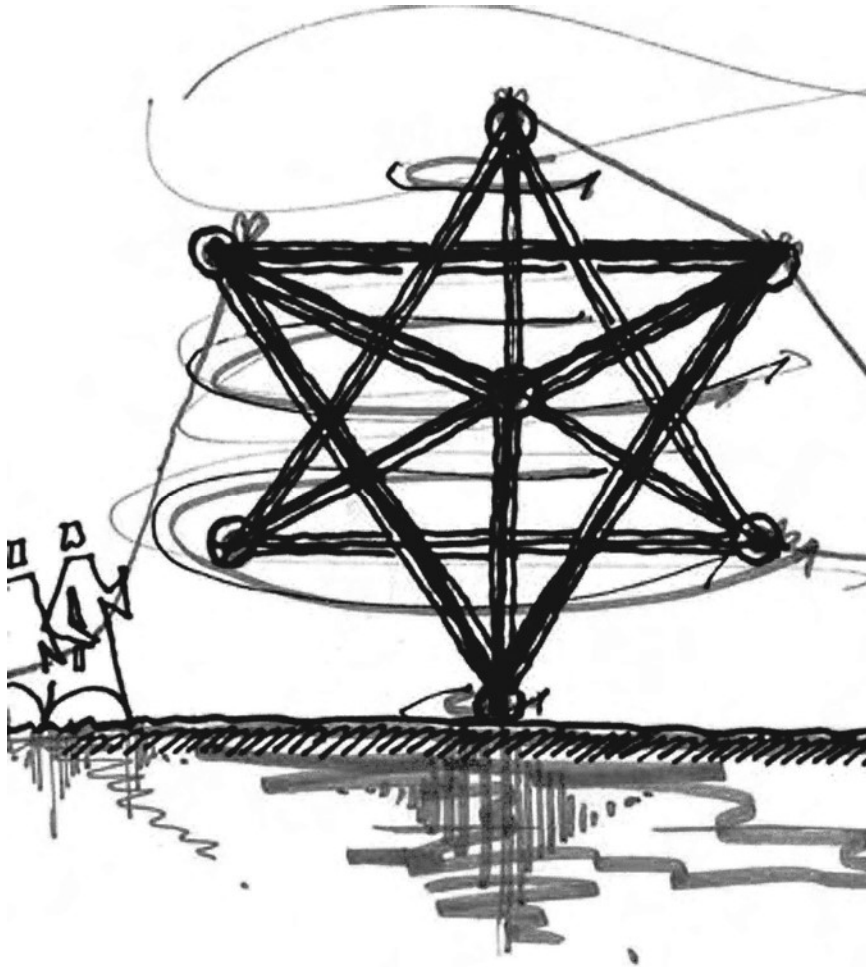




Quién, cuándo y dónde con la creatividad y el MPPC

Ana Laura Carbajal Vega*

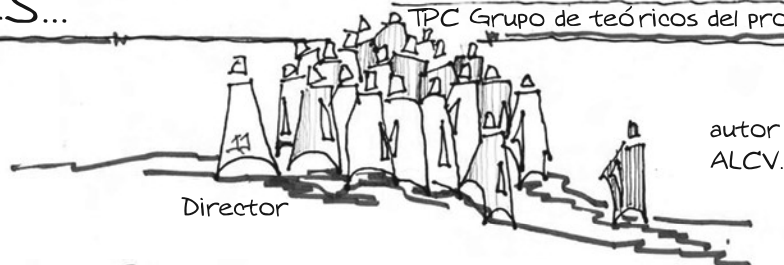
En el intento de conciliar las diversas opiniones de los teóricos de la creatividad, se les ha visto reunirse en diversas ocasiones, por los barrios más populares de Madrid, obteniendo como resultado de dichos encuentros, el siguiente trabajo, que analizado y evaluado por ellos mismos ha coincidido en un modelo denominado: el Modelo del Proceso del Pensamiento Creativo (MPPC), el cual presentarán a la comunidad de arquitectos con la finalidad de que sea evaluado, reajustado e incorporado a su quehacer diario.

Si diseñar es crear, según André Ricard, el MPPC es un diseño que presupone evolucionar los pensamientos que viven en un proceso de cambio continuo; así como el artesano creó en su momento una actividad creativa, organizada, buscando de modo lúdico, nuevas formas y nuevos materiales para los nuevos usos que requería el proceso de la humanidad.

Entonces, la técnica y las herramientas en un sentido estricto, son el principal agente operativo para el desarrollo humano y, en perspectiva, la creatividad prevé las necesidades que otros utilizarán...

PRINCIPALES ACTORES...

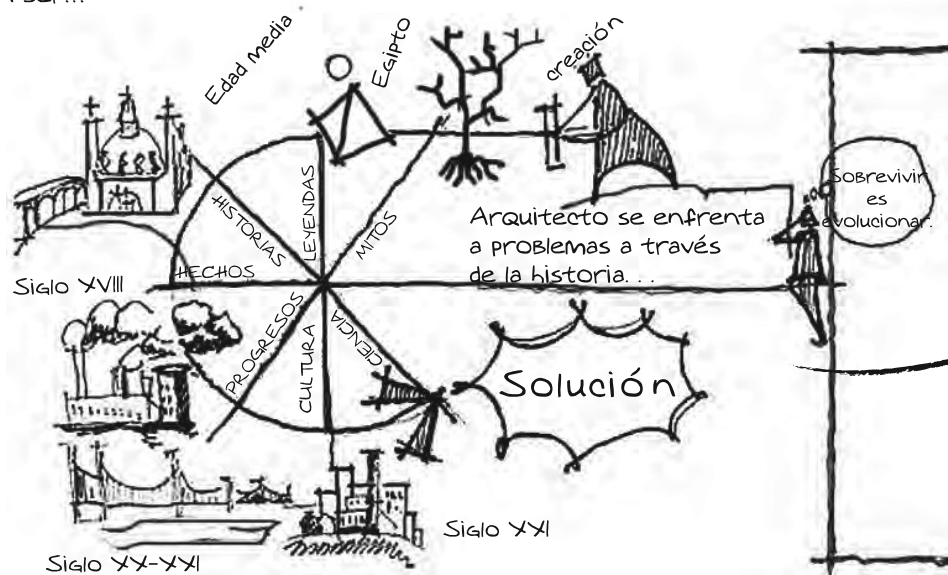
TPC Grupo de teóricos del proceso creativo.



