

BISOCIACIONES CREATIVAS, SINÉCTICA Y PENSAMIENTO DIVERGENTE

Autor

Guillermo Andrés Rodríguez Martínez (guillermo.rodriquez@utadeo.edu.co)

Título en inglés

Creative bisociations, synectics and divergent thinking.

Tipo de artículo

Artículo de reflexión derivado de investigación o de tesis de grado.

Eje temático

Creatividad.

Resumen

La investigación que acá se reseña se sustenta en la hipótesis de que la creatividad dentro del aula de clases tiene la posibilidad de potenciarse mediante la implementación de métodos que aboguen por el uso de relaciones forzadas (o asociaciones remotas).

Tomando como referente diversos postulados venidos de teorías de la creatividad como el asociacionismo, la gestalt y la teoría de la transferencia, el objeto de este estudio se concentra en revisar hasta qué punto se estimula la producción divergente de ideas dentro del aula de clase cuando se involucran técnicas de creación sugeridas en el siglo XX por autores representativos del pensamiento creativo como Arthur Koestler o William Gordon.

Así, las bisociaciones creativas junto con los procesos sinécticos de creación se colocan a prueba para que estudiantes universitarios resuelvan problemas específicos propendiendo por incrementar la producción divergente de ideas.

Abstract

The research outlined in this article is based on the hypothesis that creativity in the classroom has the potential to be enhanced by implementing methods that appeal to the use of cognitive forced relations or remote associations.

As a referring point, we used different postulates from various creativity theories such as associations, gestalt or transfer theory, in order to determine whether the divergent production of ideas within the classroom is encouraged when creativity techniques suggested by 20th century representative authors of creative thinking, such as Arthur Koestler or William Gordon, are implemented.

Thus, creative multiple associations and synectic creation processes are tested so college students attempt solving specific problems, aiming to increase the divergent production of ideas.

Palabras clave

Bisociaciones, creatividad, divergente, pensamiento, sinéctica.

Key words

Bisociations, creativity, divergent, synectics, thinking.

Datos de la investigación, a la experiencia o la tesis

Este artículo es resultado del proyecto "La estimulación del pensamiento divergente en el aula de clase a partir del uso de bisociaciones y procesos sinécticos de creación publicitaria". Fue financiado por la Universidad Jorge Tadeo Lozano.

Trayectoria profesional y afiliación institucional del autor o los autores

Profesional en Publicidad, Universidad Jorge Tadeo Lozano de Bogotá. Especialista en Gerencia de Mercadeo, Universidad Central. Magíster en Mercadeo Agroindustrial, Universidad Jorge Tadeo Lozano de Bogotá. Actualmente docente e investigador adscrito al Programa de Publicidad de la Universidad Jorge Tadeo Lozano. Miembro del grupo de investigación Publicidad: sociedad, cultura y creatividad. Miembro de la Red Latinoamericana de Investigadores en Publicidad – RELAIIP.

Referencia bibliográfica completa

Rodríguez-Martínez, G. (2013). Bisociaciones creativas, sinéctica y pensamiento divergente. (Artículo de reflexión derivado de investigación o de tesis de grado) Revista Q, 8 (15), 22, julio- diciembre. Disponible en: <http://revistaq.upb.edu.co>

Cantidad de páginas

22 páginas

Fecha de recepción y aceptación del trabajo

28 de mayo de 2013 – 6 de agosto de 2013

Aviso legal

Todos los artículos publicados en REVISTA Q se pueden reproducir en otros medios de comunicación sin ánimo de lucro, siempre y cuando se cite la fuente completa: tanto los datos del autor del artículo como de la publicación. En medios con ánimo de lucro se debe contar con la autorización expresa del autor; en tal caso se debe citar la fuente completa de la publicación original (incluyendo los datos del autor y los de la Revista).

Introducción

La creatividad es un componente de primer orden para el desarrollo personal y profesional de los individuos. Cada vez que se habla de procesos productivos, de resolución de problemas, de trazado de estrategias, de expresión, crítica y argumentación, fácilmente se relacionan las categorías que alimentan a la creatividad, desde la capacidad de análisis, síntesis y proposición, hasta la sensibilidad para detectar situaciones problemáticas y la capacidad para abordarlas desde diferentes perspectivas, sin pasar por alto variables del oficio creativo como la flexibilidad (habilidad para interrelacionar categorías conceptuales pertenecientes a campos del conocimiento en apariencia disímiles entre sí), el pensamiento divergente, la originalidad de las soluciones y la capacidad resolutoria de las mismas.

La capacidad para hacer relaciones, para asociar, para disgregar y reconfigurar, se ha tomado como referente teórico de primer orden para abordar el fenómeno creativo desde una perspectiva

cognitiva. Así, teorías como la asociacionista y la gestáltica dan cuenta del fenómeno creativo en función de la capacidad de hacer relaciones entre nociones que aparentemente son disímiles entre sí, con la diferencia de que los asociacionistas (encabezados por el investigador Mednick) se ciñeron a esgrimir que la sustancia de la creatividad residía en romper las clásicas jerarquías asociativas (asociaciones no remotas), propiciando el advenimiento de conceptos inusuales fruto de la combinación de ideas pertenecientes a campos diferentes,¹ mientras que los gestálticos (Wertheimer, Duncker, entre otros) arguyeron que el proceso creativo se ocupaba de reorganizar la información de manera tal que se pudiera obtener la resolución de un determinado problema. Desde esa perspectiva, la creatividad se instala como un ejercicio imaginativo que deriva su actividad en la capacidad de asociar, de combinar, de adaptar, de transformar, de reorganizar información, de semejantizar, etc. Como acotó Laignelet (2011, pág. 146), "La imaginación es fundamentalmente un *ars combinatoria* que consiste en recombinar, re-articular o religar datos para crear imaginariamente alternativas y variantes de forma divergente o generar nuevas fusiones de forma convergente, necesarias en todo proceso de transformación y metamorfosis".

Bajo esta óptica, se encuentra que las relaciones entre conceptos, que los nexos que se puedan tejer entre categorías del conocimiento que aparentemente están disgregadas entre sí, son inmanentes a los procesos creativos. No es un secreto que diversos teóricos de la creatividad esgriman técnicas y metodologías de pensamiento creativo cuyo sustento se encuentra en la relación forzada, en la flexibilidad creativa, en el extrañamiento y en la superposición de categorías conceptuales. Así, se definen herramientas de pensamiento como las que sugiere Edward De Bono (método estratal, provocación creativa, etc.), o modelos mucho más pragmáticos como el famoso mnemotécnico S.C.A.M.P.E.R.² de Bob Eberle (que en realidad fue una derivación de lo que Alex Osborn tituló "El arte de preguntar").³

Para cuando inició el siglo XX, Arthur Koestler definió la creatividad como la conexión entre diferentes marcos de referencia. Para el advenimiento de esa conexión, Koestler sugirió la inserción de tres momentos específicos dentro de los procesos creativos: una fase lógica, una fase intuitiva y una fase crítica. La recopilación de información y la definición puntual de los problemas suponen la primera fase, en tanto que el período de incubación de la idea (en el que procesos de tipo inconsciente urden una actividad creadora) se corresponde con la segunda; los análisis de los hallazgos creativos y su posterior convalidación se circunscriben al tercer momento.

De otra parte, William J.J. Gordon, fundador de *Synectics*, sugirió (por allá por la década de los sesenta) un modelo creativo sustentado en la formulación de cuatro tipos distintos de analogías, a saber, la personal, la directa, la simbólica y la fantástica. Este modelo creativo, denominado *sinéctica*,⁴ fue sintetizado por Gordon mientras asesoraba a un grupo de inventores de la firma Arthur D. Little, en Estados Unidos. Fundamentalmente los procesos sinécticos de creación abogan por la utilización de relaciones forzadas (o asociaciones remotas) de cara a una producción original de ideas.

¹ Desde la teoría asociacionista las jerarquías en forma de picos implican las clásicas relaciones, en tanto que las jerarquías planas posibilitan que se integren ideas provenientes de categorías del conocimiento que no guardan mayor afinidad.

² El método SCAMPER promulga la realización de 9 preguntas esenciales que resultan provocadoras en cuanto a la estimulación de ideas dentro del proceso creativo: ¿Qué se puede sustituir? ¿Qué se puede combinar? ¿Qué se puede adaptar? ¿Qué se puede magnificar? ¿Qué se puede minimizar? ¿Qué se puede maximizar? ¿Qué uso diferente se le puede dar a algo? ¿Qué se puede eliminar? ¿Qué se puede reorganizar? (Michalko, 2000, págs. 123-129).

³ Tal y como lo reseña Marín (1984, págs. 72 - 75).

⁴ Neologismo que significa "unión de elementos distintos y aparentemente irrelevantes" (Ricarte, 1999, pág. 176).

Tanto las bisociaciones como la sinéctica fundan su razón de ser en la estimulación del pensamiento divergente, categoría del pensamiento creativo que de manera esencial se apuntala en el hecho de redefinir los conceptos, de reestructurar información, de producir nuevas alternativas lógicas para la obtención de ideas novedosas. ¿Por qué no llevar esas metodologías de trabajo creativo al interior del aula de clase para alentar la capacidad creativa de los estudiantes, teniendo siempre de presente la resolución de un problema concreto que no se escape al campo disciplinar en el que se inscribe un determinado programa académico o asignatura? ¿Pueden acaso tejerse nexos entre algún modelo pedagógico constructivista, como el que alguna vez sugiriera Bruner (1998), y ciertas metodologías de pensamiento creativo que se centran en la producción original de ideas?

