

## **Arte y Creatividad: un ensayo**

David Acrich ©

Email: [literalia@gmail.com](mailto:literalia@gmail.com)

### Sumario:

Creatividad y literatura

Creatividad y proceso creativo

Educación (creativa) y sistema (cultural)

Bibliografía

### Creatividad y literatura

En la evolución humana hay un momento de crisis que determina el paso del mundo primitivo al mundo moderno, cambio que se da cuando el dominio de la fuerza física cede su posición al dominio de la fuerza psíquica. El mundo de la fuerza psíquica está impregnado por numerosas funciones que no percibimos físicamente (por ejemplo, el valor del dinero, el valor que le atribuimos a la ley y las relaciones de consenso, que están íntimamente relacionadas con los acuerdos psíquicos). No obstante, esta fuerza psíquica nos hace dominar la realidad y, por tanto, nos hace evolucionar. A mayor dominio de la realidad, mayor la evolución humana. Dominación es, ante todo, posesión. Poseemos con la mano, con la vista, con los gestos, con las palabras, y al hacerlo, dejamos nuestras huellas en la realidad, pero de todos ellos, el poder de la palabra, hablada y escrita, es con el que más aprehendemos la realidad, sobre todo sus funciones abstractas (si decimos: el metro es más rápido que el autobús, nos basamos en una función abstracta, que es la velocidad). La repetición de las palabras, entonces, imprime posesión, la realidad se carga de la propia repetición. La palabra hablada tiene su fuerza en el sonido, en la entonación de la voz de quien la pronuncia (oratoria), pero no deja, posiblemente, en el acontecer histórico, huella tan imperecedera como la palabra escrita. El dominio de la palabra escrita hace historia, memoria y conciencia de la cultura y, por tanto, ésta es, existe. La cultura, entonces, nos confronta con la naturaleza, nos resume todo lo que hacemos, pensamos, expresamos y comunicamos, tanto en su praxis (acción y producción de objetos materiales) como en su simbolización (denotación de todas las formas del pensamiento y de comunicación).

En este sentido la cultura entraña un sujeto humano, individual y colectivamente, que actúa y produce, a la vez que mediatiza su acción, interponiéndose, para que la acción se transforme en procesos de naturaleza intelectual (o espiritual). Tales procedimientos conforman un conjunto organizado de normas, valores y significados. (MATURANA 1991, PÁG. 22)

Este proceso cultural se logra, pues, en el momento en que el hombre, como ente pensante, impone su fuerza psíquica por sobre su fuerza física (lo que a su vez le hace dominar la realidad y, por tanto, evolucionar) y tiene, quizá, su mayor afinamiento cuando se consigue la coherencia de la cultura desde el punto de vista estético y moral, esto es, en el ámbito de la sensibilidad. Entonces, el Arte (como la ciencia) ocupa la cúspide del curso evolutivo de la cultura. Y si hablamos de que la palabra, más aún la escrita -que perdura- es el instrumento

con el que más aprehendemos la realidad, es de suponer que en el mundo de la sensibilidad y de las emociones también sea la palabra escrita, la Literatura, la que impregna fehacientemente la realidad artística y deja huellas imperecederas en la historia y en la cultura.

Con ello nos adentramos en el lenguaje literario y a su vez, en el fenómeno de la comunicación. La literatura es, ante todo, un lenguaje en su sentido de fenómeno comunicativo: En ella intervienen un emisor (o destinador); un receptor (destinatario); un contacto psicofísico que, por medio de un canal de comunicación se abre ente ambos; un mensaje referido a un referente (contexto que se cifra en un código, compartido tanto por emisor como por receptor). (GARCÍA BARRIENTOS, 1996, pág. 17).

No obstante, a diferencia de la comunicación mass mediática en la idea sistémica de la cultura (comunicación como matriz social), en la literatura el contacto entre destinador y destinatario se cifra en códigos escritos -la escritura- pero de manera diferida en el tiempo y en el espacio. El proceso comunicativo se produce en dos fases con solución de continuidad, se parte en dos momentos separados: Autor-Texto y Texto-Lector. Emisor y receptor desempeñan papeles no intercambiables. El escritor se dirige a un interlocutor mudo, que no puede responder en el mismo plano en que el autor, y la lectura se produce en ausencia de éste: el lector no puede discutir, matizar, pedir aclaraciones, modificar, en fin, el texto; sólo puede interpretarlo, realizar su propia lectura. (GARCÍA BARRIENTOS, 1996, págs. 22-23).

¿Dónde estriba, entonces, el verdadero proceso de comunicación en la literatura, cuando emisor y receptor distan en el tiempo y en la distancia? Radica, a mi entender, en dos procesos fundamentales: el texto escrito y el valerse de la imaginación. En el texto, como un escenario donde algo está ocurriendo, se centra el núcleo de todo pensamiento literario. En él radica el vínculo esencial de las relaciones entre la escritura y el autor, por un lado, y entre la escritura y el mundo vinculante, por otro. (POCA 1991, pág. 56). El texto literario tiene su razón de ser en y por el lenguaje. Pero no se detiene allí. En él está también condensado todo un proceso creativo, producto de la imaginación primigenia del autor, autor que no tiene por qué responder inicialmente a necesidad práctica alguna, ni escribir pensando en un lector determinado sino, más bien, en un lector ideal de quien no se espera, en el momento del aislamiento dedicado a la creación literaria, respuesta alguna. En último caso el autor, en su casi trágica alienación al momento de plasmar su creación en la escritura, aspira a un acogimiento auténtico de su obra. Pero la imaginación en el texto literario no termina en su autor. La obra literaria, como arte, como comunicación, como dominio de la realidad y como evolución sublimada del hombre, debe y tiene que ser abierta, ambigua; tiene que producir distintas lecturas y significados. Y aquí entra en juego la imaginación del receptor, esto es, el lector. El lector le otorga a la obra literaria su propio sentido, su propio proceso de imágenes y comprensiones, según su propia experiencia vivencial; le otorga, en otras palabras, su propio contexto al texto escrito.

