

LAS LENTES DE LA CREATIVIDAD:

LA CREATIVIDAD SE CULTIVA EN LOS MÁRGENES.

Carlos Alberto González Quitian.

¿Más de una vez le han dicho que su idea no sirve o usted mismo ha criticado una idea por absurda, ilógica o ridícula? Revise sus imaginarios y procure ofrecer a las nuevas ideas diferentes miradas, tal vez la idea está fuera del modelo mental con que se examina o del paradigma con que se juzga.

Algunas ideas originales a menudo se evalúan como inútiles o de poco valor dentro del paradigma reinante, pero pueden resultar originales y valiosas, es decir creativas con el correr del tiempo o en un contexto y situación diferente. La mayoría de los descubrimientos, invenciones y mejoras en el momento de ser creadas han sido calificados de absurdos e ilógicos, incluso de insociales e inmorales, siendo luego reconocidos por su valor y aporte. La idea de que hombre volara de L. Da Vinci, que la tierra no era el centro del universo de N. Copérnico, en la visión del arte, los trazos irreverentes de Vangoth o el Greco, y en los de objetos de consumo como la invención de la fotocopiadora o el reloj a cuarzo, miles de creaciones han sido enterradas, retrazadas o mal aprovechadas por que su evaluación fue negativa en cuanto a su validez, utilidad o el valor de su creación. Por otra parte, miles de procedimientos, costumbres, métodos considerados exitosos bajo un paradigma han dejado de serlo cuando éste paradigma desaparece o se transforma.

¿Pero cómo identificar una idea potencialmente creadora y prometedora?, por supuesto a través de la flexibilidad en el uso de los paradigmas y el poder de mirar desde el preconsciente donde el ser humano gesta las ideas creativas. ¿Pero cómo identificar un paradigma, como saber si estamos dentro, como transitar hacia sus márgenes? Los estudios sobre la creatividad nos lo han indicado; un paradigma es un conjunto de patrones, referentes y normas con las que nos contextuamos frente a un área o campo; es en síntesis, todo supuesto sobre la vida misma que se construye con nuestros saberes previos, con los conocimientos adquiridos, con la experiencia, y con la base de datos que nos ofrece nuestros modelos mentales. Estos supuestos conforman un referente y a la vez un muro con el cual nos delimitamos, nos orientamos, nos protegemos y nos encerramos.

Estamos expuestos a los paradigmas que la cultura edifica, a los que nos prodiga la experiencia y a los que tácitamente construimos para enfrentar la vida, no es grave tener paradigmas, pero si lo es sufrir de parálisis paradigmática, por cuanto podremos atraer con ella la enfermedad de la certeza aguda y la certeza ciega, y a veces graduarnos como “Expertos en equivocarnos con verdadero acierto”. La parálisis paradigmática nos lleva gran parte de las veces a formular el problema que no es y a resolverlo como no debe ser, creando una máquina eficaz para deshacer los sueños o una trituradora de objetivos y de metas, pulverizados dado el impacto generado por el choque con muros perceptivos, conceptuales, emocionales, organizacionales y culturales.

Se identifican fácilmente los muros paradigmáticos en nuestro entorno cuando nos sentimos extremadamente cómodos, cuando estamos plenamente seguros, cuando somos inflexibles ante una situación o conocimiento, cuando la experiencia nos nubla con la razón por ser testigos propios, o cuando actuamos por que siempre así se hace. Algunos muros paradigmáticos nos ofrecen reposo y abrigo, son un cobijo, pero igualmente con un temblor o un terremoto esos muros pueden aplastarnos.

Es necesario aprender a ver desde los márgenes, eliminando bloqueos y visualizando potencialidades, un buen comienzo sería aprender a transitar en lo inestable, en la ambigüedad y la incertidumbre, a leer en lo borroso y en lo oculto. Una buena forma de hacerlo es caminar ligero de equipaje, abrigado con las pieles de la creatividad: Capacidad de asombro, Motivación intrínseca, Imaginación, Conocimiento reflexivo, Divergencia, Juego y Valores¹ y sin los lazos que nos atan a los muros de cierre paradigmáticos. Muros y bloqueos Perceptivos, Conceptuales, Emocionales, Socioculturales y Organizacionales², Igualmente podemos mirar desde los márgenes a través de la Estrategia del Pensamiento Analógico utilizando para ello el Juego de Roles y de miradas divergentes, una buena forma es utilizar lentes de diversa índole para poder ver más allá de lo habitual y más allá del paradigma

