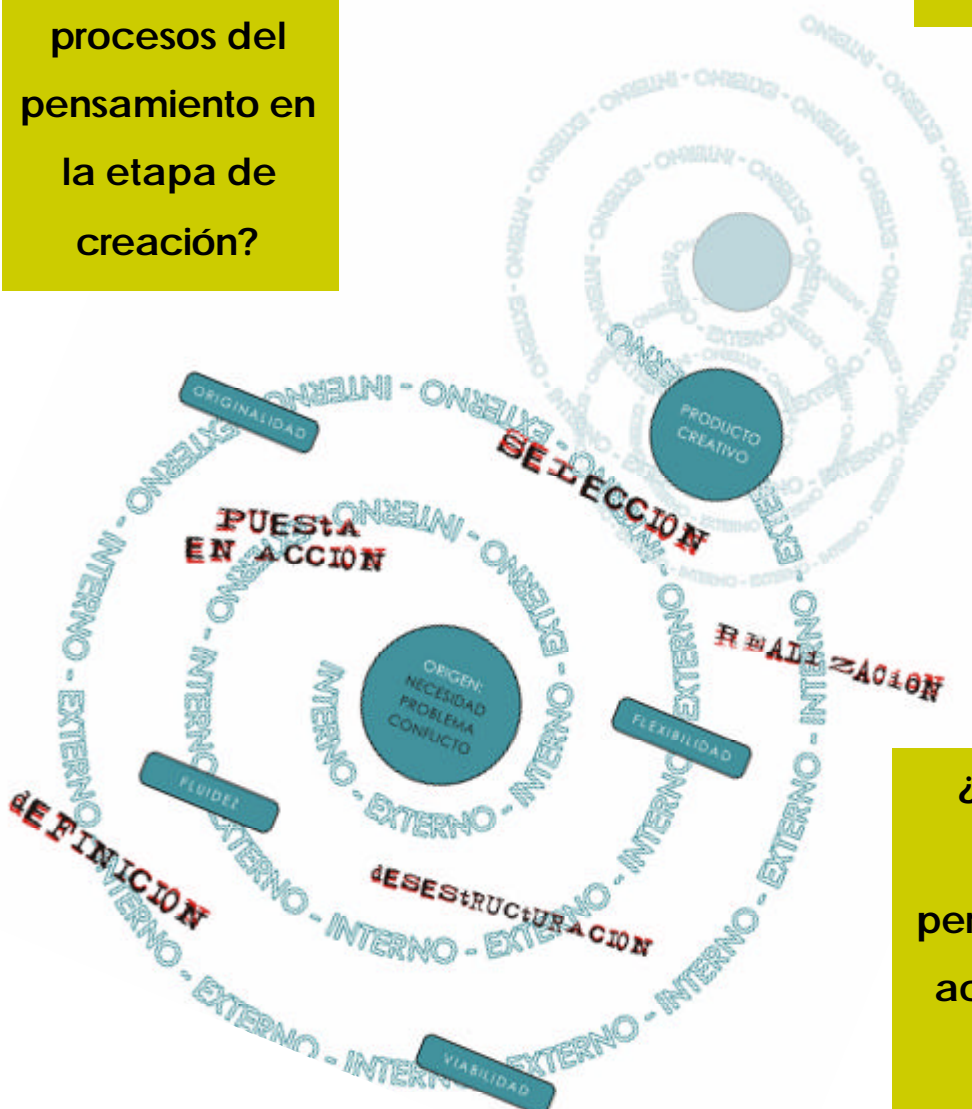


# PROCESOS DEL PENSAMIENTO: el espiral creativo

¿Cuáles son los  
estadios que definen  
la acción de dar  
origen a un producto  
creativo?

¿Cómo son los  
procesos del  
pensamiento en  
la etapa de  
creación?



¿Cuáles son los  
rasgos de su  
personalidad que lo  
acompañan en el  
trayecto?

La teoría del **espiral creativo** que aquí expreso, está basada en los cuatro componentes del pensamiento creativo que postula J.P.Guilford: **fluidez, flexibilidad, originalidad y viabilidad**.

