

# PROCESOS CREATIVOS: PROBLEMAS Y ARTE

## *CREATIVE PROCESSES: PROBLEMS AND ART*

ESTEFANÍA SANZ LOBO  
Universidad Autónoma de Madrid

### RESUMEN

¿Cuáles son los procesos creativos de los artistas? ¿Son los mismos procesos que los que se utilizan para pensar creativamente en cualquier otra área? ¿Pueden estimularse y mejorarse estos procesos? ¿Cómo?

Estas son algunas de las preguntas que me hice en torno a la creatividad y al arte; han guiado mi inquietud investigadora en el campo de la Educación Artística durante los últimos cuatro años. Hoy puedo comenzar a proponer algunas respuestas (digo proponer porque, en este ámbito como en tantos otros, no existe una verdad única, absoluta e inmutable, y porque el camino sólo está comenzado). Hay aún mucho que decir. En estas páginas no espero saciar la sed de respuestas del lector, sino más bien mostrarle el camino de algunas fuentes para que consiga su propia agua.

### PROCESOS PRIMARIOS Y SECUNDARIOS

En creatividad existen procesos primarios y procesos secundarios (SHALLCROSS, 1995). ¿En qué consiste esta diferenciación? En algo tan sutil como la ausencia o la presencia de técnicas específicas para el desarrollo de la creatividad. Los procesos secundarios, por ejemplo, incluirían el entrenamiento en torbellino de ideas, técnicas de solución creativa de problemas, herramientas como check list, relaciones forzadas... En cuanto a los procesos primarios, consistirían en aquellos usos de la creatividad más personales, más internos, más inefables, como la intuición o la visualización.

La utilidad de ambos tipos de procesos es innegable. Por una parte, los procesos secundarios entrenan la creatividad, ofreciendo una serie de estrategias metacognitivas. Son muy útiles como aeróbic mental. Los primarios, por otra parte, al ser mucho más íntimos, son también más personales. Empapan los pensamientos, los afectos, los actos de las personas.

Puede argumentarse a favor del uso de procesos secundarios que hacen conscientes algunas formas de pensamiento que, de hecho, todos empleamos al enfrentarnos a una labor creativa, como por ejemplo manejar múltiples enfoques para un tema de trabajo. Ciertas estrategias entrenadas con las técnicas de desarrollo de la creatividad pueden generalizarse y usarse en otros momentos o situaciones (automatizándose, según la terminología de Margarita A. de SÁNCHEZ). Se aprende a valorar ciertos aspectos básicos de la creatividad en las artes plásticas, como comunicatividad, intencionalidad, originalidad, productividad, elaboración... El esquema mental que promueven los procesos secundarios desenreda la madeja del "por dónde empezar", que en ocasiones puede bloquear a la gente. Por otra parte, suelen adoptar la forma de juego, precisamente para conseguir esa desinhibición que pide el pensamiento creativo. Esto nos lleva a otra cuestión: ¿es posible crear de verdad jugando? ¿Qué es lo que hace que creación y juego se presenten tan íntimamente unidos? Posiblemente, aquello que CSIKSZENTMIHALYI (1996) llamó flow (fluir o experiencia óptima). Este autor establece la existencia de situaciones de felicidad caracterizadas por los siguientes rasgos: una actividad desafiante, que requiere habilidades; la atención queda absorbida por la acción; hay metas claras; concentración tan intensa en la tarea que hay pérdida de la autoconciencia y de la noción de tiempo. El juego absorbe, implica, seduce. Comparte estos rasgos con el acto creativo. Jugar y crear se convierten en aliados porque comparten caracteres comunes. Al entrar en situaciones de flow, la persona experimenta un gran disfrute. ¿Acaso no se producen situaciones así tanto en el juego como en la creación artística?

## ABSTRACT

Which are creative processes of artists? Are these ones the same processes that those employed to think creatively in any other domain? Can these processes be stimulated and improved? How?

These are some of the questions I wondered about creativity and art; they have directed my investigation in Artist Education for last four years. Now I can begin to propose some answers. But there is yet lot to say.

## PRIMARY AND SECONDARY PROCESSES

There are in creativity primary and secondary processes (SHALLCROSS, 1995). What is this difference due of? In something so subtle like the absence or the presence of specific techniques for the creativity improvement. Secondary processes, for example, would include training in brainstorming, techniques for creative problem solving, tools like check list, forced relationships... As for primary processes, they consist of these uses of creativity more personal, more internal, more indescribable like intuition or visualizing.

