

Analogías entre métodos de desarrollo de creatividad y vanguardias históricas del arte

J. Javier Díez ALVAREZ

Departamento de Didáctica de la Expresión Plástica

PARANGONES CONCEPTUALES EN LAS VANGUARDIAS HISTÓRICAS Y LOS MODELOS Y MÉTODOS DE DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD

La eclosión de los movimientos artísticos que circundan el siglo xx lleva implícita una concepción del fenómeno de la creación paradójica y heterogénea, por cuanto se han sucedido en un perpetuo cuestionamiento de sus propias realizaciones.

Afianzado el arte en una vertiginosa autorreflexión sobre sus propios medios, un ejercicio clave de estos movimientos se afirma por una parte, en el concepto de «novedad», que aliado con las nuevas inquietudes de los desarrollos tecnológicos permite reconocer la obra artística como ligada a la afluencia en la diversidad del signo plástico y, por otra parte, a la «innovación» que define la perpetua inquietud por mostrar soluciones nuevas desde esa afluencia de las formas con la que nombrar, de una manera inequívoca, lo «original» aun cuando, y ello es notable para nuestras referencias, las soluciones sean, mayoritaria y significativamente, dadas en complicidades de grupo y subrayadas en la proliferación, en la primera mitad de siglo, de los manifiestos y proclamas.

La reflexión que nos permite asociar modelos de Creatividad y espacios de configuración del arte en el mundo moderno, tiene, en cierto modo, su aspiración en la necesaria búsqueda de referencias de algún orden, para la libertad creadora de un arte que ha trascendido, y aun negado, el «rigor» y la «destreza» para avocarse desmedido en la pura subjetividad individual; algo solamente comparable con el espacio de vaticinio poético del

mundo antiguo de los griegos. Del mismo modo la reflexión se nos muestra afín a la visión aristotélica que se esfuerza en señalar las reglas de la poética; o como se señala en el antiguo y célebre tratado acerca de lo sublime, del mal llamado Longino, de poner de manifiesto que en poesía todo puede hacerse por medio del método.

Siendo la naturaleza de lo poético el único espacio, en el mundo clásico, propio de la inspiración, la invención y la imaginación, lo que define al arte moderno al respecto es la ocupación de ese espacio poético, o la inserción de este en el ámbito del arte. (Respecto al mundo de la escolástica medieval, para completar la observación, lo que lo define es la voluntad, en la trascendencia de lo natural, de retomar la herencia prometéica en la usurpación del hacer del demiurgo.)

Al asumirse la creatividad en el arte la imaginación toma carta de naturaleza fundacional, por decirlo de una manera canónica; y esto se intuyó ya desde la época de Filostrato y Horacio, («*Ut pictura poesis*», es el lema clásico de expresión horaciana.), pero sólo desde el Romanticismo, y muy en particular desde las vanguardias históricas, se presenta como un principio insoslayable.

Postular métodos de Creatividad podría parecer, a los herederos de cierto reducto romántico insostenible, como ponerle puertas al campo, y a los más despóticos de la ilustración, ceder al enigma y celebrar «la llave de los campos». Pero ciertos métodos de Creatividad no solamente han mostrado la eficacia en sus objetivos, sino que además, y esta es la mayor razón de nuestra interrelación, pueden constituirse en un medio analítico, crítico y comprensivo de ciertos procesos y de las formas de creación artística, cuyas consecuencias se nos revelan didácticas. Ello es así por que desde el espacio de la Creatividad, ya generalizado en nuestro siglo XX a las distintas ramas del saber, se analiza tanto un proceso como un producto.

De cualquier forma, esa aparente contradicción entre método y creatividad no es tan irreductible cuando se piensa que los valores de la Creatividad tratan de reconocer los valores de la libertad individual en un ámbito de juicio estético, en el campo del arte, universal. Es así comprensible que fuera, entonces, la «novedad» quien mejor resumiera el concepto de creatividad de forma más simple, lo cual a su vez explica la pugna de innovación en la creación y el espacio de las vanguardias.