☀ **FLUIDEZ:** Capacidad de generar o producir la mayor **cantidad posible de ideas** sobre un mismo tema, conflicto o problema. Esta capacidad es fundamental para poder contemplar todas o casi todas las posibilidades que una situación posee o manifiesta, a fin de elegir con libertad dentro del gran abanico de probabilidades surgidas. Aquí no cabe el mandato social: "más vale pájaro en mano que cien volando", aquí es conveniente tener cientos de pájaros aleteándonos la mente para conocerlos y luego, sí, elegir uno o varios para tener en la mano.

☀ **FLEXIBILIDAD:** Capacidad de posicionarse desde **diferentes puntos de vista**, aún cuando en este proceso, los objetivos personales puedan modificarse o truncarse. Por lo tanto, este proceso implica dejar de lado egoísmos e intereses personales, para no bloquear la posibilidad de ubicarse en otros roles. A la hora de hablar de respuestas flexibles se habla de respuestas de distinta naturaleza u origen, sin vinculación aparente para un mismo cuestionamiento.

☀ **ORIGINALIDAD:** Sobre esta polémica característica surgen dos definiciones o conceptos

- **Capacidad de poder aplicar nuevos modos o nuevas concepciones, en las cosas antes creadas.** Imagino un gran rompecabezas armado y la posibilidad de desarmarlo y armarlo de otra manera, con las mismas piezas y hacer surgir otro paisaje totalmente distinto del primero. *"...Una inteligencia creativa como la habilidad de percibir categorías y órdenes nuevos "entre" los viejos. "(BOHM y PEAT, 1988)*

- **Capacidad de crear cosas totalmente nuevas, sin antecedentes en la historia.** Aquí ubico los descubrimientos, los grandes inventos, las grandes creaciones que marcaron puntos de inflexión dentro de la historia por no tener precedentes. El típico "antes y después de".

☀ **VIABILIDAD:** Capacidad de poder concretar una idea o proyecto imaginado. Muchas veces, en el saber popular, no se tiene en cuenta



Esto se debe a que las motivaciones que activan el desarrollo de la creatividad, pueden provenir de agentes externos o de impulsos genuinamente internos. En el interior del creativo siempre hay motivos para estimular su pensamiento. Pero además, durante el proceso creativo, el individuo interactúa permanentemente con esas energías que se ponen en juego y, a veces, hasta lo "tironean" y se conflictúan: las fuerzas interiores del espíritu y las demandas exteriores sociales.

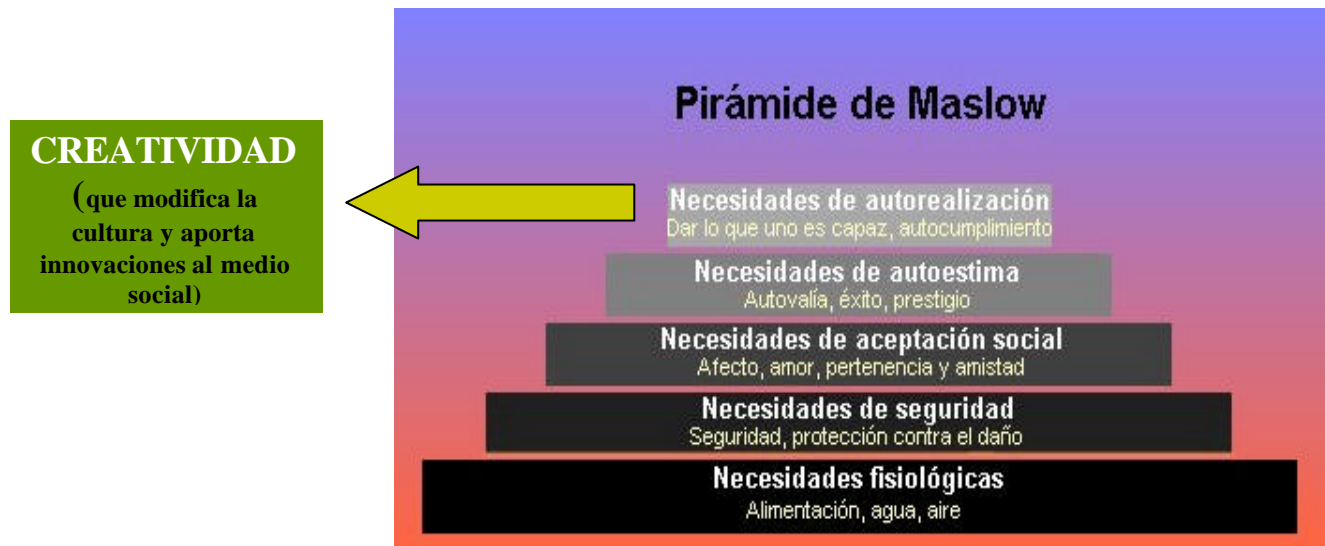
La entrada al **espiral creativo** se puede dar en cualquiera de sus estadios, pero comencemos por el centro (estadio N°1), porque así se inicia todo proceso de activación y puesta en movimiento de la persona: la detección de un problema, un conflicto o una necesidad que "cosquillean" en la mente del creativo.



