

ab.

Grupo de Estudio Sistematización
del Proceso del Diseño

ANALISIS PSICOLOGICO DEL PROCESO
CREATIVO, SUS RELACIONES CON LA
PERSONALIDAD Y EL SISTEMA DOCENTE

Lidia F. de Ruiz
Profesora en Ciencias de la Educación

Síntesis elaborada para uso del GRUPO DE
DISEÑO de la Facultad de Arquitectura y Ur-
banismo de la Universidad Nacional de Córdoba

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO
UNIVERSIDAD NACIONAL DE CORDOBA

1969

23
F2672

I - CONCEPTOS PSICOLOGICOS BASICOS

1. La psicología	1
2. La personalidad	1
3. La conducta	1
4. El campo psicológico	2
5. Percepción, comunicación y pensamiento	2
5.1. La percepción	3
5.2. La comunicación	3
5.3. El pensamiento	4
6. Evolución de la personalidad	5
7. Implicaciones docentes	6

II - EL PROCESO DE CREACION Y SU RELACION CON LA PERSONALIDAD

1. La creación. Concepto	7
2. Dinámica conductal	7
3. Incidencia de la personalidad en la posibilidad de conductas creativas	8
4. Incidencia del medio ambiente en la posibilidad de conductas creativas. Implicaciones docentes	9

III - BIBLIOGRAFIA

CONCEPTOS PSICOLOGICOS BASICOS: personalidad, conducta, procesos de relación con el medio: percepción, comunicación y pensamiento.

1. La psicología

Puede definirse como la ciencia que estudia al hombre en su nivel más alto de complejidad: la personalidad, y a todas sus conductas en función de tal unidad total.

2. La personalidad

Se entiende por personalidad la organización dinámica y única de sistemas conductuales que, originados en la interacción del individuo con su ambiente, determinan a su vez su particular ajuste a él. En otros términos, personalidad es el conjunto de maneras de relacionarse con el mundo de los objetos, las personas y consigo mismo, que caracterizan a un individuo y lo hacen peculiar y diferente a los otros.

3. La conducta

Cuando se habla de conducta se entiende por tal cualquier manifestación del hombre en tanto organismo vivo.

La conducta humana posee siempre:

- a) Motivación: necesidad específica de relacionarse con un objeto (material-inmaterial o personal), que lleva al sujeto a acercarse a él; o necesidad específica de evitar la relación con un objeto, que lleva al sujeto a alejarse de él.
Tal necesidad se presenta como una temporaria desorganización de la conducta (de la posibilidad de ajuste) y es vivida a nivel conciente como ansiedad o carencia. Las motivaciones de la conducta (las necesidades que la determinan) pueden ser conocidas por el sujeto (concientes) o desconocidas para él (inconcientes). El segundo caso se da cuando la necesidad resulta conflictiva con ideas, normas, o concepciones del individuo o del ambiente social.
Se entiende por necesidad, una carencia o una falta en el equipo de recursos conductuales del individuo, que determina desequilibrio: dificultad para resolver adecuadamente situaciones. Toda necesidad humana está ligada siempre de manera real o virtual con objetos humanos-sociales.
- b) significación: relación con el pasado, presente y proyección futura del sujeto. Una conducta es comprensible en tanto podamos captar su relación con las tres dimensiones temporales del individuo. No existe ninguna conducta humana que no esté múltiplemente relacionada y determinada por lo que el sujeto trae como experiencia histórica, por lo que el sujeto vive en la situación presente y por que el sujeto aspira o proyecta ser en el futuro.
- c) función: efecto sobre la personalidad total. Toda conducta compromete la personalidad total y la afecta. No existe ninguna conducta humana que no emerja de la manera peculiar en que el individuo se relaciona con su medio y que no tenga un efecto sobre ella.
- d) objeto: meta a la que se dirige la conducta. Toda conducta humana tiene a un objeto en la intención de establecer con él una relación. Los objetos de la conducta del hombre son siempre humanos y sociales; cuando son personas o no. En el segundo caso el individuo se relaciona con ellos como cristalizaciones de significados de esa índole.
- e) vínculo: pauta o manera especial de relación, con el objeto. El vínculo que el sujeto establece con el objeto al conducirse puede ser:
 - total: cuando en el objeto el sujeto percibe íntegramente aspectos positivos y negativos para él.
 - parcial: cuando en el objeto sólo se perciben aspectos positivos (relaciones idealizadas) o negativos (relaciones prejuiciosas desvalorizadas).
 - aglutinado: cuando no se discrimina en el objeto aspectos o características y hay confusión sobre lo que se siente respecto a él.
 - ambivalente: cuando se perciben características positivas y negativas pero se siente al mismo tiempo atracción y rechazoLa forma en que se percibe el objeto se correlaciona con una especial manera de sentir respecto de él y de verse a sí mismo. Por ejemplo: cuando el vínculo es parcial negativo, el objeto es visto como totalmente malo, sólo se sienten hacia él sentimientos de rechazos y el sujeto se percibe a sí mismo como sin cosas buenas para el objeto.

3.2. Toda conducta humana se expresa siempre en tres dimensiones:

- a) corporal: toda conducta implica modificaciones a nivel del organismo y su fisiología.
- b) mental o simbólica: toda conducta humana implica ideas, fantasías, pensamiento.
- c) social: toda conducta humana implica relación y modificación del medio social físico o humano.

Desde este punto de vista las alternativas entre individuo y sociedad o cuerpo-mente son dicotomías falsas. Hablar de conductas afectivas, corporales y simbólicas como tipos distintos de conducta es erróneo. En cualquier conducta de un individuo se expresan afectos, pensamientos y fenómenos orgánicos.

4. El campo psicológico

Es un concepto utilizado para expresar la unidad sujeto-ambiente.