Esas preguntas llevaron al planteamiento de la investigación que tiene por nombre "La estimulación del pensamiento divergente en el aula de clase a partir del uso de bisociaciones y procesos sinécticos de creación", investigación adelantada desde el programa de Publicidad de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.⁵ En los siguientes párrafos se hace una relación pormenorizada de los principales componentes teóricos tomados en consideración y los resultados obtenidos con un primer grupo de sujetos de investigación, quienes tuvieron la oportunidad de resolver problemas específicos a partir de la aprehensión de herramientas de pensamiento concebidas para estimular la producción divergente de ideas.

Marco teórico

Bisociaciones y creatividad

En la obra *The act of creation* de Arthur Koestler (1969) se plantea que la creatividad implica la capacidad de bisociar, esto es, la facultad de relacionar ideas que no guardan una relación clara o evidente entre sí. El concepto bisociación está intrínsecamente relacionado con la perspectiva asociacionista de la creatividad, que a su vez encuentra nexos con la teoría gestáltica.⁶ De manera esencial, los asociacionistas (de quienes fueron pioneros por allá por la década de los sesenta los investigadores de la Universidad de Michigan, Mednick y Maltzman) expusieron que la creatividad encuentra su esencia en la capacidad de hacer asociaciones, siendo más creativas aquellas ideas que configuran relaciones entre conceptos aparentemente disímiles, dada la diferencia conceptual de los campos del conocimiento a los que pertenecen los elementos asociados. Mednick concluyó en sus investigaciones que mediante la búsqueda de asociaciones se encuentran nuevas combinaciones que resultan útiles: mientras más alejados conceptualmente hablando sean los elementos relacionados, mayor será la creatividad. El grupo de Mednick llegó a la conclusión de que los individuos pueden aprender a producir ideas originales si encuentran una apropiada estimulación. También pudieron demostrar experimentalmente que las posibilidades de solución están disponibles por medio de las asociaciones que se establezcan, que los estímulos significativos o no significativos presentados a los sujetos antes o durante los intentos de solución de problemas tienen un efecto en las asociaciones que siguen después, que cuanto más acentuado es el cambio de orden (más lejanía entre los elementos conceptuales), más creativo es el proceso.

Mednick y sus colaboradores demostraron también que existen dos planos para explicar las asociaciones, uno, el plano de las *jerarquías en forma de picos*, y otro, el plano de las *jerarquías planas*. Las personas con un perfil de asociación en forma de pico no hacen asociaciones inusuales

⁵ El número de registro interno de la investigación, otorgado por la Dirección de Investigación, Creatividad e Innovación de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano, es el 482-09-2012.

⁶ Más adelante se hará la relación entre el concepto «bisociación» y la teoría gestáltica de la creatividad.

sino que, por el contrario, replican las categorías y etiquetas conceptuales que comúnmente se manejan dentro de un determinado contexto social o cultural. En contraposición, las personas estimadas con perfil plano, abarcan de forma más fácil la información de que se dispone, permitiéndose hacer resignificaciones para posibilitar el advenimiento de asociaciones novedosas; la estructura plana es, en ese orden de ideas, la más propicia a la creatividad. A partir de estos estudios también quedó demostrado que el pensamiento asociativo es fundamento primordial del pensamiento creativo (Graña, 2003).

Las bisociaciones sugeridas por Koestler sin duda alguna caben dentro del modelo asociacionista anteriormente descrito, especialmente por la relación conceptual que guardan con las jerarquías planas. Así como la interconexión entre conceptos que aparentemente no guardan alguna relación es la substancia de las ideas que para los asociacionistas son tomadas como «creativas», así mismo lo es para los métodos creativos que apelan a las bisociaciones. Esta noción (la de valorar al producto creativo desde la unión de ideas aparentemente disímiles entre sí) fue sugerida por J.P. Guilford (uno de los pioneros de la investigación en desarrollo de la creatividad) cuando estableció la categoría «redefinición» como factor de primer orden para el desarrollo de la creatividad: “redefinición es la capacidad –poco común– de reacomodar ideas, conceptos, personas y objetos, transponiendo sus funciones, y utilizarlos e interpretarlos de maneras nuevas” (Ricarte, 1999, pág. 133).

Esta redefinición es, de hecho, una de las capacidades intelectuales divergentes según Guilford, junto a otras como la fluidez, la flexibilidad, la sensibilidad, la elaboración y la originalidad.⁷ Al cotejar estas capacidades, fácilmente se encuentran nexos entre ellas y las bisociaciones: por una parte, está la fluidez, que alude a la capacidad de producir ideas o asociaciones sobre un objeto o una situación (Guilford también la llama *fluidez ideacional*).⁸ La flexibilidad supone la capacidad de adaptarse con facilidad a cambios que se den en unas condiciones previamente dadas, reconocida por la habilidad que se tiene para hacer combinaciones de las clases de información.⁹ La elaboración, entendida como la facultad tendiente a reestructurar información obtenida durante el proceso creativo, junto con la sensibilidad, vista como la capacidad de definir y captar problemas como consecuencia de una *apertura* mental hacia el entorno (Ricarte, 1999, pág. 133), sin duda abonan en la producción de ideas divergentes, aportando en el establecimiento de las llamadas bisociaciones creativas.

Al tomar en consideración la capacidad intelectual divergente que Guilford bautizó con el término «redefinición», sale a flote la teoría gestáltica de la creatividad, que si bien tuvo algunos pilares en los postulados dados por Köhler y Koffka (a propósito de las leyes de la percepción), adquiere su dimensión neta en el terreno del pensamiento creativo desde los aportes venidos de autores como Wertheimer y Duncker.

⁷ Para juzgar una idea como original es importante relacionarla con ideas habituales; el grado de originalidad debe ser especificado estadísticamente tomando como referencia el número de veces que una misma idea se reproduce; en ese sentido, un criterio para determinar si una solución es original es que ella debe tener un cierto grado de improviso, de diferenciación, de ruptura de patrones con relación al grupo de respuestas que se toman como soluciones o ideas resolutivas precedentes (Barron, 1980). Guilford abordó el fenómeno de la originalidad desde dos perspectivas: la primera, fielmente relacionada con los postulados de Frank Barron, donde el concepto se entendía en función de una infrecuencia estadística, y la segunda, relacionada con el hallazgo de soluciones remotas (Romo, 1987, pág. 178).

⁸ El término aparece relacionado en el artículo escrito por J.P. Guilford *Creativity*, publicado en *The American Psychologist*, Vol. 5, Num. 9, 1950 (páginas 444-454).

⁹ La flexibilidad también supone una capacidad de involucrar nuevos enfoques sobre un objeto dado. Guilford hizo la distinción entre la flexibilidad espontánea de la flexibilidad adaptativa: la primera supone la introducción de una diversidad de conceptos dentro de un grupo de ideas venidas de situaciones indefinidas o pobremente estructuradas; la otra, la flexibilidad adaptativa, se relaciona con modificar un conjunto de ideas a fin de adaptarse a un nuevo contexto o marco situacional (Romo, 1987, pág. 188).

Desde la perspectiva gestáltica, el creador de soluciones se supedita a reorganizar elementos para generar la resolución del problema. En palabras de Rodríguez (2011), "las posibles ideas que ayudan a encontrar una solución imprimen una dirección y ayudan a las personas a romper con sus viejas formas de organizar una situación. La nueva manera de considerar el problema, la nueva reorganización es el llamado *insight*".

De otra parte, los gestálticos hicieron una distinción entre el pensamiento productivo y el reproductivo. El punto diferencial estriba en que durante los procesos creativos los individuos procesan información, bien desde la mera evocación de la misma, o también desde la relación de conceptos con el ánimo de producir nuevas ideas. Así, el pensamiento productivo sería aquel que se funda en la premisa de querer obtener un nuevo nexo, una nueva relación (en últimas, alguna bisociación). El pensamiento reproductivo, en la perspectiva de los teóricos gestálticos de la creatividad, conduce al terreno de las ideas que ya se conocen, sin ningún tipo de modificación en el enfoque, sin aplicación del pensamiento divergente y sin la posibilidad de aplicar conceptos inmanentes a la creatividad como la flexibilidad, la reorganización y la redefinición.

Las nociones pensamiento productivo y pensamiento reproductivo también fueron sugeridas por Wertheimer cuando se refirió a las categorías *comprensión estructural* y *memoria mecánica* (Graña, 2003). Para explicar estas nociones, Wertheimer tomó como punto de referencia algunos principios de la *gestalt* enunciados por Köhler y Koffka (que hoy por hoy hacen parte de las llamadas leyes gestálticas de la percepción).¹⁰ De manera específica, Wertheimer circunscribió el proceso creativo al modelo de la ley del cierre o la *pregnancia*, ley que, entre otras cosas, se afirma en que los seres humanos tienen una propensión natural a completar los ciclos inconclusos, esto es, a completar todo aquello que puede entenderse como inacabado, como proceso no finiquitado.¹¹ Desde la psicología gestáltica se explica que los estados de tensión experimentados por los individuos en buena medida están dados por no haber concluido ciclos en concreto, como terminar una labor específica, resolver un problema o satisfacer alguna necesidad, del nivel que sea. La distensión aparece una vez se ha cerrado el ciclo.¹² En esa lógica, un problema corresponde a una figura abierta y produce un estado de tensión que motiva a restablecer un equilibrio, esto es, pasar de una *figura abierta* a una *cerrada*.

