



LA CREATIVIDAD

Tomás Durán

Almudena Esteban Abengozar

Roberto Magallón

Antonio Martire

Bruno Rebouças

Carina Weixlberger

RESUMEN

El presente artículo tiene como objetivo explicar el estado actual del conocimiento en el campo de la creatividad y presentar los diversos ámbitos que se consideran “creativos” a partir del siglo XX. Además es una recopilación de los principales aspectos que aluden al concepto de la “creatividad” desde sus antecedentes históricos hasta la actualidad, retomando teorías y definiciones determinadas en el contexto socio-histórico en el que surgen.

Palabras clave: Creatividad, definiciones de creatividad, ámbitos de la creatividad

CREATIVITY

ABSTRACT

The purpose of this paper is to summarize the actual state of knowledge in creativity research and to present the main aspects which are considered as “creative” since the use of this term at the beginning of the 20th century. Besides that this document shows some representative reflections of the concept of “creativity” recapturing the diverse definitions of the social-historical context in which they appear.

Keywords: Creativity, Definitions of creativity, fields of creativity

1. La invención del genio creador

(...) *Dico dunque che gli scultori (...) cercando di attribuire il piú onorato grado alla arte loro, arguiscono e provano la nobilità della scultura primieramente dalla antichità sua, per aver il grande Iddio fatto lo uomo, che fu la prima scultura (...).*

(...) *Pues digo que los escultores (...) tratando conferir el grado más honrado a su propia arte, arguyen y demuestran la nobleza de la escultura primariamente por la antigüedad suya, por haber el gran Dios hecho al hombre, que fue la primera escultura (...)*¹ (Giorgio Vasari, 1550, pág. 6).

En este pasaje Giorgio Vasari, el narrador por excelencia de la “Rinascita”² italiana del siglo XIV al siglo XVI, muestra uno de los temas que los escultores utilizaban para justificar la superioridad de la escultura en lo que se llamó la disputa entre pintura y escultura. Sin querer analizar los desenlaces y la evolución de esta disputa, nos interesa subrayar el paralelismo, en el pasaje de Vasari, entre la creación de una escultura y la creación de la “primera escultura” según la visión cristiana, o sea el hombre. La escultura tiene una nobleza connatural por ser una forma de representación artística *ante litteram*, la forma que en la Génesis se le otorgó al primer hombre. Pues el artista, a través de su expresión, continúa la acción creadora de Dios, aplicando de alguna manera uno de los pilares de la cultura cristiana: la creación *ex nihilo*.

1.1 Antropocentrismo y creatividad en la edad moderna: el hombre universal

En la cultura renacentista italiana se abre paso también la idea del artista como genio inspirado que llega hasta competir con el mundo fenoménico; el epitafio escrito por Pietro Bembo y puesto en la tumba de Rafael en el Panteón de Roma, nos explica este concepto claramente:

"Qui giace Raffaello, dal quale la natura temette mentre era vivo di essere vinta; ma ora che è morto teme di morire". "Aquí yace Rafael, por el cual la naturaleza temió mientras él estaba vivo ser conquistada; pero ahora que está muerto tiene miedo a morir"³

¹ Traducción del autor

² En lugar del concepto historiográfico del «Renacimiento» nacido en el siglo XIX, utilizamos en este contexto «Rinascita», palabra utilizada originariamente por Giorgio Vasari en su libro *Le vite de' più eccellenti architetti, pittori, et scultori italiani, da Cimabue insino a' tempi nostri*, Firenze, 1550, para definir el nuevo nacimiento de las artes antiguas, según Vasari, después de la paréntesis de la Edad Media

³ Traducción del autor

Pietro Bembo subraya la creatividad de Rafael a través su disputa metafórica con el mundo fenoménico y el consecuente temor de la naturaleza a ser ganada frente al genio creador del artista de Urbino.

Estas visiones son el espejo de un cambio de paradigma muy importante en la historia del arte que corresponde a la visión antropocéntrica de la cultura renacentista italiana. De ahí, toda la cultura occidental estará afectada, en un proceso largo que tendrá su cumbre en una de las formas de representaciones culturales más comunes acerca de los artistas: la concepción del artista como genio absoluto que desde el siglo XIX hasta la época contemporánea pertenece al imaginario colectivo occidental.

A pesar de los vínculos profundos entre la cultura humanística renacentista italiana y la cultura clásica grecolatina, ejemplo absoluto de perfección estético-formal para los humanistas, prestado a través de la cultura helenístico-romana, el concepto de creación en la antigüedad era completamente diferente, ya que se consideraba imposible que el "ser" pudiera nacer del "no ser": en otras palabras, utilizando una frase en latín, el concepto central de la filosofía griega era *ex nihilo nihil*⁴.

De hecho los conceptos de creación y por lo tanto de creatividad estaban profundamente conectados con el concepto de "hacer" entendido en sentido material. La palabra, por ejemplo, que en griego antiguo denotaba la forma expresiva por excelencia y que implicaba un proceso de creación era ποιησις, o sea poesía, y representaba la acción dirigida a la producción de un objeto. Esta era una de las dos definiciones que Aristóteles utilizaba para el concepto de acción. La otra definición, πράξις o sea praxis, era la que implicaba una acción que contenía su sentido final en si misma, como por ejemplo una acción moral.

Pues la palabra creación (en griego κτίσις) entró en el lenguaje de la filosofía griega sólo a través del pensamiento cristiano⁵. Esta palabra, que en el sentido contemporáneo tiene una connotación negativa, en realidad en la etimología original procede del verbo griego κρίνω que significaba separar, distinguir o sea algo que implicaba una evaluación, pues una reflexión.

⁴ Véase el diccionario de filosofía de la Enciclopedia Treccani, disponible en: [http://www.treccani.it/enciclopedia/creazione_\(Dizionario-di-filosofia\)/](http://www.treccani.it/enciclopedia/creazione_(Dizionario-di-filosofia)/)

⁵ *Ibidem*

A través de la *μίμησις*, o sea la imitación, el arte en el mundo griego podía reflejar el *κόσμος*⁶ o, en otras palabras, el mundo fenoménico y al mismo tiempo el orden, la armonía de este mundo.