Se define como la configuración total de objetos significativos (capaces de motivar conductas) para un sujeto en un momento dado. Sirve en el análisis para designar todo lo que en un "aquí y ahora" particular está afectando a un individuo y funciona como determinante de su conducta.

Hablamos por ejemplo de que algo está o no presente en el campo psicológico de un individuo, refiriéndonos a la medida en que tal individuo percibe, toma en cuenta, se interesa (todas estas son conductas) en ese algo.

Dentro del campo psicológico del sujeto pueden diferenciarse tres dimensiones siempre presentes:

- **La geográfica:** aspectos totales de la situación tal como podrían ser descriptos por un observador. Por ejemplo: en una clase, el aula y sus características materiales, la atmósfera, el número de alumnos, las características del profesor el tema que se trata, etc.
- **La conciente:** aspectos de la situación que el sujeto tiene presente y sabe que lo afectan. En el mismo ejemplo, el interés o desinterés por el tema, la simpatía o antipatía por el profesor, la presencia de compañeros que resultan agradables o desagradables, etc.
- **La inconciente:** aspectos de la situación que el sujeto no registra conscientemente pero que afectan su conducta. En el ejemplo, la presencia de ruido en un aula contigua que no se hace conciente pero que causa cansancio o distracción, la imagen persecutoria del profesor que se expresa a través del no entender lo que dice, etc.

A los fines del análisis el campo psicológico de un sujeto puede verse:

- a) como un conjunto de regiones a través de las cuales él se locomociona (real o simbólicamente) Una región está formada por un conjunto de objetos de significado semejante que determinan la posibilidad de una actividad particular. En el campo psicológico del alumno del ejemplo pueden estar presentes varias regiones. La que forma su carrera dentro de la cual la clase tiene en el momento un significado prioritario, la que forma su familia para la que; el que aprenda es importante, la que forman sus amigos que están con él. Puede en cambio estar presente sólo la región carrera. En el primer caso el alumno puede estar locomocionándose a nivel de la fantasía de una región a otra: de lo que el profesor dice, a lo que dirá su padre si no aprueba los exámenes, a lo que va a hacer ese fin de semana con sus amigos. En el segundo caso la relación se establecerá fundamentalmente con lo que atañe a la clase y se expresará a través de conductas manifiestas de interés, atención y participación.
- b) como una estructura de fuerzas atrayentes y repelentes que emanan de los objetos presentes (condicionadas por las motivaciones del sujeto) y determinan su movimiento o locomoción. Siguiendo con el ejemplo, si en el campo del primer alumno están presentes varias regiones; si además hay ruido en el aula de al lado; y si para colmo, la imagen inconciente que el alumno tiene del profesor es negativa; la conducta resultante puede ser el alejamiento del objeto-profesor y la región-clase a través de una locomoción en la fantasía hacia la región amigos y fin de semana, que resultan objetos atrayentes.

De los ejemplos surge la importancia de tener presente que la locomoción en el campo psicológico (la conducta en definitiva) puede realizarse en dos niveles: el de la realidad y el de la fantasía. Actuando a nivel de realidad el alumno del ejemplo, podría salir de la clase, e irse a programar con sus amigos la actividad del fin de semana. Actuando a nivel de fantasía esto mismo es realizado simbólicamente, manejándose con representaciones de los objetos reales y sin cambiar la ubicación física.

Un concepto clave dentro de la dinámica del campo psicológico es el de barrera: obstáculo que el sujeto encuentra en su locomoción. La índole de la barrera y el grado de dificultad que ofrece, determinan la medida en que el sujeto puede desarrollar conductas de rodeo y superarla, o debe abandonar el intento que lo movía y alejarse del objeto cuya relación buscaba. El manejo que hace un sujeto frente a las barreras que aparecen en su campo psicológico está incidido además por las características de su imagen de sí (confianza o desconfianza en sus posibilidades) y la precisión y fuerza de sus niveles de aspiración.

5. Percepción, comunicación y pensamiento

Hemos tratado de destacar con claridad que la personalidad es en sí misma un conjunto de relaciones con el medio ambiente social y humano. Los procesos que vamos a definir en éste apartado son sistemas de conducta que posibilitan la interacción individuo-situación y sin los cuales el individuo no alcanza las cualidades que lo definen como organismo humano.

5.1. Percepción

Se define como el proceso a través del cual un sujeto capta significativamente los objetos. En éste caso el término objeto sigue teniendo la múltiple significación de cosas, personas, fenómenos externos e internos al individuo mismo. El proceso perceptual es en sí mismo un proceso de conductas y como tal abarca:

- a) un sujeto, el percipiente
- b) un objeto, el objeto perceptual
- c) un vínculo, el percepto u objeto tal como es percibido (resultante del proceso)

A nivel de análisis psicológico importa ver de qué modo un sujeto determinado llega a un percepto determinado, que será singular y único como lo es la personalidad del percipiente. (recordar el fenómeno de discrepancias y versiones distintas que se produce cuando se pide a diferentes personas el relato del mismo suceso sin ha-

berles permitido previamente confrontar sus percepciones). Pueden distinguirse en función de éste problema, dos tipos de determinantes:

- a) determinantes estructurales o de estímulo (provenientes del objeto)
- b) determinantes funcionales, provenientes de:
 - el medio social: normas, valores
 - el sujeto: historia y necesidades actuales.

De los primeros determinantes se ha ocupado exhaustivamente la teoría de la Gestalt. Dentro de ellos se incluyen los que tienen que ver con la incidencia, en la percepción del objeto, de la relación figura-fondo, proximidad, semejanza, contigüidad intensidad y frecuencia de los estímulos. Tienen que ver fundamentalmente con la manera en que aparece el objeto en relación a un contexto que le sirve de fondo y a otros objetos que pueden aparecer como complementándolo o separándolo de un todo.