Me detengo en estos tres conceptos, ya que no se refieren a lo mismo y es fundamental para el creativo conocer la diferencia:

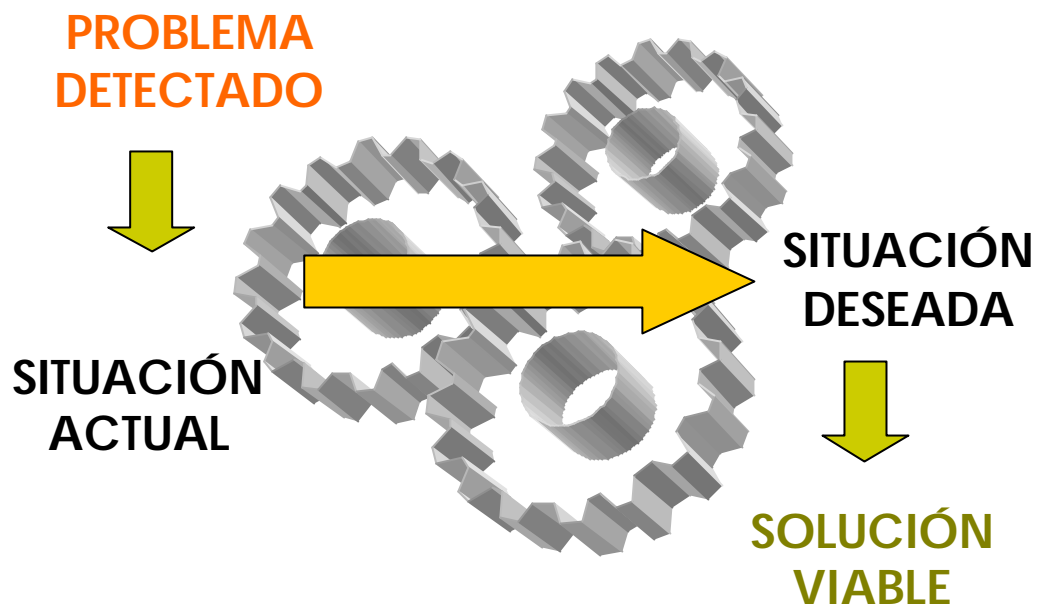
- **Necesidad:** Es lo que no puede evitarse, por hacerse imprescindible para algún fin. Las necesidades están siempre mucho más ligadas al mundo interno del sujeto pues la mayor parte de ellas, tanto corporales como espirituales, surgen desde este interior. Cubiertas las necesidades primarias de subsistencia: alimentación, seguridad y abrigo, el hombre comienza a sentir otras necesidades que son de orden espiritual: necesidad de autorrealización, de aceptación en la sociedad, etc. (MASLOW). Cualquiera sea el origen de la necesidad, el pensamiento creativo inicia el **espiral** en deseo de satisfacerla. El resultado de satisfacer una necesidad puede ser la creación de un producto tangible o intangible.