El vínculo intrínseco y sólido entre artefactos y mundo fenoménico que se manifestaba a través de la *μίμησις* está conectado con otro concepto basilar de la cultura griega: *τέχνη*. Esta palabra, que definía el concepto de arte, ha originado lo que en la connotación semántica contemporánea significa técnica, pues algo que hoy en día está asociado más con la artesanía que con el arte.

En lugar, en la época moderna el enlace entre arte y artesanía se modifica completamente: la disputa entre *ars mechanica versus ars liberalis* desempeña un papel central para la afirmación del artista como *hombre universal*, un hombre que dispone de todos los elementos del saber de su época (Burckhardt, 1876).

En su primera fase, la cultura renacentista italiana, en realidad, ve la posición de los artistas todavía conectada con las características de los gremios, herencia de la Edad Media; pues el siglo XV está dominado por un espíritu de artesanía debido a que a menudo a los talleres de los artistas se les encarga también la realización de obras secundarias conectadas con prácticas artesanales (Hauser, 1969). Un momento decisivo en el cambio de paradigma lo vemos a lo largo del siglo XV y finalmente en los grandes artistas italianos que han dominado la que Vasari llamaba “La Maniera Moderna”⁷ y entre éstos en Miguel Ángel, cumbre del proceso de “Rinascita”⁸ que según Vasari había franqueado el arte de la época gótica, reanudándola a la manera de los antiguos.

Finalmente el artista va afirmando su condición de intelectual, buscando también los fundamentos científicos del arte, como las matemáticas. León Baptista Alberti, figura paradigmática del artista sabio del siglo XV, fue el primero en declarar que, siendo la perspectiva y las proporciones conectadas con las ciencias matemáticas y al mismo tiempo con el arte, ciencia y arte tienen un cuerpo común. (Hauser, 1969). Para Burckhardt (1876) Alberti

⁶ En la antigua Grecia la palabra *κόσμος* tenía dos significados semánticos: universo y orden, pues el universo era el resultado de un proceso que desde el caos primordial había alcanzado un orden, una armonía, que se manifestaba a través de las leyes del mundo fenoménico. Para Platón, por ejemplo, existía el *Demiurgo* (conexión entre mundo sensible y mundo inteligible) que, tomando como modelo el mundo de las ideas, el *Hyperuranio*, había plasmado la *chora* donándole una forma

⁷ En su obra *Le vite de' più eccellenti architetti, pittori, et scultori italiani, da Cimabue insino a' tempi nostri*, Firenze, 1550, Giorgio Vasari divide la «Rinascita» del arte en tres maneras correspondientes a los siglos XIV, XV y XVI. La «tercera manera», del siglo XVI, es la que está definida también «Manera moderna»

⁸ Véase notas 2 y 7

representa el emblema de la versatilidad cultural y el que verdaderamente encarna el concepto de hombre universal. Después de Alberti también Leonardo, otra figura emblemática de hombre universal, considera la pintura un *arte liberal* pero no sólo por las bases científicas de un pintor, sino también por sus dotes propias, por lo cual equipara artista y genio poético (Hauser, 1969).

Un momento crucial en el que hubo un cambio de paradigma y se afirmó el rol central de los artistas en la sociedad se puede observar también en el cambio de los contratos entre clientes y artistas durante el siglo XV (Baxandall, 1972). Analizando los contratos originales de varias comisiones artísticas, Baxandall (1972) destaca que se puede determinar claramente una evolución en estos contratos en el sentido que características como las destrezas de los artistas y la necesidad que una obra de arte fuese el resultado no de una acción colectiva⁹ sino de la mano del único artista elegido, adquirieron una importancia cada vez más central a lo largo de los años.

La creación en el imaginario colectivo del artista como genio creador está casi completa.

Como ha afirmado Hauser (1969: 419):

“Lo que es fundamentalmente nuevo en la concepción artística del Renacimiento es el descubrimiento de la idea del genio, es decir, de que la obra de arte es creación de la personalidad autónoma, y que esta personalidad está por encima de la tradición, la doctrina y las reglas, e incluso de la obra misma; de que la obra recibe su ley de aquella personalidad; de que, en otras palabras, la personalidad es más rica y profunda que la obra y no puede llegar a expresarse por completo en ninguna realización objetiva”.

2. La creatividad por dentro

El proceso histórico del artista que comienza en el siglo XV, se desarrolla transversalmente - atravesando la historia de la cultura occidental- hasta el XIX con la consumación de la epopeya romántica que marca la liberación de la mente en tanto que agente de creación, lo reafirma como genio absoluto poseedor de la inspiración. Pero la discusión no termina ahí. Diferentes corrientes identifican al genio, y en sí a la creación, como una cualidad propia de la obra y del creador, sin embargo, existen corrientes que las separan y que incorporan conceptos y

⁹ Muchas obras de arte en el siglo XV se realizaban dentro de una «Bottega» en la cual el maestro contaba con varios discípulos que participaban en la realización

variables que determinan la creación. Este capítulo aborda esta diferencia, partiendo de la unión natural entre inteligencia y creatividad propuesta por el filósofo austriaco Stefan Zweig, pasando por la propuesta de Paul Matussek, que las separa y expone diferentes criterios que pueden moldear la creación o determinarla. Finalmente se examina el proceso creativo como tal, en un viaje por los principales autores, mostrando diferentes maneras de ver la creación y de entender la creatividad.

2.1 La diada entre inteligencia y creatividad

"Ocurre a veces que uno se levanta fresco, descansado, con la cabeza despejada. Comienza a escribir. Todo marcha como una seda. Al día siguiente lee uno lo que ha escrito y tiene que borrarlo todo, porque falta lo esencial" (Matussek, 1984: 13).

La creatividad es definida por la Real Academia Española de la Lengua como la "facultad de crear" o la "capacidad de creación" (DRAE, 2013). Diferentes autores la han asociado con la genialidad (Zweig, 1999), como un elemento característico de ésta. Otros la ven como una capacidad –una facultad- que no tiene necesariamente una relación vinculante con la inteligencia del individuo (Matussek, 1984).

