños, espíritu novelesco e imaginativo, espíritu quimérico, simbolismo religioso y místico. Dentro de esta área entran las bellas artes como las letras y la música.

Creatividad filosófica

La creatividad filosófica realiza una construcción de imágenes que son para él, el conocimiento o interpretación del mundo. Para comprenderla hay que señalar las siguientes puntualizaciones:

- Es un modo de pensar conceptual, que transforma en símbolos abstractos las imágenes concretas.
- Se vale de la analogía y comparación.
- Acompaña a la ciencia en grado máximo incondicional y permanente.

Creatividad científica

Se aboca a la investigación e implica la búsqueda de la verdad y de los principios. Depende de la naturaleza de los materiales con los que se trabaja de acuerdo con los diferentes campos de la ciencia.

Creatividad práctica—inventiva

Se ocupa de detalles del quehacer ordinario, posee habilidades que actúan sobre las cosas o los procesos para hacer más útil o productiva una herramienta o ma-

22 *Creatividad*

quinaria y/o más útil o productivo un método. En alto nivel produce la invención de aparatos sofisticados y nuevas tecnologías.

Creatividad social

Se caracteriza por su materia prima humana. La persona con creatividad social es capaz de generar nuevas relaciones humanas, fundar grupos o asociaciones originales, así como organizar actividades sociales o políticas.

Como podemos observar, la creatividad se extiende a todas las áreas del quehacer humano e influye en él de manera significativa, transformando su vida y su entorno.

Los niveles de creatividad

Taylor distingue cinco planos o niveles de creatividad:

Primer nivel: plano expresivo

El plano expresivo es la forma más fundamental de la creatividad, aquí no cuentan todavía ni la originalidad ni otra habilidad específica por ejemplo, los dibujos infantiles. Las características principales de este nivel son la espontaneidad y la libertad. Este plano es el más importante, pues sin las experiencias de la primera creatividad no es posible su desarrollo.

Como podemos observar, este plano corresponde a un primer nivel, en el que se encuentra presente la espontaneidad, característica del niño, y la libertad, requisito indispensable para el desarrollo de la creatividad infantil. Al niño que se le impide expresarse libremente, jamás será capaz de desarrollar sus habilidades creativas y por tanto difícilmente pasará a los siguientes niveles.

Segundo nivel: plano productivo

Es aquél en el que, como consecuencia de la satisfacción obtenida en el plano expresivo, se incorporan ciertas prácticas (informaciones, técnicas, etcétera) para así poder expresarse mejor y lograr una mejor comunicación. Es el plano del técnico.

Generalmente dentro de la educación formal e informal se espera que el niño sea productivo antes de ser expresivo, se le proporciona información y técnicas que muy poco le sirven sin el conocimiento y experimentación de sus habilidades personales, convirtiéndose así en un productor de estereotipos.

Tercer nivel: plano de relaciones originales

Es operativo, pues en él se trabaja ya con algunos componentes. Dichos componentes se transforman en relaciones nuevas, hasta ahora inusuales.

Cuarto nivel: plano renovador

Incluye una comprensión profunda de los principios fundamentales de la problemática en cuestión, ya sea en la cultura o en las ciencias. Los productos de este plano creativo ya no se miden por la realidad ni por el mundo experimental del individuo, sino por la posibilidad que representan de ensanchar las fronteras del conocimiento en un área determinada.

Quinto nivel: plano supremo

Lo alcanzan muy pocos. En él florecen la generación de nuevos paradigmas y modelos que orientarán en el futuro la investigación filosófica y científica. También aquí se trata de una reestructuración de experiencias, ya que la idea nueva tiene raíces históricas. Pero las capacidades para asumir experiencias, para reorganizarlas, abstraer y sintetizar son tan altas y notables en este nivel, que queda más allá de la comprensión de los otros niveles descritos. Es deseable que todo individuo alcance los niveles más altos de creatividad en bien de sí mismo y de la sociedad en que se desenvuelve.