El conjunto de bloqueos mencionados contribuyen a apuntalar los diferentes paradigmas, logrando inhibir o destruir las ideas creativas, o a reducir la producción y desarrollo de las mismas al extremo de perturbar la percepción y el raciocinio, en tal forma que adecuamos los esquemas para que nuestra mente no observe la realidad o deformamos la realidad para que ésta se acomode a nuestros esquemas, así nos aseguramos en creernos nuestras propias mentiras y a evadir la realidad mediante falsas representaciones sobre una idea, procedimiento o sistema.

Un aspecto crucial, además de aprender a despejar barreras y a pensar desde los márgenes, es avizorar con antelación la potencialidad de las ideas; estamos acostumbrados como popularmente se dice a tirar el niño junto con el agua sucia de la bañera. Es necesario aprender a identificar una idea prometedora, examinando su originalidad, su pertinencia y relevancia, aislarla de lo que la enloda, ataviarla para enfrentar la crítica, y acicalarla para generar lazos cognitivos y emocionales. La mayoría de las ideas creativas son eliminadas por un pequeño porcentaje de lo que no funciona dejando de lado lo mejor de ellas desestimando su esencia.

Se hace prudente para la creación y evaluación de un producto creativo incorporar la Experticia, la Serendipia y Creativisión. Experticia; conocimiento, experiencia y malicia entrelazados, incorporando maneras propicias para la siembra y la germinación (Técnicas creativas aleatorias, analógicas y antitéticas). Serendipia: minimizando la intervención del azar o abrazándolo para aprovecharlo en beneficio propio. La serendipia aprovecha el accidente, el error, observa desde los bordes, utiliza el influjo y la intuición. Avizora la potencialidad en lo cotidiano, familiariza desprevenidamente lo extraño y extraña intencionalmente lo familiar para cosechar frutos potencialmente creativos. La Creativisión nos ofrece leer en lo borroso, penetrar en fisuras, entrever posibilidades, relacionar lo aparentemente no relacionable, y una forma de Crear visión es hacerlo con Lentes divergentes³, desde miradas inocentes, de niño, divertidas, lúdicas, jocosas, exóticas, extrañas, dinámicas y en lo posible no acostumbradas, con ello podemos mirar en lo oculto, en lo borroso y en lo invisible, con una alta probabilidad de ver nuevos caminos, productos, procedimientos y acciones. El producto creativo incorpora tres indicadores fundamentales; originalidad, pertinencia y relevancia. Originalidad referida a la novedad o existencia poco usual, pertinencia referida a justeza y adaptabilidad de la respuesta y a su sentido de oportunidad. Finalmente relevancia, en cuanto al impacto generado y su cobertura social; factores entrelazados que configuran el todo creativo.

¹ Ver Glosario de Pieles a final de texto.

² Ver Glosario de bloqueos a final de texto.

³ Ver Glosario de lentes Lúdicas Divergentes

Igualmente se incluye en el proceso la estrategia creativa, el Juego de Roles (El juego permite biológicamente estados de placer y creación, psicológicamente, el poder equivocarse, ser flexible, hasta cambiar reglas, se castiga al jugador no a la persona y por esto ella puede arriesgar, salirse de los márgenes y finalmente tiene poder cultural de hacer juego, (juego de mobiliario, de cubiertos, de objetos, todo aquello que pueda hacer juego. Y ser tan flexible que hace posibilidad también de juego como en la mecánica: tiene juego, es decir, hace espacio para la flexibilidad), todo esto con miras a facilitar procesos para posibilitar Eureka's, para eliminar los factores bloqueadores que le son lesivos, para afinar las propiedades y proyectar potencialidades. En la estrategia además de crear, es necesario proteger, consolidar y vender el fruto generado en concordancia con las lentes de las diferentes miradas de los que lo observan, y cultivar las atmósferas y escenarios propicios para su desarrollo. En este acto se funde la creatividad como característica, como proceso, como producto, como ambiente y como energía ofrecida por la originalidad, la recursividad, la fluidez, la recursividad, la flexibilidad, la divergencia, la sensibilidad, la autonomía, la iniciativa y la elaboración del ser y el equipo creativo.

Carlos Alberto González Quitian
Arq. Mgs. Desarrollo educativo y Social.

