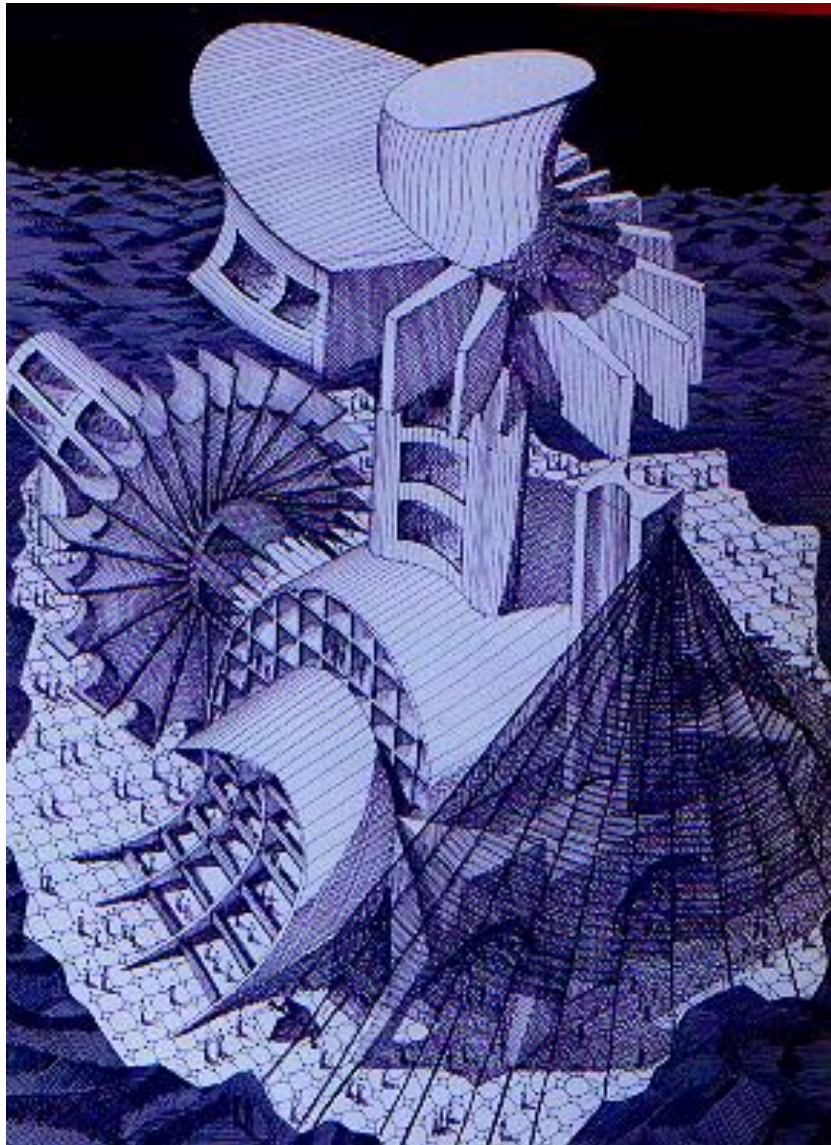


LA CREATIVIDAD: CONFLICTOS Y ALTERNATIVAS (SÍNTESIS)

(SERIE 7 DOCENCIA - CREATIVIDAD)