Del segundo tipo de determinantes se ha ocupado la teoría antropológica (en lo que se refiere a la incidencia de normas y condiciones culturales de vida en la forma en que se perciben los objetos) y la llamada teoría del New Look, en lo que se refiere a la incidencia de la personalidad en la percepción.

Según las teorías mencionadas, todo percepto, es una resultante del interjuego de las características del estímulo, las características del medio geográfico y social y las características de la historia del percipiente.

A-nivel analítico, la dinámica perceptual permite discriminar momentos o etapas:

- a) hipótesis perceptual previa, predisposición a atribuir un determinado significado al estímulo. Esta predisposición es anterior a la obtención de información suficiente. En este sentido, la percepción no se da nunca sobre un sujeto "en blanco" sino sobre un sujeto "sintonizado", predispuesto a percibir. Estas hipótesis perceptuales previas tienen distinto grado de fuerza - posibilidad de aparición - según:
 - la frecuencia de confirmación pasada
 - el grado en que estén extendidas en el grupo al que pertenece el individuo
 - la importancia que tengan para la satisfacción de necesidades personales.

Un ejemplo claro del funcionamiento de hipótesis perceptuales rígidas, es el del prejuicio. Por ej. se dice que los negros son sucios. Es probable que un sujeto educado en el prejuicio posea una hipótesis perceptual que lo predisponga a ver a todo individuo de raza negra como sucio. Esto ha sido muy confirmado, es muy aprobado por su grupo y le permite ser aceptado por él, por consiguiente la hipótesis tenderá a aparecer frente a la aparición del estímulo aún cuando el percipiente no haya tenido la posibilidad de constatar su veracidad.

- b) entrada de información. El percipiente se abre a la entrada de información relevante (útil para definir el estímulo).
- c) cierre de la apertura, confirmación o disconfirmación de la hipótesis previa. En todo caso elaboración de una hipótesis secundaria.

Para entender la incidencia de la personalidad en la percepción es menester atender al fenómeno de la hipótesis previa, teniendo en cuenta el llamado principio de disonancia cognitiva. Según éste principio todo dato que discrepe con concepciones previas importantes del sujeto, tiende a ser omitido, distorsionado o incluido como excepción, porque rompe el equilibrio y produce angustia.

Cuando un sujeto posee hipótesis perceptuales rígidas:

- la cantidad de información disconfirmante debe ser muy grande para hacer que la modifique y necesita muy poca información confirmante para conservarla.

- en general, frente a la información que no confirma su hipótesis utilizará la selección ("ve" sólo lo que verifica su hipótesis; en el ejemplo, se ven sólo los negros sucios) y la distorsión perceptual (por ejemplo ve como suciedad lo que se debe a desgaste de la ropa aunque ésta esté pulcra).

Si la información es tanta y tan evidente que no puede negarla ni distorcionarla, podrá incluirla en forma de excepción ("todos los negros son unos sucios, este es especial" o "es limpio a pesar de ser negro" con lo cual su sistema perceptual (y cognoscitivo) no se modifica.

Resulta claro que el tipo de vínculo que un sujeto establece con los objetos implica un modo de percibirlos. Cuando la percepción es distorsionada, es cuando nos hallamos en presencia de lo que denominamos vínculos parciales.

Entendida la percepción como una forma de relación con el medio, el grado de adecuación a la realidad que logre un sujeto en sus perceptos se convierte en determinante de su posibilidad de solucionar adecuadamente problemas y situaciones.

5.2. Comunicación

Se define como tal, el proceso de intercambio de significados a través de la emisión y recepción de elementos significantes.

Se distinguen generalmente en el proceso de comunicación 6 elementos:

Emisor: El que envía el conjunto de significantes

Receptor: el que se supone los recibe

Mensaje: el conjunto de símbolos portadores de significados que el Emisor transmite al Receptor

Canal: vehículo a través del cual circula el mensaje

Red o sistema: diagramado ideal que forma la unión de los puntos que toca el o los mensajes durante el proceso.

Feedback: proceso de retroalimentación o vuelta de la información a través de la respuesta del Receptor

La concreción del proceso exige además en Emisor y Receptor los de codificación y descodificación.

Desde el punto de vista del número de integrantes se distinguen sistemas de comunicación.

- intrapersonales: El sujeto se comunica consigo mismo. En este sentido el pensamiento es un sistema de intracomunicación.
- interpersonales: cuando participa en el sistema más de una persona (dos: sistema bipersonal, más de dos: sistema grupal)
- intergrupales: sistema de comunicación entre grupos
- intra-institucionales: sistema de comunicación interno de una institución
- interinstitucionales: comunicación entre instituciones

Desde el punto de vista de la función y atendiendo a los elementos de un sistema de comunicación puede distinguirse:

- a) Comunicación emotiva o catártica: centrada en el Emisor a quien le importa expresar pero no si lo que expresa es recibido.
- b) Comunicación instrumental: centrada en el Receptor, cuando la intención del Emisor es modificar a través de la información la conducta del que recibe el mensaje.
- c) Comunicación referencial: el acento se pone en los aspectos denotativos del mensaje (señaladores de las características del tema del que se comunica)
- d) Comunicación mágica: centrada en el supuesto de que la comunicación puede producir efectos no esperables (ritos) a nivel de realidad y que no tienen relación directa con lo que se trasmite.

Las dificultades de comunicación pueden provenir de fracturas en cualquiera de los elementos del sistema. En lo que se refiere a las personas, estas dificultades se centran en diferencias en los marcos referenciales o presencia de percepciones rígidas que impiden una adecuada evaluación de los mensajes transmitidos.