GLOSARIO:

Bloqueos Perceptivos:

Dificultad de manejar diferentes formas de percepción, Descuido de lo obvio o lejano, No agudizar los sentidos, Dificultad para ver relaciones, Falta de ejercicio físico-mental, Bajo entrenamiento y pocos aeróbicos mentales.

Bloqueos Conceptuales: Dificultad para aislar y definir un problema, Dificultad para cambiar estereotipos, Aferrarse a una idea. Certeza ciega, Tendencia hacia la razón permanente, Negatividad hacia alternativas, Desconfianza al influjo o la intuición.

Bloqueos Emocionales: Inseguridad y baja Autoestima, Temor a lo desconocido, Prejuicios y Cortapisas, Ansiedad y Mediatismo, Triunfalismo fácil, Sentimiento de Inferioridad, Temor a equivocarse o al ridículo, Falta de impulso y continuidad, Miedo al cambio, Descuido y Pereza,

Bloqueos Socioculturales: Baja curiosidad, Exceso de fe en lo existente, Mitos, barreras y Cortinas, Costumbres y tradiciones inflexibles, Modelos educativos coartantes, Condicionamiento de conductas, Caricias negativas, Presión y represión social, Sobrevaloración social de la inteligencia, La cotidianidad irreflexiva y la rutina, La desconfianza en las potencialidades

Bloqueos Organizacionales: Alineación a ultranzas, Falta de significación y sentido, Falta de reconocimiento e incentivo, Ausencia de equipos de apoyo, Presión coartante, Despotismo y autoritarismo, Alto precio por equivocarse, Pronóstico de frustración, Pérdida de reputación, Sobreadministración y control excesivo, Presión para producción a ultranzas, Sobrenormatividad.

PIELES DE LA CREATIVIDAD:

Capacidad de asombro; condición en el ser humano para maravillarse, tiene que ver con el desarrollo de la admiración, la sensibilidad y la curiosidad que reconoce elementos, las dinámicas y las interacciones, genera la atención y el interés, pilares para el aprendizaje y el

acto creador. La capacidad de asombro permite integrarse con la naturaleza, con la creación y el desarrollo, intuye el proceso y el producto creativo.

Motivación intrínseca; considerada como el gusto y el entusiasmo por la tarea, la entrega y la determinación en la búsqueda y el logro, más allá de recompensas externas. Conjuga la necesidad y el placer de crear atados a la incertidumbre, alimentados por la convicción y la energía de creación humana. La motivación intrínseca promueve el compromiso, la constancia y disipa las contrariedades manteniendo al sujeto activo frente a los retos.

Imaginación; posibilidad de construir mundos posibles en un proceso mental abierto de construcción de imágenes. Todo lo que ha creado el ser humano lo ha edificado dos veces, primero en la mente luego en la realidad, la imaginación tiene que ver con la fantasía, con el tránsito por las fronteras del inventario simbólico del sujeto, con representaciones abiertas a posibilidades producto de combinaciones diversas, extrañas o utópicas; la imaginación es fuente primaria de la creación.

Conocimiento reflexivo; la creatividad difícilmente nace en la esterilidad de un campo árido y vacío de insumos y semillas. La creatividad es incremental, requiere de presaberes y conjugación de éstos con el entorno para lograr la siembra y la cosecha. Es necesario conocimiento de campo y experticia para recrear y crear; puede caer desde lo alto una manzana y esta situación no decimos nada como le aportó a Newton, si previo a ello no existe un bagaje de conocimiento. Hasta en el accidente se requiere de preparación para ver oportunidades en lo no previsto, es necesario apropiarlo así mismo como provisional, ser flexible, tomar distancia de la certeza por cuanto un nuevo conocimiento puede remplazarlo.

Divergencia; se puede poseer, asombro, motivación, imaginación y conocimiento, pero es necesario la divergencia para crear; lo no creado se encuentra en la dimensión de lo inexistente, en lo confuso, en lo oculto o lo borroso, generalmente en los límites. Se requiere de la capacidad de giro a la posibilidad, a la incertidumbre, a la ambigüedad y la alternativa, más que orientarse hacia la búsqueda de la respuesta única y el acierto; la divergencia hace posible el tránsito por nuevas rutas, provee bastos escenarios y se nutre de nuevos elementos para la búsqueda y la exploración, la divergencia se alimenta de la flexibilidad, se provee de la recursividad, se relaciona con el pensamiento lateral, permite las relaciones no usuales y la combinatoria.