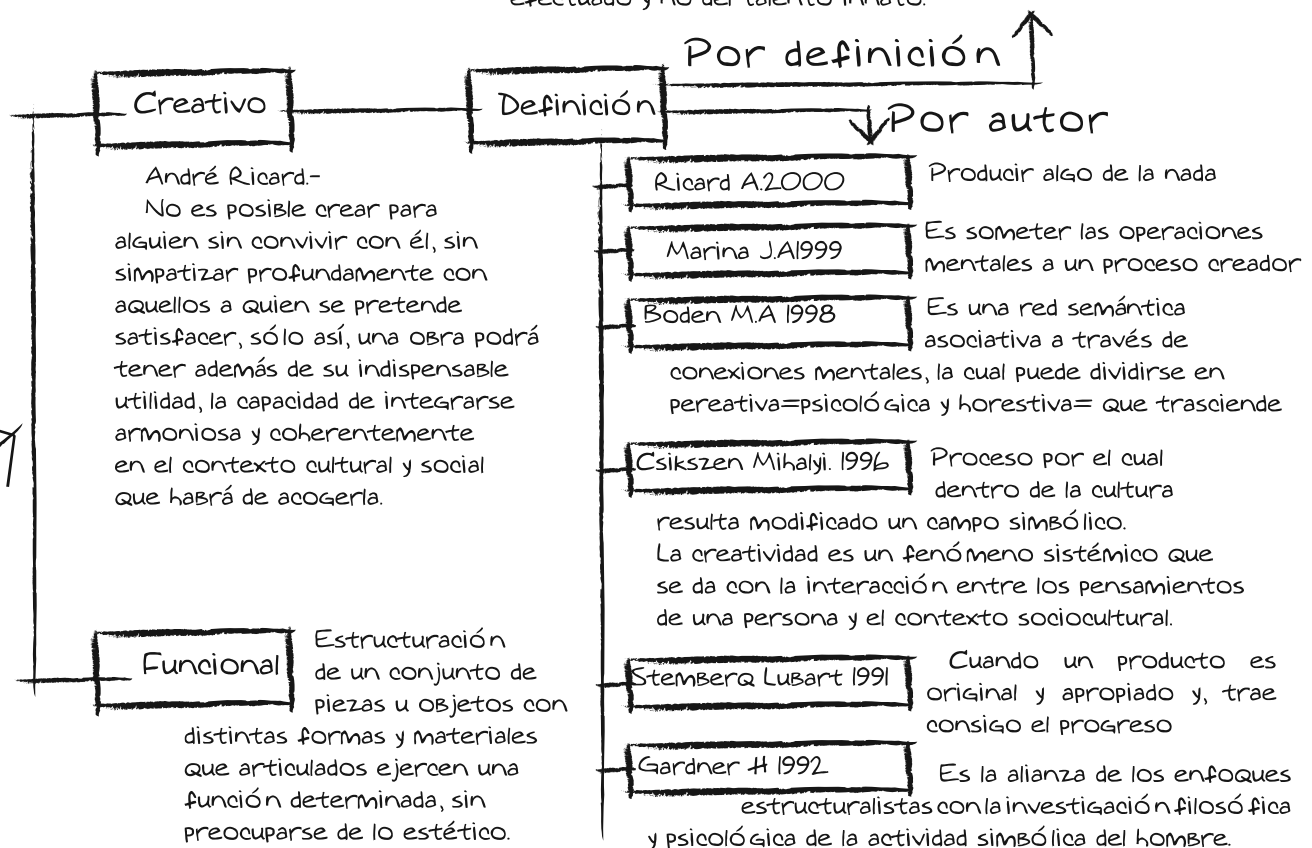
Cuan-
do el hom-
bre pisó por pri-
mera vez la tierra, sus
necesidades físicas, afectivas,
sociales y de comunicación, le abren el
camino a la creación.

Pasó entonces por un ciclo permanente de evolu-
ción, en las diferentes etapas de la historia, donde se encuen-
tra con mitos, leyendas, narraciones, hechos, progresos, culturas
y ciencia, que enriquecen su experiencia y sus conocimientos para
transmitirlos a las generaciones subsecuentes, pero siempre dando
soluciones nuevas.

Dichas soluciones pueden ser...



Weisberg 1981	Es el producto, en razón de lo que el pensador produce y no en la manera en que lo produce. Es el pensamiento propio
Amabile 1983	Es un estilo cognitivo que incluye abarcar complejidades e ir respondiendo los sets mentales, mientras se resuelve el problema.
Gruber 1988	Se basa en el modelo de sistemas para explicar qué es la interrelación entre cultura, estado psicológico y el producto final.
Ernest Kris y Otto Kurz 1991	A través del estudio histórico de un artista crear se convierte en un tema mitológico, que parte de la escala social y del propio talento.
Guilford y otros 1978	La capacidad de inventiva que se halla fuera del ámbito de la inteligencia; son aptitudes de producción divergente (resolución de problemas) y de transformación (producir pautas nuevas).
Bruner 1984	Crear es resolver problemas a través de la percepción, atención, manipulación, locomoción, interacción social y madurez.
Bono E. 1974	Factor de cambio y progreso a través de la reestructuración de modelos simples.
Gordon W.J 1963	Creativo es sinónimo de sinéctica, lo cual se aplica a la unión de elementos diferentes y aparentemente ajenos entre sí.
Osborn 1960	La capacidad que depende más de un esfuerzo mental efectuado y no del talento innato.



Manuela Romo

Psicoanálisis-Freud forma de sublimación de los conflictos, originada en un flujo de energía inconsciente, vinculada a los afectos y al trastorno mental.

Conductismo.- Maltzan

Encontrar conexiones cada vez más alejados entre conceptos.

Psicología humanista.- Maslow

Dimensión global de la personalidad. autorrealización.

