

Para entrar en materia te vamos a recomendar que visualices el siguiente vídeo ...

El pensamiento creativo lo ponemos en práctica en la vida cotidiana, para solucionar aquellas cuestiones que no hemos solucionado antes. Cuando es la primera vez en que nos enfrentamos a una situación, o cuando algo cambia en nuestra rutina.

Voy a hacer este trayecto en mi coche. ¿Por dónde voy?

Me planteo varias cuestiones, como cual es el camino más rápido, o el más corto, o el de menos tráfico, o el que me conviene para pararme en otro lugar y hacer una gestión.

Estos procesos mentales los automatizamos. La mente humana es así. Ahorramos energía física y también mental. Además, no les damos importancia por ser cotidianos.

Muchos artistas son buenos en su especialidad o en su arte pero no son muy creativos. Convertirse en una persona creativa es muy difícil. Lleva mucho tiempo y mucha dedicación y estudio. Ya lo decía Picasso: el arte es un 10% inspiración y un 90% transpiración. Con esto nos quería decir simple y llanamente que la inspiración viene del trabajo y el esfuerzo.

Una persona se puede formar para ser creativa. Pero en la mayoría de los casos, la gente es creativa por como se ha desarrollado su vida, sin haber tenido que dedicarle tiempo ni estudio, por lo que no puedo decir que sea fácil, ni difícil.

Si crees que eres más creativo porque te guste dibujar, o tocar algún instrumento musical, puede ser que no.

## Curiosidad

La creatividad es una actitud ante la vida, da igual que se seas mecánico, farmacéutico, violinista o escultor. Veamos la forma de entender la creatividad que tiene un gran arquitecto como **Frank Gehry** de cuya imaginación han salido construcciones tan emblemáticas y "esculturales" como el Museo Guggenheim de Bilbao o

la Sala de Conciertos de Los Ángeles. Sydney Pollack dirigió en 2005 un excelente documental llamado **"Sketcher of Frank Gehry"** donde nos muestra el proceso creativo de este genial arquitecto, no muy distinto del de un escultor. No te pedimos que lo veas completo, aunque sí te recomendamos al menos los diez primeros minutos



## 1. El Pensamiento Creativo



*"La creatividad requiere tener el valor de desprenderse de las certezas"* Erich Fromm (1900-1980) Psicólogo social estadounidense.

*"La creatividad se aprende igual que se aprende a leer"* Ken Robinson (1950-?) Educador británico.



Fotografía: de **Pedro J Pacheco** en [Flickr](#) bajo CC

### ¿Cómo pensamos?

Los modelos de pensamiento que puede utilizar una persona se pueden reducir a: pensamiento reflexivo, analítico, lógico, crítico, sistémico, analógico, creativo, deliberativo y práctico.

Vamos a reflexionar sobre el tipo de pensamiento que llamamos creativo

**Cuando somos pequeños hacemos uso del pensamiento lógico.** Este tipo de pensamiento consiste en razonar, ante todo, una forma ordenada de expresar nuestras ideas, y de obtener nuevas ideas, a partir de ideas existentes. Por este pensamiento llegamos a la conclusión de si llevamos o no razón. También es un pensamiento consecuente: los niños saben que si sacan buenas notas, sus padres les darán un premio; o por el contrario saben que si se portan mal recibirán un castigo, por lo que evitan esta circunstancia. Los niños no valoran si lo que hacen está bien o no, no tienen desarrollado el pensamiento crítico. El pensamiento lógico es un pensamiento sencillo, cómodo. Nos gusta la rutina porque siempre sabemos qué tenemos que hacer sin esfuerzo, y sin miedo a equivocarnos.