Utility of both kind of processes are unquestionable. On the one hand, secondary processes train creativity, offering a sequence of metacognitive strategies. They are very useful as mental aerobic. Primary, on the other hand, are more intimate. They soak people's thoughts, affects and actions.

Secondary processes make conscious some kinds of thought that, actually, every body use to affront a creative task, like, for example, to manage many focus for a subject.

Some strategies trained with creativity improvement techniques can be generalised and be used in other situations. We learn to appreciate some basic creativity issues in visual arts, like communication, intentionality, originality, productivity, elaboration... They used to adopt play characteristics and frame, precisely to attain desinhibition that creative thought claim to. But, is really possible to create playing? What is that make creation and play so intimate linked? Probably, that named flow or optimal experience by CSIKSZENTMIHALYI (1996). Play absorbs, seduces, involves. Play shares features with creative act. Play and create become allied because they share common features. When a person arrives to a flow situation, she experiences a great pleasure. Perhaps are not situations like these in both play and artistic creation?

¿Cuáles son los procesos creativos de los artistas? ¿Son los mismos procesos que los que se utilizan para pensar creativamente en cualquier otra área? ¿Pueden estimularse y mejorarse estos procesos? ¿Cómo?

Estas son algunas de las preguntas que me hice en torno a la creatividad y al arte; han guiado mi inquietud investigadora en el campo de la Educación Artística durante los últimos cuatro años. Hoy puedo comenzar a proponer algunas respuestas (digo proponer porque, en este ámbito como en tantos otros, no existe una verdad única, absoluta e inmutable, y porque el camino sólo está comenzado). Hay aún mucho que decir. En estas páginas no espero saciar la sed de respuestas del lector, sino más bien mostrarle el camino de algunas fuentes para que consiga su propia agua.

## Procesos primarios y procesos secundarios

En creatividad existen *procesos primarios* y *procesos secundarios* (SHALLCROSS, 1995). ¿En qué consiste esta diferenciación? En algo tan sutil como la ausencia o la presencia de técnicas específicas para el desarrollo de la creatividad.

Los procesos secundarios, por ejemplo, incluirían el entrenamiento en *torbellino de ideas*, técnicas de *solución creativa de problemas*, herramientas como *check list*, *relaciones forzadas*... En cuanto a los procesos primarios, consistirían en aquellos usos de la creatividad más personales, más internos, más inefables, como la *intuición* o la *visualización*.

La utilidad de ambos tipos de procesos es innegable. Por una parte, los procesos secundarios entrenan la creatividad, ofreciendo una serie de estrategias metacognitivas. Son muy útiles como *aeróbic mental*. Los primarios, por otra parte, al ser mucho más íntimos, son también más personales. Empapan los pensamientos, los afectos, los actos de las personas.

Puede argumentarse a favor del uso de procesos secundarios que hacen conscientes algunas formas de pensamiento que, de hecho, todos empleamos al enfrentarnos a una labor creativa, como por ejemplo manejar múltiples enfoques para un tema de trabajo. Ciertas estrategias entrenadas con las técnicas de desarrollo de la creatividad pueden generalizarse y usarse en otros momentos o situaciones (automatizándose, según la terminología de Margarita A. de SÁNCHEZ). Se aprende a valorar ciertos aspectos básicos de la creatividad en las artes plásticas, como comunicatividad, intencionalidad, originalidad, productividad, elaboración... El esquema mental que promueven los procesos secundarios *desenreda la madeja* del "por dónde empezar", que en ocasiones puede bloquear a la gente. Por otra parte, suelen adoptar la forma de juego, precisamente para conseguir esa desinhibición que pide el pensamiento creativo. Esto nos lleva a otra cuestión: ¿es posible crear *de verdad* jugando? ¿Qué es lo que hace que creación y juego se presenten tan íntimamente unidos? Posiblemente, aquello que CSIKSZENTMIHALYI (1996) llamó *flow* (fluir o experiencia óptima). Este autor establece la existencia de situaciones de felicidad caracterizadas por los siguientes rasgos: una actividad desafiante, que requiere habilidades; la atención queda absorbida por la acción; hay metas claras; concentración tan intensa en la tarea que hay pérdida de la autoconciencia y de la noción de tiempo. El juego absorbe, implica, seduce. Comparte estos rasgos con el acto creativo. Jugar y crear se convierten en aliados porque comparten caracteres comunes. Al entrar en situaciones de *flow*, la persona experimenta un gran disfrute. ¿Acaso no se producen situaciones así tanto en el juego como en la creación artística?