“... pirámide de necesidades diseñada por [Abraham H. Maslow](#). Según este autor, las necesidades del ser humano están jerarquizadas y escalonadas de forma tal que cuando quedan cubiertas las necesidades de un orden es cuando se empiezan a sentir las necesidades del orden superior.” (COLL, 2001: [En http://www.eumed.net/cursecon/2/necesidades\\_sociales.htm](http://www.eumed.net/cursecon/2/necesidades_sociales.htm))



- **Problema:** Surge como una perturbación del equilibrio mental de la persona. Cuando aparece un problema es porque se advierte que la situación pensada como ideal, no condice con la situación real actual, lo que desequilibra el orden interno. Aquí (como en el surgimiento de una necesidad) también puede iniciarse el **espiral creativo**: el individuo se pone en movimiento para acercar ambos puntos distantes y hacer que la situación real se acerque a la ideal a fin de darle resolución a la problemática y por consiguiente, recuperar su equilibrio interior. Si esta resolución no es de fácil acceso, pueden aplicarse diversas técnicas de creatividad, a lo largo del recorrido espiralado y facilitar la elaboración de posibles soluciones. También la resolución de un problema puede llevar a la creación de un producto.

“Problema es algo que se interpone en el camino entre la realidad actual de una persona y lo que necesita o desea.” (RODRIGUEZ, [En PORCAR, 2002: 20](#))



- **Conflicto:** Un conflicto es una lucha de una o más partes que se contraponen, en las cuales cada una pretende conseguir un fin determinado, opuesto al otro o a los otros. El conflicto que puede iniciar el **espiral creativo**, es posible que no involucre a la propia persona, sino que este creativo ayude a resolver conflictos de otras personas u organizaciones, o que la resolución del conflicto esté ligada a la creación de un producto tangible.

*"Divergencia percibida de intereses o creencias que hacen que las aspiraciones corrientes de las partes no puedan ser alcanzadas simultáneamente." (PRUITT y RUBIN, En PORCAR, 2002: 29)*



Ya sea para la satisfacción de una necesidad, para la resolución de un problema o para el abordaje de un conflicto, el individuo dispara su pensamiento creativo e inmediatamente comienza un recorrido espiralado y de complejidad creciente. Diríamos que holístico. Es allí donde se inicia la

**PUESTA  
EN ACCIÓN**


Los rasgos de la personalidad creadora que entran en juego en la **puesta en acción** son la pasión por lo emprendido, la capacidad de decisión, la voluntad de acción, la resiliencia, la entereza, la energía positiva; mientras que en la detección de problemáticas, conflictos o necesidades, entran en juego rasgos como *fineza de percepción, capacidad intuitiva, curiosidad intelectual, capacidad crítica, curiosidad (Mauro Rodríguez Estrada), el poder oírnos a nosotros mismos, receptividad, permeabilidad a la experiencia, ver y oír más allá de lo obvio, gusto por los problemas, sinergia interna (Graciela Aldana), análisis, apertura mental, sensibilidad para los problemas, redefinición (Saturnino de la Torre).*


El segundo estadio del círculo es la **FLUIDEZ**. Una vez detectado el motivo por el cual el pensamiento pone en marcha el **espiral**, surge la fluidez de ideas como reacción inmediata a la **puesta en acción**. El sujeto comienza a pensar muchas ideas con respecto al tema que quiere o debe resolver. Es importante no desechar ninguna de estas ideas, aunque en un principio puedan parecer absurdas o "fuera de lugar". Muchas veces, de las ideas más ilógicas, surgen luego posibilidades de creación.


En esta etapa, el creativo hace de su búsqueda una razón de ser, un incansable y, hasta a veces, insoportable modo de generar ideas. Es el permanente estado de investigación interna y externa, llevado hasta el inconsciente que no deja de trabajar ni aún estando dormida la persona. Esto explica el por qué de algunas ideas que surgen durante el sueño. El creativo no se puede despegar de esta revolución que le nace desde lo más profundo de su mente y que, como un huracán, colma todo su accionar. El individuo hurga en el

mundo de las ideas y también en la realidad ya que su hambre de solución lo llevan a tener en cuenta cada factor y cada variable en juego. En esta etapa él es un verdadero detective en acción: perspicaz, inquieto, introvertido, pensativo, sagaz, curioso, tenaz, obstinado, abierto.

El tercer estadio del círculo corresponde a la  .