Diferencialismo.- Guilford

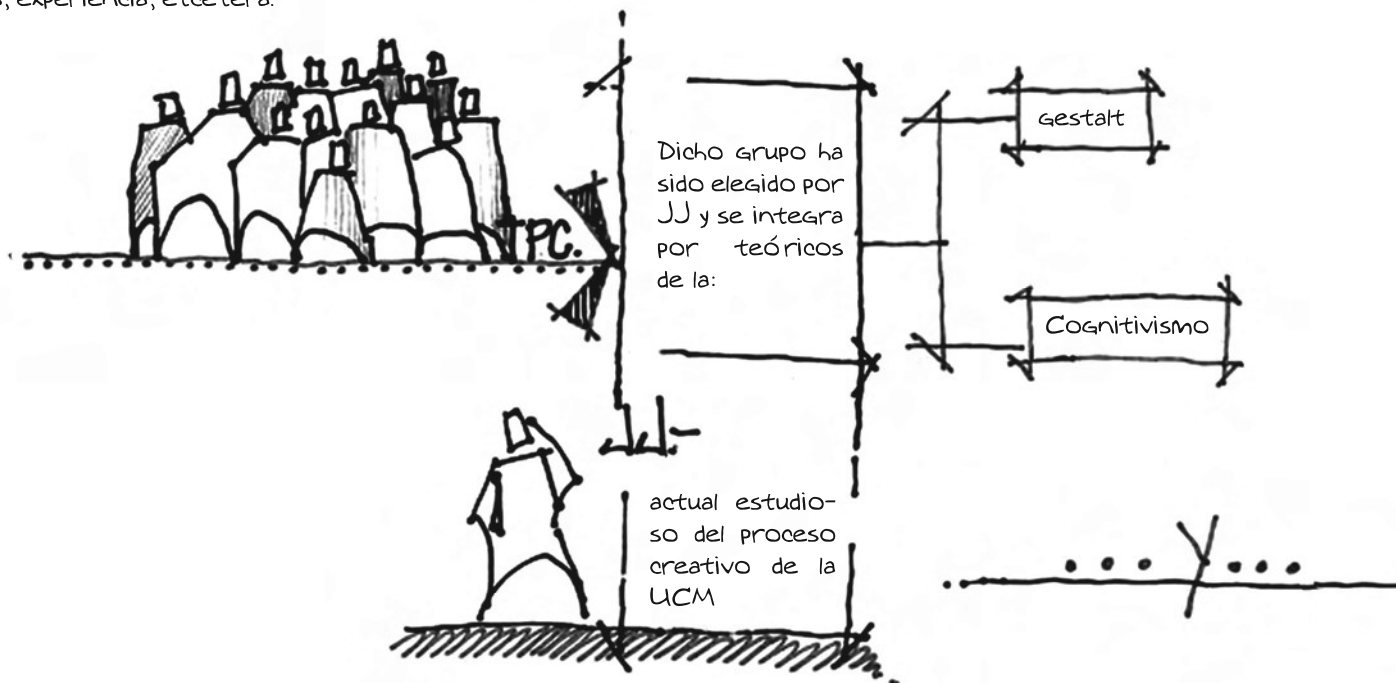
Diferencias entre CI y Creatividad

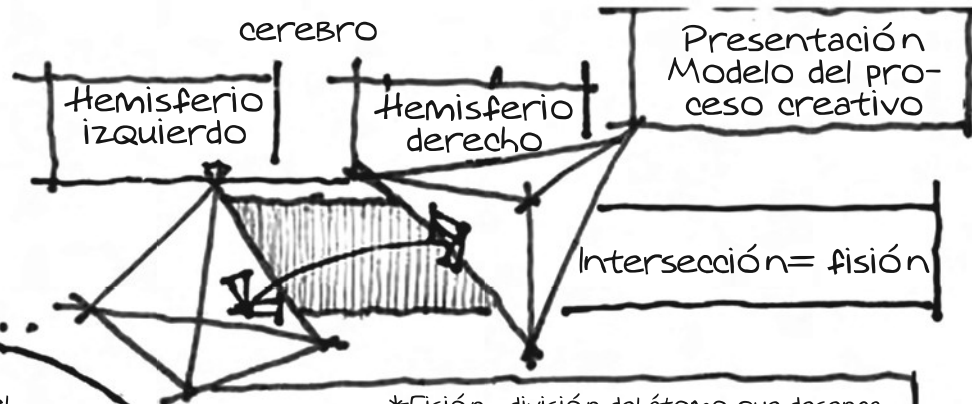
Cognitivismo.- Gardner, Weisberg, Hilary, Grubbs

Atención a conceptos como: motivación, emoción determinantes sociales, pacto faustiano=compromiso del creador con su obra.

Inteligencia artificial.- Boden

Concilió las computadoras con la creatividad recalcando que las primeras no tienen valores, sentimientos, experiencia, etcétera.





Ser creativo...

Se observa a través del producto, si éste es innovador y trasciende en una determinada cultura, entonces sí es creativo.

Aquella persona que lo fabricó o implementó... se dice que es la persona creativa, que planifica un proyecto, lo establece, lo instituye o implementa con eficacia y eficiencia.

Toda persona es creativa, depende de las habilidades que desarrolle y comprometa en dicho proyecto, para que éste sea creativo

*Fisión- división del átomo que desencadena una liberación de energía que trabaja hacia adentro

*Basado en el: Grupo de teóricos denominado Teóricos del Proceso Creativo (TPC)

*El gremio de arquitectos, requiere de un modelo que le ayude a comprender el proceso del pensamiento creativo...

De ahí que se han reunido en la Biblioteca Nacional de Madrid España para trabajar en conjunto el TPC...

Modelo Basado en: la estrella octángula de Leonardo da Vinci, en donde primeramente se sintetizaron todas las teorías y procesos creativos luego se analizaron dichos conceptos para obtener un producto, el cual será sujeto de la evaluación respectiva

han coincidido en

que el modelo sea presentado en una forma geométrica que permita manipular sus principales conceptos

además que sea fácil de comprender para el gremio de ingenieros arquitectos.

que permita reconocer los principales rasgos del pensamiento en el proceso creativo y

que se use como plataforma creativa en la elaboración de material didáctico.

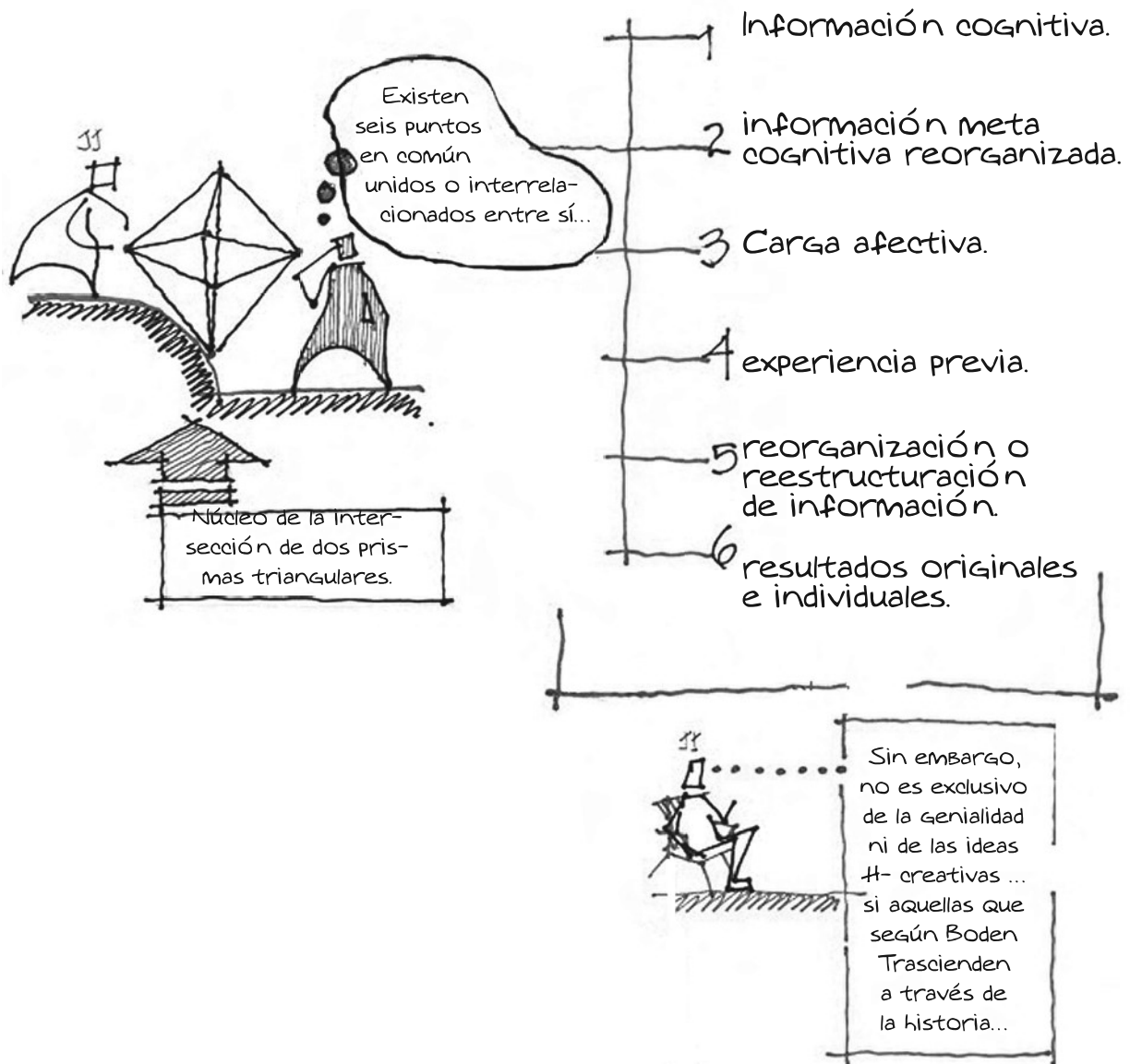
Fisión= Insight

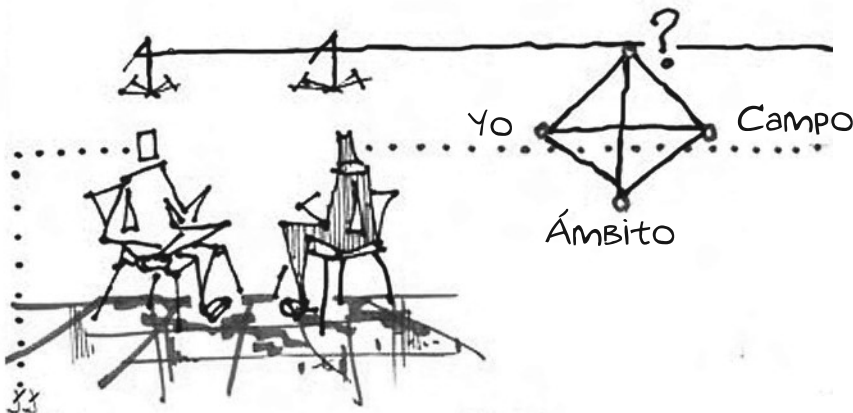
Gestalt

Es un proceso de todo/nada la solución del problema viene con una súbita reorganización de los elementos del problema. Se presenta como un flash repentino