2.1.1 Creatividad como potencial

Según Stefan Zweig, filósofo y novelista austriaco (1881-1942) graduado de la Universidad de Viena, hay dos tipos básicos de creatividad (acción creativa). Por un lado, describe el concepto de *inspiratio* (inspiración) y por el otro el de "sentido del esfuerzo". Para este autor la creación, y en sí la creatividad, no está ligada necesariamente a un trabajo continuo en el que se va desarrollando por fases un proyecto. La inspiración puede llegar en cualquier momento y no precisamente como fruto de un trabajo anterior. No obstante, Zweig señala que quien crea es siempre una persona de cualidades intelectuales superiores.

Zweig presenta la diada entre genialidad y creatividad como una interrelación necesaria para llegar a una creación única; a una gran obra o a un gran invento. Para probar las dos vías de su teoría, propone un primer ejemplo sobre las grandes obras (de escritores, pintores y músicos) donde es posible establecer que no todas derivan de un proceso de creación acucioso, contrario al caso de los artistas que proponen bocetos y que los mejoran a lo largo del proceso creativo, e introduce el factor (concepto) de *inspiratio*.

El ejemplo más claro, expone el austriaco, es el artista. Tras intentar recopilar información sobre Mozart y sus obras maestras, los expertos se dieron cuenta de que no existía una primera versión, que no había un manuscrito anterior; que todas las notas que se encontraban “estaban escritas con la misma mano fácil, ligera, graciosa, en un solo trazo, de modo que casi cobramos la impresión de que le habían sido dictados” (Zweig, 1999: 22). Zweig indica que con este ejemplo se puede entender “el sentido del esfuerzo” (para el autor: una cadena de trabajo cuyas mejoras, paso a paso, llevan a la obra maestra), y ver que no en todos los casos ocurre así: a Mozart, por ejemplo, la melodía le llegaba –como inspiración- de forma automática. Pero la inspiración trabaja en doble vía; se incorpora (aunque no necesariamente) al segundo tipo, tal es el caso de Miguel Ángel, de Rembrandt o de Velázquez, de quienes se conservan innumerables bocetos (esquemas) de sus grandes obras que demuestran que la obra no es fruto de un sólo instante de lucidez.

La separación que realiza este autor es esencial ya que elimina de facto la confusión que viene del hecho de que en un mundo material sólo comprendemos lo visible (Zweig, 1999), lo que está ahí, y por eso creemos que la creación fruto de la inspiración es la inspiración –genial- en sí. No es así, la inspiración, el nacimiento de la idea, no es necesariamente su ejecución (muchas personas, por ejemplo, desarrollan las ideas de otros, los escenarios imaginados por alguien que no sabe cómo plasmarlos, hacerlos tangibles). La inspiración se divide a su vez en dos, no es exclusiva al creativo que en un arrebatado de brillantez diseña una campaña publicitaria perfecta, o al poeta que lanza su verso inmortal tras una noche de tragos. La inspiración responde también a las cadenas de trabajo (al sentido del esfuerzo) de los científicos e, incluso, a aquellos que participaron en el proceso lanzando ideas (*brainstorming*) o imaginando productos que otros tendrán que desarrollar (algo frecuente en la industria de la publicidad o del software).

Pero el concepto es más profundo, su inclusión en el imaginario, y su aceptación, tuvo que pasar por un proceso para vencer a la idea de una “inspiración divina” única y válida donde la creación humana era la mera representación y proyección de una obra perfecta trazada por un Dios todopoderoso y único creador. Diferentes autores (Argan, 1991) coinciden en que es con el romanticismo que ocurre esta liberación de la inspiración, sin embargo, como concepto de “motor de creación” es una idea que no se puede pensar de otra forma que intrínseca al ser humano (Guilford, 1967).

2.1.2 Creatividad como potencial generalizado

Un tanto opuesto a la propuesta de Zweig, Paul Matussek (1918-2004) establece que la creatividad y la inteligencia no tienen una relación causal per se. Aunque Matussek reconoce, como ya lo había indicado Galton con la aplicación de sus test para comprobar los talentos de la persona (Matussek, 1984), que el científico con niveles de inteligencia más altos (un coeficiente intelectual superior a 120) logra desarrollar proyectos más complicados (más difíciles de comprender en tanto que fenómenos, como en la física), e indica que no necesariamente los científicos tienen que ser creadores o creativos. En su libro *La creatividad desde una perspectiva psicodinámica*, Matussek señala que la mayoría de los científicos trabajan en el campo teórico sin generar avances significativos o sin producir objetos fantásticos. De igual forma, expone que no todos los letrados o estudiosos de la lengua escriben libros o poemas. Finalmente, establece que la mayoría de las veces la creatividad llega gracias a la intuición; a la necesidad de crear algo (de solucionar) que simplifique un procedimiento (Matussek, 1984; Guilford, 1967).

El proceso de producción de un avión, por ejemplo, revela los esfuerzos que por siglos miles de soñadores articularon y sistematizaron; es el resultado de años de estudios y prácticas que han llevado a los científicos a encontrar los mejores materiales y a modernizar y a hacer cada vez más eficientes las aeronaves. Pero el proceso es diferente cuando se piensa en la invención del día a día; en el niño que repara algún juguete, en el joven que crea un software para administrar sus diferentes redes sociales desde una sola ventana o en el que algún día, y probablemente sin entender el principio físico de la palanca, adaptó al martillo la cola abierta para sacar las puntillas más fácilmente.

El siglo XX trae consigo la liberación total, la creatividad se ve incentivada; “la capacidad creadora” deja de ser una cosa de pocos y se extiende por los territorios. Se crea un escenario en el que la técnica permite millones de cambios y donde las posibilidades hacia lo desconocido toman fuerza como ideas de lo que es posible. Ir al espacio deja de ser un sueño para hacerse realidad, la difusión, la interconexión y un mundo sincronizado en tiempo real cambian el paradigma. Los creativos, científicos o no, adquieren un rol central.