Sin duda, para alertar contra maximalismos, puede ser necesario advertir que el concepto de creatividad no agota el concepto del arte en su plenitud; y tal vez esta fuera la mayor razón de resistencia, del pensamiento clásico, en abrirse a la expresión de creatividad, como en algún momento deja vislumbrar W. Tatarkiewicz en su historia del concepto de creatividad. El maximalismo que puede desentrañar lo «novedoso» ciertamente como superficial, ligado al concepto de Creatividad, invita con todo sentido a su refutación, como ha ensayado ingeniosamente J.A. Marina; pues no todas las novedades, es necesario subrayar, bastan para la

Creatividad y menos para la creación artística. La ambigüedad y plurivalencia del concepto de creatividad, tanto cuantitativa como cualitativamente, no es razón suficiente para desecharla; no todas las ideas que a priori no se sujetan a un principio matemático deben ser desconsideradas por infundadas y arbitrarias. Por el contrario, para nosotros, la búsqueda y el desarrollo de un pensamiento y una metodología en este ámbito supone orientarse y decantarse por una necesidad de superación de un cierto culto superficial de lo original y contribuir a la configuración de una estética en la diversidad, y no a la indiferencia caótica del sinsentido en la banalidad productiva del arte.

Retomando nuestro discurso en lo esencial, hemos de puntualizar que tras estas señas de identidad inicialmente señaladas, novedad e innovación, se perfila la creación artística de la vanguardias bajo el signo de cierta «experimentación» que debe, al mismo tiempo, referir el empeño constante de hacer presente su propia semántica remitida en la afirmación de la imaginación como fundamento; puesta ésta de manifiesto no sólo en esa diversidad de afluencias y de soluciones, sino en la perpetua reflexión de las relaciones del sujeto y el objeto; vale decir también de la realidad y el deseo, del lenguaje y de la significación. Relaciones que ponen de manifiesto la presencia de la espontaneidad y de la ambigüedad frente a los códigos.

Referida esta perspectiva, no es aventurado afirmar parangones conceptuales de los enunciados que presentan las vanguardias artísticas y los que sustentan los modelos y los métodos de desarrollo de la Creatividad abiertos a promover la «innovación valiosa», que se resumen ampliamente en todos aquellos factores constituidos en indicadores de la Creatividad misma: fluencia, flexibilidad, síntesis, originalidad, invención, y elaboración. (J. P. Guilford, 1977; E. P. Torrance, 1969.)

Aún deberíamos hacer notar que esa misma polisemia que refiere la Creatividad en sí, así como su propia ambición de determinarse e incluso fundirse en todos los órdenes e inquietudes del individuo, encuentra un eco en la polisemia de los lenguajes artísticos y en la misma ambiciosa interacción del arte y la vida que ha motivado gran parte de las rupturas a que han dado lugar los movimientos artísticos, con el propósito de una disolución de la estética en aras de hacer más inmediata la «ideación» y la «comunicación», y también más universal en una búsqueda de internacionalismo por el que, sirviéndose de un «nomadismo voyeurístico de la tecnología y la telemática», en expresión propia de A. Bonito Oliva al resumir su planteamiento de la última Bienal veneciana, pueda traspasar fronteras. Argumento, para nosotros, poco significativo aun cuando al parecer sea cierto.

Este deseo inmediato en la ideación y la comunicación de la obra ha permitido reseñar la completa significación artística no sólo al ámbito del «hacer» sino al de las ideas y las imágenes: ello fué sin duda, y orientándonos hacia un aspecto que nos interesa, una de las implicaciones que asumió la respuesta de los «Ready made» de Duchamp, marcando un punto de in-

flexión, en principio, de una doble vertiente. Por una parte se enuncia, por decirlo de una forma expresiva, la realidad de una secularización del acto de creación, reconociéndose naturalmente allí donde se desarrolle y se exprese todo proceso de ideación: una extensión que la Creatividad retoma orientada al vasto campo de las actividades humanas. Por otra parte se apunta también una reivindicación de factores no meramente formalistas, lease también, a la par que retinianos, esencialistas: es decir una reivindicación de aspectos que apuntan a lo imaginario, como dimensión de lo intrínsecamente humano. Dimensión que afirmada en lo intencional, la comunicación, la transformación y la innovación, se ha constituido apropiadamente en un marco conceptual de la Creatividad. (S. Torre 1991)