Cognitivism

Fusión de los componentes cognitivos de adquisición de conocimiento, siendo sus claves saber seleccionar los elementos importantes, saber combinarlos y saber comparar las soluciones previas.





... Para ello se necesita tomar la Base de dicho núcleo que es un ▲ triángulo.

¡Claro! Me refiero al triángulo de Mihalyi, que esta presente no sólo en el núcleo de dicha intersección sino en cada cara de ambos prismas triangulares que es

El individuo.- que aporta novedad al campo simbólico.

Campo.- una cultura que tiene reglas simbólicas y está en un momento histórico.

Ámbito.- expertos que reconocen y validan la innovación.

DIÁLOGO CORTO

Entonces ...

El último nodo para este modelo sería el producto innovado, o sea ese material didáctico tan anhelado...

JJ Como comenta José Antonio Narina: es el proyecto con una búsqueda dirigida, lo cual le permite acceder al yo a una libertad creadora. Asimismo, dice que el modelo sirve para inventar cosas, y que va a tener que explicarse como un programa narrativo condensado.

JJ Es decir, que es un programa de acción donde se desencadenan los recorridos del proceso creativo.

¡Ciertamente! El modelo en sí es una planeación ¿no es así?

JJ El plan es el método para hacer el proyecto y, para este modelo lo veríamos como el fin último, es decir, que el producto (los materiales didácticos) son el propósito que se derivara del proceso mental creativo, descrito o narrado en dicho modelo

¡Bien! Pero ¿qué hay ahora del proceso?, ¿cuáles son aquellos puntos comunes que acataron los del grupo TPC?

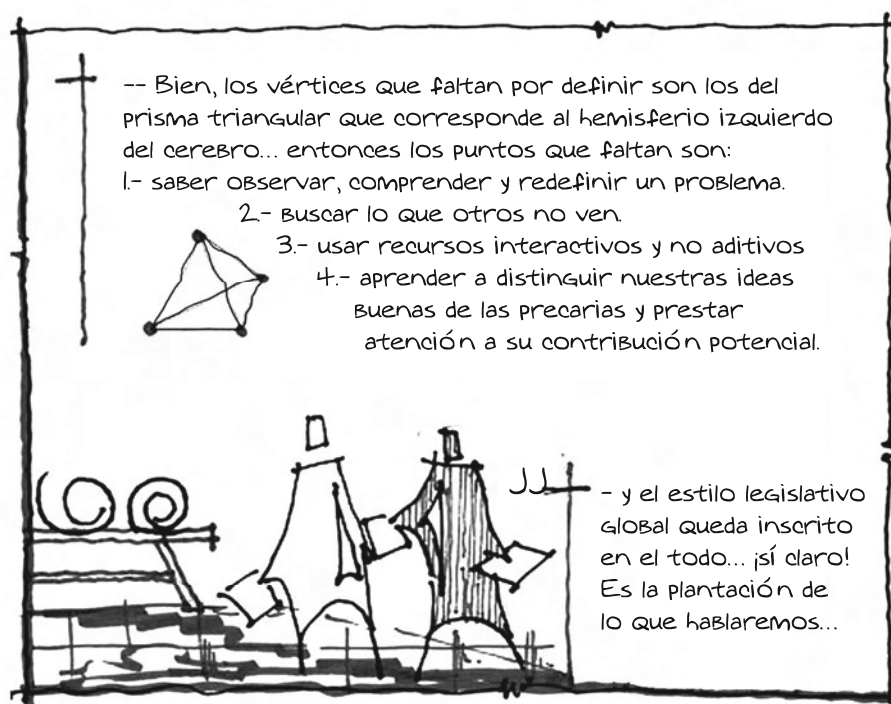
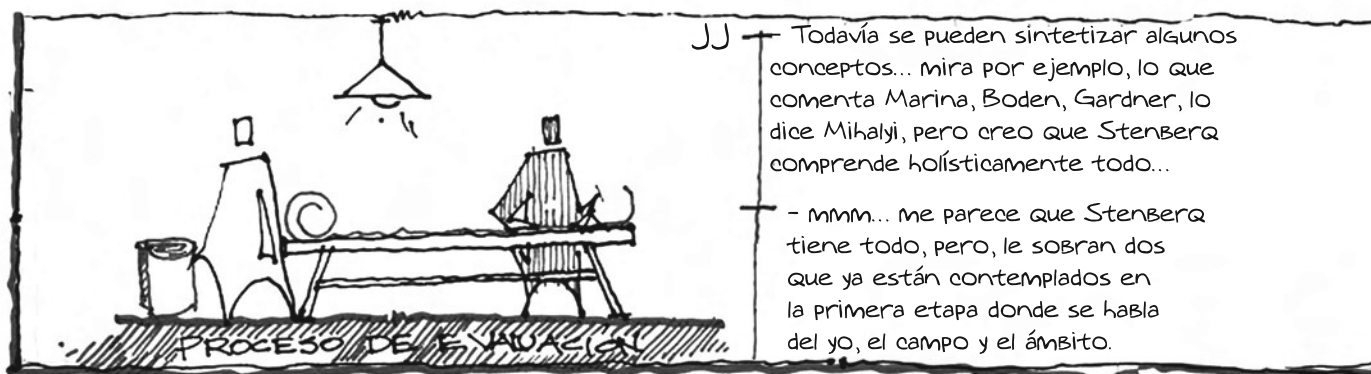
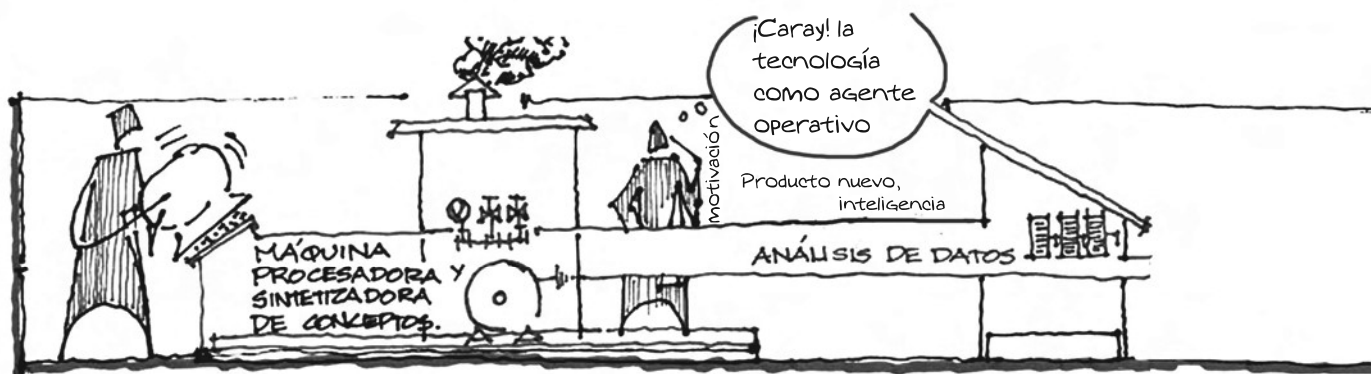
Dime tú, tú lo trabajaste con ellos...