La creatividad se traduce entonces como el “potencial” de crear. Es vista como “la capacidad de descubrir relaciones entre experiencias antes no relacionadas que se manifiestan en forma de nuevos esquemas mentales, como experiencias, ideas y procesos nuevos” (Matussek,

1999: 12); como productos innovadores, como recetas de cocina o como aviones más eficientes. Para Matussek, el derecho a crear se universaliza, se democratiza. Esto puede verse reflejado durante la carrera armamentista surgida tras el término de la Segunda Guerra Mundial y su proyección en el tiempo por más de 50 años, donde se dio inicio a una época de ideas y de ideólogos. Un ejemplo de ello: con las premuras de la guerra los tiempos de producción empezaron a hacerse más cortos y la necesidad de crear rápidamente se hizo imperante. Las soluciones necesarias no podían esperar; tal es el caso de los Jeep Willys americanos a los que, ante la avanzada del enemigo y el poco tiempo para solucionar los problemas de fabricación, decidieron quitar unos cuantos kilos de peso -para poder ser lanzados por paracaídas- removiendo la segunda capa de pintura de las carrocerías, idea que automáticamente llevó a la industria petroquímica a crear bases de color inoxidables para cubrir los vehículos militares sin alterar significativamente su peso.

Matussek señala finalmente que hay factores más fuertes que la creatividad y el sentido de innovación en los humanos, un ejemplo que propone (basándose en Kant) es que los factores extrínsecos a la obra son los que normalmente la definen. Tal fue el caso de la obra del psicoanálisis de Freud que fue rechazada en un principio en tanto que un judío [pensaban algunos duros de cabeza] no podía crear más que obras destructivas (Matussek, 1984: 42).

2.2. El proceso creativo

En párrafos precedentes se expone cómo el siglo XX está marcado por cambios constantes; las ciencias, la industrialización y los numerosos inventos que conllevan, con el único objetivo de facilitar la vida cotidiana, parecen haberse convertido en algo “normal y corriente”. Hoy en día, la creación ya no pertenece sólo al área de los científicos, los innovadores y los creativos, sino que se convirtió en una necesidad diaria de encontrar soluciones rápidas, eficientes y creativas a nuestros problemas cotidianos.

Una idea “creativa”, debe ser útil y original al mismo tiempo. Para mejorar la capacidad de innovación se debe desarrollar la curiosidad. La creatividad parece ser algo diario y común, pero ¿realmente sabemos qué significa ser creativo? ¿Todas las personas somos creativas o solo algunas?

Alain Beaudot (1980) nos explica que aunque los conceptos de “idea” e “imaginación” son tan antiguos como el mismo hombre, el de la “creatividad” es relativamente reciente. Confirma que

en la sociedad actual, basada en la eficacia, no se trata de esperar que las ideas vengan solas, sino de estudiar el mecanismo de su aparición para favorecerlo al máximo. Es un proceso totalmente típico de nuestra sociedad industrial: desarrollar técnicas de creatividad con la idea de pasar de la génesis de ideas de artesanía a la producción en masa.

“El paralelismo entre cualquier situación en que se pretende resolver un problema y el pensamiento creativo está en que en ambos casos el individuo o tiene que desarrollar y aplicar una nueva estrategia o tiene que transformar el estímulo inadecuado en otro adecuado al caso y aplicarlo. Así, toda solución de problemas constituye un proceso creativo.” (Guilford, 1967:435).

Arnold define el proceso creativo como algo análogo al proceso de solución de un problema, se trabaja con la información que se tiene a mano, se ponen en juego las experiencias anteriores, se las combina y traslada a las nuevas estructuras (*patterns*), que en su nueva configuración resuelven un problema, el cual satisface alguna necesidad del individuo (Arnold, 1964).

Una persona creativa es sobre todo una persona ágil, flexible, capaz de adaptarse y fluir con las circunstancias. Es una persona con libertad de pensar, expresarse y actuar sin miedo al qué dirá o pensará la sociedad. Además tiene que ser una persona “móvil” en el sentido amplio del término, que incluye la movilidad física, la movilidad dentro del entorno de la persona y dentro de la variedad de temas de interés. Quiere decir moverse para observar lo que los demás hacen. Si hay una constante en la vida, es el cambio. En lugar de luchar contra el cambio debemos aprender a fluir con él. Ese ser capaz de adaptarse a las circunstancias actuales y sacar provecho de cada una.

Además es necesario tener la capacidad de síntesis, partiendo de la curiosidad intelectual, es la capacidad de tomar cosas de distintas fuentes e integrarlas en algo coherente que funcione. Otras capacidades que favorecen el proceso creativo son la observación y la atención. Hay muchas técnicas para desarrollar la creatividad y aplicarla en la resolución de un problema. Por ejemplo el Brainstorming, mapas mentales, el collage creativo etc.

El acto creativo consiste en “ver” una relación nueva entre dos o más cosas que permitan conseguir un efecto, resolver un problema o producir un determinado resultado. Graham Wallas (1926) consideraba que la creatividad es la posibilidad que personas se adapten con diligencia a los entornos cambiantes. Él era uno de los primeros en definir un modelo del proceso creativo. En él, explicó los impulsos creativos por un proceso compuesto de cinco etapas:

La preparación: consiste en percibir y analizar la situación, así como de todas las circunstancias y dimensiones que influyen en ella. Es un momento con alto grado de excitación, en el que la persona se ve impelida a investigar, analizar, experimentar y probar diferentes posibilidades para resolver el problema. Sin embargo, este es sólo el primer estadio del proceso creativo. Es necesario que experimentemos esta fase de reconocimiento del problema y recogida de información, y que las superemos pasando a la siguiente etapa.

La incubación: se trata simplemente de la interiorización del problema. Es un proceso interno e inconsciente que se produce en el hemisferio derecho de la mente y supone el establecimiento de nuevas relaciones. Al tratarse de un proceso interno, aparentemente no provoca ninguna respuesta externa. En ciertos casos, requiere la desconexión del problema, para así desechar u olvidar estrategias erróneas e ineficaces. Es una etapa de gran tensión emocional ante la duda de si se conseguirá o no el objetivo propuesto. Esta tensión se acrecienta en la medida en la que aumenta el tiempo dedicado a esta fase. Es por ello que muchos proyectos son abandonados en esta fase

La intimación: La persona “presiente” que una solución está próxima; La iluminación: La solución surge de improviso, es cuando todo cobra sentido, está relacionado y claro. Se trata de una fase de júbilo y entusiasmo, en la que el esfuerzo invertido obtiene su recompensa. Sin embargo, éste no es el final, todavía quedaría una última fase en este proceso.