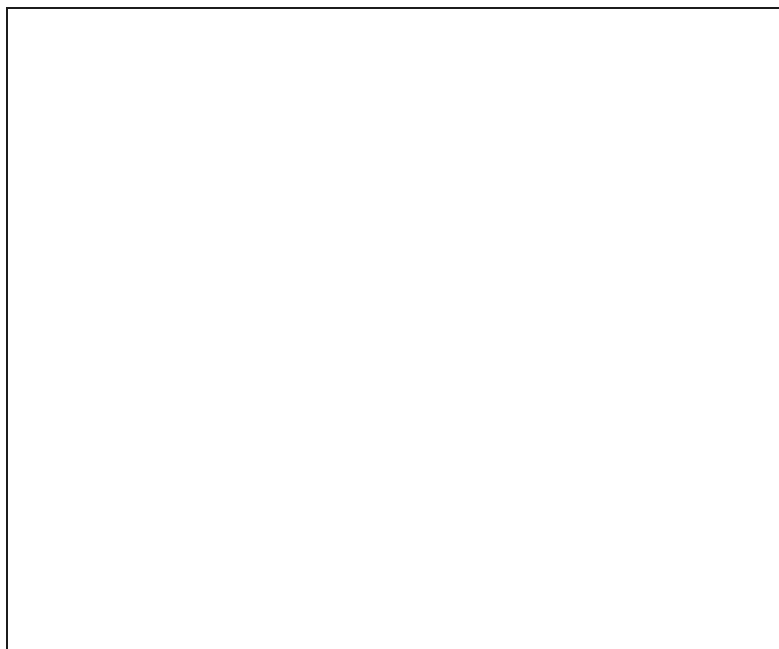
**El pensamiento crítico. Se desarrolla en la juventud.** Pensar críticamente es valorar lo que está o no bien en todos los aspectos. Cuando a unos estudiantes se les hace evaluar trabajos de sus propios compañeros de clase, en este proceso deben preguntarse cuáles son los factores que le hagan tomar una decisión sobre cual es el mejor, o incluso cual es mejor en un aspecto o en otro. También es un tipo de pensamiento de la consciencia y la inconsciencia, los chavales que comienzan a tener malos hábitos de salud como el consumo de tabaco, alcohol y drogas lo hacen porque no tienen aún desarrollada la capacidad de pensamiento crítico, con el paso del tiempo, la mayoría descubren la realidad de estas cuestiones. Es un tipo de pensamiento que normalmente se comienza a desarrollar en la juventud, y todas las personas lo desarrollan en gran medida, con el paso de los años.

**El pensamiento creativo es un pensamiento adulto.** Requiere cierta cultura, y entrenamiento. No todo el mundo lo desarrolla, aunque todos lo tenemos. Plantea las distintas posibilidades de resolución que tiene un problema, aplica los otros modelos de pensamiento según la necesidad, mezcla las ideas, se coloca en punto de vista distinto respecto al problema. En fin es un modelo de pensamiento que trabajan mucho los artistas. Hay que hacer hincapié en las publicaciones de E. De Bono, que plantean estrategias de uso del pensamiento creativo (lo llama Pensamiento Lateral) y sus aplicaciones a la vida, son muy útiles y actuales. En este tema vamos a intentar desarrollar algunas estrategias de creatividad. Son estrategias genéricas. Hay muchas más y tú puedes crear las tuyas propias.

Recuerda lo que vimos en el apartado raíz de este tema:

"La creatividad es una actitud ante la vida, da igual que se sea mecánico, farmacéutico, violinista o escultor. Desarrollar la creatividad es útil para cualquier persona, y sobre todo para los artistas..."

En el siguiente vídeo puedes ver una entrevista del sabio Eduardo Punset, que nos da algunas claves útiles sobre la creatividad.



*Para saber más*

**Los otros tipos de pensamiento.**

**El pensamiento reflexivo** es el modo de pensar que nos permite "ordenar" nuestras ideas y tomar conciencia de ellas, nos permite reconocer y valorar nuestra forma de pensar y nuestra mentalidad.

**El pensamiento analítico** nos ayuda a catalogar lo que sabemos. Por medio del pensamiento analítico establecemos comparaciones para situar cada idea ideal en su categoría.

**El pensamiento sistémico** es el que utilizamos cuando englobamos distintas ideas en una realidad irreductible, de la cual no las podemos deslindar. Imagina que te piden que busques en Internet cinco catedrales góticas, y expreses sus parecidos y diferencias, dependiendo del lugar en el que se encuentran, la realidad irreductible sería el propio estilo Gótico.

**El pensamiento analógico** es aquel que nos lleva a realizar comparaciones mentales no directas. El sol es al día lo que la luna a la noche. Implica el conocimiento de al menos cuatro realidades distintas. Es un esquema mental que compara distintas ideas por el parecido que puedan tener estas en la relación con otras.

**El pensamiento deliberativo** es el pensamiento que aplicamos cuando decidimos. No se refiere a un cálculo matemático o a la adopción de una postura por una estadística, sino a cuando aplicamos el poder de decisión según unos valores. El ejercicio de este pensamiento en un ámbito escolar puede ir dirigido a tareas en las que los alumnos tengan que decidir, por ejemplo en un escrito cual es el mejor comportamiento que habrían de tomar en una situación. Por ejemplo escribe como hay que comportarse en la visita que vamos a realizar al museo, y que no debemos hacer, y por qué.

**El pensamiento práctico** nos lleva a aplicar las mejores soluciones para realizar una acción, lo conveniente, a aplicar mejoras. Por medio del pensamiento práctico creamos rutinas de trabajo. Es el pensamiento que se usa en la aplicación de una u otra técnica artística dependiendo del soporte o la temática o nuestra habilidad.