POR

ÓSCAR JOSÉ VÁZQUEZ MONTERO

SINTETIZAMOS QUE LA CREATIVIDAD¹ COMO CONCEPTO, ABARCA UN ÁREA MUY AMPLIA, LA CREATIVIDAD NO ES EXCLUSIVA DEL DISEÑO, COMO NORMALMENTE LO CONCEBIMOS, PUEDE SER TAN CREATIVO UN ARQUITECTO, UN PINTOR O ESCRITOR COMO UN AMA DE CASA QUE EXPERIMENTA CON SUS RECETAS DE COCINA, CON LA FINALIDAD DE ENCONTRAR LA EXQUISITEZ DE LA MISMA. LA CREATIVIDAD NO SOLO ES CONSTRUIR O CREAR, SINO LAMENTABLEMENTE TAMBIÉN LO ES AQUEL QUE SE LAS INGENIA PARA CREAR ARMAS DE DESTRUCCIÓN MASIVA O EL QUE CREA ARTILUGIOS O ELUCUBRA FORMAS PARA DAÑAR O AFECTAR DE FORMA NEGATIVA A OTROS. ES POR LO CUAL QUE CUANDO HABLAMOS DE CREATIVIDAD EN LA ARQUITECTURA NOS REFERIMOS MÁS LA IMAGINERÍA ARQUITECTÓNICA COMO TAL, COMO UN CONCEPTO MÁS PROPIO DE LA ARQUITECTURA. LA IMAGINERÍA NOS RELACIONA A LAS IDEAS, A LA FANTASÍA, A LAS VISIONES, A LAS LOCURAS ARQUITECTÓNICAS QUE CADA DÍA SE MANIFIESTAN CON MÁS ATREVIMIENTO EN ESTA ÉPOCA CONTEMPORÁNEA.

CURIOSAMENTE FUE HASTA EL AÑO DE 1984 QUE SE ENCONTRÓ EN EL DICCIONARIO DE LA REAL ACADEMIA ESPAÑOLA EL TÉRMINO **CREATIVIDAD** Y EL SIGNIFICADO ERA: **LA CAPACIDAD DE DAR ORIGEN A COSAS NUEVAS Y VALIOSAS** (NO NECESARIAMENTE ARQUITECTÓNICA).

¹ **DONALD W. MAC KINNON:** CONSIDERA LA ORIGINALIDAD COMO RASGO DISTINTIVO PERO NO SUFICIENTE, SINO QUE ADEMÁS HA DE SERVIR PARA LA SOLUCIÓN EFECTIVA DE LOS PROBLEMAS QUE SE DAN EN LA VIDA REAL. CONSIDERA QUE PRODUCIR COSAS NUEVAS ESTÁ AL ALCANCE DE CUALQUIERA, PERO QUE ADEMÁS SOLUCIONAR PROBLEMAS ES EXCLUSIVO DE LAS PERSONAS CONSIDERADAS CREATIVAS. **JOAN COSA:** RECHAZA LA IDEA DE CREACIÓN PURA A PARTIR DE LA NADA. E INSISTE EN LA CARACTERÍSTICA COMBINATORIA DEL PROCESO CREATIVO. **JAMES WEBB YOUNG:** LA CREATIVIDAD ES LA CAPACIDAD DE CREAR IDEAS. Y UNA IDEA NO ES MÁS QUE UNA ASOCIACIÓN NUEVA DE MATERIALES VIEJOS. **MOLES Y CAUDE:** APORTAN LA CONSIDERACIÓN DE LA CREATIVIDAD COMO PARTE DE LA INTELIGENCIA Y NO COMO UNA RELACIÓN DE ASOCIACIÓN ENTRE AMBAS. **DREUDAH:** PROPONE LA SÍNTESIS DE LAS DEFINICIONES QUE SUELEN DARSE EN LA LITERATURA ESPECIALIZADA: "CREATIVIDAD ES LA CAPACIDAD HUMANA DE PRODUCIR CONTENIDOS MENTALES DE CUALQUIER TIPO Y ESENCIALMENTE PUEDEN CONSIDERARSE COMO NUEVOS Y DESCONOCIDOS PARA QUIENES LO PRODUCEN". LA CREATIVIDAD PUEDE IMPLICAR LA FORMACIÓN DE NUEVOS SISTEMAS Y DE NUEVAS COMBINACIONES DE INFORMACIONES YA CONOCIDAS. UNA ACTIVIDAD PARA PODER SER CALIFICADA DE CREATIVA HA DE SER INTENCIONAL Y DIRIGIDA A UN FIN DETERMINADO; POR MÁS QUE SU PRODUCTO PUEDA NO SER PRÁCTICAMENTE APLICABLE DE UN MODO INMEDIATO, TENER IMPERFECCIONES Y SER INCOMPLETO TODAVÍA; PUEDE ADOPTAR FORMA ARTÍSTICA, LITERARIA O CIENTÍFICA O SER DE ÍNDOLE TÉCNICA O METODOLÓGICA.