Desde otro aspecto esta secularización, a nuestro entender, imprime en el orden de las manifestaciones de una libertad formal un estigma crítico y pragmático abriéndose a los órdenes de una libertad real, diversificando su centro unitario y apostando por la pluralidad: la Creatividad toma este afán y lo asume como un concepto plural, comprometido con el orden de la acción, la producción y la realización social. A la pregunta de ser creativos, para qué, la creatividad no puede responder tautológicamente sino como vía de autorrealización abierta al propósito de plantear respuestas a arduas preguntas y lo contrario, buscando mejorar soluciones en la diversidad de la problemática del desarrollo del individuo y la comunidad social.

ASPECTOS Y MECANISMOS DE ACCION CREATIVA EN EL PENSAMIENTO SURREALISTA COMO ORIGEN DE LAS INVESTIGACIONES DE LOS CREATIVISTAS

Es necesario abandonar toda actitud de adoración de lo arbitrario apostando, a la manera de Rimbaud, por lo verdaderamente moderno, frente al desorden de lo imaginario: este propósito podríamos significarlo como uno de los enunciados posibles del pensamiento surrealista en su apertura a la creatividad en el mundo artístico. En este sentido, nos parece que la Creatividad desarrollada en los modelos de los creativistas ha podido asumir un cierto espíritu de este propósito y puede por ello permitirnos, desde la orientación propia del campo artístico, esbozar una epistemología de lo imaginario, siendo ésta ya tradicionalmente ocupada por el pensamiento y formulación de pesos y medidas formales, del tipo de referencias propias en Kandinsky, que presenta toda producción artística o, por lo mismo, bajo el signo de la definición abstracta de la belleza.

En 1935 Roger Caillois hacia notoria, como una demanda propia y al tiempo como una carencia que habría subrayado el movimiento surrealista, la «ausencia» de una ciencia del contenido imaginativo; la demanda de un interrogatorio capaz de reseñarla por algo mas que por sus productos, lo que le daba pie, a Caillois, para apuntar algunos medios significativos

con el ánimo de crear una sistemática más rigurosa de los métodos de producción y control de lo imaginario. Algunos de estos los refería así:

- «— Constitución de experiencias que permitan provocar fenómenos imaginativos en las mejores condiciones de control.
- Elaboración y crítica de técnicas destinadas a esclarecer los determinismos inconscientes.
- Estudio objetivo y sistemático de todo género de convencionalismo espontáneo.
- Interpretación recíproca de los fenómenos del mundo interior y del mundo exterior para colocar bajo una nueva luz el problema de la relación entre la objetividad y la subjetividad al poner de manifiesto la homogeneidad profunda del *Umwelt* y del *Innenwelt*.»

No se nos esconden en estas propuestas, a nuestro modo de ver, una invitación anticipada, en cierto modo, a la configuración de los «métodos de orientación y confrontación creativa» que los creativos, herederos del análisis factorial de Guilford, han formulado y desarrollado con la finalidad de promover el pensamiento divergente, las diversas técnicas de estimulación de la creatividad y una sistemática de la «imaginación aplicada».

La exaltación de lo imaginario en un orden epistemológico se halla propiamente ligada a los orígenes y a la conformación de la antropología cultural del siglo xx; al respecto puede recordarse la afirmación de Ribot, (1900): «la imaginación es la facultad soberana y la forma más alta del desarrollo intelectual. Desde la perspectiva que nos ocupa, como se ha señalado, unida a los cambios sociales y a las transformaciones técnicas, esta exaltación se halla especialmente ligada, desde diversos aspectos, a las vanguardias artísticas.

Ello centra nuestras observaciones al referirnos a las investigaciones, desarrollos y metodologías propias de la acción creativa del movimiento surrealista como un claro antecedente de importantes formulaciones sistemáticas del pensamiento de la Creatividad.