### **Un ejemplo de procesos primarios: los juegos de multiexpresión**

Estos juegos implican la utilización consecutiva o simultánea de varios lenguajes artísticos. Es decir, la multiexpresión es un método creativo de trabajo que implica que varios lenguajes artísticos caminen de la mano o se den empujones unos a otros. Cuando hay *creatividad total*, la multiexpresión no anda lejos.

Su uso más frecuente se produce en el contexto educativo; en este caso, un animador dirige la sesión. Una misma actividad puede adaptarse a diferentes niveles. Otra utilidad de la multiexpresión pueden darse en el trabajo artístico profesional; se trata de propuestas autoaplicadas que el artista puede planear para sí mismo



teniendo en cuenta sus propias metas y preferencias, los diferentes contextos, qué utilizará como estimulación... En cualquier caso, este tipo de actividades puede servir a dos fines, en función de dónde pongamos el énfasis:

En el proceso: entrenamiento de estrategias de pensamiento creativo en los diferentes ámbitos.

En la producción de obras, ya sea en un campo artístico concreto (dando primacía a un lenguaje determinado: los demás actuarían estimulándolo), ya sea creando una obra integrada (varios lenguajes: visual, musical, dramático, verbal, etc.).

Los objetivos de las actividades de multiexpresión son los siguientes:

- Desinhibir.
- Estimular la productividad.
- Estimular la originalidad.
- Descubrir nuevos modos de comprender la actividad artística.
- Abrirse a nuevos modos de captar la obra de arte.
- Enfocar en determinada dirección una propuesta de trabajo, enriqueciéndola.
- Apoyar al individuo en una experiencia más global y completa (utilizando distintos modos de trabajar y expresarse, cada uno se apoya en la forma de pensamiento en la que esté mejor preparado para fortalecer las otras).

Como muestra, mencionaré brevemente una propuesta de multiexpresión: los *mundos fantásticos*. La primera parte es un juego parateatral que utiliza como escenario el espacio habitual de trabajo. Por grupos, se hacen planos reales del aula; posteriormente, cada uno de los elementos presentes en ella (mesas, sillas, pilas, puertas, ventanas...) pierde su realidad para convertirse, por analogía, en otra cosa: objetos fantásticos sobre los que se sustentan aventuras, laberintos por los que guiar a otros. Un grupo hace de explorador, con los ojos vendados. El otro hace de guía. Cada guía pasea a un explorador formando pareja, haciéndole recorrer el laberinto, narrándole la aventura que vive en él y haciéndole sentir las sugerencias del mapa imaginario creado por su grupo. Al final, cada "explorador" trata de dibujar el mapa de su viaje fantástico, y su itinerario.

En la segunda parte del juego, cada participante, utilizando los "mapas" de la sesión anterior a modo de boceto o apunte, crea una obra plástica que resuma para él la experiencia vivida en la exploración de ese mundo fantástico: imágenes, sensaciones, sugerencias...

Herramientas para la solución de problemas plásticos: una reflexión sobre los procesos secundarios

Ricardo MARÍN, en el Manual de la creatividad nos dice que "para muchos la solución de problemas de un modo novedoso es sinónimo de conducta creadora, puesto que toda innovación supone un proceso de resolver problemas hasta alcanzar el logro deseado" (p. 300). Manuela ROMO, en Psicología de la Creatividad, asegura que "la creación comienza por una actitud abierta a los problemas, una disposición a encararlos, pero no sólo en el descubrimiento científico, sino también en el arte".

Esta relación problemas-creatividad ha sido el origen de modelos de solución de problemas creativos, que se caracterizan por tener una estructura basada en fases ordenadas de trabajo, en cada una de las cuales se utilizan determinadas “herramientas” (que suelen corresponderse con técnicas habituales de desarrollo de la creatividad, más o menos actualizadas o modificadas) para estimular el pensamiento creativo, tanto divergente como convergente. Pero, ¿puede hablarse de problemas en arte?

Si existen problemas en arte, desde luego, no adoptarán la misma forma que los problemas científicos, ni matemáticos. Generalmente aparecerán como algo difuso, mal definido, o puede que incluso un artista llegue a la paradoja de plantearse como problema el hecho de que, aparentemente, no haya ningún problema por resolver. Es muy interesante la investigación realizada por GETZELS y CSIKSZENTMIHALYI en 1976, que estudiaron precisamente el asunto de los problemas en arte, entre pintores, llegando a un modelo explicativo que, más que tratar sobre la solución de problemas, trataba sobre el hallazgo de problemas (problem finding): “la obra artística consiste en formular y dar solución a un problema cuya naturaleza es de carácter estético y personal” (ROMO, 1997, p.122).