LAS DIVERSAS ETAPAS DE ESE PROCESO CREATIVO, PUEDEN TENER SUS DIFERENTES ENFOQUES, COMO PRODUCCIÓN DE IDEAS, EN ESTA EVOLUCIÓN SE ENCUENTRAN 3 VERTIENTES BÁSICAS DE LAS CUALES SE DERIVAN OTRAS.

LA DE GRAHAM WALLAS² QUIEN HACE UN PLANTEAMIENTO DE 4 ETAPAS:

- 1- **PREPARACIÓN:** ACOPIO DE LA INFORMACIÓN, UTILIZACIÓN DE CONOCIMIENTOS ADQUIRIDOS, REALIZACIÓN DE ESQUEMAS, ETC.
- 2- **INCUBACIÓN:** LA ETAPA DE PRODUCCIÓN DE IDEAS.
- 3- **INSPIRACIÓN:** ENCONTRAR RESPUESTAS Y SOLUCIONES A PROBLEMAS.
- 4- **ELABORACIÓN Y VERIFICACIÓN:** TERMINADO EL ACTO CREATIVO SE ELABORA LA IDEA Y SE ANALIZA.

LA DE ALEX OSBORNO³ QUIEN PROPONE 6 ETAPAS:

- 1- **FASE DE ORIENTACIÓN:** QUE ES LO QUE SE QUIERE.
- 2- **FASE DE PREPARACIÓN:** RECOGIDA DEL MATERIAL ESPECÍFICO.
- 3- **ANÁLISIS:** SE ORGANIZA Y SE ELIMINA LO QUE NO SE NECESITA, SE ESTIMULA LA LLUVIA DE IDEAS.
- 4- **INCUBACIÓN:** SE PRODUCE LA IDEA.
- 5- **SÍNTESIS:** SE ESCOGE LA O LAS IDEAS QUE SE NECESITAN.
- 6- **EVALUACIÓN:** SE REFLEXIONA SU VIABILIDAD.

LA DE WEBB YOUNG⁴, QUIEN PLANTEA LAS SIGUIENTES CON PROPUESTAS MUY SIMILARES:

- 1- **RECOGIDA DEL MATERIAL:** AQUÍ SE BASA EL AUTOR, EN QUE TODOS A LO LARGO DE NUESTRA VIDA, HACEMOS UNA RECOGIDA DE MATERIAL GENÉRICO; Y CUANDO TENEMOS QUE RESOLVER UN PROBLEMA, NUESTRA MENTE NO SÓLO ECHA MANO DEL MATERIAL QUE RECOGE PARA ESE PROBLEMA ESPECÍFICO, SINO QUE ADEMÁS DE TODO LO QUE HA RECOGIDO A LO LARGO DE TODA LA VIDA. POR ESO DICE YOUNG "MIENTRAS MÁS SE HAYA LEÍDO Y ESTUDIADO SERÁ FUNDAMENTAL."

- 2- **ELABORACIÓN EN LA MENTE:** IMAGINAR.

² EN SU LIBRO "EL ARTE DEL PENSAMIENTO" DE 1926, PRESENTA UNO DE LOS PRIMEROS MODELOS EN EL PROCESO CREATIVO, EN DONDE DISTINGUE 4 ETAPAS.

³ AUTOR DEL "BRAINSTORMING" EN 1960, QUIEN DIVIDE ESTE PROCESO CREATIVO EN 6 ETAPAS.

⁴ YOUNG PROPONE EN 1972, 5 ETAPAS QUE PUBLICA EN SU LIBRO "TECNICAS DE PRODUCCION DE IDEAS".

- 3- INCUBACIÓN EN LA MENTE: LLUVIA DE IDEAS.
- 4- ALUMBRAMIENTO DE LA IDEA: PROPUESTAS.
- 5- CONFIGURACIÓN Y DESARROLLO.