En esta confluencia nos permitimos desarrollar una reflexión que pueda explicitar estas consideraciones en una analítica de procesos creativos artísticos y al mismo tiempo explorar la unificación del campo semántico de la Creatividad, que se mueve desde la concreción activa de la invención a la generalidad ambigua de la originalidad. Investigar en esta confluencia supone, en última instancia, aunarnos en el proyecto de realización de lo intrínsecamente humano, referido en el hacer, el saber y en lo lúdico.

Siendo el rasgo de lo objetual lo que singularmente caracteriza el desarrollo del arte de este siglo, el espacio de nuestra conjunción en el plano de una formulación artística se centrará en la consideración del objeto en el ámbito surrealista, toda vez que puede considerarse este aspecto, junto a la propuesta y reconocimiento del lenguaje, como núcleo generador de las diferentes investigaciones y creaciones del surrealismo.

LA SIGNIFICACIÓN CREATIVA DEL MUNDO DEL OBJETO EN EL ÁMBITO SURREALISTA

Lo que el «objeto manipulado» supone como creación propia y central, junto al automatismo de la escritura, del pensamiento surrealista, ya sea del objeto manufacturado, de orden significativo, desplazado o útil, o de los objetos naturales, (Cirlot, 1953), es la puesta en marcha, por su presencia como híbrido ontológico, de diversos modelos y facetas de estimulación creativa. Aspectos del modelo gestáltico, el modelo psicoanalítico, el modelo asociacionista y el analógico, desde los propios enunciados de los creativistas, son los que significativamente pueden desvelarse en esta acción creativa en el espacio artístico.

Por otra parte, el objeto intervenido, aun en su mera descontextualización, como ciertos ready made, expone la puesta en juego de términos como flexibilidad, síntesis, fluidez, originalidad y apertura en el ajuste de su propia ironía lúdica. En esa redefinición del objeto en que se aplica la metáfora analógica, virtual núcleo en que se enlaza el ánimo y el diseño del pensamiento creativo, se desenvuelve la intención que apunta a desvelar el acto sorprendente, ligado a la diferencia que manifiestan las cosas entre lo que son y lo que pueden ser, invocando avatares de objetividad y subjetividad que conforman lo imaginario y donde se establecen la fluctuación de los límites entre lo familiar y lo extraño, posibilitando el intercambio simbólico que permitirá la renovación haciendo lo familiar extraño y lo extraño familiar, (Gordon, W.J.J. 1961), en un marco separado de acción creadora.

Estas dualidades, objetivo-subjetivo, familiar-extraño, útil-desplazado, natural-artificial, que conforman el mundo del objeto intervenido en el centro mismo de las vanguardias artísticas configuran igualmente estructuras operativas para la Creatividad en los modelos de los creativistas. Gordon asienta su concepción que articula la Sinéctica seguida por G.M.Prince en «La practica de la creatividad», en el supuesto real de que algo preconsciente o subconsciente determina el enigma que moviliza y provoca el acto creador; pero además, en sus explícitas referencias a la analogía como mecanismo y proceso esencial en el desarrollo de toda creatividad, apunta a la metáfora como forma, constituyendo así la apertura y la ósmosis con el orden de los fenómenos poéticos y los procesos artísticos, al referirse indistintamente a lo personal, lo simbólico y lo fantástico con que el modelo actúa. En el enfoque de los grupos sinécticos se pone de manifiesto la finalidad de aumentar las posibilidades creando un clima adecuado, en las situaciones que se tratan de resolver o al plantear un problema, articulando diferentes procesos lúdicos en el orden del lenguaje; jugando con las palabras, los significados y las definiciones como si de manipulaciones objetuales se tratara. Interrelacionando ideas y conceptos, extralimitando la diversidad del sentido y provocando la riqueza de asociaciones y empatía

que suscita la comparación en sus mas diversas vertientes. Se desarrolla así un espacio compartido en el ejercicio del arte de relacionar.