Ahora bien, ¿qué fenómeno cultural hace que el hombre deje su estado primitivo al otorgarle status de dominador a la fuerza psíquica? ¿Qué hace que la fuerza psíquica logre dominar la realidad y, por ende, haga evolucionar a la humanidad? ¿Qué hace que el ser humano comprenda el poder de la palabra, a tal punto de que sea capaz, no sólo de comunicar, sino también de chamanizar con ella? ¿Qué hace que el hombre comprenda que al trasladar la palabra a códigos escritos domina también su historia y crea su cultura? ¿Qué hace que la cultura sufra un proceso refinado y sublime en el arte? ¿Qué hace que de un texto escrito surja una obra literaria capaz de comunicar actos, sensaciones, emociones, movimientos e ideas? La imaginación, por sí sola, no basta. A este fenómeno cultural que responde a las interrogantes, lo llamo creatividad, proceso que da por resultado una obra personal, un resultado único, útil y satisfactorio para determinado grupo social en un tiempo

y espacio también determinados; pero que en momentos muy definidos logra trascender su ámbito social y se hace universal, creación cuyo impacto puede transformar usos y costumbres de la humanidad en su conjunto.

Cuándo se da ese paso del hombre primitivo/físico al hombre moderno/psíquico, no se puede determinar con seguridad, pero está marcado, indudablemente, por el fenómeno de la creatividad, que se exterioriza en ese afán humano por dominar y dejar su huella en la realidad, esto es, hacer y, por ende, permanecer. Cada paso creativo proviene de la transformación de otro resultado creativo que le precede, y así sucesivamente, y ésta es, precisamente, la dinámica que hace evolucionar al cosmos humano. Pero este proceso no es meramente intuitivo, irracional. Es una aptitud humana, un proceso mental que precisa, ante todo, de un método. Primero está la idea, quizás surgida por una necesidad intrínseca de la sociedad; quizás por un impulso intuitivo, pero que está marcado por el ambiente social del ideador. Falta ahora poner en práctica dicha idea, pues como tal no es más que una sombra de la solución. Para ello es necesario un pensamiento lógico que adecue esa idea al problema por resolver en la realidad, ya sea concreta o abstracta. Pero tampoco el pensamiento lógico es suficiente, si no se cuenta con un método que haga avanzar, por etapas, el proceso creativo: formulación de la cuestión; almacenamiento de información; criterios de aceptabilidad; impregnación y distanciamiento; el despertar creativo (la serendipia, la chispa el momento bisociativo); la acción y puesta en marcha y, finalmente, la evaluación del producto creado.

La creación literaria, como producto final de un proceso creativo, atraviesa estos pasos y se impregna de la permanencia que le da el lenguaje en su actividad comunicativa y el arte en su sublimación cultural. Más que la palabra hablada, que es mediata, impactante, pero no permanente, la literatura, que nació como una técnica creativa de memoria colectiva, nos llega en nuestro momento y tiempo circunstancial que nos ha tocado vivir, como la utopía social del lenguaje, como el libro que vendrá o lo que está por escribir. Lo que es lo mismo que decir que cada escritura, cada escritor absorbe toda la identidad literaria (POCA, 1991, pág. 53).

El proceso creativo de la producción literaria no difiere, en principio, del proceso creativo de cualquier otra producción artística. Empieza como un proceso artesano, a veces a partir de una chispa inesperada que enciende en el creador su toque de inspiración; a veces a partir de un trabajo laborioso de ensayo y error, pero siempre confeccionando textos a partir de la palabra. El mismo juego con las palabras es una actividad creativa y recreativa que, cuando soporta una carga que va más allá de una simple comunicación, puede llegar a ser transformadora y enriquecedora, también para el autor, autor que bien o mal, se ubica en el plano de creador literario para dejar su huella en la realidad y, de alguna manera, permanecer. Bien o mal, parte de un contexto histórico y cultural, pero con la intencionalidad de luchar por poseer su propio plano de autonomía y libertad en ese campo de la realidad. Si la historia literaria se ubica sobre la dialéctica tradición/novedad, se empieza, quizás, por la tradición, pero para posteriormente romperla y optar por la novedad, pues en la novedad, en la innovación, estriba el germen de la creatividad que, como se ha planteado, es la que empuja a la humanidad hacia su futuro, con la esperanza de que sea mejor y más productiva, ética, estética y humanísticamente hablando.

### Creatividad y proceso creativo

El primero y más notorio problema con que nos encontramos al querer definir y enfocar la creatividad, son las múltiples acepciones que le han dado al vocablo durante los últimos cincuenta años, que es cuando el sentido y estudio de la creatividad empezó a tener relevancia, especialmente en el ámbito de la psicología. Como todo concepto, el significado

de la creatividad es abstracto y, por tanto, es dado a la polisemia, lo que conlleva, a su vez, a sus múltiples enfoques. No resuelve nada el diccionario de la Real Academia Española de la Lengua, que define a creatividad como facultad de crear o capacidad de creación, trasladando así el problema al vocablo crear: 1. Producir algo de la nada. 2. Establecer, fundar, introducir por vez primera una cosa; hacerla nacer o darle vida. 3. Instituir un nuevo empleo o dignidad....