Sí, sí...

Primera mente, se mencionarán los puntos más importantes de cada uno de ellos y luego el consenso general al que llegaron... ¿vale?

PROCESO	TEÓRICO	TEÓRICO	PROCESO
1. orientación 2. preparación 3. análisis 4. ideación=hipótesis 5. incubación 6. síntesis 7. evaluación=verificación 8. desarrollo 9. confirmación 10. presentación	OSBORN 1960 	1963 GORDON (sinéctico)	1. problema dado 2. hacer de lo extraño algo familiar 3. se tomó el problema y se ve cómo se comprende 4. mecanismos operacionales 5. hacer de lo familiar algo extraño 6. los estados psicológicos 7. estados integrados con el problema 8. punto de vista 9. solución objetivo central.
1. Mente crea modelos 2. Los modelos se combinan 3. A medida que se desarrollan más modelos aumenta su solidez 4. Los modelos forman un código 5. Los códigos se exigen de la memoria para consultarse 6. La mente organiza modelos de datos 7. La perspicacia e ingenio 8. Se forma nuevos modelos 9. El pensamiento lateral describe un proceso 10. Se valora la creatividad como proceso de cambio y progreso	BONO 1974 	1978 GULFORD Y OTROS WALLAS	1. Preparación 2. Incubación 3. Iluminación 4. elaboración
		TORRANCE	1. curiosidad 2. flexibilidad 3. sensibilidad 4. redefinición-toma de conciencia entre dos caminos a seguir 5. conciencia de sí mismo 6. originalidad 7. capacidad de percepción
1. La acción 2. el pensamiento.- desde el punto de vista cultural, haciendo uso del juego pero ensayar nuevas formas 3. el lenguaje	BRUNER 1989	BARLETT	1. fantasías 2. ensoñaciones diurnas 3. experiencia interna 4. capacidad introspectiva
		ELLIOT W. EISNER	1. correr riesgos 2. inventar 3. romper límites 4. organizar estéticamente
1. recuperación 2. asociación 3. síntesis 4. transformación 5. transferencia analógica 6. reducción categorial	FRANKE, WARD, SMITH, STENBERG DAVIDSON 1995	JEROME L. SINGER	1. imágenes 2. sueños 3. fantasías 4. fenómeno interrelacionado
		AMABILE, BARRON EYSENCK GOUGH MACKINNON HARRINGTON	1. independencia a la hora de hacer juicios 2. confianza en sí mismo 3. atracción por la complejidad 4. orientación estética 5. asumir riesgos

PROCESO	TEÓRICO	TEÓRICO	PROCESO
1. Audacia 2. Coraje 3. Libertad 4. Espontaneidad 5. Aceptación de uno mismo	MASLOW	1983 AMABILE	1. Estilo cognitivo 2. Conocimiento heurístico que genera nuevas ideas 3. Esfuerzo concentrado 4. Persistencia
1. Propósito de una persona dentro de una cultura 2. Conocimiento y efecto 3. Producto final creativo	GRUBER 1988 DAVIS	1996 MHALYI 	1. Producir tantas ideas como sea posible 2. Manejar esas ideas 3. Producir ideas improbables, pensar de manera divergente 4. Escoger un campo o varios que estén dirigidos a las aficiones 5. No perder el ámbito del dominio en ese campo
1. Redefinir el problema 2. Buscar lo que otros no ven 3. Aprender a distinguir nuestras ideas buenas de las precarias y prestar atención a su contribución potencial. 4. Hay que reconocer que no se sabe todo antes de realizar una contribución creativa. 5. Cultivar el estilo legislativo global 6. Perseverancia 7. Descubrir y ahondar en las motivaciones endógenas. 8. Encontrar los entornos creativos que recompensen 9. Los recursos necesarios para la creatividad son interactivos y no aditivos 10. Tomar una decisión del modelo de vida que fomenta la creatividad.	STENBERG 1991 LUBART 	1991 MARGARITA A. BODEN 1993 JOSE ANTONIO MARINA 1992 GARDNER	1. Procesar en paralelo las ideas simples con conexiones exitatorias o inhibitoras u otras ideas como una red conexionista, llamada psicología computacional 1. Proyectar con inteligencia, libertad, dignidad y verdad para lograr un producto creativo 2. Conocimientos 3. experiencia 1. perseguir metáforas 2. estar motivado 3. vincularse con los objetos 4. amar el trabajo 5. embarcarse en una aventura solitaria.
1. Autonomía 2. Sensibilidad para detectar problemas y resolverlos 3. Productos nuevos y originales 4. Poseer belleza producto final 5. Aprenda la pericia o habilidad 6. Entregarse por completo al trabajo 7. Motivación 8. Usar la generalización de estímulos.	WEISBERG 1987		