Ejercicio igualmente abierto a la interrelación, ya sea por espontaneidad o por meditada resolución, de lo consciente y de lo inconsciente que supera la unicidad de una respuesta comun y aporta una «flexibilidad funcional»; apertura que comporta una nueva forma de percibir el orden de las palabras y de las cosas. Mencionar esta predisposición lúdica en las distintas interrelaciones planteadas como ámbito de Creatividad, es mencionar las virtualidades provocadoras de los mecanismos creativos del juego y es también circunscribir una de las vocaciones en general de todas las vanguardias artísticas y en especial del movimiento surrealista, pionero en diversas resoluciones lúdicas de la urgencia creativa: creación de naipes, cadaveres exquisitos, etc. Predisposición que argumenta una aprehensión de la realidad diversificada y una cognición no estigmatizada en la caída.

Piaget, (1961), exponía el juego como una asimilación de la realidad adscrita al yo, en oposición al pensamiento serio que adscribe el proceso asimilador con una acomodación a las cosas. Sartre lo argumentaba de otra forma: hay seriedad en oposición al juego cuando se parte del mundo y se le atribuye mas realidad que a uno mismo. Que todo ejercicio intelectual muestre una mayor empatia de la naturaleza humorística pone de manifiesto el natural rechazo a la imposición de la gravedad en la forma del desarrollo del ser.

Asi pues, la lógica del juego es una lógica de asimilación no de acomodación, por tanto reorganiza constantemente y es activa: el juego no sólo enseña sino «enseñorea» por que supone la recreación. En el diverso juego de la intervención de los objetos a que venimos refiriendonos desde el mundo surrealista, se activa y se pone de relieve una lectura en dos planos diferentes de la realidad misma del objeto, que recuerda, en la consecución de su realización expresiva y estética como llamada a lo sorprendente, aquella bisociación que A.Koestler, (1965), subrayaba como factor y realización del acto creador; en este juego se ponen de manifiesto las implicaciones subjetivas, sociales, culturales y naturales del objeto mostrando en sus interrelaciones una renovación de estas taxonomías habituales, como ejemplifican de forma significativa los Objetos Naturales de A. Ferrant, (1949).

Estos mecanismos de redefinición que articula la intervención del objeto pueden verse reflejados como proceso en una sistemática propia del pensamiento divergente que estructura la técnica de «resolución de problemas» de la escuela de Buffalo, seguida por S.J.Parnes,(1967); la sistemática misma del braing-storming en que se desarrolla, está orientada a deslizar inicialmente la valoración de la acción creadora, promoviendo la máxima libertad y el máximo cúmulo de ideas dispuestas a ser relacionables. Esto supone, aplicado a este ámbito de intervención de los objetos, preguntar y cuestionar los diferentes aspectos, en cuya intervención se provoca la alternativa o la transformación en un nuevo objeto: intervención y

cuestionamiento que pueden ser guiados inicialmente por la renombrada lista de A.A. Osborn.

Así, desde esta perspectiva, puede intervenir en la función o el uso, modificando el sentido utilitario, social y cultural; en la complejidad aumentando sus diferentes elementos y engrandecer o empequeñecer; en su sentido, intercambiando la diversidad de sus significados al sustituirlo, reorganizarlo, invertirlo o mezclarlo; lo que supone esta resolución puede cifrarse en una amplia combinatoria que renueva el objeto con el entorno.

Toda esta amplia combinatoria resume las propuestas referidas a la provocación y el estímulo en la resolución de actos creativos, que han constituido y constituyen, estrategias en la realización y desarrollo de las intervenciones y de los, acertadamente, nombrados como «poemas objeto» en el mundo del arte desde el pensamiento surrealista hasta nuestros días.

En el orden de las propuestas del surrealismo, desde esta perspectiva de una analítica creatívista y apuntando a este espacio propio de la intervención de los objetos, es de rigor referir un paradigma emblemático que pueda orientar nuestra reflexión: nos estamos refiriendo al irónico y sorprendente «Cadeau» de Man Ray, (1921). La intervención del objeto doméstico adquiere su lúdica y aun perversa ironía contraponiéndolo, por una parte, al resumen de su enunciado verbal, y por otra en su llamada a lo sorprendente, capaz de hacernos ver algo extraño desde un objeto familiar al priorizar la disoluta intervención de lo más específico de su uso y función. En este aspecto cualquier objeto hubiera desvirtuado su función, pero sólo los clavos por la imperante asociación contrapuesta ofrece una redefinición y una consideración inédita de su presencia.