La verificación: en esta fase se analiza, verifica y valida la solución adoptada. Tiene como consecuencia su abandono, o su adaptación para ser perfeccionada o su puesta en práctica. Es un momento emocionalmente muy difícil ya está repleto de incertidumbres, de inseguridad ante las decisiones últimas.

En el año 1966 el escritor austriaco Arthur Köstler, partiendo de los estados de conciencia, establece tres fases del proceso creativo que junto con las cinco fases de Wallas (1926) sirven hasta el día de hoy para explicar este proceso.

Fase lógica: comprende la definición del problema, la recogida de datos y una primera aproximación a las posibles soluciones. Ésta se identificaría con la fase de “preparación” establecida por Wallas (1926).

Fase intuitiva: consiste en la redefinición del problema y la maduración mental de las opciones de resolución. En ella se produce la iluminación, es decir la revelación de la solución. En ella se incluirían las fases que Wallas (1926) llama “incubación” e “iluminación”.

Fase crítica: Se trata del análisis y verificación de la validez de la innovación. Es entonces cuando se aplican las últimas modificaciones para alcanzar la perfección. Sería la denominada por Wallas (1926) como “verificación”.

Hablar de la creatividad como producto de este proceso es definirla como resultado del tránsito por un camino, en el que paso a paso se consigue avanzar para lograr un propósito.

2.3. Creatividad y creación

“Nada es más nocivo para la creatividad que el furor de la inspiración” (Umberto Eco).

En líneas anteriores, se ha explicado que el concepto de creatividad antes de ser llevada al sector de la creación, debe atravesar un camino trazado para que éste sea llevado de buena forma. Un ejemplo es el ya ejemplificado modelo del pionero en la rama Graham Wallas (1926), quien señala los puntos clave del proceso creativo: la preparación, incubación, intimación, verificación y las fases lógica, intuitiva y crítica.

Entendida ya la creatividad como la facultad o capacidad de crear o desarrollar algo, una idea; a partir de una base inventiva, de inspiración con o sin esfuerzo. Y a la creación como la acción y efecto de crear, término definido como:

“el acto de crear por Dios algo de la nada o Establecer, fundar, introducir por vez primera algo; hacerlo nacer o darle vida, en sentido figurado. Crear una industria, un género literario, un sistema filosófico, un orden político, necesidades, derechos, abusos”.

Cabe analizar a más a fondo las diferencias entre estos conceptos. La creatividad no se limita solamente a la acción de pensar, de idear y desarrollar el guión para la creación de un “algo” que satisfaga una necesidad industrial, social, artística, entre otros; sino que se convierte en una escuela de pensamiento adaptable a cualquier rama humana.

Según señala la investigadora de la Universidad de Costa Rica, Yamileth Chacón, en su artículo *“Una revisión crítica del concepto de creatividad”* (2005):

“la creatividad parece ser una herramienta muy importante en diferentes campos de trabajo; entre otras cosas, para la búsqueda del personal idóneo en las empresas. En otros ámbitos, la creatividad se relaciona fuertemente con la expresión del arte, la ciencia y se ha mencionado que puede ser una herramienta indispensable para renovar la educación y cambiar el futuro”.

Así, según Chacón (2005) la creatividad no se limita a la imaginación y formulación de ideas para crear objetos sino también responder a necesidades cualitativas como la búsqueda de personal o conocer más a una persona. Un ejemplo de esto sería la creación de nuevos modelos para la enseñanza en las aulas de clases adaptando a las nuevas tecnologías en las dinámicas de aprendizaje. El proceso creativo no sólo se encontraría en la industria de las TIC sino también en la formulación por parte de las maestras de cómo incluirlas en las clases, haciendo metodologías investigativas hacia con el alumnado para conocer sus necesidades y responderlas. Se enfrenta así, a dos procesos creativos respondiendo a una misma necesidad.

Ahí mismo entra ya el concepto de “creación”, luego de haber conocido las necesidades, se crea una respuesta ante el problema existente. Esta idea se puede reforzar según el Test del Pensamiento Creativo de Torrance (1976), donde la creatividad es definida como:

“El proceso de ser sensible a los problemas, a las deficiencias, a las lagunas de conocimiento, de reunir información válida, de definir las dificultades e identificar el elemento no adecuado, de buscar soluciones, de hacer suposiciones o formular hipótesis, de examinar y comprobar dichas hipótesis y modificarlas si es preciso perfeccionándolas y finalmente comunicar los resultados” (Torrance, 1976, Trillo Pérez; citado en La creatividad como un proceso multifacético).

Donde se reflexiona sobre la naturaleza de la creatividad, proveniente de la necesidad de resolver un problema o una necesidad del individuo o la sociedad. Es decir, el pensamiento creativo se da y responde en base a una necesidad, ya sea para facilitar un proceso de cualquier tipo o no.

Por su parte, Manuela Romo, en su libro *“Psicología de la creatividad”* (1997) indica que ‘la creatividad es una forma de pensar cuyo resultado son cosas que tienen a la vez novedad y valor’. Romo aboga por la inventiva humana, no sólo crear por crear sino hacerlo con actitud y de manera y de manera innovadora. Romo dice que la creatividad vendría del *“descubrimiento*

por azar, cuando no se le busca” (Romo, 1997: 24-43). Punto que puede cuestionarse con una creatividad trabajada, producto de un esfuerzo creativo, de pensar ideas para resolver una necesidad, no sólo causada por la casualidad o el azar, lo que contradice la idea de Romo sobre una creatividad natural, que no se construye ni se piensa en el momento de la concepción si no que es producto del azar, la casualidad que podría venir de una necesidad. Concepto que más tarde podría pensarse y desarrollarse como una idea a crear para resolver un problema.