AUNADO A ELLO SE RELACIONAN LOS VALORES DE LA PERSONALIDAD CREATIVA, EN LA ARQUITECTURA LA IMAGINERÍA FUE INTEGRADA A CONCEPTOS ABSTRACTOS COMO LA VERDAD, LA BELLEZA, LA UTILIDAD Y LA BONDAD, ¿CÓMO SE PODÍA ATERRIZAR ESTOS CONCEPTOS DIFÍCILES DE MEDIR EN ALGO MÁS TANGIBLE PARA LA ARQUITECTURA?

MAURO RODRÍGUEZ⁵ INTENTA EXPLICAR ESTA RELACIÓN.

- 1- LA VERDAD ES ESTUDIADA POR LA CIENCIA CON LA INTENSIÓN DE DESCUBRIR, EXPERIMENTAR E INTERPRETAR SU SIGNIFICADO.
- 2- LA BELLEZA ES ESTUDIADA POR LAS ARTES CON LA INTENSIÓN DE PERCIBIR, SENTIR, REACCIONAR, EXPRESAR.
- 3- LA UTILIDAD ES ESTUDIADA POR LA TECNOLOGÍA CON LA INTENSIÓN DE COMBINAR, APLICAR, CONSTRUIR, ADAPTAR, EXPLOTAR.
- 4- LA BONDAD ES ESTUDIADA POR LA SOCIEDAD CON LA INTENSIÓN DE DOMINAR, MOTIVAR, COMPARTIR, AYUDAR, COORDINAR, COMUNICAR, SERVIR.

EXISTE AÚN UN CONFLICTO POR RESOLVER, LOS BLOQUEOS EMOCIONALES Y PERCEPTIVOS, RASGOS QUE DIFICULTAN EL DESARROLLO DE LA IMAGINERÍA EN LOS ESTUDIANTES DE ARQUITECTURA. COMO DIJERA TOYNBEE: "DAR UNA OPORTUNIDAD A LA CREATIVIDAD POTENCIAL ES ASUNTO DE VIDA O MUERTE PARA CUALQUIER SOCIEDAD, EL HOMBRE CREATIVO DEBE SABER RESISTIR LA AMBIGÜEDAD Y LA INDEFINICIÓN; DEBE SABER VIVIR EN TENSIÓN, DEBE TENER CAPACIDAD DE DECISIÓN EN CONDICIONES DE INCERTIDUMBRE, OSCURIDAD Y RIESGOS."⁶

PERO PODEMOS TENER TODOS LOS CONOCIMIENTOS, INTENTAR, NO RENDIRNOS, NO HACER CASO DE LO QUE SE HA HECHO Y REHACERLO CON OTROS PARÁMETRO Y, SIN EMBARGO, ALGO FALTA, ALGO MÁGICO, UN RELÁMPAGO DE ILUMINACIÓN, UNA LUZ QUE ABRA NUESTRA MENTE Y QUE SE TRANSFORME EN ALGO NUEVO.

⁵ RODRÍGUEZ, MAURO. "MANUAL DE LA CREATIVIDAD" MÉXICO: EDITORIAL TRILLAS 1995.

⁶ RODRÍGUEZ, MAURO, IDEM.

ANTE ESTE CONFLICTO INSPIRACIONAL SE PLANTEA LA NECESIDAD DE UN TALLER PARA LA IMAGINERÍA QUE ESTIMULE LA IMAGINACIÓN DE LOS ALUMNOS⁷ Y TRATAR DE ELIMINAR LOS OBSTÁCULOS QUE IMPIDEN EL DESARROLLO DE SUS CAPACIDADES COMO LO SON:

LA INSEGURIDAD: MIEDO A EQUIVOCARSE, EL TEMOR AL RIDÍCULO Y AL FRACASO.

LÍMITES AUTO IMPUESTO: NO SOY CAPAZ, NO SOY TAN CREATIVO COMO OTROS.

MIEDO AL CAMBIO: NO ATREVERSE A OTRAS IDEAS, ES PREFERIBLE LO COMÚN Y LO CONOCIDO.