**El pensamiento grupal.** Tiene dos niveles, uno es el pensamiento adquirido, que no hubiésemos generado por se, y que se integra en nuestra propia manera de pensar y por lo tanto lo hacemos nuestro; el otro es el pensamiento de un grupo de personas y su utilización por parte de todos. Es un tipo pensamiento muy presente en los jóvenes, tendentes a pertenecer a grupos y asociaciones de distinto tipo. Es importante al nivel de la solidaridad y al mismo tiempo peligroso dependiendo del contexto, por lo que es importante entrenar a los alumnos en este modelo de pensamiento ayuda en la convivencia y en la resolución de posibles conflictos vivenciales.

## 2. Técnicas de Creatividad



Cuando uno sabe lo que quiere, pero no sabe cómo conseguirlo, tiene un problema cuya solución requiere el "pensamiento creativo", lo que en el fondo es una manera diferente de usar el cerebro sin utilizar la lógica, aunque ello pueda parecer irracional.

El pensamiento lógico, la LÓGICA, es unidireccional, sigue el camino que ella misma se traza; el PENSAMIENTO CREATIVO cuenta con diversas maneras de llegar a una solución, porque llega a ella por caminos distintos a los del pensamiento lógico. El pensamiento creativo, es una forma de escapar de las ideas fijas. Sin decir cuál de ellos es el mejor, es necesario reconocer que ambos son igualmente necesarios: el pensamiento creativo, es para crear ideas; el pensamiento lógico es para desarrollarlas, seleccionarlas y usarlas.

Los profesores de todo el mundo llevan años aplicando las teorías y prácticas (que planteó Edward De Bono en los años 70 y que se han desarrollado por muchos otros pensadores desde entonces para acá) por las que pueden hacer para desarrollar las habilidades mentales de sus alumnos. Cualquier persona, por inteligente que sea, puede echar a perder sus aptitudes si no posee alguna habilidad relacionada con el pensamiento, pues la vida moderna, cada vez más compleja, exige una actitud constructiva: decidir, elegir, tomar iniciativas y ser creativo. No basta, así, con ser muy culto o saber expresarse con claridad. Hay muchas personas extremadamente inteligentes que al final quedan atrapadas en la trama de su propio talento, convirtiéndose así en pensadores deficientes.

De este modo, si aceptas la idea básica de que el pensamiento es en el fondo una habilidad más que se puede aprender, entonces quizá sean suficientes dos o tres consejos que puedes utilizar beneficiosamente en todas tus actividades, artísticas o no.

El pensamiento creativo no es ninguna utopía: en el fondo, las herramientas formales de la creatividad se basan en la lógica de los sistemas de autoorganización, lejos del modelo "fantasioso" al que nos han acostumbrado ciertos investigadores con sus teorías. El pensamiento creativo es una máquina poderosa y fundamental que se debe utilizar en la vida cotidiana. La efectividad de las técnicas que exponemos nos reafirma que este tipo de pensamiento no es ya cuestión de talento, temperamento o suerte, sino una habilidad más que podemos cultivar y desarrollar.

En este apartado del tema vamos a ver algunas estrategias para fomentar el pensamiento creativo adaptadas a la asignatura de Volumen.

### *Para saber más*

Bibliografía básica sobre Creatividad y Pensamiento Lateral (\*).

- Bruner, J., ( 1988) Realidad mental y mundos posibles. , Barcelona : Gedisa .

- Csikszentmihalyi, Mihaly, ( 1996) Creatividad. El flujo y la psicología del descubrimiento y la invención, Barcelona: , Paidós.

- De Bono ,E. ( 1986) EL Pensamiento lateral. Manual de Creatividad, Barcelona Paidós.

## 2.1. Para qué sirve una caja



### Importante

Hemos hecho esta pregunta a una clase de 20 alumnos de Bachillerato y han respondido:

Para guardar cosas, para quemarla, para hacer una escultura, como juguete, como mesa, como asiento, para desarmarla, para disfrazarse, si la cortas y la pintas puedes convertirla en lo que sea, como alfombra, como manta, como casa, para los gusanos de seda, para envase para transportar algo, como instrumento musical, como abanico, como jaula o nido, para reciclarla...

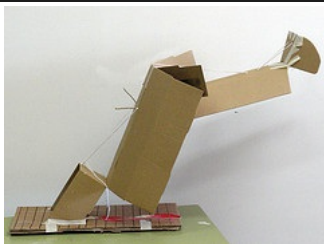
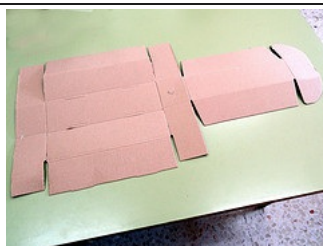
Seguramente se podrían buscar más funciones para una caja. Si esta reflexión la hubieses hecho tú solo, te habría llevado mucho tiempo y no habrías encontrado tantas contestaciones. Es esta una manera de encontrar distintas posibilidades. Este proceso se llama Brainstorming (Tormenta de ideas)