2.3.1 Principios de Conocimiento y creatividad

Existe una lucha entre los conceptos de “Conocimiento y Creatividad”, ‘grandes cantidades de conocimiento pueden conducir a un pensamiento inamovible’ (Stenberg-Lubart, 1997: 22), lo que produciría la dificultad en el individuo, según Stenberg, a la creatividad. Un ejemplo de esto sería la dificultad de un músico de música clásica para realizar un tema del género electrónico, donde el nivel de composición es, en la mayoría de los casos más sencillo y basándose en un bit constante. El saber demasiado sobre el concepto de construcción de una obra musical compleja como el Dies Irae de Mozart, podría llevar al compositor a no tener la creatividad para crear una canción más sencilla.

El psicólogo estadounidense Howard Gardner en su libro “Arte, mente y cerebro”, menciona que existe una “tensión entre creatividad y experiencia” (Gardner, 1993: 67). Es decir, si la constante experiencia con un algo puede causar la disminución en el individuo de querer cambiar las formas de ese algo.

Gardner aboga por una cercana relación entre creatividad e inteligencia, preguntándose si es la primera un subconjunto de inteligencias o si éstas últimas son sólo herramientas de la creatividad.

Así pues, la creatividad podría tomarse como una forma de convertir la acción del hombre en Dios mismo, es la “humanización” de la acción de crear. La creatividad le da al hombre la oportunidad de jugar a ser Dios, de crear, de resolver sus necesidades. Puesto que la acción de crear pareciese única de Dios.

Podría hablarse y discutirse también, dentro del concepto mismo de la creatividad, del ser “creativo”, en si ésta puede o no obtenerse en base a la experiencia por parte de un individuo, así como ejercitarse o, simplemente, con ésta se nace. Temáticas que generarían próximas

preguntas a resolver en investigaciones posteriores sobre la psicología y educación de la creatividad.

Asimismo, y después del análisis de los conceptos expuestos en líneas anteriores podría concluirse o, hipotetizar, que la idea principal nacería o partiría inicialmente de la creatividad del individuo que puede o no ser ejecutada o puesta en marcha por éste u otros. Mientras que la creación es el acto por el cual la idea es puesta en marcha, es creada, por medio de un proceso o cuatro fases correspondientes a la preparación, incubación, comprensión y verificación de la idea creada.

La creatividad, en actitud, no sólo busca y encuentra problemas a resolver sino también formas nuevas e innovadoras de hacerlo y que, a la postre, faciliten nuevos pensamientos creativos.

3. Expresión de la creatividad

Hemos visto que el proceso creativo se logra a través de los criterios de preparación, incubación e intimación, así como es necesario tener las fases de la lógica, intuición y crítica (Wallas, 1926). De este modo, podemos establecer que el acto de ser creativo requiere de una acción concreta - ya sea una obra de arte, una canción o un libro - y no sólo de pensamientos creativos. Ruggeri (2004) afirma que el proceso de creación y su posterior expresión están siempre vinculados a un hecho, es decir, a una acción, una transformación o una configuración de una determinada materia. Es por esto que crear es un proceso inherente a las vivencias del hombre. En resumen, crear y vivir están interconectados (Fayga, 2002) y es en la creación que el ser humano materializa su creatividad.

3.1. Materialización de la creatividad

La creación es la materialización de la creatividad y el proceso creativo es inherente al hombre (Ostrower, 1977). La creatividad puede desarrollarse de muchas maneras, sea a través de la creación de objetos nuevos, sea por medio de un estilo de vida o, como una manera de resolver problemas y obtener soluciones. Es decir, la creatividad se ubica como proceso máximo de creación y, crear, así como ser creativo, es una necesidad del ser humano. "El acto de la creación en sí puede ser considerado un estado de plena consumación de una acción creativa, pues crear es pensar un poco más fuerte, o estar más consciente de la necesidad humana de crear o simplemente descubrir algo nuevo y diferente" (Leonido, 2009: 2).

Por su parte, Ostrower (2002) establece que el hombre crea, no sólo porque quiere o porque le gusta, sino porque necesita hacerlo. El ser humano crece por medio de la creación, para la que, además, se es necesario ser creativo. Esta idea es ampliada por Vidal (2009), quien describe que hay tres tipos de personas creativas: el 'solucionador de problemas', que sería la persona que intenta resolver un problema de una forma creativa; 'el artista', que crea una nueva obra de arte, por ejemplo, y; por último, las "personas que adoptan la creatividad como estilo de vida", es decir, que son creativos en todo momento. En ese punto, verificamos la necesidad de crear algo para concretizar la creatividad. "La creatividad se relaciona con alguna frecuencia con características de la personalidad o del comportamiento, siendo también un factor incontestable de vivencias personales y sociales" (Leonido, 2009: 3).

Regresando a la idea de que ser creativo y luego crear es el acto de pensar un poco más profundamente sobre alguna necesidad que tiene el hombre, sea para su desarrollo o para su confort, crear, en la realidad, parte de una necesidad y no solamente de la creatividad humana. La creatividad se va "formando en el ejercicio de sí misma, en el desarrollo dinámico en que el hombre, buscando sobrevivir" (Ostrower, 2002: 2) y en función de su necesidad, cambia la naturaleza a su favor.

En este último aspecto, la creatividad humana tiene tres componentes esenciales para Vidal (2009): la experiencia, las habilidades de pensamiento creativo y la motivación. En resumen, la experiencia es el conocimiento adquirido a lo largo de la vida, sea en la práctica o en la teoría. Otros autores, como Ostrower (2002) y Leonido (2009), se refieren a ella como el "nivel cultural". Las "habilidades de pensamiento creativo" son el grado de flexibilidad y de imaginación que la persona tiene para solucionar problemas y desarrollar una tarea. Por último, está la motivación que lleva a la persona a crear; la pasión y el deseo personal que la hacen ser creativa.

En esa dirección podemos decir que para ser creativo, y luego creador, es necesario ser un ser "consciente-sensible-cultural" (Ostrower). Es en esa conjunción que se basan los comportamientos creativos de los hombres. Es decir, para ejercer la creatividad es necesario ser consciente de una necesidad o consciente de un problema para intentar solucionarlo. La autora trabaja la idea contraria a muchos otros autores que abordan la inconsciencia como un factor de la creación. Pero, está consciente de que una necesidad de crear más sensible y cultural va a dar al hombre las 'cualidades' necesarias para desarrollar algo, de modo que la

creatividad sería la propia sensibilidad. “Lo creativo en el hombre se da al nivel de lo sensible” (Ostrower, 2002: 6)¹⁰.