HASTÍO AL TRABAJO O ABURRIMIENTO: NO HAY CAMBIOS DESEADOS Y SE TRANSFORMA EN UNA OPRESIÓN Y UNA PRESIÓN Y SE PIERDE EL GOZO EN ELLO.

EL BLOQUEO PERCEPTUAL: QUE SE DERIVA A SU VEZ EN VARIOS PROBLEMAS:

- a- DIFICULTAD PARA AISLAR EL PROBLEMA: NOS OBSESIONAMOS CON UN SOLO ASPECTO PERDIENDO LA VISIÓN GLOBAL DEL PROBLEMA.
- b- BLOQUEO POR LIMITACIÓN DEL PROBLEMA: SE PRESTA Poca ATENCIÓN A TODO LO QUE HAY ALREDEDOR DEL PROBLEMA.
- c- INCAPACIDAD PARA DEFINIR TÉRMINOS.
- d- RIGIDEZ PERCEPTIVA: NO NOS PERMITE UTILIZAR TODOS LOS SENTIDOS PARA LA OBSERVACIÓN.
- e- DIFICULTAD DE PERCIBIR RELACIONES REMOTAS: NO SE ESTABLECEN CONEXIONES ENTRE LOS ELEMENTOS DEL PROBLEMA.
- f- DIFICULTAD EN NO INVESTIGAR LO OBVIO: DAR POR BUENO LO SABIDO, HAY QUE CUESTIONAR LO CONOCIDO COMO SI ALGO NUEVO O EXTRAÑO FUERA, ASÍ SE PUEDEN DESCUBRIR DISTINTOS ENFOQUES.
- g- DIFICULTAD DE DISTINGUIR ENTRE CAUSA Y EFECTO.

EL BLOQUEO CULTURAL: ESTÁ RELACIONADO CON LOS VALORES APRENDIDOS. ALGUNOS DE ELLOS SON:

- h- EL DESEO DE ADAPTARSE A UNA NORMA ACEPTADA.
- i- SER PRÁCTICO Y ECONÓMICO, EMISIÓN DE UN JUICIO ANTES DE TIEMPO.

⁷ NO SE REFIERE A QUE EL ALUMNO NO SEA IMAGINATIVO POR NATURALEZA, SINO COMO CONDUCIR ESA CAPACIDAD DE ABSTRACCIÓN DE LA IMAGINACIÓN HACIA UN RESULTADO MÁS CONCRETO, REFIRIÉNDONOS AL DISEÑO ARQUITECTÓNICO ESPECÍFICAMENTE.

- j- NO ES DE BUENA EDUCACIÓN SER MUY CURIOSO, NO ES INTELIGENTE DUDAR DE TODO.
- k- DARLE DEMASIADA IMPORTANCIA A LA COMPETENCIA O A LA COLABORACIÓN.
- l- DEMASIADA FE EN LA RAZÓN O EN LA LÓGICA.
- m- TENDENCIA A ADOPTAR UNA ACTITUD DE TODO O NADA.
- n- DEMASIADOS O MUY POCOS CONOCIMIENTOS SOBRE EL TEMA DE SU TRABAJO.
- o- CREER QUE NO VALE LA PENA PERMITIRSE FANTASEAR.

EL BLOQUEO EMOCIONAL: SE REFIERE A LAS INSEGURIDADES QUE PUEDE SENTIR UN INDIVIDUO, ALGUNOS SON:

- p- TEMOR A EQUIVOCARSE O HACER EL RIDÍCULO: HAY VECES QUE ESTÁN DEMASIADO PENDIENTES A LO QUE PIENSEN LOS DEMÁS, LIMITÁNDOSE A SÍ MISMOS.
- q- AFERRARSE A LA PRIMERA IDEA QUE SE NOS OCURRE: SON AQUELLAS SOBRE LAS QUE NO TENEMOS PREJUICIOS.
- r- RIGIDEZ DE PENSAMIENTO: INCAPACIDAD PARA CAMBIAR SU PROPIO SISTEMA.
- s- SOBRE MOTIVACIÓN PARA TRIUNFAR RÁPIDAMENTE.
- t- DESEO PATOLÓGICO DE SEGURIDAD
- u- TEMOR A LOS SUPERVISORES Y DESCONFIANZA DE LOS COMPAÑEROS Y SUBORDINADOS.
- v- FALTA DE IMPULSO PARA LLEVAR ADELANTE UN PROBLEMA HASTA COMPLEMENTARLO Y EXPERIMENTARLO.
- w- FALTA DE VOLUNTAD PARA PONER EN MARCHA UNA SOLUCIÓN.