Voy a ejercitar mi pensamiento creativo, y para ello:

**Tengo una caja muy bonita.**



Lic. CC. En Flickr de [juancharro](#)



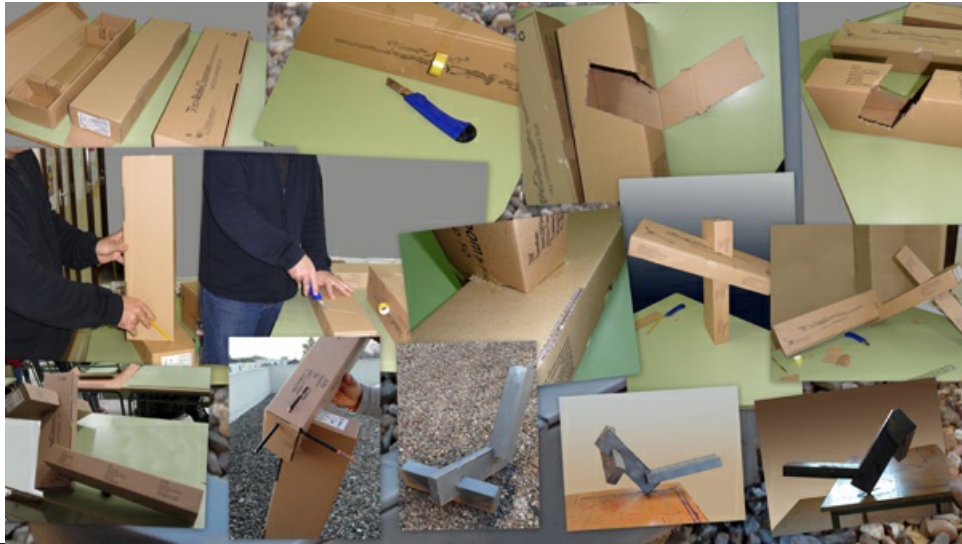
Lic. CC. En Flickr de [juancharro](#). Todas la fotos.

**Estoy actuando de tal manera que mi creatividad funcione.**

- Tiene una tapadera que se cierra sobre sí misma.
- No sé qué puedo hacer con mi caja.
- La voy a desarmar para ver qué me sugiere.
- Los pliegues son preciosos.
- No sé adonde voy a ir a parar pero tengo todas las expectativas puestas,
- no tengo ningún miedo, puedo hacer lo que me plazca con dicha caja.
- La doblo en sentido contrario.
- Y por unos sitios al derecho y por otros del revés.
- Esta es una forma curiosa, parece un saltador de trampolín.
- Necesito alterarla un poco,
- un poco de cuerda,
- un contrapeso con cartón de mayor peso.
- La escultura está hecha.

*Ejercicio resuelto*

### Otro ejemplo: Tengo varias cajas. iguales.



Lic. CC. En Flickr de [juancharro](#). Todas la fotos.

La escultura es un mundo de infinitas posibilidades. Y no es necesario gastarse mucho dinero. La creatividad es una actitud.

**Mostrar retroalimentación**

## 2.2. La casualidad y el absurdo.



### *Importante*

La casualidad es también fuente de creatividad:

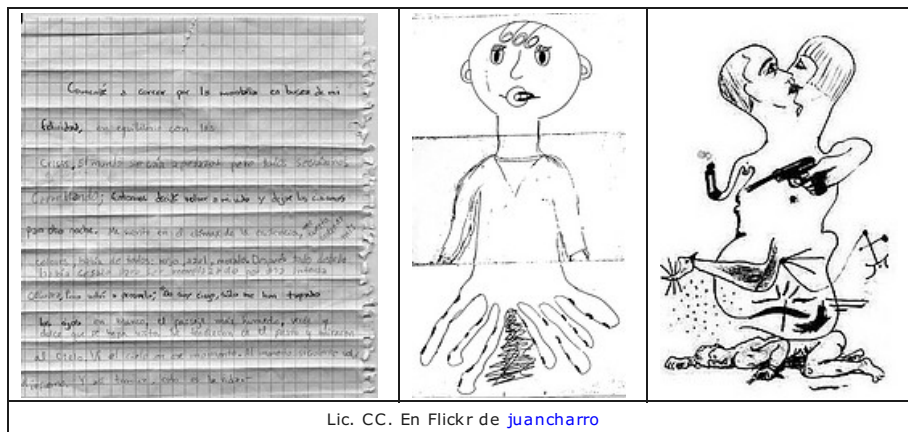
Intentas hacer algo que te sale mal, pero el resultado es precioso y a partir de entonces lo repites siempre.

El absurdo es un gran medio para llegar a la creatividad. Es lo ilógico. Hacer lo lógico sería sencillo. Lo ilógico es infinito.