Por tanto, basado en su cultura, en su experiencia, y en sus vivencias sociales ubicadas y relacionadas con su sensibilidad y partiendo de su conciencia el hombre se ve obligado a crear un mundo a su alrededor y a desarrollar, especialmente, herramientas que mejoren su vida, amplíen su confort y sus conocimientos, además de aumentar la interactividad con personas de otras culturas y con otros espacios. “La creatividad es el talento del ser humano en producir resultados de pensamientos de cualquier índole, que naturalmente se revistan de materia particularmente nueva” (Drevdahl, 1956, citado en Leonido, 2009: 7).

3.2. Sociedades creativas

¿HACIA UNA SOCIEDAD CREATIVA?

"Lo inesperado nos sorprende porque nos hemos instalado con gran seguridad en nuestras teorías, en nuestras ideas y, éstas no tienen ninguna estructura para acoger lo nuevo. Lo nuevo brota sin cesar; nunca podemos predecir cómo se presentará, pero debemos contar con su llegada" (Morin, 1999:11).

A lo largo de la historia cultural de occidente nos hemos encontrado en un entorno de constantes cambios de paradigmas. En el siglo XXI el talento de los hombres y la necesidad continua de creación y renovación, han traído una de las que, seguramente, sea de las mayores alteraciones socioculturales de nuestro tiempo: la introducción de las nuevas tecnologías en lo cotidiano. Ésta llegada está provocando una revolución humana, transformando cada sector de la sociedad, modificando comportamientos, mudando las formas de comunicación, Castells ya menciona en *La Era de la Información. Economía, sociedad y cultura. Volumen I: La Sociedad Red.* (2000) este hecho de que las nuevas tecnologías de la comunicación están llevando a nuevas formas de organización social, y a medida que crecen y evolucionan las sociedades éstas nuevas formas de organización se vuelven cada vez más complejas, lo que requiere la adaptación de todas las estructuras, así pues los modelos organizativos tradicionales basados en la transmisión y reproducción heredados de la sociedad industrial, deberían tender hacia modelos creativos y de renovación para evitar caer en la veloz obsolescencia en la que nos encontramos. “Si la actividad del hombre se limitara a reproducir el

¹⁰ Traducción del autor

pasado, él sería un ser vuelto exclusivamente hacia el ayer e incapaz de adaptarse al mañana diferente” (Vigotsky, 2009: 3).

A pesar de estas necesidades de adaptación hay un organismo que parece mantenerse invariable, el encargado de preparar a la sociedad para afrontar esta metamorfosis, la educación, se está quedando atrás, no está siendo capaz de apropiarse de la situación. Las escuelas continúan preparando a los escolares para desempeñarse en un mundo que no existe, dice Porcher en su libro *La escuela paralela* (1976), y aunque está escrito hace casi cuarenta años, conecta con ideas más recientes de otros autores como Castells (2002) que habla de que la llegada de Internet cuestiona todo el sistema educativo desarrollado durante la era industrial, Yentzen (2003:2) “el modo de educar consiste en traspasar información, en generar imitación, en formar desde el concepto de una forma de hacer las cosas, en vez de construir un proceso de descubrimiento”, o esta otra idea de Reyes (2008: 4):

“los estudiantes de los distintos niveles viven dentro de un mundo mediático, donde subsiste un problema grave y difícil de resolver: las computadoras en las casas no siempre tienen usos educativos positivos, en realidad, éstas rara vez están conectadas con la escuela”.

Podemos sostener por tanto que, salvo contadas excepciones, y a pesar de la inclusión de las nuevas tecnologías en la vida diaria, la educación actual no ha cambiado desde la era industrial, aún se fundamenta en la transmisión de información y conocimientos generados por otros, se basa en la repetición y la memorización, es generalmente una educación en la que los discentes solo son números que deben aprobar exámenes y graduarse, y que se olvida del potencial propio de cada individuo, de la necesidad de aprender a aprender, aprender a resolver problemas, a dialogar con los saberes dados. Se olvida con frecuencia de que cada individuo es capaz de generar conocimiento nuevo y que ésta es probablemente la llave con la que los sujetos podrán enfrentarse al entorno de innovación constante en que vivimos, enfrentarse a una sociedad creativa.

La educación deberá reinventarse para una realidad voluble, urge “desarrollar las potencialidades creativas del hombre no sólo como continuador y potenciador de esos logros, sino como expresión de su autodesarrollo como ser humano” (Mitjans, 1991: 30). Se hace necesario desarrollar una educación creativa que rompa con la continua generación de *cerebros prestados* (Yentzen, 2003).

Tomando en consideración atributos, procesos, conceptos ya mencionados en el presente artículo como: desmitificar el genio creador, desarrollar la curiosidad o enseñar a cambiar el punto de vista, entre otros, y si tenemos en cuenta que la sociedad debe ser creativa para afrontar los rápidos cambios a los que está sometida, necesitaremos construir entre todos procesos de enseñanza-aprendizaje también creativos,

“lo que implica una mirada, no únicamente al interior, a unas supuestas capacidades naturales individuales, sino al exterior, y afrontar aprendizajes compartidos, decisiones, proyectos para esas posibilidades que podemos diseñar y materializar, y sobre todo, implica poner en acción esa capacidad, actitud o modo de pensar, de ser y de hacer creativos” (Romero, 2010: 98).

No sabemos cómo será la sociedad del mañana, lo que sí sabemos es que distará de la que conocemos, por tanto no podemos condenar la enseñanza a las costumbres, sino liberarla de las ataduras de lo establecido y reinventarla.

4. Conclusiones

La creatividad no está ligada necesariamente a la genialidad (al ser de inteligencia superior). La historia ha demostrado que todo el mundo puede aprender a ser creativo o, al menos, a buscar soluciones creativas y a explotar las herramientas y conocimientos que están a la mano de casi cualquier individuo. Los grandes desarrollos, que podrían parecer una excepción, son aquellos que necesitan de grandes mentes concentradas en un objeto de estudio, pero la idea inicial no responde imperiosamente a esta realidad; puede venir de cualquiera, así como un investigador brillante no es necesariamente el que propone las ideas más creativas.