Un concepto psicológicamente importante dentro de esta problemática es el de información. Se entiende por tal la medida de originalidad de una secuencia de signos. El aumento de información (originalidad) corre paralelo con un aumento de complejidad en el mensaje y de dificultad para su descodificación. La disminución de originalidad, al contrario implica un aumento de banalidad en el mensaje, que es comprensible pero puede resultar tedioso y perturbar por esta causa su recepción. Supuesto igual marco referencial y ausencia de estereotipos perceptuales, queda, a nivel de las personas, como elemento clave, la manera en que se dosifica el monto de originalidad de la comunicación (información) de modo que sea suficiente -como para no causar tedio, pero no tanto como para determinar imposibilidad de descodificación- El Emisor debe lograr una zona intermedia con originalidad y redundancia. La redundancia adecuada (que no es tediosa) permite al receptor recuperar significados perdidos por "ruido" proveniente de los demás elementos del sistema (canal, red, código, etc.)

Una problemática importante para la tarea docente es la que se refiere a la diferencia entre:

Metacomunicación: mensajes implícitos en el mensaje formal, enviados a través de gestos y actitudes que pueden complementar y distorsionar y contradecir el mensaje principal.

Metalenguaje: explicitación del código que se utiliza en la comunicación.

Instrucción: comunicación en la que no se explicita los aspectos latentes del sistema.

En síntesis, resulta claro a partir de lo esbozado que este proceso constituye un instrumento clave de relación del individuo con su medio, en tanto éste medio es social y su característica más importante es la presencia de una dimensión simbólica en todos sus aspectos.

Lo dicho acerca de las dificultades para percibir realísticamente pueden tomarse aquí para comprender de que modo la función perceptual (afecta la posibilidad de comunicación del individuo humano).

5.3. Pensamiento

Se define como el proceso de conducta u acción interiorizada, a distancia del objeto real en el tiempo y el espacio.

A nivel de pensamiento el sujeto no se maneja con los objetos concretos sino con sus representaciones simbólicas.

Piaget llama operación a ésta acción interiorizada y considera que es característica esencial del pensamiento ser operatorio.

Las operaciones del pensamiento no se manifiestan aisladamente sino en conjuntos o agrupaciones, por ejemplo las operaciones de clasificar, seriar, categorizar etc. El hecho de que pensando, el sujeto se maneje con representaciones - que en cuanto tales están alejadas de los objetos reales- hace del pensamiento la conducta anticipatoria por excelencia.

A través de él el individuo humano puede imaginar, formularse hipótesis, prever, ensayar sin comprometer de inmediato su acción concreta y asegurando así la posibilidad de ésta de ser más efectiva.

La posibilidad del pensamiento simbólico se configura evolutivamente a través de un proceso de maduración y aprendizaje que le permite al niño independizarse progresivamente del manipuleo de los objetos concretos en la solución de situaciones.

En este proceso son distinguibles tres fases centrales:

- a) etapa senso-motriz en la resolución de situaciones el niño utiliza centralmente la coordinación de percepciones y desplazamientos concretos en el espacio (lo que necesita hacer para alcanzar un objeto no se planifica, se hace directamente. Los ensayos no se realizan con representaciones sino con intentos concretos a nivel de la acción) Esta etapa finaliza a los 2 años.
- A esta edad el niño tiene ya la posibilidad de imitación diferida (sin el modelo presente) puede hacer un elemental juego simbólico evocar con su cuerpo una acción extraña al contexto actual y ha realizado la adquisición humana más importante: el lenguaje.

b) etapa objetivo - simbólica. El paso de la etapa sensoriomotriz al pensamiento implica la aparición de la función de representación o simbolización (posibilidad de sustituir una acción u objeto por un signo que la represente). Esto exige una mayor capacidad de "distancia" del espacio y el tiempo inmediato. A partir de la adquisición del lenguaje (2 años) que exige un mínimo de representación, el niño inicia una evolución que a los 7 años permite establecer interiormente relaciones pero con la ayuda - aún - de representaciones concretas de los objetos. Puede clasificar objetos y relacionarlos, pero no puede hacer lo mismo sin el auxilio del material. Entra entonces en la

c) etapa lógico-concreta que se caracteriza por la posibilidad de realizar operaciones lógicas sobre una esfera concreta. El pensamiento formal, totalmente reflexivo, queda instalado como posibilidad a los 12 años. A partir de este momento el sujeto no depende más de la existencia o presencia de los objetos para representárselos, y puede actuar interiormente con representaciones esencialmente simbólicas. Los cambios que se producen a partir de éste momento en el pensamiento, son en su mayor parte de contenido (se amplían ideas, experiencias, conocimientos) no de estructura. Un sujeto adulto piensa usando las mismas estructuras básicas que un púber, la diferencia aparece entre uno y otro en la amplitud del campo psicológico y su diversificación en regiones.

Si bien la posibilidad de pensamiento reflexivo es común a todos los individuos, su evolución o su utilización puede aparecer deteriorada o disminuida por características generales de personalidad.

Si pensar implica poder distanciarse espacio-temporalmente de los objetos, implica también la posibilidad de manejarse con los llamados procesos secundarios de la acción.

Se entiende por procesos primarios, todos aquellos que buscan la satisfacción inmediata de necesidades e impulsos y se presentan en el individuo inmaduro como imposibilidad de demorar la obtención de los objetos y de tomar distancia internamente de la realidad concreta inmediata. El manejo de la conducta con estas características no pone en presencia de sujetos (niños o adultos enfermos) incapaces de planificar simbólicamente y que actuarán a través de ensayos y errores a nivel de la acción concreta.

Por el contrario la conducta del proceso secundario se caracteriza por estar sujeta a la demora (el individuo puede aplazar la satisfacción de sus impulsos) y utilizar la distancia interna (el individuo puede "separarse" internamente de la realidad inmediata y "verla" con objetividad), y por consiguiente poder planificar a nivel simbólico su acción concreta aumentando así sus posibilidades de éxito.