El "Cadáver exquisito" es un juego por medio del cual se ensamblan colectivamente un conjunto de palabras o imágenes, en el confluyen la casualidad y el absurdo.

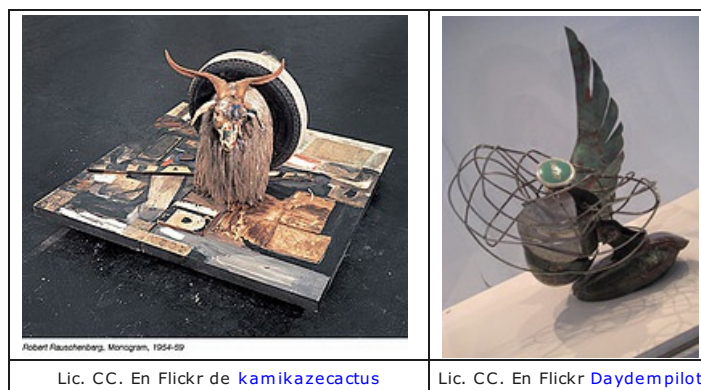
Intenta comprenderlo, así podrás usarlo.

El "**Cadáver exquisito**" es una técnica que usaban los surrealistas, en ella los jugadores escribían por turno en una hoja de papel, la doblaban para cubrir parte de la escritura, y después la pasaban al siguiente jugador para otra colaboración. El resultado era un texto absurdo, que algunas veces por casualidad tenía conexión entre las distintas frases y funcionaba sonora o conceptualmente. También se juega por personas que escriben o dibujan en secuencia de tal manera que cada uno solo puede ver el final de lo que escribió el jugador anterior.



En las imágenes vemos un poema absurdo escrito por alumnos de Bachillerato de artes, un cadáver exquisito dibujado por tres alumnos de secundaria, y un cadáver exquisito hecho Ives Tanguy y André Breton dos artistas del movimiento Surrealista. La creatividad va implícita en estas prácticas. El hecho de no poder controlar el resultado nos puede llevar a la creación de un supersímbolo, o un personaje nuevo.

Fíjate en estas eculturas de Robert Rauschenberg. ¿No te parecen resultado del juego del cadáver exquisito?



Incluso en arquitectura podemos encontrar este concepto. Museo Salvador Dalí en Figueras.



## Curiosidad

Hay artistas que trabajan con lo casual y el absurdo a través de los *asemblajes-box* o "cajas objetos" donde muestran una colección surrealista de objetos de distintas procedencias y materiales. Te dejamos un par de enlaces a dos artistas representativos de esta modalidad artística. A lo largo del curso volveremos a encontrarlos.

encontrarlos:

- Audra Kohout
- Joseph Cornell

## 2.3. Opuestos



### *Reflexiona*

En clase de volumen, planteamos a los alumnos que hicieran una pieza que contara alguna historia a modo de relato temporal. Casi todos los alumnos y alumnas se pusieron manos a la obra rápidamente. Pero hubo quien después de devanarse el cerebro, confesó que no se le ocurría nada, que representar. El profesor le planteó una solución creativa sencilla. Reproducimos aquí la conversación:

Profesor: Cuéntame la última película que te haya gustado.

Alumno: Se trata de un caballo que nació libre. Es muy bello y vive con una manada salvaje. Atraído por la curiosidad se acercó a un fuerte militar, donde lo capturaron y lo intentaron dominar. Solo se dejó dominar por un joven indio. Ambos escaparon de aquel fuerte y fueron al poblado indio. Con el tiempo, el poblado fue atacado por los soldados, y él salvó al joven indio de morir en aquella batalla. Al final el caballo volvió a ser libre y a convivir con su manada salvaje.

Profesor: es una historia muy bonita, pero si la utilizáramos tal cual, sería una copia. ¡Vamos a invertirla!

Se trata de un caballo que nació en una granja. Era feo y peludo, y estaba deformado de cargar con el arado. Atraído por la curiosidad, un día se escapó a las montañas donde había un grupo de caballos salvajes. Los caballos le dieron de lado, y él no se sentía feliz allí. Un día los persiguieron los indios, y solo lo atraparon a él por ser el más lento. Un joven indio lo montó y fue en su grupa camino del poblado. El poblado fue atacado por los soldados que se lo llevaron de vuelta a su legítimo dueño, en la granja de donde se había escapado. Y allí pasó el resto de sus días.