OTROS BLOQUEOS PROCEDEN DEL ENTORNO, ALGUNOS DE LOS MÁS HABITUALES SERÍAN LAS PRESIONES DEL CONFORMISMO, LA ACTITUD AUTORITARIA, LA RIDICULIZACIÓN DE LOS INTENTOS CREATIVOS, LA SOBREVALORACIÓN DE RECOMPENSAS O CASTIGOS, LA EXCESIVA EXIGENCIA DE OBJETIVIDAD, LA EXCESIVA PREOCUPACIÓN POR EL ÉXITO, LA INTOLERANCIA A LAS ACTITUD LÚDICA, ETC.

DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LA ESCUELA

PARA FAVORECER EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD DENTRO DEL MARCO ESCOLAR ENCONTRAMOS UNA SERIE DE ACTIVADORES PROPUESTOS POR LÓPEZ Y RECIO⁸ QUE CONSIDERAN TRES FACTORES FUNDAMENTALES EN LA FORMACIÓN, LOS COGNITIVOS, AFECTIVOS Y SOCIALES:

ACTITUD ANTE LOS PROBLEMAS:

LOGRAR QUE LOS PROBLEMAS A LOS QUE SE ENFRENTA EL ALUMNO TENGA UN SENTIDO PARA ÉL.

MOTIVAR A LOS ALUMNOS A QUE USEN SU POTENCIAL CREATIVO.

CONCIENCIARLOS ACERCA DE LA IMPORTANCIA QUE TIENE UTILIZAR LA CREATIVIDAD EN LA VIDA COTIDIANA.

ESTIMULAR SU CURIOSIDAD E INVITARLOS A ANALIZAR LOS PROBLEMAS DESDE DIFERENTES PERSPECTIVAS, ASÍ COMO A REDEFINIRLOS DE UNA MANERA MÁS ADECUADA.

LA FORMA DE USAR LA INFORMACIÓN:

ENFATIZAR LA IMPORTANCIA DE APLICAR LOS CONOCIMIENTOS Y NO SOLO MEMORIZARLOS.

ESTIMULAR LA PARTICIPACIÓN DE LOS ALUMNOS A DESCUBRIR NUEVAS RELACIONES ENTRE LOS PROBLEMAS DE SITUACIONES PLANTEADAS.

EVALUAR LAS CONSECUENCIAS DE SUS ACCIONES Y LAS IDEAS DE OTROS, ASÍ COMO PRESENTAR UNA ACTITUD ABIERTA DE RELACIÓN CON DICHAS IDEAS Y PROPICIAR LA BÚSQUEDA Y DETECCIÓN DE LOS FACTORES CLAVE DE UN PROBLEMA.

⁸ LÓPEZ, B. S. RECIO, H. "CREATIVIDAD Y PENSAMIENTO CRÍTICO", 1998. TRILLAS, EDUSAT, ITESM, ILCE. MÉXICO.

USO DE MATERIALES:

USAR APOYOS Y MATERIALES NOVEDOSOS QUE ESTIMULEN EL INTERÉS.

USAR ANÉCDOTAS Y RELATOS EN FORMA ANALÓGICA Y VARIAR LOS ENFOQUES DURANTE LA DINÁMICA DE CLASE.

CLIMA DE TRABAJO:

GENERAR UN CLIMA SERENO, AMISTOSO, Y RELAJADO EN EL AULA.