Es claro a partir de lo anterior, que el pensamiento es otro de los modos de relación del sujeto con su ambiente. Su peculiaridad está dada porque a través de él, el individuo se relaciona con el medio a través de representaciones simbólicas y en acciones interiorizadas.

A nivel concreto y funcional, esta posibilidad resulta importante por cuanto permite la planificación de la conducta, su ensayo y prueba simbólica y por consiguiente permite tanto la aceleración la precisión de la conducta concreta, como la posibilidad de aprender, conocer y manejarse con objetos que están totalmente distantes en el espacio y el tiempo (un caso muy concreto es el del aprendizaje y comprensión de sucesos históricos y geográficos) muy alejados de la situación vital inmediata del sujeto.

6. Evolución de la personalidad

A través del contacto con los otros el sujeto humano va conformando su personalidad y complejizando sus formas de respuesta al ambiente. Las conductas se especifican y diferencian (de respuestas globales y generalizadas se pasa a respuestas específicas y precisas), se complejizan en significado y permiten la incorporación de otras nuevas. El campo psicológico del sujeto sufre un proceso de complejización y de diferenciación de regiones, y aquél aumenta sus posibilidades de locomoción a nivel real y simbólico.

En síntesis podríamos decir que el individuo va evolucionando:

a) de formas de conducta que implican una relación:

indiferenciada, no se distingue el yo de los otros
parcial: los objetos se perciben como totalmente malos o buenos, sin integración.
dependiente: el objeto externo se percibe como omnipotente y fuente de satisfacción de todas las necesidades.
perentoria hay imposibilidad de demorar la satisfacción de las necesidades, cualquier espera o rodeo se vive como alejamiento y no se soporta.

a) a formas de conductas que implican relaciones:

diferenciadas se distingue el propio yo del de los otros
totales: se perciben realísticamente los objetos en sus cualidades positivas y negativas
autónomas, los objetos externos dejan de percibirse con características máxicas, el sujeto se hace cargo de su responsabilidad sobre sí mismo, y se relaciona con ellos en actitud de "dar y tomar" (no sólo de recibir).

controlada: hay capacidad de demorar la satisfacción de necesidades, se hacen factibles las conductas de rodeo y los aplazamientos con lo que el sujeto puede realizar cada vez conductas más complejas y proponerse metas a mayor plazo.

Esta evolución en las conductas (que se da cuando no hay bloqueos neuróticos) se ve a nivel del campo psicológico en que el sujeto pasa:

a) de existir en un campo psicológico:

pobre: existen pocos objetos significativos y por ende pocas regiones de locomoción. Se conocen los objetos parcialmente, hay poca gama de relaciones posibles con ellos.

impreciso, los límites son difusos, no existe clara diferenciación entre los niveles de realidad e irrealidad. El nivel de irrealidad o fantasía es usado para satisfacer necesidades frustradas en la realidad obviando la modificación del medio. no hay noción de tiempo.

b) a vivir progresivamente en un campo psicológico:

cada vez más complejo: tanto por el número de regiones que aumenta, como porque se hace más realística la percepción de los objetos y permite una gama más rica y significativa de relaciones.

cada vez más preciso: los límites se diferencian. Se distingue claramente el nivel de realidad del de fantasía. La conducta a nivel de la fantasía puede utilizarse como forma de planificación y anticipación de la conducta concreta. Se incluye en el campo la dimensión temporal de modo que el sujeto cuenta conscientemente con su experiencia pasada, su meta futura y discrimina la situación presente para planificar y proyectar su vida personal.

A medida que los cambios señalados se producen, el sujeto va socializándose (incorpora y estructura como propios sistemas de relación con los otros sociales, según las exigencias del grupo al que pertenece).

individuándose (se ve primero como objeto diferente de los demás - conciencia de sí - y llega a conocerse y formar una imagen de sí mismo con la cual opera en las situaciones. Adquiere entonces sentido de identidad (sentirse un YO idéntico y continuo a través de espacio y el tiempo).

7. Implicaciones docentes

Es importante destacar que éste proceso que evolutivamente se da entre los extremos descriptos, se repite menos exageradamente cada vez que el individuo entra en un sistema de relaciones sociales nuevas.

De éste modo las conductas y el campo psicológico de un alumno que entra a una carrera sufren - si el sistema se lo permite - un ajuste y complejización semejante a la del niño que se vuelve adulto, durante el período de estudios hasta su capacitación interna como profesional.

Así como hablamos de la personalidad como el conjunto de relaciones características de un sujeto con su ambiente, podemos hablar de la profesión como el sistema de relaciones conductuales que un individuo determinado tiene con sí mismo, con los otros y con una tarea particular.

Es en este sentido que la formación sistemática se convierte en un verdadero instrumento para lograr del alumno que ingresa una socialización e individuación adecuada dentro del ámbito profesional. Entendiendo aquí por socialización, la incorporación de conocimientos, normas, pautas, destrezas y actitudes propias al grupo profesional y por individuación la posibilidad de adquirir una identidad profesional (sentirse un Yo profesional) y diferenciarse de los otros tanto en las actividades como en los productos de la tarea.

II - EL PROCESO DE CREACION Y SU RELACION CON LA PERSONALIDAD

1. La creación

Se entiende por creación el proceso a través del cual, un individuo en situación, organiza su conducta de una manera nueva y eficaz. Desde esta perspectiva hablamos, en general, de conducta creativa cuando el sujeto que la produce no repite rasgos estereotipados en su grupo o aún en sí mismo. En tanto la conducta humana puede producir objetos materiales concretos, es dado hablar de objetos de creación, pero no necesariamente la creatividad está limitada a la existencia de un producto material y concreto.