Wertheimer, aparte de relacionar el proceso creativo a un conjunto de procedimientos tendientes a anular la tensión que suscita el hecho de saber que no se ha obtenido la solución de un problema en particular, instauró una serie de nociones que estarían inmersas dentro de los procesos de creación, y que en sí mismas fueron acuñadas como *operaciones estructurales*. Estas operaciones implican el acto de saber centrar la información (seleccionar datos y entender el contexto problémico al que se circunscriben), reestructurarla (ejercicio de redefinición, al estilo del pensamiento divergente), atender la proximidad o contigüidad (para efectos de encontrar

¹⁰ Las leyes de la *gestalt* guardan estrecha relación con la organización perceptual (Maisto & Morris, 2001, págs. 124-126). Los postulados esenciales de la teoría gestáltica de la percepción se centran en las tendencias innatas de la mente para hacer asociaciones por semejanza, contigüidad (proximidad), continuidad y simetría. Así mismo, la teoría gestáltica de la percepción involucra las leyes de figura-fondo, cierre o *pregnancia* y movimiento aparente.

¹¹ La ley del cierre efectivamente se centra en el hecho de querer completar lo incompleto. La noción «*pregnancia*» va más referida a la tendencia inmanente en el ser humano de querer perfeccionar lo imperfecto.

¹² Rollo May habla de la cualidad emocional del éxtasis cuando el creativo alcanza su punto máximo de iluminación (May, 1977). Por su parte, Mihaly Csikszentmihalyi (2008, pág. 16) alude a esta plenitud con el término «flujo», sustento de la experiencia óptima que vive una persona creativa cuando su reto o desafío lo lleva a utilizar plenamente sus habilidades.

relaciones), inspeccionar la cualidad de semejanza (producción de analogías) y culminar en una figura cerrada (obtener una solución que dé por terminado el ciclo inconcluso).¹³

La psicología de la *gestalt* hizo otro aporte importante al estudio de la creatividad, cuando sugirió que el conjunto de saberes y experiencias precedentes propios de la persona creativa podían tener efectos negativos dentro del proceso de creación. La idea de que la aplicación reiterativa de hábitos del pasado inhibe la resolución productiva de los problemas fue denominada *fijeza funcional* o *transferencia negativa* (Mayer, 1983, pág. 74).¹⁴ Duncker investigó sobre el efecto negativo que podían tener las experiencias pasadas en la búsqueda de soluciones a problemas concretos. Sus estudios implicaron que fuera tomada en cuenta la fijeza funcional en el estudio de los bloqueos mentales. Sin embargo, otros investigadores han demostrado que, dependiendo de la naturaleza del problema y de cómo se haga el procesamiento de la información dentro del proceso creativo, existe una *transferencia positiva* de las experiencias pasadas (Mayer, 1983, págs. 76-83), esto es, un eco favorable de los modelos de información arquetípicos¹⁵ dentro de la concepción y elaboración de una idea reveladora, innovadora.

Otto Selz sugirió una serie de nociones sustanciales con las que explicó el pensamiento creativo desde una perspectiva más estructural que asociacionista: si bien durante el ejercicio mental circunscrito a la producción de ideas se ponen de manifiesto las relaciones y las jerarquías que se pueden establecer entre diversas categorías conceptuales, la unidad del pensamiento se da más en función de la estructura que se gesta en las relaciones, que en las asociaciones mismas (Mayer, 1983, pág. 28). Para Selz, el pensamiento creativo, más que seguir una cadena de asociaciones (al estilo del pensamiento irradiante propio de la teoría de la cartografía mental), funda su esencia en completar o rellenar ese complejo estructural de relaciones que, por sí solo, no es garante de la obtención de la resolución de algún problema en específico. Los aportes de Otto Selz, como puede notarse, guardan una estrecha relación con los corolarios constitutivos de la teoría gestáltica de la creatividad, donde prima la reorganización de la información sobre las cadenas lineales de asociaciones.

La reorganización de la información y la nueva configuración de los datos¹⁶ que sugiere la teoría gestáltica, son nociones que encajan dentro de los procesos creativos que instauran metodologías que obligan a implementar relaciones forzadas, fruto de una selección azarosa que se hace de la

¹³ Estas operaciones deben estar siempre referidas al todo, sin perder de vista la forma, cuya determinante es el equilibrio, la coherencia y la pregnancia esencial del todo sensorial estructurado (Rodríguez Martínez, 2011).

¹⁴ Transferencia negativa fue el término dado por Bartlett (1958). Otra expresión utilizada para designar este concepto es *Einstellung* (término alemán que se refiere a actitud).

¹⁵ Los modelos de información arquetípicos son descritos por Edward De Bono en su obra *Pensamiento lateral* (1991). En la teoría del pensamiento lateral se estima que la esencia del pensamiento creativo estriba en la capacidad de reestructurar esos modelos. Un modelo arquetípico de información está constituido por la información que se requiere para entender un dato o concepto específico. De Bono utiliza el adjetivo «arquetípico» para designar el conjunto de definiciones conceptuales que se da a las personas desde unos mismos códigos y convencionalismos culturales. Quien redefine las categorías conceptuales, llegando a nuevos enfoques, alternativas definitorias, resignificaciones, etc., llegará a ideas novedosas, a una nueva perspectiva de aquello sobre lo que se ocupa un determinado proceso creativo.

¹⁶ Esta nueva configuración de datos supone la presencia de las «representaciones secundarias» que sugiere Perner (1994, págs. 20 - 21): a diferencia de las representaciones mentales primarias, que cumplen la función de establecer una relación con el mundo representado (la producción de una sensación, desde la perspectiva psicológica del término), las secundarias se *separan* de la realidad, llevando a razonamientos hipotéticos que nos inducen a pensar en causalidades o en consecuencias. Algunos autores aluden a *inferencia perceptual* para referirse al fenómeno: "llenar los huecos con lo que los sentidos nos dicen recibe el nombre de inferencia perceptual" (Garrison & Loredó, 2002, pág. 67).

información (o de parte de ella) durante la experiencia creativa. En efecto, el creativo que pretenda hacer nexos inusuales desde el uso de las metodologías creativas objeto de estudio de la investigación invocada en el presente artículo, propendiendo por consolidar conceptos creativos que sean coherentes con estrategias publicitarias, tendrá que saber encontrar el sentido en el que un dato guarda relación con otro, sabiendo interponer (desde el uso de la lógica) nociones conceptuales que permitan que la bisociación efectivamente logre satisfacer los objetivos contemplados en la definición del problema a resolver. Si se cotejan los métodos objeto de estudio de la investigación con algunas de las disposiciones teóricas propias del enfoque gestáltico, se podrían destacar las siguientes consideraciones:

1. La selección aleatoria de la información a usarse durante el proceso creativo fácilmente puede conducir a la producción de ideas divergentes, si los datos tomados pertenecen a categorías conceptuales disímiles. En ese orden de ideas, para que el producto creativo (bisociación) opere como resolución de un problema previamente planteado, requerirá de la comprensión estructural a la que aludió Otto Seltz y que fue tomada como punto de partida para la formulación de la teoría gestáltica de la creatividad.
2. Dado que la teoría gestáltica se ampara en la organización de información que originalmente está desconectada o disgregada, es evidente que al permitirse hacer las relaciones forzadas dentro del proceso creativo (atendiendo lineamientos estratégicos previamente establecidos) el creativo se ve obligado a concretar una solución desde la apropiada interrelación que haga de esos datos originalmente disgregados (implicándose con ello el apareamiento del *cierre* al que alude Wertheimer).
3. La transferencia negativa sugerida por Duncker tendría menores probabilidades de presentarse durante el proceso creativo, porque justamente las metodologías objeto de estudio la investigación acá reseñada están propiciando, de entrada, un nuevo enlace de la información, una perspectiva nueva para relacionar dos o más conceptos, desafiando en alguna medida los modelos de información arquetípicos (pilares del pensamiento vertical o convergente).

Sinéctica y creatividad

La sinéctica¹⁷ es un concepto original de William J.J. Gordon (fundador de Syntectics Inc.). Se define como una metodología de trabajo establecida para estimular el flujo productivo de ideas creativas, fundada en la idea de hacer conocido lo extraño y hacer extraño lo conocido (Prince, 1992, pág. 99). En esencia, un proceso creativo que aboga por la sinéctica busca que un grupo creativo específico encuentre asociaciones desde una serie de mecanismos operacionales que alientan las relaciones forzadas desde la implementación de analogías de diverso tipo. La inclusión de información evocativa es decisiva dentro de las sesiones de *brainstorming* que apelan a la sinéctica. Para entender esto, es necesario dejar en claro que la *información evocativa* supone todo el conjunto de ideas o conceptos que no guardan una relación clara o evidente frente a un tema que puntualmente se esté tratando (sería, desde la perspectiva asociacionista de Mednick, toda la información que originalmente está disgregada de alguna idea en concreto, pero que se integra de manera forzada a esas ideas cuando se llega al establecimiento de las jerarquías planas). Para decirlo de otra manera, sirve traer a colación varias técnicas de asociaciones forzadas, como el modelo de C.S. Whiting, referido a la elaboración de listas de palabras seleccionadas por azar que deben asociarse obligatoriamente con ideas previamente definidas, o la metodología que instauró Guy Aznar, consistente en "provocar un alejamiento aparente del

¹⁷ Esta palabra es un neologismo de origen griego (*syntecticós*). Etimológicamente, su significado remite a "unión de elementos distintos o disímiles" (Ricarte, 1999, pág. 176).

problema mediante una lista de palabras evocadoras sugeridas al azar" (Ricarte, 1999, pág. 177). Pero para explicar el modelo creativo de la sinéctica, nada más esclarecedor que las palabras de Marín (1984, pág. 102): "la clave última de esta técnica [la sinéctica] reside en relacionar cosas distantes. El secreto está en romper el bloqueo de cada idea, de cada realidad, en ir más allá de sus conexiones habituales, de las vías ya conocidas".