Juego; concebido como la dimensión humana lúdica para recrear y conjugar, es una cualidad primaria del ser humano enraizada con el sistema límbico; integra un proceso biológico, psicológico y cultural; desde lo biológico a través de la generación y conectividad neuronal mediante impulsos químicos y eléctricos, desde lo psicológico el juego nos permite redimensionar, representar y transformar sin riesgos -se está jugando- y desde lo cultural asume roles, estrategias y posibilidades de comunicación no convencionales que llevan a la creación. Lo que se asimila a través del juego tiende a ser aprendido, el juego transita por dimensiones afectivas y cognitivas interiorizantes, se entrelaza con la lúdica, el humor, la pasión, el deseo, la alegría y el placer. Igualmente se asocia con la posibilidad relacional de combinatoria y conjugación. El juego nos permite crear reglas, modificar parámetros, hacer representaciones, apropiarse roles, pensar con divergencia, equivocarnos, y aún perdonarnos.

Valores; donde la creatividad encuentra significación y sentido. Dentro del contexto educativo no tiene fundamento el desarrollo de la creatividad sin formación en valores. Se pregunta el para qué inteligencia y creatividad en seres despiadados. Se concibe la creación en pro del beneficio humano, la creatividad intrínseca significa crear, no destruir, desde esta

perspectiva un producto deja de ser creativo, así cuente con los indicadores de originalidad, recursividad, utilidad o efectividad, si agrede o lesiona al ser humano por loable que sea su cometido.

De otra parte, en la dimensión de los valores también aflora la valía, o valor del producto creativo el cual es necesario apreciarlo desde los márgenes de los cánones vigentes. Gran parte de las creaciones, descubrimientos, invenciones e innovaciones, fueron desechados o retrazados por considerar su valía dentro del contexto del paradigma reinante. La valía es necesaria examinarla en las fronteras, desde los márgenes, mediante la flexibilidad y esquemas de pensamiento, abiertos y flexibles.

MIRADAS CON LENTES DIVERGENTES

Si miras un Problema o reto de manera diferente, encontraras diferentes maneras de abordarlo o solucionarlos, estas son algunas lentes propicias para observar, analizar y generar posibilidades de solución creadora. Estas lentes son aplicadas desde el pensamiento analógico en grupos de investigación, departamentos de heurística y desarrollo, en grupos para la innovación, con resultados positivos y sorprendentes:

JUEGO DE GAFAS LÚDICAS Y DIVERGENTES

GAFA PATRIOTA: Visión Política. Analiza aspectos sociales, culturales. Leyes, Civismo y Urbanidad.

GAFA GIGANTE: Visión Global y Holística. Analiza aspectos macros, rectores, principios básicos. Miradas Globales.

GAFA TECNOLÓGICA: Visión de recursos. Analiza recursos funcionales, técnicos y científicos. Analiza detalles.

GAFA ESTRELLA. Ve Futuros, Analiza consecuencias, desenlaces

GAFA ARTÍSTICA: Visión Estética y Armonía. Analiza aspectos de integración, decoración y ornato, Visión con las artes y los colores

GAFA SENSORIAL: Cerveza. Visión de los Sentidos. Analiza aspectos visuales, táctiles, olfativos, kinestésicos.

GAFA LIBIDONOSA: Visión de Género, Examina aspectos de género, de inclusión, mirada maternal y protectora.

GAFA MUSICAL: Visión Auditiva Semántica. Analiza la Información oral, semántica y sonora. Examina secuencias, ritmos, silencios, armonías, movimientos.

GAFA ARLEQUIN Y DE JUEGOS: Visión Lúdica. Examina aspectos divergentes, divertidos, de humor y de juego. }

GAFA (ANIMAL, FLOR) Visión de la Naturaleza. Analiza los elementos naturales tierra, fuego, agua, aire. Flora y fauna

GAFA DE ADULTO Y AÑOS PASADOS: Examina el pasado, los principios, los valores humanos y éticos.

ANTIFÁZ: Mirada de asombro, examina aspectos ocultos, curiosos que causen impacto, atención. Pedagogías tácitas. Invisibles

Qué esperas! Ponte las lentes, encontrarás caminos, sendas, paisajes y mundos posibles, con ellos podrás Inventar el Futuro!