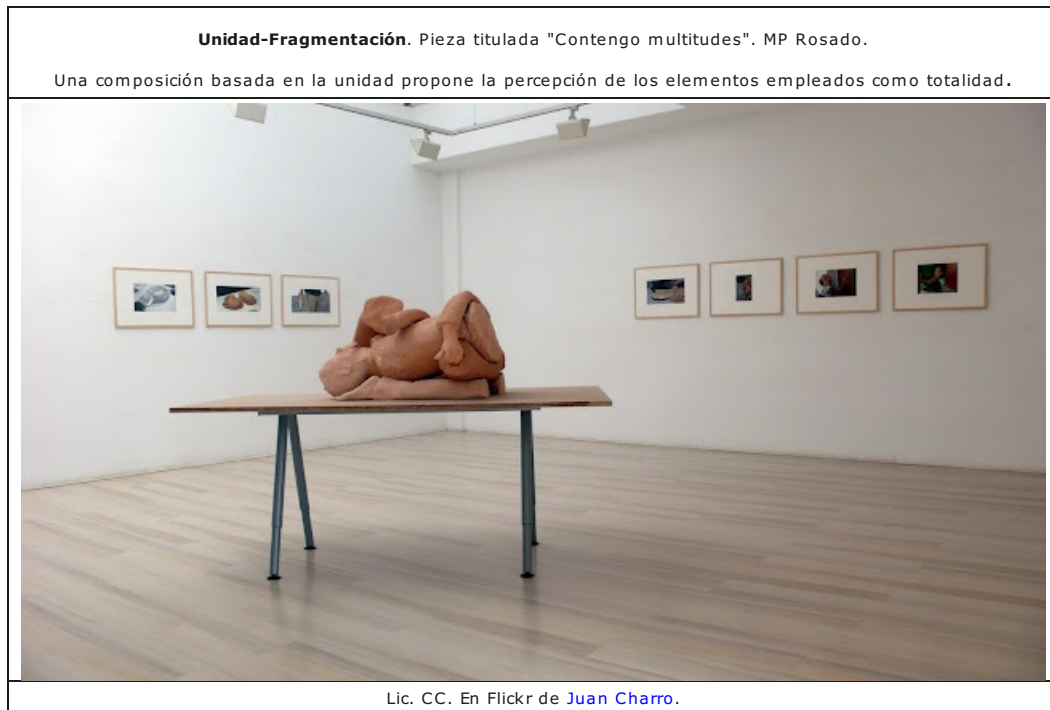
El resultado es una historia completamente nueva.

**Mostrar retroalimentación**

El teórico Dondis en su libro "La Sintaxis de la imagen" (1976, pp. 130-147) enumera una serie de situaciones compositivas opuestas para el campo del diseño, que podría extenderse sin dificultad a la escultura o arquitectura:

Equilibrio-inestabilidad, simetría-asimetría, regularidad-irregularidad, simplicidad-complejidad, unidad-fragmentación, economía-profusión, reticencia-exageración, predictibilidad-espontaneidad, actividad-pasividad, sutileza-audacia, neutralidad-acento, transparencia-opacidad, coherencia-variación, realismo-distorsión, planitud-profundidad, singularidad-yuxtaposición, secuencialidad-aleatoriedad, agudeza-difusividad.

El conjunto de pares de conceptos que acabamos de relacionar tiene por objeto ofrecer un amplio listado de situaciones compositivas que podemos hallar en una composición, si bien es posible encontrar otras no recogidas en este pequeño catálogo. Algunas las hemos visto ya a lo largo de la asignatura, pero otros pueden resultar interesantes de analizar.



## 2.4. Eclecticismo

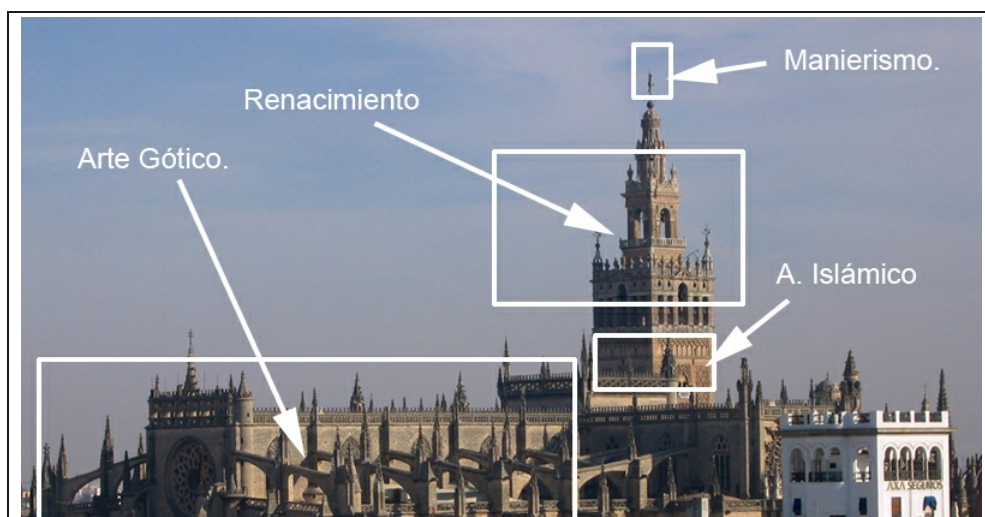


El eclecticismo se caracteriza por escoger, sin principios determinados, puntos de vista, ideas y valoraciones entre otras obras, combinándolas y mezclándolas, intentando que esta mezcla pueda llegar a ser coherente, aunque el resultado pueda ser a menudo contrapuesto sin llegar a formar un todo orgánico.