Para intentar puntualizar las diferentes acepciones y escuelas de opinión y sistema en el estudio de la creatividad, principalmente desde el punto de vista psicológico, opto por seguir (y ampliar), a ALDANA (1996), que identifica tres generaciones en el estudio de la creatividad. Como toda división, tampoco ésta puede ser rigurosa, sino más bien orientativa, puesto que todos los autores también enfocan en algún sentido, la creatividad desde distintos ángulos.

La primera generación basa su enfoque en el pensamiento creativo, y tiene de referencia al pensamiento humano como eje motor de la civilización, la ciencia y la tecnología. Sus representantes principales son GUILFORD y TORRANCE. El primero habla de dos tipos de actividades cognitivas: el pensamiento convergente (pensamiento lógico) y el divergente, éste último, base del pensamiento creativo porque es el que genera fluidez (o capacidad de producir ideas); flexibilidad (o habilidad para seleccionar soluciones de problemas); originalidad (resultados nuevos y únicos a los problemas) y elaboración (habilidad de percibir deficiencias, generación y refinamiento de ideas, con el fin de tener nuevas versiones mejoradas).

Por su parte TORRANCE define a la creatividad como un proceso de percibir procedimientos o lagunas en la información obtenida; de formular y verificar las hipótesis o ideas para modificarlas en lo necesario y, así, finalmente, comunicar los resultados. Los factores de la creatividad que conllevan a ello son: sensibilidad hacia los problemas; fluidez (habilidad para generar nuevas ideas); flexibilidad (habilidad para definir o cambiar puntos de vista); habilidad para definir o redefinir los problemas considerando y percibiendo detalles y situaciones de forma diferente.

En esta primera generación ALDANA incluye también a OSBORN, del campo de la publicidad, y quien propone por vez primera la idea de torbellino de ideas (T.I., brainstorm), proceso creativo enriquecido posteriormente por PARNES, DE PRADO y otros, y cuyo principio se basa en posponer el juicio, o sea generar un ambiente inicial de aceptación de todas las ideas, sin descartar ninguna, y proponer la generación inmediata y casi simultánea de grandes cantidades de ideas, lo que nos obliga a distanciarnos de lo obvio y convencional. Sólo después de este proceso torbellínico se puede analizar, clasificar y elaborar la información generada.

WALLAS, por su parte, ve el proceso creativo en cuatro etapas: preparación (investigar el problema); incubación (pensar en el problema no conscientemente); iluminación (la aparición de la idea feliz, la chispa) y verificación (pruebas de validez y reducir la idea a su forma exacta).

Caben también dentro de esta generación LOWENFELD (que destaca la capacidad de separar el todo de sus partes y de descubrir nuevos puntos de contacto entre los elementos de un conjunto), JONES (que ve a la creatividad como combinación de flexibilidad, originalidad y sensibilidad hacia las ideas, que permite al hombre apartarse del orden cotidiano de pensamiento para generar nuevos arreglos que, a su vez, producirán satisfacción), CALLAHAN (que relaciona la creatividad con rasgos de la personalidad: apertura, evaluación interna, habilidad de generar y jugar con ideas, asumir riesgos, ambigüedad y tolerancia, imagen positiva, compromiso, etc.), PERKINS (lo primordial es el

propósito, lo que organiza los distintos medios de la mente con finalidades creativas. A mayor necesidad o presión psicológica por el compromiso, más allá de ideas convencionales, mayor será el surgimiento creativo). (Ver A. de SÁNCHEZ 1991).

La teoría de Margarita de SÁNCHEZ puede también incluirse en este campo del pensamiento creativo: Como resultado de experiencias de campo y del análisis de los procesos de pensamiento (1983-1984) se ha visto que la aplicación de un enfoque sistémico integrado al proceso creativo permite conjugar en un todo coherente muchos de los factores de la creatividad. Un modelo de paradigma de este tipo facilita: 1. la separación del acto creativo en tres etapas: entrada, proceso y producto; 2. la consideración del ambiente psicológico y físico en el cual ocurre el proceso de estimulación o autoestimulación de la creatividad; 3. la retroalimentación con sus mecanismos de regulación, y 4. el control de la totalidad del proceso. (SÁNCHEZ, 1991).

La segunda generación que propone ALDANA es más pragmática, ya que busca soluciones creativas de problemas en los diferentes órdenes prácticos de la vida. En este sentido se cambia la noción de problema y se empieza a verlos como retos a la imaginación y, al hacerlo, el sujeto se enfrenta con una serie de posibilidades que descubre dentro de sí y en su entorno. Dentro de esta concepción de solución de problemas se encuentra DE BONO, que desarrolla lo que él llama pensamiento lateral en la solución de problemas, basado en el enfoque de estrategias del hemisferio derecho (intuición, analogías, metáforas, sueños de visualización), todas capaces de encontrar soluciones originales a los problemas. DE BONO (1994) propone la utilización de herramientas de pensamiento que permiten sacar al sujeto de la bipolarización extrema para así explorar nuevas vías; usar la información obtenida de manera distinta y reestructurar a su patrones de pensamiento. Sugiere, también, estrategias metafóricas, ordenadoras del proceso creativo, la estrategia de seis sombreros para pensar: así como nos podemos quitar o poner cada sombrero, así podemos manejar distintas actitudes o puntos de vista ante un problema, sin aferrarse a ninguno de ellos como única fórmula de ver la situación o hallar la solución. Todo depende de las condiciones y del momento del contexto o del problema en que nos encontremos.