En el recorrido para llegar a ella es fundamental la  del pensamiento. La flexibilidad permite al sujeto jugar con las categorías. Permite desarmar lo existente para armarlo de otras maneras. Todas las ideas surgidas por la **fluidez** de pensamiento, pueden ser imaginadas desde diferentes concepciones. Pensar libremente y sin preconcepciones es la clave de este estadio. Todo es posible en el pensamiento del hombre. Las analogías y las metáforas son una gran herramienta a la hora de desmenuzar una idea y volverla a engendrar, pero con un nuevo formato. El creativo encuentra en esta etapa la puesta en juego de sus límites de pensamiento: **la capacidad de ver lo que otros no están viendo**. Dar vuelta la realidad y poder observarla desde otros puntos de vista, jugar con ella, reírse de ella, burlarse de esa sola cara con la que se muestra y desafiar sus propios horizontes. Eso es desestructurarse y quebrar certezas y verdades.

Una vez que el pensamiento generó nuevas y variadas ideas, jugó con ellas y concibió otras, pasa al tercer estadio: la  .

En el mismo se comparan las ideas y se elige la idea más valiosa, la idea más original e innovadora. También la que el sujeto cree que es la que se adecua mejor en respuesta a la motivación primigenia. El éxito de esta etapa viene íntimamente ligado a la etapa de generación de ideas. Cuanto más grande es el número de ideas producidas, mayor es el porcentaje de probabilidades de “conseguir” una idea original. Entonces el proceso de 

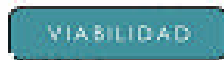


de la idea se hace mucho más fácil, dentro de lo complejo que resulta definirse por un camino original a seguir. Cuando se ha pasado por alto el arduo trabajo de **fluidez de ideas**, tomándolo casi superficialmente, este estadio que tiene una mayor complejidad, resulta casi imposible de abordar con buenos resultados. Y por lo tanto la *tolerancia a la frustración* (Mauro Rodríguez Estrada) es el rasgo esencial que debe poseer el creativo en su personalidad. El trabajo o los proyectos creativos de muchas personas se ven truncados por no poder alcanzar un buen nivel de originalidad en sus logros. Al comprobar que no dieron a luz algo innovador, en lugar de recomenzar el **espiral creativo**, lo abandonan sin más. En un comienzo dije que este **espiral** es holístico, va en complejidad creciente. Aquí lo vemos claramente en otro ejemplo: si fue mal formulado el problema en el estadio N°1, cuando llego a la selección de la idea, me doy cuenta de que no soluciona verdaderamente la problemática. Entonces debo volver a empezar.

También en esta parada se deben tener en cuenta las dos concepciones de **originalidad** y, en esto, es clave el trabajo con la **flexibilidad** de pensamiento, ya que otorga el beneficio de “una vuelta más de rosca” a las cosas, a los problemas, a la vida. Qué pretendo crear? Algo nuevo? Algo novedoso? Algo innovador? Cómo le doy características de nuevo a algo remanido? Qué elementos debo agregarle o quitarle? Cuando mencioné que el creativo es un detective me refería también a que, sin la búsqueda de información, la mente es como un estanque vacío en el que se pretende pescar algo. Se debe tener presente la actualidad con respecto al tema a tratar: ya existe algo así? Ya fue creado? Cómo es? Cómo ha sido abordado? Cuáles son los últimos logros al respecto? Si no tenemos esta información en las manos, puede que salgamos al ruedo creyendo que tenemos la “idea más innovadora” y con desilusión nos encontremos con que es una más del montón.

Por lo expuesto, la etapa de **DEFINICION** que ajusta la idea elegida, lleva consigo todo un proceso mental lleno de trabajo arduo y de acción acertada.

Pero el **espiral creativo** no concluye con la elección y definición de esta mejor idea, sino que aún queda el estadio en el cual el sujeto hará realidad su pensamiento creativo: la



Sin la  del proyecto en un producto concreto,

el sujeto no cierra el **espiral creativo** y sus supuestas innovaciones quedan solamente en su interior, en su mente: característica que ya mencioné, de los sujetos fantasiosos.

La **viabilidad** es el componente del pensamiento creativo que necesita más trabajo de gestión: evaluar impacto, costos, causas, consecuencias, etc., etc. En la **viabilidad** se estudia y comprueba si una idea, producto o resolución tienen lugar en el campo real de acción, ergo, si es posible su concreción. Capacidad de previsión y gestión es lo que brota del individuo creativo en esta etapa.