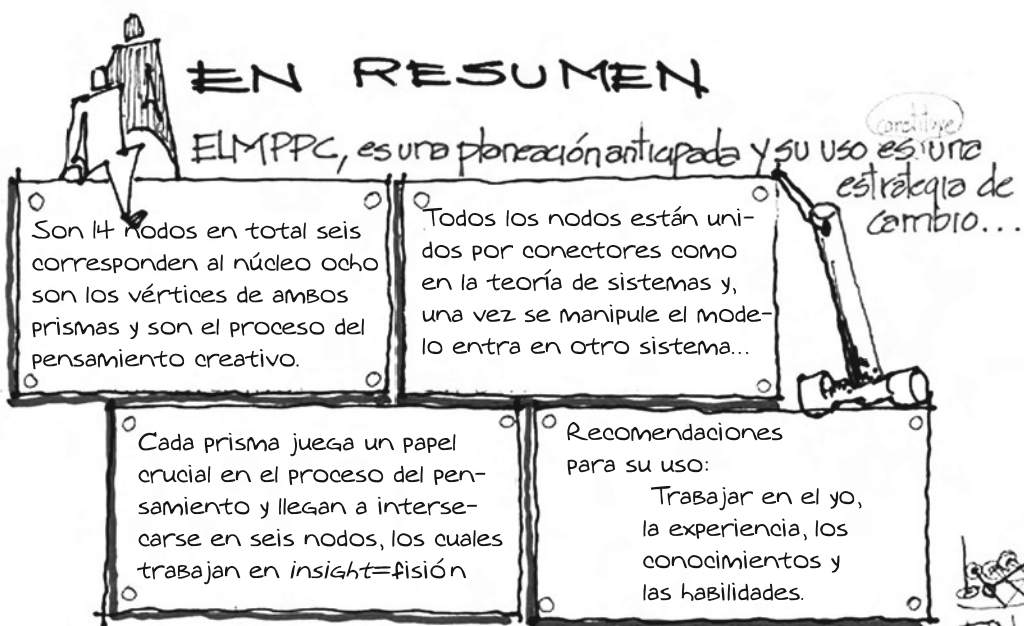


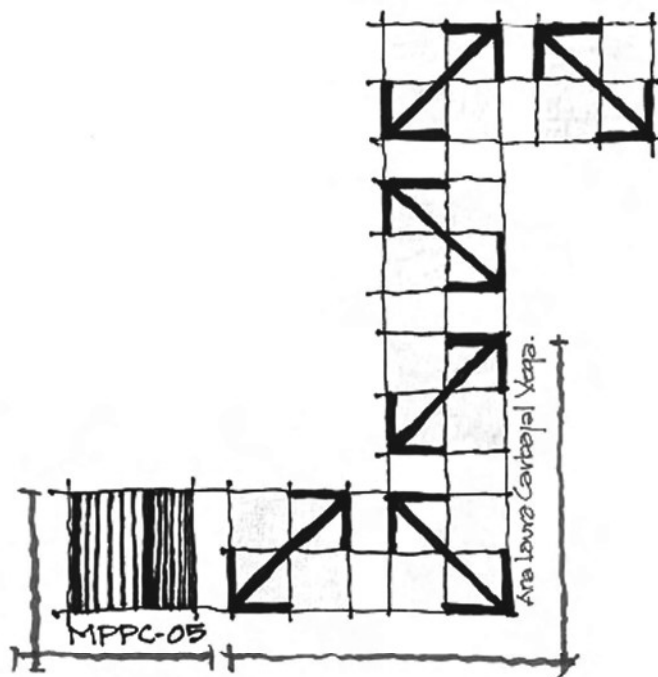


Entonces en total, ¿cuántos puntos quedan?

En teoría cuatro, porque ya hemos diseñado diez, de los cuales aquí en estas hojas han vuelto a salir, entonces hay que depurar más.

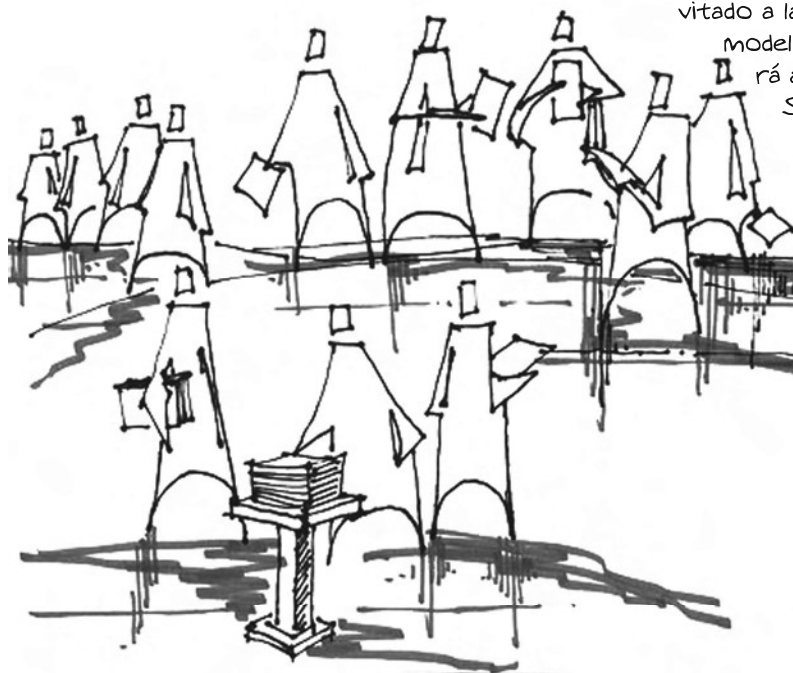
Veamos qué se puede hacer...





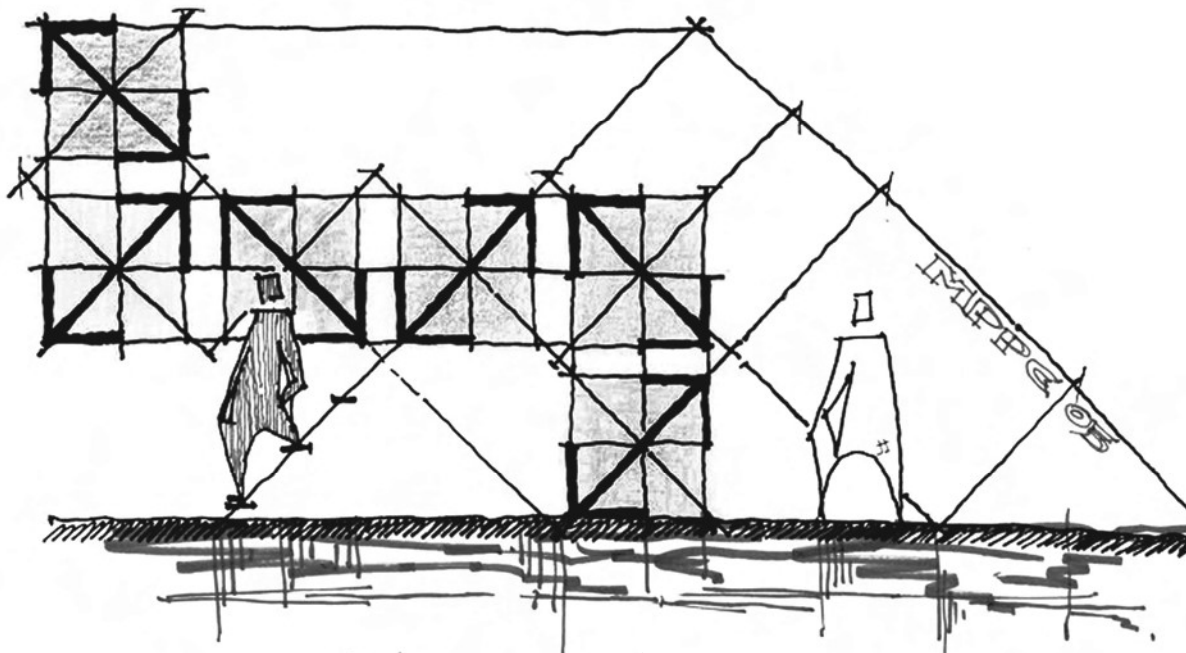
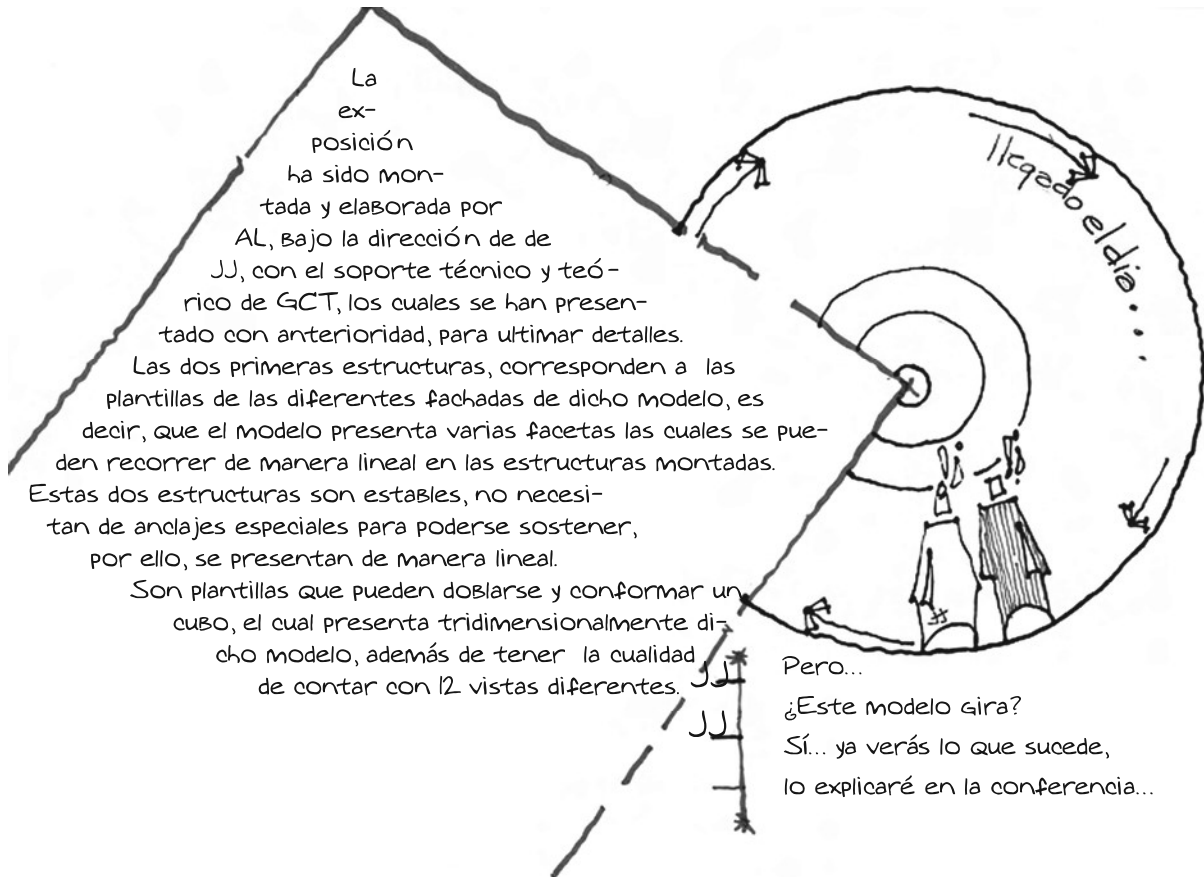
PRESENTACIÓN DEL MPPC-05