Igual que las actividades que implican procesos primarios, tratadas en el epígrafe anterior, las herramientas para la solución de problemas plásticos pueden utilizarse en un contexto educativo y/o profesional; cada uso requiere una adaptación específica.

La principal finalidad del uso de las herramientas para la solución de problemas plásticos es la siguiente: evitar inhibiciones o bloqueos en la expresión, como:

- falta de fluidez en las ideas.
- sentimientos negativos hacia la propia capacidad de expresión.
- temor a expresar una idea por miedo a que sea mal recibida.

Las herramientas presentan algunas ventajas; son fáciles de aplicar, rápidas, comprensibles y adaptables. Sin embargo, no conviene hacer un uso continuo e indiscriminado de ellas, ya que dirigen paso a paso el tipo de actividad que se desarrollará (algunos individuos pueden hallarlas demasiado estrechas) y pueden convertirse en un recetario cómodo perdiendo por tanto su capacidad de sorprender y hacer pensar creativamente.

En el uso de las herramientas, son algunas las cuestiones que conviene tener en cuenta, como la previsión de **criterios para evaluar la calidad del proceso y de la o las obras** que puedan surgir; a este respecto podemos plantearnos cuestiones como: ¿la herramienta soluciona el problema planteado? ¿acerca/aleja la solución? ¿ofrece respuestas originales? ¿útiles? ¿interesantes? ¿qué mejoras puedo introducir? ¿Es esta herramienta adecuada a lo que pretendo conseguir? ¿debo recurrir a otra? ¿implica pensamiento convergente? ¿favorece el pensamiento divergente?

La animación de grupos que usan herramientas para la solución de problemas plásticos implica propiciar un clima de respeto por soluciones halladas por otras personas, evitando competencias y rivalidades. Hay que permitir la transgresión de los patrones de trabajo establecidos, aunque sin eludir el problema planteado.

Respecto al uso individual, es precisa una flexibilidad suficiente para hacer sobre la marcha posibles cambios en el uso de la herramienta. En cualquier caso, es útil guardar todo el material producido durante el proceso de trabajo, tanto los errores como los aciertos.

Como ejemplo, veamos la utilización del formulario de relaciones forzadas (ver anexo 1). Esta herramienta relaciona un aspecto de la producción artística, elegido por el animador de la actividad, o por el artista individual, con un estímulo seleccionado de modo aleatorio (una palabra al azar de un libro, un objeto del entorno, etc.). Su contexto de utilización puede ser tanto educativo como profesional. Puede usarse para hallar nuevos temas de trabajo (o nuevos enfoques para un tema dado), explorar otras representaciones formales, idear nuevos usos de la técnica o del material... Sólo depende de cómo se plantee el “reto difuso”. Las casillas de trabajo (*estímulos aleatorios, relaciones forzadas, ideas nacidas, esquema visual*) sirven de guía en el proceso. Según las necesidades, se sustituyen por otras, obteniendo así un formulario “a la carta”.

Pueden adaptarse otras herramientas, como lista de atributos, torbellino de ideas, matriz combinatoria, etc.

### **Una reflexión sobre el taller en INARS**

Estos y algunos otros fueron los asuntos sobre los que versó el taller “Los procesos creativos” que dirigí en el seno del Congreso INARS. No puedo terminar estas líneas sin mencionar la buena acogida de mis propuestas de trabajo, a pesar de las dificultades que planteaban el gran número de asistentes y la escasez de espacio y tiempo. El interés con el que el público siguió el desarrollo de las actividades del congreso es sin duda el signo de la importancia de la investigación en las artes: un camino abierto que sólo estamos comenzando a pisar.

### **Bibliografía**

- CSIKSZENTMIHALYI, M. (1996): *Fluir* (Flow). Kairós, Barcelona
- MARÍN, R. y de la TORRE, S., coords. (1991): *Manual de la creatividad*. Vicens Vives, Barcelona
- ROMO, M. (1997): *Psicología de la creatividad*. Paidós, Barcelona.
- SÁNCHEZ, M. A. De (1993): *Aprender a pensar: organización del pensamiento*. Trillas, México
- SHALLCROSS, D. (1985): *Intuition*

## FORMULARIO DE RELACIONES FORZADAS

Herramienta para usar en Solución de Problemas Plásticos  
o como estimulador puntual

RETO DIFUSO: .....

.....

PARTICIPAN: .....

.....

ESTÍMULOS ALEATORIOS .....

.....

RELACIONES FORZADAS .....

.....

IDEAS NACIDAS .....

.....

ESQUEMA VISUAL .....

.....