A la luz de esta información, resulta evidente la relación que existe entre las bisociaciones de Koestler y la sinéctica de Gordon, puesto que las dos están ancladas en la búsqueda de conexiones remotas como eje para la consolidación de ideas novedosas que redunden en la atención de un problema específico. Pero convendría aquí relacionar que, así como Koestler inscribió las bisociaciones como alternativa importante dentro de las sesiones *brainstorming*, Gordon puntualizó sobre la manera de poner en práctica la sinéctica, a partir del uso de generalizaciones, análisis, establecimiento de secuencias y uso de analogías.

El procedimiento amparado en las generalizaciones se sustenta en que las perspectivas más amplias¹⁸ conllevan al desbloqueo, especialmente cuando dentro del proceso creativo se experimenta la sensación de ya haber abarcado todas las posibilidades (Marín, 1984, pág. 102). Dentro de la metodología sugerida por Gordon se hace imperioso que los grupos creativos propongan ejemplos que se circunscriban a las perspectivas generales para luego sí encontrar nexos entre lo propuesto y la problemática en su dimensión exacta, suscitando alternativas útiles, ángulos inéditos, en últimas, producción divergente de ideas. Si se coteja la sinéctica con la teoría del pensamiento lateral, que se fundamenta en que la creatividad procede, en buena medida, de la reestructuración de los modelos de información arquetípicos, esto es, de la manera en que una misma cultura entiende un concepto como consecuencia de la articulación de otros conceptos, se encuentra que ella opera como un recurso que en efecto estimula esa lateralidad del pensamiento, pues se funda en el hecho de encontrar nuevas alternativas a partir de la redefinición de las categorías arquetípicas.¹⁹ De hecho, al revisar lo literalmente expuesto por Edward de Bono, resalta la idea de que lo que se busca con la sinéctica (e incluso con el uso de las bisociaciones) es idéntico a lo perseguido con el pensamiento lateral, en razón a que la reestructuración de los modelos (los gestálticos aludirían a una reorganización de la información) puede darse desde las relaciones forzadas de conceptos, donde la introducción del azar se vuelve una potencial técnica de estimulación creativa. "La función del pensamiento lateral es superar todas esas limitaciones inherentes al pensamiento lógico mediante la reestructuración de modelos y la evitación de la influencia de los arquetipos, ordenando la información en nuevas ideas" (De Bono, 1991, pág. 46).

Volviendo a los factores que hacen parte de los procesos sinécticos, debe acotarse que el análisis es otro de los insumos que apoyan el mecanismo de convertir lo extraño en familiar (Marín, 1984, pág. 103): la desintegración de un elemento en partes permite tener una aproximación diferente hacia el objeto analizado, posibilitando su entendimiento desde la inspección de sus partes y

¹⁸ Acá se está aludiendo en concreto a ver los problemas desde otros puntos de vista, apelando a una mirada más general que específica. Por ejemplo, no es lo mismo ver un abrelatas desde la perspectiva del utensilio de la cocina que verlo desde la perspectiva del concepto «abrir»; desde esta última perspectiva, el abrelatas fácilmente se asocia con objetos que se abren, como las conchas, las puertas, los libros, etc. (Marín, 1984, pág. 103).

¹⁹ La teoría del pensamiento lateral parte del precepto de que se debe desaprender lo aprendido para poder tener una nueva visión de las cosas. En ese sentido, las definiciones de las categorías tal y como aparecen, por ejemplo, en un diccionario, son arquetípicas, en tanto que están allí compiladas para que una misma cultura las entienda de la misma manera. La reestructuración de esas definiciones, es decir, definir una misma cosa desde nuevas categorías conceptuales, es la esencia del pensamiento lateral. En palabras de De Bono (1991, pág. 41), "la necesidad de reestructuración de los modelos en una fase dada para permitir la inclusión de un nuevo elemento es una característica del sistema de optimización que constituye la mente".

también a partir del discernimiento de cómo cada una de ellas encaja en el todo (valga decir que mediante este tipo de análisis estructural también se logra convertir extraño lo familiar). Acá sale a relucir un concepto de especial relevancia dentro de las teorías explicativas de la producción divergente de ideas: la perspicacia. Tal y como lo sugiere De Bono (1991, pág. 43), la perspicacia está dada por la capacidad más bien constante de una persona de reorganizar y reestructurar información para así obtener una nueva mirada sobre una cosa o idea. De allí se desprende, precisamente, la expresión *visión perspicaz*, que, sin duda, es la apuesta del trabajo creativo que apela a la sinéctica.²⁰

Con respecto al establecimiento de una secuencia que redunde en una incubación²¹ productiva de ideas, lo que desde la sinéctica se sugiere es que el modelo de pensamiento implique la irracionalidad, la ruptura de las reglas y el uso de relaciones forzadas, todos ellos factores que, en un momento del proceso creativo, adquieren relevancia y coherencia conceptual para la resolución del problema que se está tratando. De hecho, uno de los propósitos de las investigaciones hechas sobre la sinéctica ha consistido en establecer la manera en que los datos disgregados y aparentemente irrelevantes e inconexos logran afincarse dentro de la estructuración de una solución: "la tenaz búsqueda y persecución insistente, casi obsesiva, de la escuela sinéctica, es descubrir el modelo al que se ajusta la conducta del creador, los pasos por los que va transitando la mente para arribar al momento feliz de alumbrar el producto esperado" (Marín, 1984, pág. 103).

Mecanismos del proceso sinéctico

Para operacionalizar la esencia del modelo sinéctico de creación (hacer extraño lo conocido y hacer conocido lo extraño), se sugiere la búsqueda de diversas perspectivas sobre el tema que se esté tratando, apelando a cuatro tipos de analogías, a saber, la personal, la directa, la simbólica y la fantástica (Ricarte, 1999, págs. 185-186). Tom Alexander (1992)²² hizo alusión a las típicas sesiones de trabajo creativo de tipo sinéctico, planteando etapas de trabajo que iniciaban con la definición del problema (problema dado). De allí se saltaba a enfoques limitados del problema (problema comprendido) de manera tal que se gestaran discusiones que luego tendrían una mayor riqueza en cuanto a productividad creativa fruto de la formulación de preguntas evocativas por parte del moderador, todas ellas esenciales para que los participantes tuvieran nuevos puntos de vista, posibilitando la generación de ideas alternativas. Acto seguido, se ingresaba al terreno de las analogías, en donde fundamentalmente se solicitaban las cuatro variantes de analogías ya mencionadas.

Conforme a la explicación que da Alexander (1992), resulta supremamente decisiva la injerencia del moderador para propiciar lo que en sinéctica se denomina *intervención evocativa*, por lo que su manera de direccionar la sesión creativa necesariamente tendrá eco en las aportaciones que resulten de ella. En últimas, se trata de propiciar asociaciones desde el uso de analogías, unas más directas (implicando, en todo caso, el encuentro con una bisociación), otras relacionadas con

²⁰ De Bono diferencia perspicacia de ingenio por la constancia en la reestructuración de la información: si las reordenaciones son más bien permanentes se habla de perspicacia, si son transitorias suponen la presencia del ingenio (permanencia o transitoriedad en cuanto a si el sujeto creativo permanente o esporádicamente se permite hacer las reestructuraciones con un sentido estructural que redunde en resolución efectiva de problemas).

²¹ La incubación es uno de los momentos más importantes dentro del proceso creativo. Antecede al momento denominado por muchos «iluminación». En este párrafo debe asumirse más como sinónimo de «generación de ideas».

²² El artículo de Alexander fue publicado originalmente en *Fortune*, 1965, 72 (2), págs. 165-168, 190, 193-194.

una personificación de alguna idea tratada, y otras que definitivamente suponen las relaciones forzadas (lo que para Csikszentmihalyi es ingrediente *sin ecuanon* de la flexibilidad creativa).²³

El cuarto tipo de analogía vinculada al proceso sinéctico de creación se fundamenta en la proyección de sueños y deseos sobre la problemática que se esté tratando (Marín, 1984, pág. 106). Todas las fantasías de las personas, sus deseos más intensos, ligados a la posibilidad imaginaria de que no existen límites, de que todos los medios están a disposición y que todo se puede hacer, se involucran en la aplicación de la sinéctica. En ese orden de ideas, resulta fácilmente comprensible por qué el método sinéctico se relaciona con la sublimación sugerida por Freud, puesto que desde el psicoanálisis la creatividad y el arte implican la concreción de un deseo (Ricarte, 1999, pág. 186).²⁴ De hecho, tal y como lo reseña Marín (1984, pág. 107), "toda confianza de Gordon en el poder metafórico, en la capacidad de la analogía para multiplicar las posibilidades creadoras, reside en su esperanza de estimular el subconsciente, en ponerlo en juego". En ese sentido, no resulta extraño toparse con una pregunta como "¿cómo desearíamos, en nuestra fantasía más loca, que funcionara este cierre?" (Gordon, 1992, pág. 90), cuando en una sesión creativa llevada a cabo en Synectics se tenía que solucionar un problema consistente en inventar un cierre a prueba de vapor para trajes espaciales.