Las sustituciones, las mezclas en orden de collage, aparecen igualmente en el desarrollo de las creaciones analógicas y metafóricas con los objetos y el lenguaje y aparecen como estrategias de significación plenamente artística, como lo ilustra de manera igualmente ejemplar en nuestro tiempo la obra de J. Brossa, facilitando una conjunción en el análisis de la creación artística y de la Creatividad.

ASPECTOS DEL DESARROLLO CREATIVO EN LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA DESDE LA ACCIÓN SIMBOLICA Y LA EXPRESIÓN METAFÓRICA

Estos procesos de desarrollo en creación artística llevan implícitos redefiniciones y posibles resoluciones a preguntas analíticas y sintéticas del mismo orden a las que refieren las investigaciones educativas desarrolladas por E.P. Torrance, (1969), y que pueden al mismo tiempo valorar sus posibles categorías en el campo de las actividades creativas.

Tanto para los cognitivistas como para los afectivistas el empleo de símbolos presupone un estadio de comprensión e interacción psicológica ca-

paz de aunar, en sus manifestaciones, significados de realidad y afecciones. Significantes y significados se afianzan así constituyendo la estructura de un lenguaje expresivo en esa puesta en juego que abre el pensamiento metafórico.

En el campo de la psicología del desarrollo se reconoce que es entre los dos y los cinco años cuando el niño adquiere un dominio incipiente de los sistemas de símbolos y que se pone de manifiesto en la avidéz de sus diversas manifestaciones. El ámbito de los objetos, en este sentido, es proclive al juego simbólico donde en gran medida se genera la palabra metafórica al desarrollar la simulación y la apariencia.

Como apunta H.Gardner, (1982), al respecto, podemos afirmar que «o bien el niño da una nueva denominación a un objeto basada en la semejanza perceptiva —por ejemplo a un lápiz le llama cohete espacial—, o se basa en una similitud de acción —emplea el lápiz como peine y lo llama peine—, o la nueva denominación está basada en una combinación de percepción y acción —emplea el lápiz como cepillo de dientes y le dá este nombre—».

La acción creadora del juego simbólico pone en práctica, a estos niveles, la imaginación analógica y metafórica, basada fundamentalmente en semejanzas y asociaciones de orden concreto, ya sea a través de objetos de uso cotidiano o de objetos mas dados a la ambigüedad, como trozos de madera, papel, piedra, etc.; objetos a la deriva alertados por los cinco sentidos. (M.H.Larminat, 1984).

En los estudios que Gardner y Ellen Winner desarrollaron con escolares, con la intención de ahondar en esta sensibilidad generalizada de la metáfora, recogieron que la mayoría de los niños de tres años y casi todos los de cuatro y cinco, tuvieron pocas dificultades para encontrar metáforas apropiadas a los objetos, ya fuera observandolos, contemplando su manipulación o manipulandolos directamente.

La resistencia a la metáfora que se manifiesta en los escolares a la mitad de la infancia, ese periodo que coincide con la mayor propensión al realismo, donde se enuncia una de las crisis de creatividad que propicia el mayor fracaso escolar, responde a la negativa, como recuerdan Gardner y Torrance entre otros, de trasladar las categorías adquiridas en el esfuerzo de integrarse en el mundo reglado de los adultos; pero puede desarrollarse igualmente bajo las pautas y las reglas ordenadas propias de un juego, tal como se ha tratado de esbozar en las referencias a la intervención de los objetos.

El propósito de potenciar y recrear el pensamiento simbólico en el orden de la significación y de la expresión se halla así también en el centro del esfuerzo educativo de la enseñanzas artísticas que buscan desarrollar estrategias de aprendizaje desde criterios afines de la Creatividad.