En música se da mucho. Es la base creativa de nuestro Flamenco. Si lo piensas, el Flamenco se nutre de todas las otras músicas y se mezcla con ellas. Piensa por ejemplo en los cantes de ida y vuelta: la Bambera, la Colombiana, la Guajira; su propio nombre lo indica, son mezclas del Flamenco con músicas folclóricas suramericanas, que se importaron por lo emigrantes. Igualmente, el flamenco se hibrida de forma natural con otras músicas de raíz como el blues o el jazz.

Siempre hay puristas que se quejan de la falta de pureza de uno u otro estilo artístico, aunque la realidad es que casi ninguna obra de arte es de un estilo puro sino que deriva siempre de otro trabajo anterior. ¿Recuerdas el vídeo [All Creative Work Is Derivative](#) que viste en un tema anterior?

El eclecticismo se da de manera natural por el paso del tiempo, te ponemos como ejemplo esta imagen de la Catedral de Sevilla. En ella se mezclan los estilos arquitectónicos.





Lic. CC. En Flickr de [Juan Charro](#)

Esta estrategia creativa la utilizan con frecuencia los artistas contemporáneos para concebir su propia obra, por ejemplo **Jeff Koons**, del que te mostramos un par de piezas escultóricas representativas de su "eclectic" estilo.



"St. John the Baptist", 1988. Porcelain. Broad Art Foundation  
Fotografía: En Flickr de [Rocor](#) bajo CC



"Balloon Dog" Bronce 1993 Fotografía: en Flickr de [Kim](#) bajo CC

## Importante

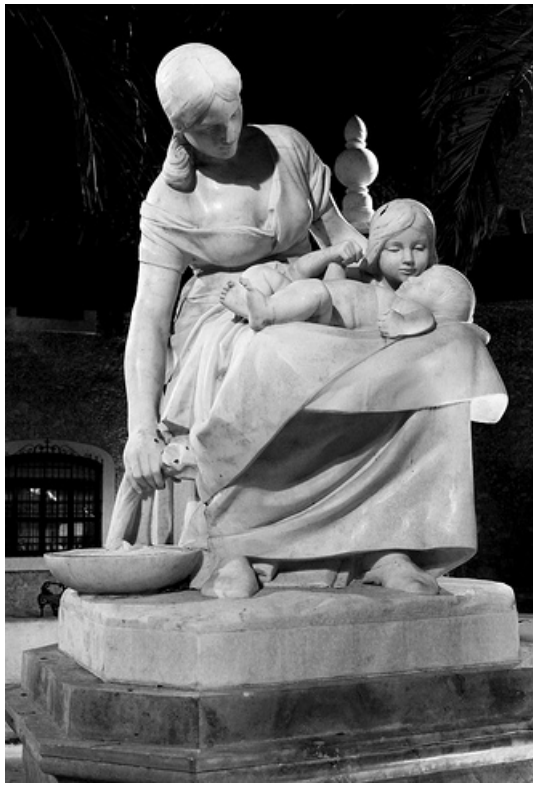
Tú también eres ecléctico. Todo lo que sabes se mezcla en tu inteligencia. No tengas miedo; la mezcla es bella.

## 2.5. Cambio del punto de vista

Esta pieza contemporánea está basada en la creatividad a partir del punto de vista. Es un políptico escultórico creado a partir de la visión de unos pájaros que revoloteaban alrededor de una columna en la localidad de Carmona. Los elementos que intervinieron en la acción fueron: la piedra, los pájaros, el espectador y la cámara. Su autor los convierte en protagonistas de cada pieza, en un juego metafórico que se basa en la solidificación de un instante, quizá por eso usa la cera y la jaula.



## *Ejercicio resuelto*



Imagina que las autoridades de tu localidad te hacen un encargo escultórico: realizar un monumento a la maternidad para un jardín público. Tienes muchas formas de enfocar un tema recurrente a lo largo de toda la historia del arte y que ha sido representado por los artistas de muchos puntos de vista distintos, desde unas concepciones de lo más realistas (como el ejemplo que tienes a tu izquierda) hasta otras de lo más abstracto.