Modelo del proceso del pensamiento creativo (MPPC-05)



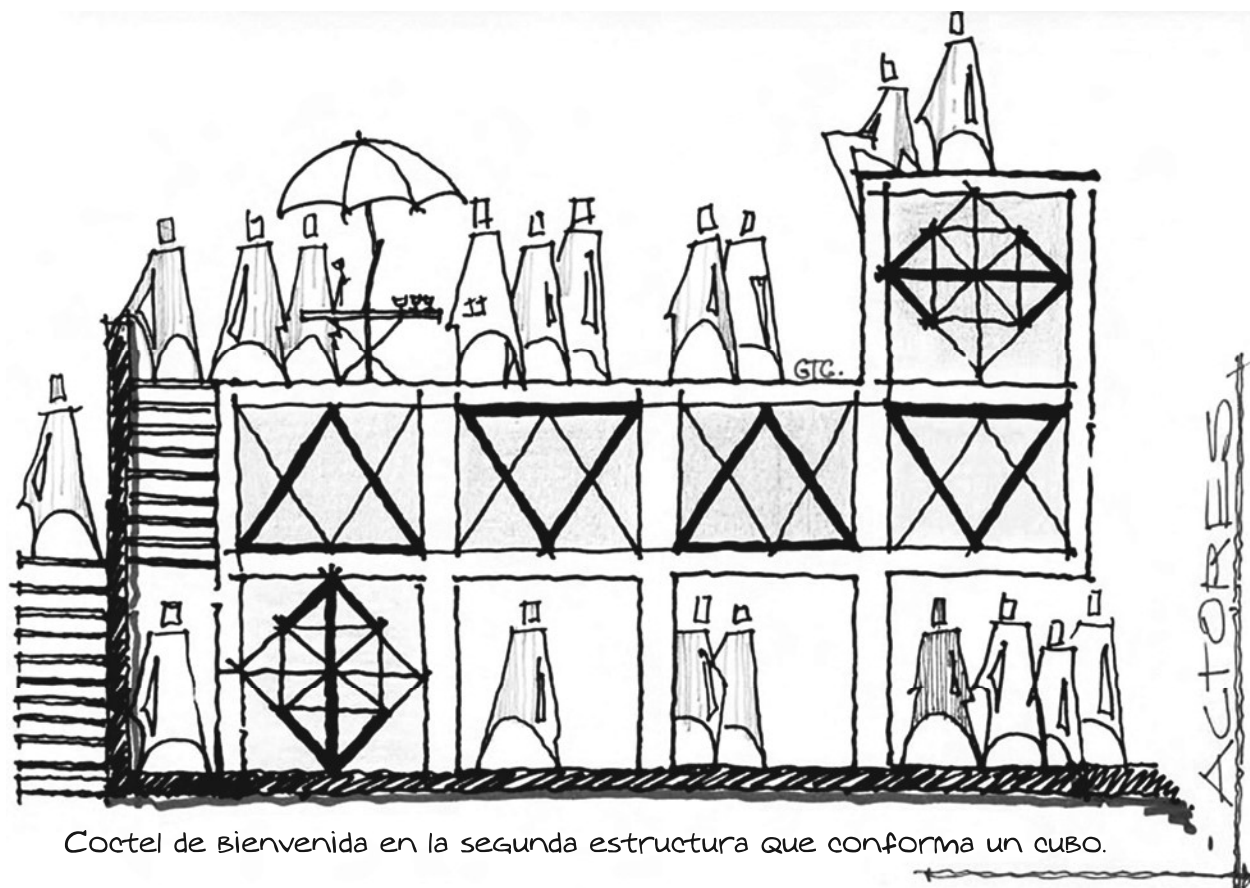
El grupo de teóricos del proceso creativo ha sido invitado a la presentación del MPPC en la "expo/ modelos" de la ciudad de Madrid, la cual se llevará a cabo en el mes de marzo del 2005.

Según la invitación dice que la cita es en el recinto ferial y que va a haber varias actividades, las cuales en términos generales se resumen en un recorrido por las diferentes facetas del modelo, un cocktail de Bienvenida, una demostración de equilibrio y una conferencia...



JJ + Hmmm... qué interesante
+ Ya verás la otra... espera

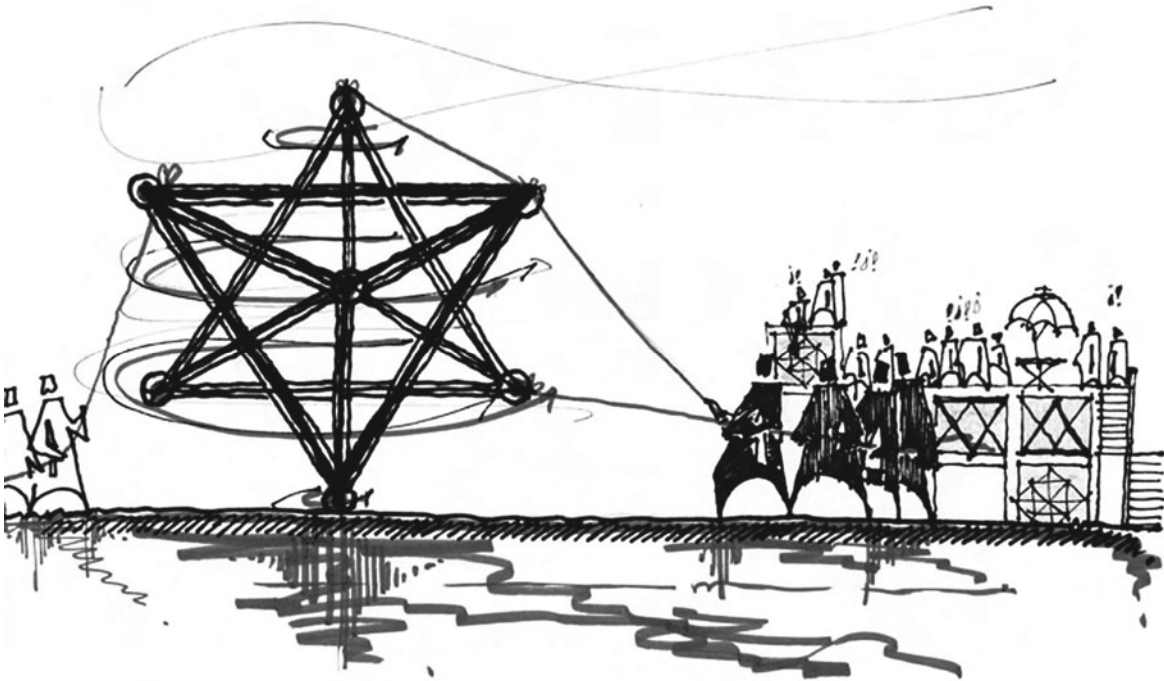
Ana Laura Cortáez Vaz.
Director Javier Díez.