Si bien acá se hace manifiesta la presencia del deseo desenfrenado como detonador de un determinado flujo de ideas, hay que acotar que la analogía fantástica también puede ser asumida desde la sinéctica como la negación de lo que existe y la formulación de todo tipo de transformación de la realidad (a partir del placer que se experimenta al tener todas las posibilidades y ninguna restricción). Marín (1984, pág. 106), si bien sugiere que la analogía fantástica dentro del modelo sinéctico busca que se proyecten los sueños y los deseos de las personas, le apunta a una búsqueda inusitada de asociaciones desde la aplicación de juegos en donde se debe revertir la realidad: "Con frecuencia se juega a lo que parece puro despropósito, lo que pudiera considerarse como el mundo al revés. Imaginemos que no existe la ley de la gravedad. Neguémosla. En definitiva, los grandes inventos han nacido un poco a contracorriente. Apuntaban a soluciones que en aquel momento parecían imposibles".

Las bisociaciones y la sinéctica dentro del proceso creativo

Diversos autores coinciden en que los procesos creativos atraviesan una serie de etapas, momentos que tienen sus propias características y que, sumados entre sí, constituyen el proceso como tal. Es frecuente encontrar como primer referente de este tema a Wallas²⁵, quien definió el proceso creativo desde la vivencia de cuatro etapas a saber: preparación, incubación, iluminación y verificación. De manera esencial, el postulado de Wallas se centra en que de una fase de sintetización, apropiación del problema y acopio de información relevante (preparación), se pasa a un estado (incubación) en el que la persona creativa (o grupo) toma distancia del problema, aislándose de él y colocando la mente en otros asuntos diferentes a la cuestión que le compete al

²³ Mihaly Csikszentmihalyi (1996, pág. 83) recoge varios aspectos constitutivos del pensamiento divergente. En primer término, pensar de manera divergente lleva consigo la posibilidad de llegar a una solución no convenida; de otra parte, supone fluidez, o capacidad para generar una gran cantidad de ideas. También implica la flexibilidad, entendida como la relativa facilidad para pasar de una perspectiva a otra.

²⁴ En la obra de Sigmund Freud *Múltiple interés del psicoanálisis* (1913) se hace explícita la relación entre los deseos sexuales reprimidos de los artistas y sus producciones creativas: "El artista busca, en primer lugar, su propia liberación, y lo consigue comunicando su obra a aquellos que sufren la insatisfacción de iguales deseos". En ese orden de ideas, se hace presente el mecanismo psicológico de la sublimación, donde los deseos hedonistas y eróticos pasan del plano repulsivo a una categoría *sublime*, esto es, al terreno de lo moralmente valorado en sociedad.

²⁵ Wallas, G. (1926). *Art of thought*. Nueva York: Harcourt Brace.

proceso creativo; posteriormente se pasa a una fase en la que se obtiene la deducción clave,²⁶ deducción que, en sí misma, es el detonante del advenimiento de la solución (iluminación); por último, se procede a hacer una constatación de si la idea efectivamente tiene la capacidad resolutoria y si en verdad puede catalogarse como una innovación, como una solución portadora de elementos originales (verificación).

La proposición hecha por Wallas fue cuestionada en razón a que sus cuatro estadios fueron decantados a partir de técnicas introspectivas de investigación. Si bien desde la narrativa de sujetos de investigación abocada a describir cómo se piensa durante la búsqueda de la resolución de un problema específico se obtienen hallazgos importantes de cara a la definición de momentos críticos dentro de los procesos creativos, diversos autores lograron complementar esta aportación, como McKea y Doyle (1970) o Henri Poincaré (1913).²⁷ Al tomarse en consideración la aportación hecha por este último (citado por Ricarte, 1986, pág. 65), queda claro que hay una primera instancia de preparación dentro del proceso creativo, seguida de dos fases, una de iluminación y otra de verificación; esta estructura se hace equiparable al modelo de Wallas, donde en el final de la etapa de incubación se da la súbita irrupción del *insight*, elemento deductivo neurálgico del período de iluminación.²⁸

Cuando Osborn sugirió el proceso creativo por etapas (1953, pág. 77 y 100) aludió a las fases del hecho, de la idea y de la solución; en la primera, reluce la determinación y la definición del problema; en la segunda, la producción de ideas y el perfeccionamiento de las mismas; y, en la tercera, la valoración final de las soluciones y una escogencia final del producto creativo resolutorio.

Diego Parra Duque, investigador colombiano en el tema de la creatividad, ofrece un modelo en el que instauro la presencia del bloqueo como una posible etapa dentro del proceso creativo. Según Parra (2003, págs. 128-130), se parte por la definición del problema. La *exploración del problema* es una fase que, aunque parece sencilla, puede llegar a ser complicada para muchas personas; luego viene un proceso premeditado a través del cual se sigue observando el problema, para encontrar soluciones que sean diferentes de las convencionales. En esta fase, lo más importante es buscar el bloqueo de manera consciente e intencional, y es la más difícil de sobrellevar al principio. Por lo general, el individuo tiende a detener el proceso cuando se acerca la fase de *bloqueo*, que se identifica por una sensación de frustración. A esta segunda fase se la ha denominado *sobre-exploración*, porque se basa en un esfuerzo adicional hasta sentir que se está en momento de bloqueo. Luego aparece la tercera fase: el *bloqueo*.²⁹ Al principio, cuando no se

²⁶ Esta deducción clave es lo que en la teoría gestáltica de la creatividad se denomina *insight*. Tómese en consideración que el término deriva de los postulados de Otto Selz: la reorganización de información (con sentido) que estructura una idea, una solución, es el llamado *insight creativo*. El término se le debe al alemán Köhler (uno de los autores de las leyes gestálticas de la percepción) quien realizó experimentos durante la primera guerra mundial con monos superiores (Ricarte, 1999, pág. 201). En su célebre experimento en el que uno de los monos dedujo que para alcanzar una banana colgada en el techo había que juntar una serie de cajas para poderlas usar a manera de escalera, Köhler introdujo la noción de la *intuición*, en alemán *Einsicht* (en inglés, *insight*).

²⁷ Tal y como lo describe Mayer (1983, págs. 64-65).

²⁸ Esta irrupción es refrendada por Morris y Maisto (2001, pág. 177) cuando aluden al *insight* como la *integración súbita* de los elementos de una situación, integración que supone la consecución de la deducción clave que conlleva a la solución de un problema.

²⁹ El bloqueo creativo ha sido desarrollado ampliamente en diversos estudios hechos sobre creatividad, y no solamente tendría que entenderse como una fase dentro del proceso creativo sino también como el conjunto de factores que inhiben el advenimiento de soluciones creativas. Así, autores como Alvin L. Simberg (1992), o S.J. Parnes (1980, pág. 158) identifican los bloqueos, clasificándolos en perceptuales, culturales y emocionales: los primeros están relacionados con la dificultad para aislar los problemas, para saberlos definir e imputar diversos puntos de vista sobre

está acostumbrado a los bloqueos, se experimenta una especie de rabia contenida y caos mental, que es la esencia misma de esta etapa. Una vez se alcanza el bloqueo, es importante cambiar radicalmente de actividad, incluso descansar por un breve lapso. Cuando se genera el bloqueo de manera consciente, lo que se hace es delegar la solución del problema al inconsciente, que puede propiciar resultados ricos en alternativas y soluciones. Aquí es donde comienza el proceso de *incubación* de la idea.

La acción de incubar se relaciona con procesos que ocurren de una manera oculta, en el plano inconsciente. Así, para experimentar la incubación es importante tener un tiempo prudencial en el que el sujeto creativo pueda abandonar el problema y luego volver a él. Este hecho remarca que cuando se trabaja con demasiada presión de tiempo (plazos de tiempo demasiado cortos) es está contraviniendo lo que muchos expertos han considerado esencial dentro de los procesos creativos: el aislamiento del problema luego de las fases de sobre-exploración y bloqueo.³⁰ Guy Claxton (1997) en su obra *Cerebro de liebre, mente de tortuga*, hace una pormenorizada explicación de por qué es importante, para ser más productivos en términos creativos, aislarse, holgazanear, dejar por un momento la concentración en niveles extremos, etc. Habla de un «pensamiento lento», concepto que se refiere a lo que para otros es el momento de incubación desde la utilización de la mente inconsciente. De esta manera, “cuando la mente afloja el ritmo y se relaja, automáticamente reaparecen otras formas de conocimiento. Si este cambio de estado mental tiene lugar –y sólo en el caso de que tenga lugar– resultarán ciertamente útiles diversas estrategias de pensamiento” (Claxton, 1997, pág. 31).