ILUSTRACIÓN: Escultura del Parque de la Maternidad, Mérida (Yucatán, México) Fotografía de [Emmanuel Maza](#) en **Flickr** bajo CC

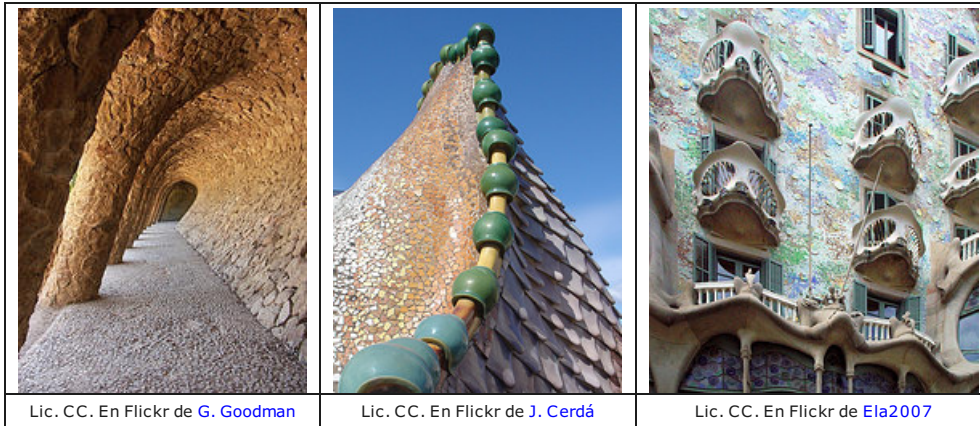
Te proponemos que por un momento te plantees qué tipo de maternidad realizarías en tu escultura ¿Acaso una escultura realista? ¿O tal vez una escultura más idealizada o abstracta? ¿Influye tu experiencia o punto de vista como padre o madre? Cuando lo hayas pensado clica en la **retroalimentación** y podrás comprobar en el enlace proporcionado la multiplicidad de puntos de vista que un tema como la maternidad puede ofrecer a un escultor?

**Mostrar retroalimentación**

## 2.6. Biónica

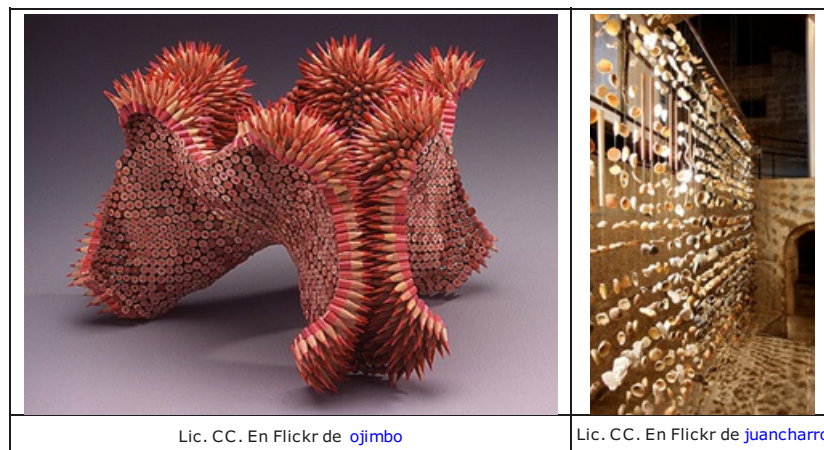
Siempre se ha usado la biónica como estrategia creativa. La Naturaleza con sus procesos de selección natural ha creado millones de formas especializadas que nosotros podemos utilizar en objetos creados con otras funciones, como el radar se inspira en la eco localización de los murciélagos. El traje de cuerpo completo de los nadadores es muy parecido a la piel que cubre a los tiburones. El proceso puede ser casual como el caso del Velcro, que lo inventó el suizo George de Mestral a partir de las semillas que quedaron adheridas a su ropa y al pelo de su perro, en una salida al campo. También buscado como ha hecho la firma americana Interface, uno de los fabricantes americanos más grandes de moquetas y alfombras, envió un equipo de diseño a la selva por responder a la pregunta: "Como diseñaría la naturaleza una alfombra?"

Los artistas siempre han utilizado esta estrategia. Uno de los más claros exponentes es el arquitecto Catalán Antonio Gaudí.



Las columnas del Parque Güell parecen troncos de palmeras, el tejado de la Casa Batlló es como el lomo de un pescado, los balcones de la "Casa Milà" nos miran como si fuesen fantasmagóricos rostros o antifaces.

También los escultores se basan en la naturaleza como Jennifer Maestre, que crea lo que parece un animal con lápices, o los hermanos MP Rosado con su cortina de conchas que producen sombra en las paredes con la progresión de la luz.



Hay artistas que llevan su inspiración en las formas naturales hasta límites insospechados, como las complejas construcciones cinéticas de **Theo Jansen**, de quien volveremos a hablar seguramente cuando tratemos el **arte cinético**.