Una vez que la idea se hace realidad, se cierra el **espiral creativo**... porque se logró un



Y la maravilla del pensamiento humano, hace que ese mismo producto pueda servir de estimulación interna para otro proceso creativo, entonces el **espiral creativo** que se acaba de transitar, puede empalmarse con otro nuevo. ¿Cómo es esto?: Veamos...

Luego de este dar a luz un producto tangible o intangible, puede retomarse el **espiral creativo** siendo como punto de partida al producto anterior, cuyo nacimiento despertó una nueva idea o un nuevo desafío y, en ese caso, estaríamos comenzando otro **espiral creativo** que se enlaza al anterior. Así sucede

en forma continua, la mente vive enlazando y superponiendo **espirales creativos**... hasta el infinito. También el creativo se “engancha” en **espirales creativos** de otras personas, ayudando y aportando ideas a proyectos ajenos.

¿El **espiral creativo** tiene siempre esta secuencia temporal? No necesariamente. Esta secuencia temporal expuesta es completa, prolija y ordenada. Su fin es mostrar claramente cómo se puede llegar a la creación mediante el minucioso trabajo de la mente, cuyo funcionamiento sigue un trayecto de dificultades escalonadas.

¿Cuánto dura el trayecto por el **espiral creativo**? Esto es siempre muy personal y en el tiempo de maduración de las ideas, nadie tiene tiempos exactos. A menudo, desde que comenzamos en el estadio N°1 hasta que logramos la concreción del producto, pueden pasar minutos. Otras veces, años... todo va a depender de la magnitud de lo que estamos trabajando, de los objetivos a alcanzar, de las características de la persona creativa, y de los factores **internos y externos**.

La mente del creativo no descansa. Su capacidad de percepción y análisis siempre despiertan ansias de creatividad e innovación, disfrutando permanentemente de este estado del ser. El creativo se regocija, en su tránsito por la vida, generando situaciones que ponen a prueba su creatividad y desafían sus pensamientos. Porque esta es su manera de transitar la propia existencia.

**Lic. Lizzet Vejling (Argentina)**

**[lizzetlizzet@gmail.com](mailto:lizzetlizzet@gmail.com)**

S H I F T

DESARROLLO CREATIVO

## Bibliografía consultada

- ☀ ALBARRACÍN, Delia y KEMELMAJER, Jovita (2003). Epistemología de la **Creatividad**, Mendoza, EFE, 120p.
- ☀ ALDANA DE CONDE, Graciela (1996). **La travesía creativa. Asumiendo las riendas del cambio**, Colombia, Creatividad e Innovación Ediciones, 325p.
- ☀ CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly (1996). **Creatividad**, España, Ed. Paidós, 511p.
- ☀ MARÍN, Ricardo y DE LA TORRE, Saturnino (1991). **Manual de la creatividad**, España, Ediciones Vicens Vivens, 519p.
- ☀ **Martínez Coll, Juan Carlos (2001): "Las necesidades sociales y la pirámide de Maslow" en La Economía de Mercado, virtudes e inconvenientes**  
[http://www.eumed.net/cursecon/2/necesidades\\_sociales.htm](http://www.eumed.net/cursecon/2/necesidades_sociales.htm)
- ☀ MENCHÓN BELLÓN, Francisco (1991). **Descubrir la creatividad. Desaprender para volver a aprender**, Madrid, Ediciones Pirámide, 208p.
- ☀ PORCAR, María Luisa y SOLER, Mónica (2001). **Los procesos del pensamiento creativo**, Mendoza, Editorial Facultad de Educación Elemental y Especial, 210p.
- ☀ PORCAR, María Luisa (2002). **Solución creativa de problemas**, Mendoza, Editorial Facultad de Educación Elemental y Especial, 212p.\*
- ☀ RODRIGUEZ ESTRADA, Mauro (1985). **Manual de creatividad. Los procesos psíquicos y el desarrollo**, México, Ed. Trillas, 137p.
- ☀ RODRIGUEZ ESTRADA, Mauro (1995). **Psicología de la creatividad**, México, Ed. Pax México, 190p.
- ☀ VEJLING, Lizzet (2004). **Trabajo de Tesis**. La Dirección General del acto Central de la Fiesta Nacional de la Vendimia: entre la Originalidad y la Tradición, Mendoza, Argentina.