También en esta generación se puede introducir a los creadores de la Sinéctica (PRINCE), término que evoca el relacionar cosas que en apariencia nada tienen que ver la una con la otra (como las analogías inusuales y la metáfora) para la solución creativa de problemas. Enfatiza la importancia de la etapa del alejamiento o alienación del problema, para así buscar y hallar nuevos puntos de vista, superando las formas sesgadas de observar el problema. Este término se acerca al de bisociación, acuñado por KOESTLER, según el cual el proceso básico de la creatividad reside en una superposición instantánea de dos planos de referencia, generalmente alejados, pero que es posible acercarlos por analogía y metáfora. Esta generación tiene hoy su punto neurálgico en The Creative Problem Solving Group, en Buffalo, Estados Unidos (OSBORN, PARNES, TREFFINGER, FIRESTEIN, ISAKSEN...). Definen a la solución creativa de problemas (CPS) como un proceso ampliamente aplicable proporcionando un esquema organizado para técnicas específicas de pensamiento crítico y creativo que ayudan a diseñar y desarrollar resultados novedosos y útiles para desafíos importantes y significativos (Isaksen, Dorval & Treffinger, 1994). CPS es un modelo operativo para un tipo particular de solución de problemas en el que la creatividad es aplicable para la tarea a mano (ISAKSEN, 1996, módulo I, págs. 15-16). O La solución creativa de problemas (CPS) es un proceso ampliamente aplicable que proporciona un marco organizativo para las herramientas del pensamiento que te ayudan a:

- Entender problemas y oportunidades.
- Generar muchas, variadas e inusuales ideas.
- Evaluar, desarrollar e implementar potenciales soluciones (IDEM, módulo III, pág. 27).

La tercera generación la nomina Aldana como el vivir creativo (PEARSON), a la que ella misma se suma. Escribe: En esta tercera generación, los componentes de lo que se ha llamado la ACTITUD CREATIVA: la capacidad de goce, el disfrute del proceso, la búsqueda de armonización entre las diferentes facetas de nuestra vida, la voluntad para clarificar nuestros nortes y la fortaleza para vivir coherentemente con eso que hemos descubierto, es el origen de la tercera generación. La principal obra de arte de la cual somos responsables es nuestra propia vida y nuestro principal reto es darnos a luz a nosotros mismos, o sea, constituirnos como personas con una identidad que hemos luchado, que hemos trabajado en la medida en que enfrentamos los problemas externos y en la medida en la que asumimos nuestra complejidad y diversidad interna. (ALDANA, 1996, pág. 38).

Este es un enfoque más integral de la creatividad y, además, un enfoque más personal: muchos de los bloques de la creatividad tienen su origen en la pobre autoestima que tiene el hombre de sí mismo, en bloqueos emocionales y afectivos y, finalmente, en no integrar a nuestro lado luminoso (bondad, amor, simpatía, amabilidad, generosidad) también nuestra visión sombría de nosotros mismos (crueldad, agresividad, etc...), la cual rechazamos. Pero en la realidad tenemos capacidad tanto para la ternura como para la crueldad. Parte de la creatividad consiste en integrar dichas polaridades. Si se consigue, podremos vernos en un continuo proceso de transformación, y la vida como un viaje con muchos retos, posibilidades y aventuras.

DE LA TORRE apunta, entre otros, a un esquema simplificado de las diferentes teorías que pretenden explicar la creatividad, y lo sitúa en alguno de los cuatro puntos cardinales de la indagación creativa. (Ello sin que ninguna de estas teorías ignoren las otras dimensiones, sino que su cosmovisión de la conducta humana armoniza más con una que con otra. Defiende la teoría integral de la creatividad, modelo que él denomina armonización holística ya que, al igual que la teoría del vivir creativo de ALDANA, parte de la PERSONA como agente directo de todo acto creador. Aquí la creatividad actúa de una forma definida (proceso); posibilitada por el condicionamiento interno y externo (medio), abocado hacia una acción final (producto). DE LA TORRE escribe: Convencido de que la creatividad, al igual que otros fenómenos humanos complejos, ha de ser extendida como un todo, en su globalidad, examinará aquellos modelos o concepciones que se le han planteado por vía sintética o con perspectiva integradora. La insuficiencia de dichos modelos me llevarán a diseñar un nuevo modelo que denominaré armonización holística . (En Vías integradoras de acercamiento a la creatividad, recopilado en Diagnóstico y programación de la creatividad -1995).

A mi entender la creatividad, como lo proponen ALDANA, (vivir creativo) y DE LA TORRE, (armonización holística), debe partir de la persona como elemento esencial de todo acto creador, por las mismas razones que aportan estos autores: un proceder creativo que integre en el hombre, la persona, su capacidad de goce y armonización ante las fluctuaciones de la vida, integrando, al mismo tiempo y consigo mismo, sus luces y sombras, sus polaridades anímicas, del modo tal que la persona (creativa) pueda conocer sus mecanismos y posibilidades y sus diferencias como individualidad, que lo hacen único como ser humano. No comparto, sin embargo, el sentido de holístico como la integración en un todo de la ingeniería social, y desde ese punto estudiarla, puesto que este enfoque puede no dar cabida a puntos de vista divergentes y discrepantes, que no entran dentro del contenido de ese todo, pudiendo convertirse, así, en un modelo de dominación totalitarista social.