Asimismo, el concepto de creatividad se liga a la acción de crear, respondiendo a la función de desarrollar una idea creativa para resolver una necesidad existente. Siendo así, la creatividad el proceso, el desarrollo o formación de una idea y el crear, la puesta en marcha, la “materialización” de ésta a partir de un idea innovadora.

En esta sociedad de cambio perenne y acelerado, todas las estructuras que la sostienen deben ser capaces de adaptarse, sin embargo la escuela parece atrapada en pedagogías transmisoras propias de una época anterior, obviando el entorno mediático en que nos encontramos aunque tratando de ajustarse a él. La “tercera revolución industrial - la de las nuevas tecnologías -” (UNESCO, 2005: 5), ha llegado sin avisar haciendo emerger el ingenio de los individuos, colectivos, organizaciones, entre otros, que intentan apropiarse de los nuevos

entornos utilizando recursos prestados de otros campos, procesos de trabajo que se han convertido en transversales, desdibujando los límites, buscando soluciones creativas para hoy en vistas de un futuro incierto.

5. Referencias

Argan, Giulio Carlo (1991). El arte moderno. Del iluminismo a los movimientos contemporáneos. Akal.

Barrera, Liliana (1997). Psicología de la creatividad.

_____. Reseña de "Psicología de la creatividad" de Manuela Romo. (Disponible en: <http://www.cesununiversidad.aplicacionesweb.us/revistaCESUN/Psicologia-LilianaBarrera.pdf>).

Baxandall, Michael (1972). Painting and Experience in 15th century Italy. Oxford University Press.

Bono, Edward (1986). El pensamiento lateral. Manual de creatividad. Buenos Aires, Paidós.

Brainsky, Simón (1997). Psicoanálisis y creatividad. 1997.

Burckhardt, Jacob (1876). La civiltà del Rinascimento in Italia, Sansoni, Firenze. (Disponible en: http://openlibrary.org/books/OL24139846M/La_civiltà_del_rinascimento_in_Italia).

Castells, M. (2000). La Era de la Información. Economía, sociedad y cultura. Volumen I: La Sociedad Red. Madrid, Alianza Editorial.

Chacón Araya, Yamileth (2005). Una revisión crítica del concepto de creatividad. 2005 (Disponible en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1290561>).

Gardner, H. (1992). Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica, Buenos Aires, Paidós.

_____. (2005, 1ª. ed.: 1982). Arte, mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad. Barcelona, Paidós.

Hauser, Arnold (1969). Historia social de la literatura y del arte, Editorial Punto Omega, Madrid.

Leonido, Levi (2009). A Criação e Criatividade. Revista Iberoamericana de Educación OEI – Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, Ciencia y la Cultura: ISSN: 1681-5653.

Matussek, Paul (1984, 1ª. Ed.: 1977). La Creatividad. Desde una perspectiva psicodinámica. Editorial Herder.

Mitjans, A. (1991) Personalidad, creatividad y educación. Reflexiones sobre su interrelación. La Habana. Revista Educación y Ciencia, Vol. 1.

Morin, E. (1999) Los siete saberes necesarios para la educación del futuro. París. Ed. UNESCO.

Ostrower, Fayga (2002). Criatividade e Processos de Criação. Petrópolis, Editora Vozes.

Porcher, L. (1976). La escuela paralela. Buenos Aires. Ed. Kapelusz.

Real Academia Española. Diccionario. 2013. Disponible en: (www.rae.es)

Reyes, F. (2008). La era digital: valor y uso de las nuevas tecnologías educativas. Revista Digital Universitaria, Vol. 9 (2). Consultado el 20 de febrero de 2013. Disponible en: (<http://www.revista.unam.mx/vol.9/num2/art08/int08.htm>).

Rinaudo, María Cristina. Reseña de "Creatividad. El fluir y la psicología del descubrimiento y la invención" de Mihaly Csikszentmihalyi. Disponible en: (<http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/547/54700403.pdf>).

Romero, J. (2010). Creatividad distribuida y otros apoyos para la educación creadora. Pulso, nº 33. Madrid.

ROMO, M. (1997). Psicología de la creatividad, Barcelona, Paidós.

Ruggeri, Maria Carolina Duprat (2004). "Criatividade e processos de criação" [OSTROWER, Fayga]. Disponible en: (<http://mail.fae.unicamp.br/~proposicoes/textos/44-resenhas-ruggerimcd.pdf>) [Consultada: 7 de febrero 2013].

TRILLO PÉREZ, A.: Creatividad: Una aproximación general, {en línea}, <http://www.terra.es/personal/asstib/mes/creativ.html> [consulta: 22 de febrero de 2005] (Citado en: Iribarne, Ángeles. Referencias a las teorías acerca de la creatividad. La creatividad como un proceso multifacético. S/F Disponible en: (<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/19302>)).

UNESCO. (2005) Hacia las sociedades del conocimiento. París. Ed. UNESCO

Vasari, Giorgio (1986). Le vite de' più eccellenti pittori, scultori ed architetti, a cura di Luciano Bellosi e Aldo Rossi, Einaudi, Torino.

Vidal, René Victor Valqui (2009). "La creatividad: conceptos. Métodos y aplicaciones". Revista Iberoamericana de Educación, nº 49/2: 1-11.

Vigotsky, L. S. (2009, 1ª. Ed.: 1986) La imaginación y el arte en la infancia. Madrid. Ed. Akal.

Waldegg, G. (2002) El uso de las nuevas tecnologías para la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias. Revista Electrónica de Investigación Educativa, 4 (1). Consultado el 11 de febrero de 2013 en: <http://redie.ens.uabc.mx/vol4no1/contenido-waldegg.html>

Yentzen, E. (2003) Teoría general de la creatividad. Polis nº 6, Revista de la Universidad Bolivariana de Santiago.

Zweig, Stefan (1997). El misterio de la creación artística. Sequitur.