No es ningún secreto que en los procesos creativos se ponga siempre de presente la actividad *oculta* que supone la función del plano inconsciente. En esencia, un sustento de esto se centra en el hecho de que al abandonar el problema y centrar la atención sobre otro foco se estimula la posibilidad de los nexos divergentes como consecuencia de un cambio en el *switch* en términos de entramados neuronales. Sin entrar a revisar investigaciones de corte neurofisiológico (que se escapan a la perspectiva teórica desde la cual se abordó la investigación que derivó en este artículo), conviene hacer mención de que muchos de los momentos de la denominada inspiración (el momento del *insight* creativo) implican ciertas alteraciones verificables en la actividad cerebral: por ejemplo, cuando la mente humana se libera del control ejercido por las áreas frontales del cerebro (responsable en buena medida de la racionalidad) se potencia con significancia la actividad creativa (Montañés, 2011, pág. 423). Tal vez la mejor manera de referirse al fenómeno (para mantenerse en la perspectivas teóricas asociacionista y gestáltica) sea mediante la evocación de postulados psicodinámicos³¹ de la inteligencia: Freud, quien puso de relieve la presencia del inconsciente, sentando desde allí las bases del psicoanálisis, explicó cómo muy por debajo del plano consciente se dan una serie de procesos mentales enraizados en la satisfacción de los deseos y la experimentación del placer. Así, se contraponen los planos inconsciente, preconscious y consciente, donde el último supone un conjunto de ideas, pensamientos y sentimientos de los que (sobraría decirlo) se tiene consciencia, a diferencia del plano preconscious, constituido por el influjo de información que puede recordarse con

este; los culturales están dados por una serie de prejuicios y creencias venidas de la cultura que obstaculizan el advenimiento de las ideas originales; los emocionales se centran más en valores psicológicos de las personas, donde la inseguridad se convierte en el eje de la improductividad creadora.

³⁰ Varios autores aluden al concepto «pensamiento paralelo» cuando quieren referirse al salto que las personas hacen de una actividad mental a otra paralela con el ánimo de favorecer las perspectivas creativas para la primera actividad.

³¹ Los conceptos psicodinámicos encuentran que la conducta humana es un producto que resulta de la dinámica que se hace presente en el plano intrapsíquico de la persona, a menudo fuera de su consciencia (Maisto & Morris, 2001, pág. 407).

facilidad.³² De hecho, desde hace muchas décadas, se ha planteado la idea de que la creatividad está anclada a una lúdica relacionada con el inconsciente, lo que en últimas se puede explicar como la vivencia de funciones preconscientes que se afectan por la interacción de procesos inconscientes.³³

Para entender la postura de Freud se hace indispensable distinguir los procesos mentales primarios de los secundarios: la combinación de ideas para producir conceptos no deja de ser la satisfacción de un deseo (proceso primario), en tanto que los mecanismos adaptativos de la persona conllevan a que sea coherente con una determinada situación (proceso secundario). Así, los procesos mentales primarios están determinados por el *principio de placer*, y los secundarios por el *principio de realidad* (Bolton, 1978, pág. 258).³⁴ Desde esa perspectiva, se pueden relacionar las fases del proceso creativo con estos dos tipos de procesos mentales: se corresponderá con la fase de incubación la instauración de las asociaciones de tipo inconsciente que en la óptica psicodinámica provendrían, por ejemplo, de la ensoñación, del onirismo (procesos mentales primarios), en tanto que estará ligada a la fase de verificación la adecuación de las ideas a los problemas planteados (procesos mentales secundarios). Como es de suponerse, dentro de la etapa de incubación es en donde son bienvenidas todas las asociaciones remotas y todas las ideas, más allá de su potencial circunscripción al problema que deben atender. Así, el *principio de placer* se hará manifiesto en razón a que se advierte un advenimiento de fantasías desprovistas de razón; de otra parte, el *principio de realidad* ingresa al proceso creativo justo cuando toca cotejar las ideas en el marco del problema.

Las bisociaciones y la sinéctica en la lluvia de ideas

Las metodologías de trabajo creativo que se sustentan en las relaciones forzadas le apuntan a la estimulación del pensamiento divergente, obligando a las personas creativas a asociar conceptos disímiles de manera tal que se obtenga una solución definida por el forzamiento de la relación. La utilización de estas técnicas suele darse justo después de que se ha definido con claridad el problema y cuando conviene no sólo sugerir nuevas miradas sobre el mismo, sino también aportar en lo concerniente a la proposición de alternativas, ideas, posibles soluciones, etc.

Indudablemente, la aprehensión de las metodologías bisociativas y sinécticas reclama del sujeto creativo una capacidad de análisis lógico, de estructuración conceptual y síntesis, para que las asociaciones forzadas efectivamente adquieran un sentido resolutivo. Duncker relacionaba esta capacidad con la necesidad de toparse con la función que los elementos vinculados dentro del proceso creativo deben cumplir para resolver de manera efectiva un determinado problema (Mayer, 1983, pág. 92).³⁵ Acá se hace necesario vincular la teoría del significado: si la concepción

³² La relación entre el estado preconsciente y la creatividad encuentra un telón de fondo que le permite germinar: las asociaciones remotas planteadas por los asociacionistas. En palabras de Kubie (1980, pág. 129), "el libre juego de los procesos preconscientes concurrentemente cumple dos funciones: suministra una corriente incesante de datos antiguos que se organizan en nuevas combinaciones de conjuntos o de fragmentos, partiendo de las analogías, y continuamente ejerce una influencia selectiva no solamente sobre las libres asociaciones, sino también sobre los mínimos detalles de la vida, del pensamiento, de los desplazamientos, de las palabras, de los sueños, y, en fin, sobre cada instante de la existencia".

³³ Por ejemplo Sachs (1942), quien hizo alusión a esta idea (*The creative unconscious*, Cambridge Mass. U.S.A.).

³⁴ Bolton, en su obra *Introducción a la psicología del pensamiento*, relaciona a Kris (1953), quien propone que en toda actividad creativa el ego cumple con una función controladora de los procesos primarios. "Regresión al servicio del ego" fue el término que adoptó Kris para aludir a la capacidad de acceder al plano inconsciente sin sumergirse en él. Esto se explica desde la instauración del onirismo y del humor dentro del proceso creativo como puente entre la información inconsciente y la funcionalidad del ego.

³⁵ Mayer también hace alusión a la trascendencia que tiene la dirección (o sentido) que debe dársele a la información para

del pensamiento gestáltico reside en establecer la manera en que cierta información originalmente dispersa debe reorganizarse para producir soluciones, la teoría del significado lleva inmanente el hecho de establecer cómo la información contenida en la memoria del creativo se relaciona con el problema dado; en otras palabras, se trata de descubrir las relaciones externas entre los elementos y los esquemas lógicos (Mayer, 1983, pág. 92). Bartlett (1958) habló de hacer *encuadres* apropiados de la información que se tiene, de buscar esforzarse en función de atribuir significado luego de "conectar algo dado con algo distinto".

Las destrezas que se requieren para que tanto las analogías que se producen desde la sinéctica como las asociaciones remotas que se derivan de las bisociaciones adquieran un valor resolutivo se encuentran enraizadas en los procesos cognitivos, esto es, en el aprendizaje (interacción con los elementos de la realidad humana mediante el empleo de representaciones significativas), la memoria (registro y evocación de las representaciones significativas), la imaginación (combinación y distorsión de las representaciones significativas) y el razonamiento, entendido como la exploración y evaluación que se hace de las representaciones significativas (Mastrodoménico, 1991).

Pero más allá de querer hacer una explicación pormenorizada del mecanismo cognitivo operante en la distinción, selección, transformación y valoración de la información que en sí misma es materia prima dentro del proceso creativo, conviene situar a la sinéctica y a las bisociaciones en los puntos del proceso creativo en dónde tienen relevancia, esto es, desde el modelo de Diego Parra Duque (2003), en la sobre-exploración y en el momento de desbloqueo e incubación:³⁶

1. En la fase de sobre-exploración: la naturaleza misma de esta fase del proceso creativo invita a la práctica de las analogías sinécticas y del uso de bisociaciones, puesto que la sobre-exploración es ese momento en el que el sujeto creativo necesita reformular el problema, producir nuevas perspectivas alrededor del mismo, generar hallazgos y posibilitar asociaciones y supuestos remotos que aporten al advenimiento de deducciones tipo *insight*. Parra (2003, pág. 131) sugiere que este momento del proceso debe producir más dispersión que concentración, en el sentido de liberar las definiciones arquetípicas y consolidar nuevos sistemas de información³⁷ que permitan redefinir la situación entendida o definida como problemática (o que reclama de alguna producción creativa). Si se coteja la sustancia conceptual que define a la sinéctica y a la creatividad bisociativa, no resulta difícil encontrar su pertinencia para con la fase de sobre-exploración: las relaciones forzadas a que obligan las bisociaciones, las analogías que se sugieren dentro del proceso creativo sinéctico, precisamente asistirían esa intención del creativo por generar una redefinición, una reestructuración de información.
2. En la fase de desbloqueo e incubación: la saturación en la búsqueda de redefiniciones aunada a un estado de frustración pondrían en evidencia la presencia del bloqueo (Parra, 2003, pág. 131). De manera fundamental, los bloqueos creativos son entendidos como

poder reestructurar un problema de cara a facilitar el advenimiento del *insight*.

³⁶ Polya, en su obra *How to solve it* (1957) expone cuatro pasos que resultan ser análogos a los planteamientos de Wallas y Parra: en primera instancia, presenta la *comprensión del problema*, seguido de una *elaboración de un plan* (donde el sujeto se apropia de su conocimiento y experiencia para encontrar claves para la solución y maneras de redefinir el problema); posteriormente hace apareamiento la *puesta en marcha del plan*, seguida de una etapa de reflexión, en el que se hace un esfuerzo por comprobar la validez de la idea, donde inclusive se revisa si esta encaja (con ciertas modificaciones de ser el caso) con otros problemas que se tengan de presente (Mayer, 1983, pág. 65).