Educación (creativa) y sistema (cultural)

La educación forma tan solo parte, aunque esencial, del engranaje que conforman los problemas relativos de nuestro sistema social, ya que éstos se encuentran estrechamente

ligados a los factores del conocimiento, aptitudes, valores y cambios sociales. El marco en el cual, por muchos años, se ha intentado llevar a cabo el debate sobre la educación, ha sido meramente ideológico, inadecuado para resolver la propia complejidad de un sistema educativo que ha quedado sin respuestas frente a la magnitud de los cambios y las transformaciones sufridas por el sistema social a lo largo del pasado siglo. Aunque en los últimos años se ha tomado conciencia de esta realidad en los nuevos programas educativos, los anotados cambios y transformaciones son reales y acelerados, lo que a su vez originan nuevos procesos en constantes cambios e innovaciones, y diversos puntos de vista. Esto hace que su complejidad no pueda ser resuelta de un momento a otro ni de un año a otro. Las soluciones que llevan implícito el punto de partida de la idealización de la educación no harán más que agravar el abismo entre educación y sistema cultural. La educación no crea hombres ideales: constituye el instrumento para resolver las complejidades del hombre frente a su entorno y sus interrelaciones con el sistema social.

Por otra parte, la realidad evidencia que los experimentos de ingeniería social holística en materia educativa son imprevisibles en sus resultados. No existen leyes seguras que rijan el campo de los conocimientos propios de la ciencia de la educación. Ello hace obligatorio que se eduque con una visión creativa de futuro, donde todas las opciones de actitudes y conductas puedan estar presentes, aún las que parecen irrealizables a corto o medio plazo. Hay que superar, también, el sistema educativo que está orientado exclusivamente al cumplimiento de las funciones tradicionales. Este enfoque nos informa que la educación constituye el medio de preservación de los valores del mundo/vida tradicional, lo que incluye desde el plano individual al aprendizaje de los roles o pautas de comportamiento, y desde la perspectiva del interés y el control social, al afianzamiento de las instituciones sociales. Este enfoque debe ser trascendido hacia sus funciones modernas: las de construir -desde una perspectiva creativa que enlaza con la cultura- los puntos de apoyo requeridos para la formación del pensamiento racional e innovador, que permita la evolución de la sociedad y el desarrollo del individuo. Si algo habría que enseñarle a un educando sería precisamente a desarrollar su propio proceso de pensamiento crítico para que decidiera por sí mismo qué valores y sistemas implantados por la tradición, son los que le permitirán desarrollarse como un ser espiritual, evolutivo y en libertad. Al educando hay que brindarle la oportunidad de desarrollar su capacidad para descubrir y originar sus propias verdades.

Ambos enfoques son complementarios desde la perspectiva de la utilidad real de la educación, y solo el cumplimiento de ambos objetivos puede permitir que la educación realice una tercera función agregada o de conjunto, que es en definitiva la benéfica desde una perspectiva sisemática, a saber, la función simplificadora o de reducción de la complejidad en los distintos niveles en los que se presenta la correlación conocimiento/ innovación/ complejidad/ reducción de la complejidad, esto es, desde la alfabetización hasta llegar a los más sofisticados problemas que atañen al desarrollo o evolución de los subsistemas, desde el subsistema educativo a los otros subsistemas: administrativo, político, económico, sanitario, etc., en los cuales juegan papel preponderante los rasgos creativos del ser humano, como pueden ser la motivación, la autonomía, la capacidad de romper esquemas, la solución creativa de problemas, la sinergia interna, los desafíos, el ingenio, la habilidad divergente, la originalidad, la flexibilidad etc.. Todos estos rasgos atañen, a fin de cuentas, a los procesos de especialización creciente del conocimiento, función de conjunto que es la que, en conclusión, permite lograr el dominio o control de las relaciones sistema/entorno, y que pueden resumirse en un solo término: creatividad.

La sociología del conocimiento reconoce la relevancia que, en términos generales, tiene la enseñanza escolarizada en el proceso de modificación del contenido y del espíritu de la cultura en un determinado entorno social. En un centro escolar la enseñanza no puede limitarse a simples métodos para comunicar, con eficacia, conocimientos, sino que debe convertirse en un instrumento para que el ser humano, frente a su entorno, aprenda a

resolver y reducir las complejidades que dicho entorno le plantea. No hay lugar, entonces, a un tipo de enseñanza simplemente informativa o que se atenga a esquemas pasivos, cerrados o coercitivos en la educación. En otras palabras, la experiencia escolar debe abarcar todos los aspectos que moldean la personalidad del estudiante, incluido el espiritual, con su dinámica constante. En este enfoque integrativo de contenidos educativos el mayor punto de valoración está en el proceso de aprendizaje que conlleve al conocimiento aplicado que es, a fin de cuentas, la sabiduría. Hay que enseñarle al alumno habilidades de aprendizaje con las cuales ellos podrán controlar y ser responsables de su propio proceso de aprendizaje. De este modo se persigue provocar mayor motivación e interés en el estudiante; desarrollar estrategias de autocontrol (el alumno se hace responsable de su propio aprendizaje y es consciente de lo que domina y lo que le falta por saber); que el alumno transfiera el conocimiento mediante la utilización de aprendizaje de estrategias y, darle oportunidad a los distintos tipos de expresión del aprendizaje y la creatividad (lingüístico-literario, tecnológico, artístico, plástico, etc.). Es, así, un proceso metacognitivo, en el cual el alumno, bajo la guía del educador, descubre las maravillas de la vida, se emociona de las esencias que son naturales en el niño, como la expresión de su cuerpo, el deleite del arte y de la música, el misterio del cuento y la imaginación. Al mismo tiempo, más allá del estímulo espiritual, llega al significado, infiere lo que ocurre con otros problemas y contenidos que atraviesan un proceso similar. En otra palabras, aprende a aprender.