El hombre puede comportarse creativamente a nivel de cualquiera de sus áreas de expresión:

- a) la simbólica: creación de ideas, hipótesis, sistemas de pensamiento
- b) la corporal: creación de movimientos y formas de mímica
- c) la social: creación de nuevas formas de relación con los otros y de objetos culturales.

Es claro que diferentes individuos pueden expresarse creativamente con preponderancia en alguna de éstas áreas. Esto está determinado por actitudes e intereses que inciden en las formas de percibir y en la selección de los instrumentos o materiales con los que se va a comunicar la solución hallada.

Crear implica organizar datos ya existentes en un todo nuevo. Desde este punto de vista y en tanto la personalidad es única y singular, podríamos considerar que la característica creativa es intrínseca a la conducta humana (no sometida a los instintos) y que en todo caso lo que el observador puede discriminar son grados de singularidad dentro de un continuum que iría desde las conductas preponderantemente estereotipadas de la personalidad neurótica a las conductas preponderantemente flexibles y creadoras de la personalidad madura.

La ubicación de una conducta cualquiera, en éste continuum, requiere un proceso de evaluación que tome en cuenta:

- lo que respecto de la situación ya está hecho por el grupo social
- lo que respecto de situaciones semejantes, está hecho por ese sujeto en particular.

La conducta que evaluamos puede resultar creadora en ambos sentidos, dentro del contexto de las posibilidades de un sujeto en particular y/o dentro del contexto de lo dado culturalmente en un grupo social determinado. Es solo en el segundo caso en el que el consenso habla de "sujetos creadores", pero en la tarea educativa el primero es de importancia relevante y paso previo para el segundo. Sólo un sujeto que aprende a ser creador respecto a sus posibilidades de respuesta habituales puede llegar a una solución que sea nueva también para su grupo cultural.

2. Dinámica del proceso

En tanto el de creación no es un proceso especial, sino una característica o rasgo del proceso de conductas del individuo o de los productos de esa conducta, su dinámica es la del proceso conductual mismo. Lo que tendremos que destacar en todo caso, son las peculiaridades, dentro de la dinámica de la conducta, que aparecen o permiten la aparición de tal rasgo.

Para el análisis podemos distinguir entonces en un ciclo completo de conducta que consideramos creativa:

I - Momento inicial: caracterizado por la existencia de una situación problemática que motiva al sujeto a encontrar una forma de solución (esto implica la existencia de una necesidad, la existencia de datos - conocimientos - previos suficientes como para que el sujeto haya podido descubrir el problema, y la inexistencia de una forma de respuesta o solución en el equipo de recursos conductuales del individuo).

II - Definición situacional: se caracteriza por la apertura perceptual a la entrada de información que permite precisar el problema. Se trata aquí tanto de información externa como interna. El sujeto decidirá aquí - a partir de una evaluación de los datos internos o externos - el camino a seguir para hallar solución a la situación. Pueden aparecer entonces varias alternativas:

- existen en el marco referencial cultural de su grupo formas de solución desconocidas para él, se decide a aprenderlas.
- no existen en su grupo formas de solución o las que existen son conocidas por él y no le conforman; se decide a explorar o buscar una nueva.

La primera decisión abre el campo psicológico al proceso de aprendizaje, la segunda al llamado proceso creativo.

III - Búsqueda de la respuesta Caracterizado también por una apertura total a la información externa e interna pero ingenuamente relacionada con la realidad. El sujeto no busca ya "que hay hecho respecto de la situación" sino "cómo es la situación" procurando verla ingenuamente, sin prejuicios ni estereotipos. Es el momento en que cumple función importante la posibilidad de utilizar la fantasía, para ensayar y desarrollar ideas, sentimientos o impresiones; y el poder discriminativo de realidad, para volver permanentemente de la fantasía a las exigencias de la realidad y hacer un proceso continuo de confrontación.

IV - Hallazgo de una solución satisfactoria: Caracterizado por el sentimiento de haber hallado la "mejor solución". Esta es siempre la mejor respecto de las otras posibles para ese sujeto en esa situación particular. Según el grado de evolución del pensamiento del sujeto, este hallazgo puede darse tanto a nivel de la acción simbólica como concreta.

En el segundo caso, cuando el sujeto ensayó directamente con materiales, el "hallazgo" es el de una concreción satisfactoria que en sí misma es un objeto de comunicación.

Cuando el hallazgo se produce a nivel simbólico el proceso se abre a una quinta etapa.

V - Concreción de la solución: caracterizada por la selección de un lenguaje (y por lo tanto un código) que permita hacer de la solución una comunicación para

los otros. La solución puede entonces expresarse a través de un lenguaje verbal, escrito, gráfico, plástico, musical, etc. Esto depende del grado de entrenamiento del sujeto en códigos específicos y de las exigencias de la situación problemática que pueden requerir un lenguaje especial ya determinado.

La concreción de la solución no sólo sirve para que el sujeto establezca el equilibrio personal perdido frente al problema; sirve también como elemento de comunicación con el medio.

En este sentido se convierte a nivel perceptual, en un nuevo objeto perceptual para los otros o en significados perceptuales que aquellos deben incorporar en su marco referencial. Cuando esta concreción es original, se convierte a nivel de la comunicación en un mensaje portador de un grado de información acorde con su grado de originalidad. A nivel del pensamiento, puede resultar tanto en un nuevo objeto de simbolización como en un nuevo sistema de símbolos y representaciones.

3. Incidencia de la personalidad en la posibilidad de conductas creativas.

El planteo realizado hasta aquí - por el cual se entiende a la creación como un rasgo de la conducta humana implica la aceptación de dos hipótesis de trabajo:

1. la característica creativa de la conducta está relacionada con las características de la personalidad total.
2. como cualquier otro aspecto de la conducta humana, la creatividad puede estimularse a través del proceso educativo.

En este apartado vamos a analizar sintéticamente las implicaciones de la primera de estas hipótesis.