³⁷ Acá debe entenderse la definición arquetípica en el sentido asumido dentro de la teoría del pensamiento lateral de Edward De Bono.

instantes durante el proceso creativo donde aparentemente no se encuentra una salida, esto es, donde no resulta del todo clara la ruta a seguir para concretar una idea.³⁸ Si se toma en consideración que las recomendaciones que se hacen en el sentido de desbloquear los bloqueos se centran en la idea de cambiar radicalmente de actividad alejándose de manera sistemática del problema, alentando de esta manera una incubación de tipo *inconsciente*, podría suponerse que dicho alejamiento (o distracción) en sí mismo es un aplicativo sinéctico y bisociativo. Expónganse a continuación dos argumentos contundentes: en primer lugar, colocar en el primer plano de la atención otras nociones que no se refieren al problema tratado se hace con el ánimo de encontrar nuevos nexos (entre el problema y los nuevos focos de atención)³⁹; en segundo término, el acto de olvidarse por un momento del problema supone para muchos que en el plano inconsciente sigue dándose actividad asociativa en el marco de la resolución buscada.

Resultados

Método bisociativo cadáver exquisito

Al revisar la sistematización del problema de investigación, esto es, el establecimiento de objetivos específicos que aportan a la resolución del objetivo general, el estudio acá reseñado puede categorizarse como exploratorio, dada la poca cantidad de investigación que se ha hecho en cuanto al uso de bisociaciones y procesos sinécticos de creación dentro del aula de clase. Así mismo, esta investigación se puede tomar como correlacional, en virtud de que entran en juego una serie de variables independientes (los métodos bisociativos y sinécticos) que tienen un determinado efecto en una variable dependiente (la producción de ideas divergentes). Esta interdependencia se quiso cotejar en la investigación, complementándose con una descripción de conjuntos homogéneos de fenómenos (los diferentes procesos creativos que apelen a uno y otro método sinéctico o de bisociación); en ese orden de ideas, la investigación se entiende como correlacional y, al tiempo, descriptiva: si bien se pretendió establecer la relación causal que tienen los métodos sinécticos y bisociativos con la producción divergente de ideas dentro del aula de clase, se propugnó por describir cómo es la vivencia de los diferentes procesos creativos, utilizando criterios sistemáticos que destacaran los elementos esenciales objeto de la investigación.

Tomando en consideración el objetivo central de la investigación, se estableció que el diseño metodológico implementado fuese del tipo cuasi-experimental multi-grupo,⁴⁰ dado que las diversas técnicas sinécticas y bisociativas fueron experimentadas por diversos grupos de estudiantes, posibilitando hacer comparaciones entre uno y otro método.

³⁸ Como es de suponerse, no necesariamente en todos los procesos creativos se vivencia esta fase, pues podrá suceder que los sujetos dedicados a encontrar la idea resolutoria original lleguen a su deducción tipo *insight* en el momento mismo en que antepusieron un modelo sinéctico o bisociativo. Ello será relativo a factores como la dificultad que reviste el problema, la capacidad de procesamiento cognitivo de las personas, el entorno donde se desarrolla el proceso creativo, entre otros.

³⁹ Evidenciándose más un proceso deductivo de tipo consciente.

⁴⁰ Tal y como lo describe McGuigan (1984), "el procedimiento para aplicar un diseño multi-grupo (esto es, un diseño con más de dos grupos) a cualquier problema sería el de seleccionar distintos valores de la variable independiente y asignar un grupo de sujetos a cada uno de los valores".

La selección de los sujetos de investigación estuvo mediada por la determinación *a priori* de una población definida por criterios de inclusión tales como pertenecer al programa de publicidad de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano en calidad de estudiante y haber cursado un nivel de créditos específico que garantizara ya haber cursado (o estar cursando) la asignatura denominada *Procesos creativos publicitarios*. La selección de estos criterios para la definición de la población obedeció a que el problema que se tomó como punto de partida en las pruebas fue eminentemente publicitario, ello en razón a que el objetivo general de la investigación consistió en establecer en qué medida el uso de bisociaciones y la vivencia de procesos sinécticos de creación estimulan el pensamiento divergente dentro del aula de clase cuando se trata de idear mensajes publicitarios. Para efectos de establecer los grupos de estudiantes, se seleccionó una muestra a conveniencia de cursos que estuvieran conformados por estudiantes que cumplieran los requisitos ya expresados, de manera tal que un total de seis cursos participaron de las pruebas.⁴¹

Para efectos de analizar los resultados, se definió un modelo de evaluación fundamentado en tres criterios, a saber: 1. Originalidad de la idea por contraste: se compararon las soluciones dadas por los sujetos con otras soluciones que, habiendo sido hechas con anterioridad en un ámbito profesional, fueron juzgadas dentro de ese ámbito como originales; 2. Originalidad por el uso de retórica: puesto que se trataba de una solución en el marco de la elaboración de un mensaje, se revisó si cada resultado apeló a un lenguaje retórico, indicador válido de creatividad en el campo de la comunicación; 3. Resolución del problema: cotejo de las ideas con el problema planteado.

A continuación se relacionará el resultado obtenido en términos de producción divergente de ideas por mediación del método bisociativo concebido en la segunda década del siglo XX por los surrealistas, y que tiene por nombre *cadáver exquisito*⁴².

El juego del *cadáver exquisito* es citado por autores como Michael Michalko (1998, pp. 170-171), Alastair Brotchie (1995), Patrick Waldberg (1965, pp. 93-95) y Matthew Gale (1997, p. 225) entre otros: el *cadáver exquisito* es una técnica que utilizaron los artistas surrealistas para generar combinaciones conceptuales en el arte. El nombre *cadáver exquisito* surge de la combinación extraña de palabras producto de la primera frase obtenida de la utilización del método: *Le cadavre - exquis - boira - le vin - nouveau* (y el cadáver exquisito beberá el vino nuevo). El método, que está basado en un juego francés llamado *petits papiers* y en uno inglés llamado *consequences*, fue empleado por André Breton y Marcel Duchamp, entre otros. Esta técnica creativa también se puede implementar con dibujos: cada participante hace un gráfico sin que los demás lo puedan ver. Luego, se reúnen todos los dibujos en una única composición, de manera tal que todas las aplicaciones gráficas de cada participante quedan integradas en un sólo dibujo, hecho que posibilita una creatividad azarosa donde los resultados suelen ser extrañas combinaciones y asociaciones (la inmensa mayoría de tipo bisociativo).

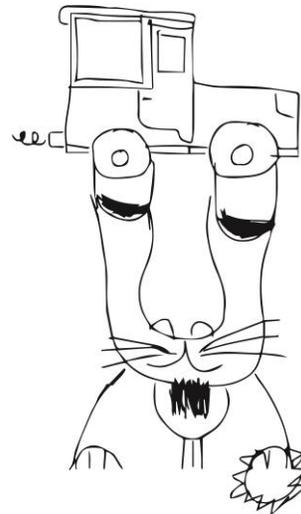
En el marco de la investigación, los sujetos experimentaron con esta particular técnica de creación para luego generar ideas resolutivas de un problema específico.⁴³ Dos grupos diferentes fueron seleccionados para este propósito, de manera tal que en dos aulas de clase se practicó el ejercicio

⁴¹ De manera exacta, participaron un total de 91 estudiantes en las pruebas.

⁴² Para cuando se escribió este artículo, se habían hecho únicamente las pruebas con el método bisociativo del *cadáver exquisito*. Otras técnicas bisociativas que serían implementadas más adelante fueron el método *Morphing* (que se funda en la idea de deformar una imagen seleccionada azarosamente de manera tal que pueda luego acoplarse o relacionarse con un problema planteado) y la sinéctica propiamente dicha.

⁴³ La realización de estas pruebas (*cadáver exquisito*) contó con la coordinación y el apoyo de la estudiante Andrea Catalina Vega Ortiz, perteneciente al programa de estudiantes semillero del programa de Publicidad de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano (Período académico I/ 2013).

creativo. Los dibujos que a continuación se presentan son cadáveres exquisitos realizados por los estudiantes. En ellos se aprecian combinaciones insólitas, como un arlequín que sobre su cabeza tiene una ciudad, o un gato cuyos ojos son las ruedas de un automóvil.⁴⁴