La educación para la vida no puede ser incompatible con la que encara la sociedad actual. Exige, por tanto, cambios en la estructura del pensamiento y de recursos e instrumentos en todo el ámbito educativo. Es aquí donde la creatividad, aplicada sistemática y científicamente debe ocupar un lugar preponderante en dichos cambios, recursos e instrumentos educativos. La cultura y la sociedad actual, en su constante devenir, avanza hacia la idea de lo novedoso y hacia la idea del cambio valioso. Hoy, más que nunca, cada cambio sociocultural genera, a su vez, nuevos procesos de cambios, nuevos valores, nuevos inventos novedosos; avanza hacia la búsqueda constante de nuevos procesos de aprendizaje, a generar nuevas oportunidades, nuevos estímulos, nuevas herramientas para hacer frente a los nuevos retos. La educación creativa, entonces, tiene que ser la encargada de promover este nuevo enfoque de conocimientos, de habilidades, de actitudes, de conductas, de flexibilidad innovadora, en el estudiante de hoy. La flexibilidad innovativa no es un lujo, sino una exigencia cotidiana... la creatividad es hoy la forma de vivir la vida plenamente, de participar en grande, de hacer la historia en vez de sufrirla, de no marginarse ni dejarse marginar (RODRIGUEZ ESTRADA, 1991, pág. 11).

Cuando la juventud estudiantil pide que se detenga una política hegemónica, manipuladora y engañosa, el educador debe alentarla, no reprimirla: cuando dicha juventud critica fehacientemente la teoría de la violencia y del poder del más fuerte, está en manos del educador no sólo entender sino incentivar la chispa creativa de sus educandos, para que busquen soluciones creativas ante tales disyuntivas. En fin, si algo hay que enseñar, tendrían que ser los conceptos de conciencia, honestidad y responsabilidad. Esta sería la solución para que la juventud no caiga, ya en la vida adulta, en la trampa de imitar e incurrir en los mismos errores de conducta que sus antecesores (WALSCH, 2000, II, cap. 9).

Ser creativo e innovador se contraponen a la implantación de la homogeneidad, pero ello no quiere decir que se rompan, porque sí, con todos los esquemas tradicionales y valores. Una educación creativa puede también partir de lo ya creado para enseñar a transformar aquello que es necesario transformar; mantener lo que aún puede ser vigente, tanto en lo emocional como en la realidad fáctica; combinar, reestructurar y remodelar lo ya creado con la innovación en ciernes; y enseñar a aplicar la nueva creación en una estructura sociocultural idónea, tomando en cuenta el respeto hacia lo diferente, la tolerancia, los valores, la apertura a la comunicación y el propósito de progresar. Finalmente debe, y

puede, romper con moldes impositivos, con el sentido de verdad absoluta, para más allá de renovar, innovar.

Para que el enfoque de una educación creativa pueda llevarse a cabo es menester que exista en el recinto educativo -aula, colegio- el clima adecuado, en cuanto a los intereses y motivaciones de todos los que componen el engranaje educativo: dirección, profesorado, alumnos, padres, currículo, asociaciones y ministerio de educación. Ante esta realidad no se puede ignorar el inadecuado ambiente que en la realidad social y educativa existe en nuestro entorno: El propio sistema escolar, la masificación, los programas educativos en la práctica, la rutina, el conformismo, el alentar la competencia y recompensar al mejor y más capaz, son algunos de los elementos que repercuten negativamente en la aplicación adecuada del proceso educativo, lo que hace que la enseñanza limite las iniciativas personales y no pase de ser informativa, pasiva y hasta controladora. (DE PRADO, 1987, pág. 17). Las deficiencias y vacíos más frecuentes que repercuten con negatividad en el ámbito educativo los resume ALDANA (1995, págs. 20 22) en los siguientes puntos:

1. Actitud negativa ante los problemas: Los problemas se convierten en quejas, achacando la responsabilidad a condiciones externas, sin vernos como parte del problema. Se debe comprender el papel de los problemas en la innovación, el cambio y el desarrollo personal, para cambiar dicha actitud anticonstructiva. La educación requiere centrarse más en los problemas a resolver que en los contenidos.

2. Competitividad: La actitud basada en el paradigma de que para ganar siempre tiene que haber un perdedor, genera múltiples problemas interrelacionales, generando ambiente competitivo, arribismo, desconfianza, etc.. No nos han educado en pro del beneficio común ni para considerar con respeto los otros puntos de vista.

3. Dificultad para el trabajo en equipo: Existe debilidad y dificultad para la interdependencia. Priman los intereses personales sobre los intereses de la organización y de la sociedad. No se promueve lo suficiente una educación que valore las relaciones de cooperación, el sentido de interdependencia y complementariedad.

4. Crisis en la institución del liderazgo: Aún se educa hacia la dependencia, la heteronomía y la sumisión, lo que crea un vacío de mentalidad autogestionaria. No se enseña a cómo enfrentar el desafío principal de la época actual: el cambio, en los diferentes aspectos de interés humano.

5. Resistencia al cambio: Se educa para la conservación, la repetición, en el miedo a equivocarnos, a no ser aprobados, a perder poder, prestigio y en el temor al riesgo, al error. Dicha actitud permite que se pierdan oportunidades, capacidad de respuesta y viabilidad de desarrollo personal e institucional.