La posibilidad de conducirse creativamente - cuando hay un grado de inteligencia (capacidad de resolver problemas) normal - está directamente relacionada con el grado en que el individuo puede y se permite "ser diferente" de los otros de su medio.

Esta posibilidad tiene a su vez que ver (evolutivamente) con el ya mencionado proceso de individuación. A través de tal proceso y por un doble juego de identificación (hacerse igual a) con "otros significativos" y diferenciación (ser distinto de) el sujeto humano pasa:

- de estar confundido con los otros y no poder discriminar lo que es "yo" de lo que es "no-Yo".
- a estar diferenciado de los otros y poder discriminar lo que le es propio y ajeno.

Ser persona-estar individuado- implica:

- poder verse a sí mismo como objeto
- sentirse un YO, es decir idéntico y continuo a través del espacio y el tiempo.

Esta posibilidad se desarrolla en la relación con los otros sociales y puede alcanzar distintos grados según el tipo de estructura social a la cual el individuo pertenece (sobre todo en lo que se refiere a la aceptación o rechazo de las desviaciones a las normas) y según la estructura de relaciones familiares y grupales en las que el individuo crece.

La imagen de sí mismo que tiene un sujeto se forma dentro de las vicisitudes del proceso de individuación.

Es el conjunto de ideas, sentimientos, actitudes y opiniones sobre sí mismo e implica una evaluación y valoración que presenta tantos elementos concientes como inconcientes.

Esta evaluación se realiza en función de los modelos sociales internalizados y sólo en la adolescencia puede hacerse más o menos independiente - de ellos. Con el crecimiento, el sujeto pasa, de percibirse en los mismos términos que perciben los otros a percibirse con autonomía de lo que los demás piensan sobre él. Aún cuando esto último no es absoluto, la diferencia entre el niño y el adulto estriba, en todo caso en que el individuo maduro puede (o debería poder) seleccionar los "otros" cuya opinión o evaluación va a tomar en cuenta para estructurar, afianzar o cambiar su imagen de sí. En la medida en que la imagen de sí determina la calidad de los niveles de aspiración incide directamente en la posibilidad que se da el sujeto de innovar. Un sujeto con imagen de sí desvalorizada (sobreevaluación del mundo externo) se atenderá, probablemente a formas de conducta que siente muy aceptadas en su medio. En el otro extremo, un sujeto que se sobrevalora (infravalora a los otros) puede manejarse omnipotentemente sin respeto por normas (sociales o técnicas) mínimas y obtener como resultado conductas audaces pero inoperantes. Sólo la presencia de una imagen de sí realística (percepción adecuada de las propias posibilidades y limitaciones) puede llevar a elaborar conductas nuevas operativas, sobre la base de la inclusión de exigencias reales.

Si bien es imposible suponer capaz de creación un sujeto alienado (no individuado) y el ser persona es la condición básica de la creatividad, existen otros rasgos de personalidad cuya ausencia disminuyen o hacen inestable la posibilidad de crear. Los enumeramos a continuación.

a) Integración interna, dada por la ausencia de disociaciones estables (separación del mundo, los objetos y sí mismo en partes "buenas" y "malas"). La ausencia de disociaciones estables permite la percepción realística, libra al sujeto de la necesidad de utilizar mecanismos de selección, distorsión y omisión perceptual y le permite abrirse tanto a la información del medio como a la que proviene de sí mismo. Cuando hay disociaciones muy arraigadas, el sujeto se maneja con concepciones rígidas que le llevan a "ver" sólo lo que confirma esas concepciones y a conducirse por ende, en forma estereotipada.

b) Autonomía; posibilidad de ser relativamente autónomo y poder evaluar críticamente tanto los estímulos y existencias del medio como las exigencias y necesidades internas.

Esto permite al sujeto entrar en comunicación efectiva con demandas externas (modelos, normas, expectativas, características de la situación) e internas (aspiraciones, necesidades, deseos e ideas propias) sin estar sometido a ninguna de ellas. Puede entonces evaluarlas críticamente, confrontar lo interno con lo externo e integrarlo en buenas síntesis (soluciones). En caso contrario el sujeto estará al azar del aumento de presiones externas (sujeto "dirigido") o internas (sujeto inmaduro, impulsivo, incapaz de planificar y preveer).

c) Manejo de los procesos secundarios de la acción

Implican la posibilidad de demorar la satisfacción inmediata de los impulsos el tiempo necesario para definir correctamente la situación y ensayar soluciones a nivel simbólico.

Cuando esto es posible, el proceso de búsqueda de soluciones se puede realizar utilizando adecuadamente el nivel de la fantasía y el de la realidad que se limitan y regulan mutuamente.

d) Adecuado conocimiento de sí permite conocer con claridad el equipo de recursos con que se cuenta.

e) Confianza básica, relacionada con el sentirse uno, idéntico, continuo (sentimiento de identidad) y sentir que los otros reconocen y aceptan esa identidad.

Este sentimiento básico (ausente en sujetos con muchas disociaciones) es el que permite asumir el riesgo interno que implica abrirse tanto, a la "entrada" de información como a la "salida" de contenidos.

Cuando éste sentimiento básico existe, el sujeto es capaz de expresar (en el sentido de dar cosas que siente íntimas) sin temor a perderlas en los otros y quedarse vacío.

En los sujetos con inseguridad básica (sujetos esquizoides) tanto la "entrada" como la "salida" de contenidos está perturbada. El sujeto siente que cualquier modificación en su particular concepción del mundo puede "desarmarlo" y controla su intercambio con el medio externo hasta anularlo por completo en los casos extremos (psicosis). Es evidente que en estos casos, bloqueada la posibilidad de comunicación no puede hablarse de conductas creativas aunque exista originalidad, porque nos hallamos en presencia de conductas autistas cuyo significado es el de aislar cada vez más al sujeto en un mundo fantástico.