El grupo de teóricos se encuentra sobre la segunda estructura y ... desde ese punto, pueden observar como dos grupos de hombres, unos de negro y el otro grupo de blanco, hacen girar el MPPC, demostrando que tiene un punto de equilibrio. Una vez que deja de girar el modelo cae en las 12 facetas antes conocidas...

Pero en estas presentaciones muchos de los teóricos se preguntan ¿qué significa?

Bien, se puede conocer realmente la respuesta si primero conocen el modelo y luego asisten a la conferencia para aclarar, o bien, aumentar las dudas... |



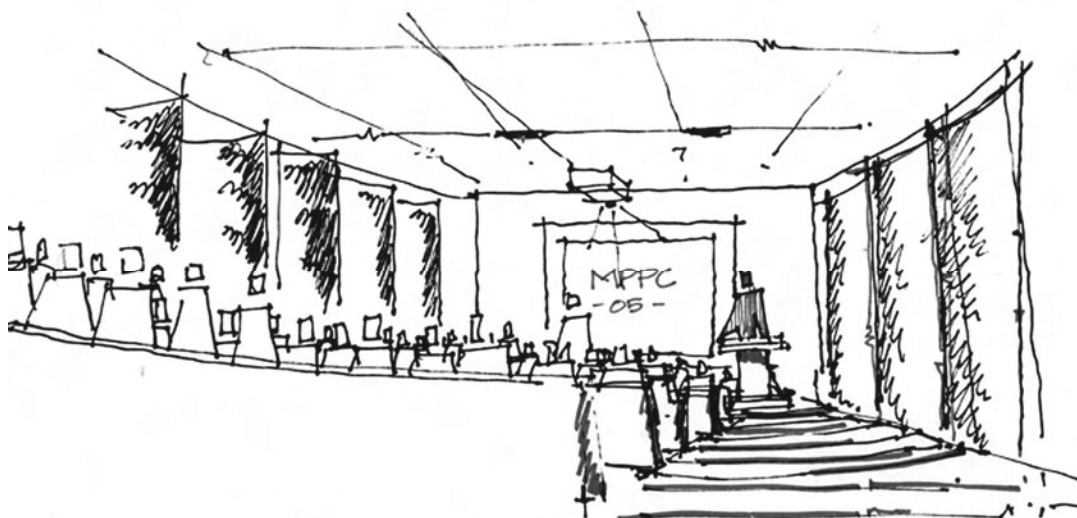
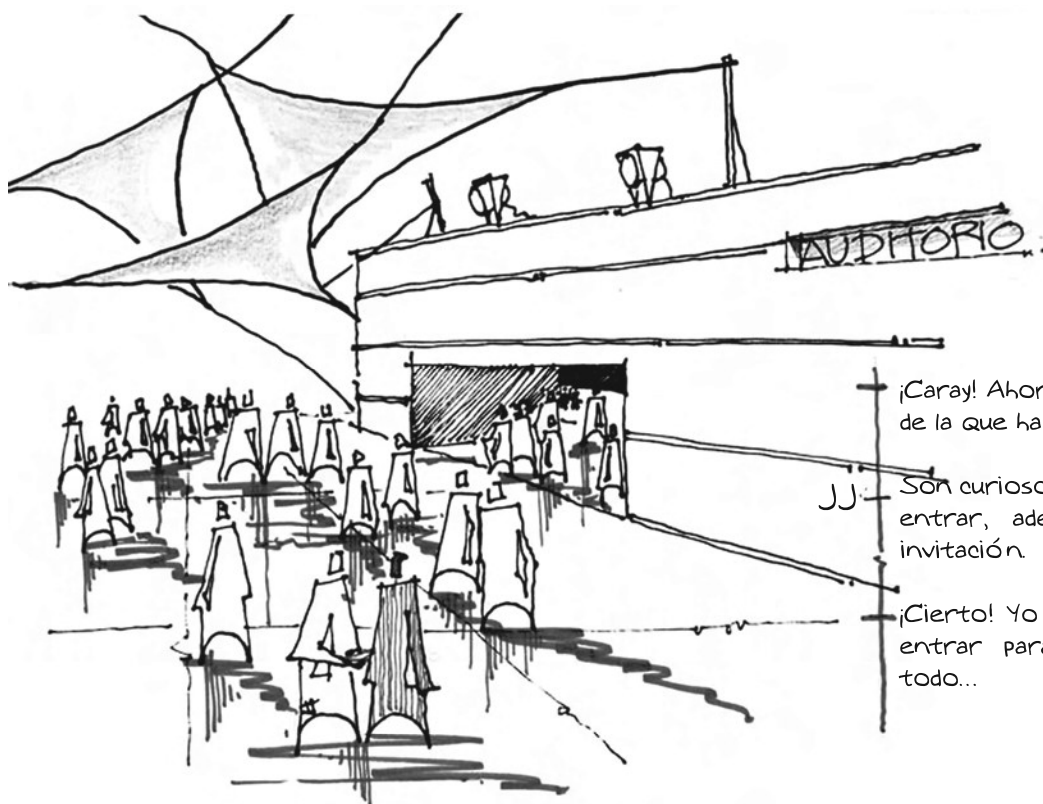
Demostración de giros sobre un punto, encontrando el equilibrio

MPPC-05



El último recorrido es sobre el modelo en equilibrio, sujetado por tensores para contrarrestar las fuerzas y las cargas vivas a las que está sometido. Una vez terminado el recorrido, se dará la conferencia para explicar... cómo se aplica dicho modelo.

Muchos de los teóricos presentes están encantados, sorprendidos y con la gran duda del cómo se pondrá en funcionamiento... sin embargo, otros ya lo imaginan.



MEDIA HORA DESPUÉS...

Algunos funcionarios tomaron la palabra y comentaron lo siguiente:

Buenas tardes:

Una vez que termine la conferencia, el ayuntamiento de Madrid, les ha preparado un almuerzo en la inmediaciones de la casa de campo, habrá autobuses esperando a la salida para su comodidad. Les agradecemos su asistencia y los esperamos...

* Datos de la autora:

Doctora en Creatividad Aplicada a la Educación, profesora de la ESIA Tecamachalco.

La historieta que aquí se presenta también es producto de su trabajo doctoral.

lauraarq2001@yahoo.com.mx