Por su parte RODRÍGUEZ ESTRADA (1991, págs. 15 - 18) enumera nueve razones que implican por completo a la escuela con la creatividad, que podrían resumirse así:

1. Los alumnos de hoy son gente del siglo XXI. Nadie puede garantizar, hoy, que cuando les toque ejercitar su actividad profesional el mundo será igual al actual.

2. El origen de la escuela como institución la ubica en los terrenos de la creatividad. El origen griego de escuela (scholé) significa ocio. (En épocas en que el pueblo llano no conocía más que el trabajo de las manos y la fuerza animal, sólo los ociosos, esto es, los hombres libres, tenían el privilegio del estudio, del ocio creativo). Ocio como fina actividad, impulsora de la filosofía, el progreso y la civilización.

3. Todo individuo es único, todo grupo es único; de allí que toda relación maestro-alumno es también única, y por tanto, no puede estandarizarse el trabajo del profesor (profesor

visto, más que como técnico, artista y artesano). A la escuela le toca luchar contra la mentalidad industrial de uniformidad, para respetar la individualidad; para reconocer que cada alumno es creativo por el hecho mismo de ser persona diferente y única.

4. El núcleo educando de la escuela es gente joven, y la juventud tiene las antenas orientadas hacia el futuro, siempre abierta a nuevas posibilidades y desarrollo.

5. El profesor es el mediador entre el alumno y su mundo; lo asesora a organizar y a estructurar sus percepciones. El estudiante, así, se enfrenta a la tarea de construir sus ideas, su visión de la realidad. La cultura individual es obra de creación más que de transmisión y recepción.

6. El aprendizaje debe tener una faceta innovadora en la sociedad cambiante. Por ello toda actividad escolar debe moverse más sobre la línea del in-novar que del re-novar. Esto sólo puede conseguirse por medio de la creatividad, tanto la del profesor como la del estudiante.

7. La institución educativa está rezagada con respecto a los progresos tecnológicos de los doscientos últimos años. Sólo una dimensión creativa puede ayudar a resolver este abismo.

8. Existe una tensión congénita entre la institución y la creación. La primera denota orden, seguridad, repetición, predictibilidad, mientras que la creación denota lo contrario. El objetivo de la vertiente política de la educación escolar es la de transmitir cultura, formar ciudadanos pacíficos y adoctrinados. Debido a esto se tiende a valorar más la memoria, la comprensión, el pensamiento convergente, mientras que la innovación queda relegada a un segundo plano. Por tanto se debe tomar conciencia, con las armas de la creatividad, para luchar contra este sentido.

9. Es en el proceso creativo donde el ser humano se encuentra a sí mismo. Por ello la educación debe ser integral, formadora de los aspectos cognoscitivos, afectivos y volitivos de la personalidad humana, para hacer de ella un ser armónico. En este sentido el deber profesional y ético del profesor es el de impulsar el desarrollo intelectual (cognoscitivo), afectivo (emocional) y volitivo del estudiante; debe ser guía en el producir, no sólo en el reproducir.

Habría que agregar otra razón para implicar a la escuela con la creatividad: todo niño y adolescente, como ser humano, es un ser espiritual y, como tal, puede ser ilimitado en sus logros y consecuencias (WALSCH, 2000, II, cap. 9); por tanto, la intención y el propósito de una escuela debe ser también la de fomentar en los alumnos su capacidad creativa para que se atreva a analizar los valores heredados, a cuestionarlos, a que aprenda a innovarlos para que puedan ser utilizados con eficacia y funcionalidad. De esta manera los datos y experiencias del pasado servirían de cimientos para nuevas preguntas, nuevos cuestionamientos a los que afrontar.

Se reconoce el avance que en los últimos años se está llevando a cabo en el sistema educativo, en el que se ha pasado de un diseño curricular homogenizador, cerrado (con predominio de los contenidos, la información y los conocimientos transmitidos), a un diseño curricular abierto, en el cual el propio centro escolar y sus educadores son quienes establecen los objetivos generales, ordenan y seleccionan los contenidos además de adaptar los bloques temáticos, lo que permite una mayor flexibilidad que de pie a estrategias educativas creativas. Tanto el docente como el centro escolar deben tomar conciencia de su nuevo papel de educadores. Si no se es consciente de la relevancia del quehacer creativo en la educación y, específicamente, en el diseño curricular base, y ni se intenta llevarlo a la práctica, no podrá tener mucha efectividad en el plano de la realidad, el nuevo planteamiento del currículo abierto. No obstante, es difícil desaprender los hábitos adquiridos durante años. No se debe olvidar que los profesionales de la educación hoy día han sido, de una manera u otra, formados en la educación tradicional (reproducir conocimientos) del currículo cerrado. Su labor, por ende, presenta muchas dificultades y los hace aún más responsables ante esta toma de conciencia antes mencionada. Por consiguiente, el cambio real no debe empantanarse en una simple predisposición al cambio, sino que tiene que pasar por la confrontación de sus propias ideas y de los conocimientos

adquiridos en su etapa de preparación como docentes, con nuevos proyectos concretos de creatividad e innovación. DE LA TORRE, (1995, págs. 6-7), plantea una planificación del currículo a partir de cinco cuestionamientos, que podrían sintetizarse de la siguiente manera:

1. ¿Qué se quiere que el alumno aprenda? Objetivos: Potenciar la imaginación, la originalidad, la flexibilidad, la inventiva, el ingenio, la elaboración, la espontaneidad, la sensibilidad, la apertura, la tolerancia, la actitud interrogadora y demás habilidades cognitivas y sociales.