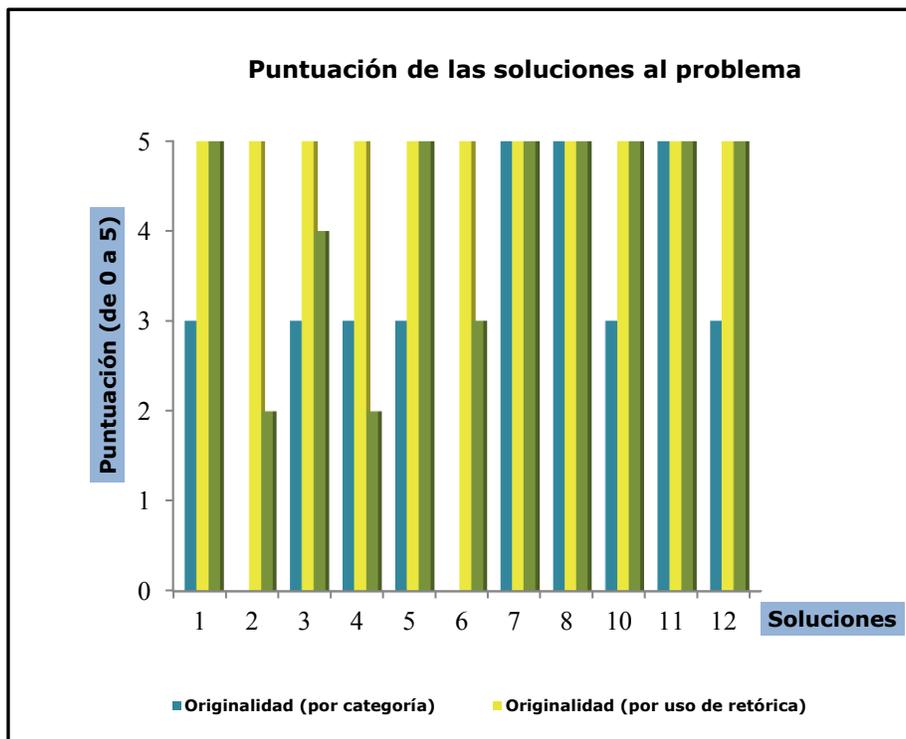


Sin duda, la ruptura de las jerarquías asociativas en forma de picos (fundamento teórico de la teoría asociacionista de la creatividad) se logra con la implementación de esta metodología creativa, propiciando, además, el advenimiento de las bisociaciones.

Como ya se había anotado, con base en estas bisociaciones los estudiantes debían resolver un problema específico. Los sujetos produjeron un total de 12 soluciones diferentes, obteniendo su *insight* resolutorio desde la retoma de alguno de los cadáveres exquisitos elaborados en la clase.

Sobresalió que en todas las soluciones necesariamente se implicó el uso de la retórica, aunque ello no fue garante de que todas ellas resultaran ser muy diferentes a las ejecuciones innovadoras hechas con anterioridad por profesionales: solamente 3 ideas sobresalieron por ser significativamente diferentes a las soluciones profesionales ya consideradas como originales por un ámbito experto. También resaltó que de las 12 soluciones planteadas por los estudiantes, 7 satisficieron plenamente el problema planteado. La siguiente gráfica resume la valoración hecha a las soluciones obtenidas por mediación del juego del cadáver exquisito.

⁴⁴ El *cadáver exquisito* referencia "arlequín" fue realizado por los estudiantes Yefferson Cogollo, Clarens Sánchez y Ángela Vargas. La referencia "gato con ruedas de automóvil" fue concebida por Alejandra Osorio, Cristian Sánchez y Camilo Rosas. Todos ellos pertenecientes al programa de publicidad de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano (período académico I/ 2013).



Conclusiones

Sobre la base de estos primeros resultados obtenidos en el marco de la investigación, se encuentra cierta evidencia de la potencialidad que tienen métodos bisociativos como el *cadáver exquisito*. La inclusión de metodologías creativas que aboguen por la instauración de asociaciones remotas debe ser considerada como una alternativa válida para apoyar el desarrollo creativo dentro del aula de clase. Los procesos sinécticos de creación, la aplicación de jerarquías asociativas planas y la reconfiguración de las significaciones por mediación de las relaciones forzadas pueden tener eco en la estimulación del pensamiento divergente. Conviene, desde esa perspectiva, seguir tejiendo investigaciones alrededor del tema, especialmente si se toma en cuenta que es durante los procesos formativos de las personas cuando más atención se debe poner al desarrollo de las habilidades intelectuales. Bien lo anotó alguna vez Guilford (1980, pág. 211): "De todas las consecuencias de las investigaciones emprendidas sobre la creatividad, son las que tienen relación con la educación las que, ciertamente, tendrán la mayor y más notable influencia".

Bibliografía

Alexander, T. (1992). Sinéctica: la invención por el método de la locura. En G. A. Davis, & J. A. Scott, *Estrategias para la creatividad* (págs. 65-76). Buenos Aires: Paidós.

Barron, F. (1980). Disposición para la originalidad. En A. Beaudot, *La creatividad* (págs. 96-107). Madrid: Narcea S.A.

Bartlett, F. (1958). *Thinking*. Londres: Allen & Unwin.

Bolton, N. (1978). *Introducción a la psicología del pensamiento*. Barcelona: Herder.

Brotchie, A., & Gooding, M. (1995). *A book of surrealist games*. Londres: Shambhala redstone editions.

Bruner, J. (1998). *Realidad mental y mundos posibles*. Barcelona: Gedisa.

Claxton, G. (1997). *Cerebro de liebre, mente de tortuga*. Barcelona: Ediciones Urano S.A.

Csikszentmihalyi, M. (1996). *Creatividad. El flujo de la psicología del descubrimiento y la invención*. Barcelona: Paidós Ibérica S.A.

Csikszentmihalyi, M. (2008). *Fluir. Una psicología de la creatividad*. Barcelona: Kairós.

De Bono, E. (1991). *El pensamiento lateral*. Barcelona: Paidós.

Freud, S. (1913). *Múltiple interés del psicoanálisis*. Librodot.

Gale, M. (1997). *Dada & surrealism*. Londres: Phadon.

Garrison, M., & Loredó, O. (2002). *Psicología*. Ciudad de México: Mc Graw Hill.

Gordon, W. J. (1992). Sinéctica: historia, evolución y métodos. En G. A. Davis, & J. A. Scott, *Estrategias para la creatividad* (págs. 77-94). Buenos Aires: Paidós.

Graña, N. (2003). *La creatividad en la escuela*. Montevideo: Aula Editores.

Guilford, J. P. (1980). La creatividad: retrospectiva y prospectiva. En Beaudot, *La creatividad* (págs. 209-224). Madrid: Narcea S.A.

Koestler, A. (1969). *The act of creation*. Londres: Danube, Hutchinson.

Kubie, L. (1980). El preconscious y la creatividad. En B. Alain, *La creatividad* (págs. 124 - 136). París: Narcea S.A. de Ediciones.

Laignelet, V. (2011). "Existe la regla y existe la excepción". Aproximaciones a una pedagogía poética desde las artes. En U. d.-G. Lunar, *Creación, pedagogía y políticas del conocimiento. Memorias de un encuentro*. (págs. 121 - 153). Bogotá: La silueta Ediciones.

Maisto, A., & Morris, C. (2001). *Introducción a la psicología*. México: Prentice Hall.

- Marín, R. (1984). *La creatividad*. Barcelona: Ediciones CEAC, S.A.
- Mastrodoménico, H. (1991). *Psicología general*. Notas de clase. Bogotá.
- May, R. (1977). *La valentía de crear*. Buenos Aires: Emecé.
- Mayer, R. (1983). *Pensamiento, resolución de problemas y cognición*. Barcelona: Paidós.
- McGuigan, F. J. (1984). *Psicología experimental*. México: Trillas.
- Michalko, M. (2000). *Cracking Creativity*. Barcelona: Gestión 2000.
- Michalko, M. (1998). *Los secretos de los genios de la creatividad*. Barcelona: Ediciones Gestión 2000.
- Montañés, P. (2011). Neuropsicología y creatividad. En P. Montañés, *Neurociencias en el arte* (págs. 415-425). Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Osborn, A. (1953). *Applied imagination: principles and procedures of creative thinking*. Nueva York: Scribner.
- Parnes, S. (1980). Educación y entorno. En A. Beaudot, *La creatividad* (págs. 156-165). Madrid: Narcea S.A. de Ediciones.
- Parra, D. (2003). *Creativa-mente*. Bogotá: Norma.
- Perner, J. (1994). *Comprender la mente representacional*. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A.
- Prince, G. M. (1992). El mecanismo operativo de la sinéctica. En G. A. Davis, & J. A. Scott, *Estrategias para la creatividad* (págs. 95 - 109). Buenos Aires: Paidós.
- Ricarte, J. (1999). *Creatividad y comunicación persuasiva*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Rodríguez Martínez, A. (2011). La cartografía mental y su incidencia en el pensamiento creativo. *Revista Q Educación Comunicación Tecnología*, 5 (10).
- Romo, M. (1987). Treinta y cinco años de pensamiento divergente. *Estudios de Psicología* (27-28), 175-192.
- Sachs, H. (1942). *The creative unconscious*. Cambridge University Press.
- Simberg, A. (1992). Los obstáculos a la creatividad. En G. A. Davis, & J. A. Scott, *Estrategias para la creatividad* (págs. 123 - 141). Buenos Aires: 1992.
- Waldberg, P. (1965). *Surrealism*. Londres: Thames and Hudson.
- Wallas, G. (1926). *Art of thought*. Nueva York: Harcourt Brace.

Revista Q

Revista electrónica de divulgación académica y científica
de las investigaciones sobre la relación entre
Educación, Comunicación y Tecnología

ISSN: 1909-2814

Volumen 08 - Número 15
Julio - Diciembre de 2013

Una publicación de la Facultad de Educación de la Escuela de Educación y Pedagogía
de la Universidad Pontificia Bolivariana, con el sello de la Editorial UPB.



<http://revistaq.upb.edu.co> – www.upb.edu.co

revista.q@upb.edu.co

Circular 1ª 70-01 (Bloque 6, Piso 1)
Teléfono: (+57) (+4) 448 83 88 ext. 13262
Medellín-Colombia-Suramérica