COMO COMPLEMENTO A TODO ESTO PODEMOS AÑADIR UNA LISTA DE LOS FACILITADORES MÁS IMPORTANTES PARA LA MANIFESTACIÓN DE LA CREATIVIDAD:

PERPETUAR LA CURIOSIDAD DEL ALUMNO.

NO TENER MIEDO A EQUIVOCARSE.

FOMENTAR LA FANTASÍA, ASÍ COMO LA ORIENTACIÓN A LA REALIDAD.

ALENTAR LA INTERACCIÓN CON LAS PERSONAS CREATIVAS.

PROMOVER LA DIVERSIDAD Y LA INDIVIDUALIDAD.

NO ESTEREOTIPAR AL QUE TIENE POTENCIAL CREATIVO.

OBJETIVOS DE LOS EJERCICIOS DE CREATIVIDAD

AUMENTAR EN FORMA ESPECTACULAR LA CAPACIDAD DE LA GENTE PARA PRODUCIR NUEVAS IDEAS.

MEJORAR Y AUMENTAR LA CAPACIDAD PARA APLICAR DICHAS IDEAS.

ADQUIRIR LA CAPACIDAD DE PENSAR EN TÉRMINOS DE PROCESOS, ES DECIR, IR AL INTERIOR DE LAS COSAS, Y NO QUEDARSE EN LA SUPERFICIE DE LOS OBJETOS Y LOS RESULTADOS FINALES.

DESARROLLAR TÁCTICAS PARA AFRONTAR PROBLEMAS DIFÍCILES Y APARENTEMENTE INDISOLUBLES.

ROMPER PATRONES DE PENSAMIENTOS ESTEREOTIPADOS Y RÍGIDOS.

INTERACTUAR SATISFACTORIAMENTE CON EL ENTORNO O MEDIO AMBIENTE, RESOLVIENDO CON TINO PROBLEMAS Y TOMANDO LAS DECISIONES ADECUADAS.

PERSONALIDAD CREATIVA

LA CREATIVIDAD ES UN CONJUNTO DE ACTITUDES ANTE LA VIDA QUE INVOLUCRA CUALIDADES NO SÓLO DE CARÁCTER INTELECTUAL O COGNOSCITIVO, SINO TAMBIÉN EMOCIONALES, SOCIALES Y DE CARÁCTER. MENCIONAREMOS LOS ELEMENTOS COGNOSCITIVOS, AFECTIVOS Y VOLITIVOS QUE DEBE POSEER UNA PERSONA EMINENTEMENTE CREATIVA (DE LA TORRE)¹

CARACTERÍSTICAS COGNOSCITIVAS.

FINEZA DE PERCEPCIÓN.

CAPACIDAD INTUITIVA.

IMAGINACIÓN.

CAPACIDAD CRÍTICA.

CURIOSIDAD INTELECTUAL.

CARACTERÍSTICAS AFECTIVAS.

AUTOESTIMA.

SOLTURA, LIBERTAD.

¹ DE LA TORRE SATURNINO, "EDUCAR EN LA CREATIVIDAD". MADRID. ED. NARCEA, 1982.

PASIÓN.

AUDACIA.

PROFUNDIDAD.

CARACTERÍSTICAS VOLITIVAS.

TENACIDAD.

TOLERANCIA A LA FRUSTRACIÓN.

CAPACIDAD DE DECISIÓN.

EN SUMA, LA PERSONALIDAD CREATIVA ES PARADÓJICA, UNA VERDADERA UNIÓN DE LOS OPUESTOS. DICE G.A. STAINER, EN UNA PUBLICACIÓN DE LA UNIVERSIDAD DE CHICAGO: "ES AMBOS, MÁS PRIMITIVO Y MÁS CULTO, MÁS DESTRUCTIVO Y MÁS CONSTRUCTIVO, MÁS LOCO Y MÁS SANO QUE LA PERSONA PROMEDIO".

PODEMOS INCLUIR QUE LA CREATIVIDAD, ADEMÁS DE SUS MUCHAS OTRAS EXCELENCIAS Y VENTAJAS, VIENE A SER UNA DIMENSIÓN INTEGRADORA DE LA PERSONALIDAD.