2. ¿Cómo puede secuenciarse dichos aprendizajes? Contenidos en el tiempo: La creatividad puede proyectarse en cualquier área o materia del contenido curricular. La estimulación creativa no se opone sino que presupone determinado dominio de los contenidos.

3. ¿Qué actividades deben realizarse para conseguirlo? Estrategias/actividades: Deben caracterizarse por su pluralidad y diversidad para que logren adaptarse a los distintos sujetos/alumnos, que son, en definitiva, el punto de apoyo en una metodología creativa. Por ejemplo, los procedimientos indirectos, la metodología heurística, las estrategias de simulación, el aprendizaje autónomo y por descubrimiento. En ellos deben predominar las estrategias de humor, juego, relajación, trabajo grupal, paradojas, etc...

4. ¿De qué medios y recursos hay que valerse? Recursos didácticos: También deben ser variados y creativos, esto es, provocadores de la divergencia y la inventiva. Jugar, por ejemplo, con espacios, con aspectos organizativos, con recursos audiovisuales, con fuentes de información y, primordialmente, con la imaginación y la fantasía de los participantes.

5. ¿Cómo saber que lo ha conseguido? Evaluación: Utilizar una evaluación creativa y polivalente, en cierto sentido divergente, en la que la información sea recogida durante todo el proceso y a través de distintas técnicas. Valorar las aportaciones personales, los distintos puntos de vista, las percepciones de aprendizaje. Considerar la aplicación de lo aprendido y su transferencia a distintos problemas, contextos o trabajos en clase.

Finalmente, sirva el presente esquema para cotejar un estudio comparativo entre los roles del docente, del alumno y de la materia/aprendizaje, dentro de la educación en creatividad, con los de la educación tradicional:

## EDUCACIÓN TRADICIONAL

1. Estado pasivo del alumno. Adquisición de información y conocimientos a través de la memorización.
2. Rol expositor del profesor.
3. El alumno como imitador, reproductor de conocimientos.
4. La materia escolar es por sí misma educativa.
5. El profesor como autoridad incuestionable. Sancionador, controlador.
6. Las asignaturas impartidas como bloques aislados y estancados.
7. Rol sistematizador del profesor. Cubre programas y contenidos.
8. La educación suple y prepara para la vida, pero sin incluir aspectos sociales.
9. Clima de orden jerárquico, seriedad rigurosa y disciplina férrea en el aula.
10. Valor al rendimiento académico y a lo que se aprende ("premio al mejor"), en el cual la respuesta al problema es más importante que el proceso en sí de aprender.

## EDUCACIÓN CREATIVA

1. Estado estimulado del alumno. Conoce para transformar y para enfrentarse a los desafíos.
2. El profesor como estimulador, guía, motivador.
3. Alumno activo, creativo, mejorador e innovador.
4. La materia escolar adquiere valor cuando se utiliza significativamente para el cambio, la mejora y la reducción de complejidades.
5. El profesor como mediador, como activador creativo que enseña a pensar al alumno. Co-participación de ambos en el proceso educativo.
6. Las asignaturas se integran, se entrelazan y se estructuran a través de la interdependencia y las experiencias.
7. Rol creador y constructivo del profesor.
8. La educación como un componente integral de la vida y, como tal, ayuda en su desarrollo y presupone la comunicación afectivo/empática de los componentes sociales.
9. Clima de afectividad profesor-alumno; ambiente lúdico; deleite por las artes; empatía por la imaginación, el humor, la comunicación y la cooperación en el aula.
10. Valor al proceso de solución al problema y al proceso de aprendizaje.

### Bibliografía:

ALDANA de Conde, Graciela (1995) Multiliderazgo creativo. Santiago de Compostela: MICAT (monografía del Master Internacional de Creatividad Aplicada Total).

ALDANA de Conde, Graciela (1996) La travesía creativa (asumiendo las riendas del cambio). Creatividad e Innovación Ediciones, Santa Fé de Bogotá.

DE BONO, Edward (1994) El pensamiento creativo. Barcelona: Paidós.

DE LA TORRE, Saturnino (1995) Diagnóstico y programación de la creatividad. Monografía del MICAT. Universidad de Santiago de Compostela, Santiago de Compostela.

DE PRADO, David (1987) Manual de activación creativa. Santiago de Compostela: Centro de Estudios Creativos- LUBRICAN.

GARCÍA BARRIENTOS, José Luis (1996) El lenguaje literario - 1. La comunicación literaria. Madrid: Arco/Libros S. L.

ISACKSEN, Scott y otros (1996) Solución creativa de problemas. Center for Studies in Creativity. State University College at Buffalo. Colección Master. Monografía de Creatividad Aplicada, MICAT. Universidad de Santiago de Compostela, Santiago de Compostela.

MATURANA, León A. (1991) Comunicación, sistema y cultura. Buenos Aires: Editorial Almagesto.

POCA, Anna (1991) La escritura -teoría y técnica de la transmisión. Barcelona: Montesinos

RODRÍGUEZ ESTRADA, Mauro (1991) Creatividad en la educación escolar. México: Editorial Trillas.

SÁNCHEZ de, Margarita A. (1991) Desarrollo de habilidades del pensamiento. Creatividad

(guía del instructor). Editorial Trillas S.A., México DF.

WALSCH, Neale Donald (2000) Conversaciones Dios-II. Barcelona: Grijalbo Mondadori.