En síntesis, un sujeto con un adecuado grado de integración y autonomía, con posibilidad de manejarse a nivel secundario (y pensar en consecuencia en función de realidad) con un adecuado conocimiento de sí y un básico sentimiento de confianza, estará en condiciones de comportarse creativamente siempre que el medio social se lo permita.

4. Incidencia del medio ambiente en la posibilidad de conductas creativas

Son condiciones ambientales que favorecen la individuación y las demás características de personalidad enunciadas:

a) la aceptación social y cultural del cambio

b) la aceptación afectiva (familiar) del niño en todas sus manifestaciones

c) la ausencia de pautas de control rígido (obsesivas) que obliguen a la estereotipia.

Esto permite al sujeto explorar, ensayar, inventar en un clima de aceptación en el que él y sus productos son valorados.

Resulta claro para el educador (más aún para el de nivel universitario) que la posibilidad de creación en un momento dado, es resultante de la historia del sujeto expresada a través de su forma de pensar, percibir y comunicarse, y en la calidad de su imagen de sí y sus niveles de aspiración.

Este es el límite de la Universidad frente a sus alumnos que en general provienen de ambientes escolares donde la memorización, la rutina, la obsesividad y la estereotipia se confunden con rasgos positivos, se estimulan y alientan.

No obstante, pueden tomarse en cuenta dos hechos que hacen posible modificar estas condiciones límites:

1. La situación presente con sus demandas incide siempre en el sujeto, por ende aún frente a un sujeto empobrecido en sus posibilidades de pensar y actuar con autonomía, una situación sistemática estimulante puede operar en el sentido de un desbloqueo paulatino.

2. Cuando el alumno ingresa a la vida universitaria, está aún en el período adolescente y por lo tanto en pleno proceso personal de reestructuración conductual. Si la situación de aprendizaje está cuidadosamente planificada en función de ese objetivo puede lograrse el desarrollo de las capacidades de conducta creativa.

Para que esto se dé, deben cumplirse condiciones a varios niveles:

a) a nivel de la Institución global

es indispensable un clima real y genuino de apertura, discusión y participación y una organización flexible.

b) a nivel de las ideologías profesionales

es indispensable la desaparición de los "dogmas" y el cuestionamiento crítico de las concepciones básicas sobre la profesión, su función y sus encuadres de trabajo.

c) a nivel de las actitudes docentes

es indispensable el abandono (y elaboración profunda) del estereotipo de la relación autoritaria profesor-alumno, la concepción omnipotente del profesor y dependiente del alumno. Es necesario revalorar y percibir realícticamente al alumno como alguien capaz de autonomía.

d) A nivel de la metodología del aprendizaje

Es indispensable seleccionar métodos que en general favorezcan la comunicación y la conducta independiente (no masificada).

En este sentido:

- es importante no usar métodos que anulen la posibilidad de comunicación grupal entre profesores y alumnos y alumnos entre sí. Tanto el trabajo solitario como la clase masiva son desaconsejables.

El trabajo solitario promueve la ansiedad y/o la omnipotencia.

El alumno puede bloquearse en su posibilidad de acción o puede caer en la sobrevaloración de sus datos internos. En ambos casos pierde contacto con los otros (que son fuente de realimentación), pierde de vista la realidad y puede caer en soluciones que a fuerza de "novedosas" y únicas son totalmente desajustadas.

La clase masiva lleva al alumno a una pérdida de la noción de diferenciación y a la alienación en el estereotipo del grupo.

- es importante cuidar que el alumno cuente con los instrumentos necesarios para un trabajo realmente autónomo. Es peligrosamente erróneo caer en el extremo de no dar ninguna ayuda al alumno para que "se arregle solo y se haga independiente". Esto implica desorientación del profesor y un pasaje desajustado de la concepción del alumno-impotente" a la del alumno - omnipotente" con el que él ya no tiene nada que hacer. La conducta autónoma no es una conducta desligada de la historia y la situación presente sino por el contrario enraizada críticamente en ambas. Es responsabilidad del profesor lograr que el alumno tenga los datos suficientes como para poder manejarse creadoramente. Impulsar al trabajo creativo sin asegurarse que el alumno posee los instrumentos de base, es impulsarlo al fracaso por desorientación y ansiedad...

Esto no significa que el trabajo autónomo debe dejarse para el último año de la carrera. Debe comenzar desde el principio y ser la pauta de trabajo pero en forma realísticamente adecuada al grado de información y entrenamiento que el alumno tiene en cada etapa.

- es importante incluir en cada materia y en cada ciclo del curriculum actividades destinadas a favorecer las conductas creativas. Por ejemplo:

- actividades de investigación que impidan al alumno manejarse con información estereotipada y que lo lleven a buscar, explorar y cuestionarse esa información.

- actividades de organización que ayuden al alumno a reordenar datos, materiales, ideas en nuevos contextos según distintos puntos de vista

- actividades de comunicación que obliguen al alumno a concretar ideas y soluciones en diferentes lenguajes y materiales.

En síntesis, si bien la lista de recomendaciones podría prolongarse hasta el análisis minucioso de cada situación incluida en la tarea docente, creemos importante simplemente tener en cuenta dos recomendaciones centrales:

1. es necesario quitar de la palabra creación las connotaciones secretas, misteriosas y de "elegidos" y entenderla como una característica de la conducta humana que se da en cuanto un sujeto normal es librado de la alienación y la estereotipia que traen los sistemas dogmáticos y rígidos.

2. es necesario tener en cuenta que la creatividad en la conducta del alumno es resultante no sólo de sus aptitudes personales, sino de un conjunto de variables institucionales, pedagógicas y didácticas; entre las que, un enfoque científico de la profesión con acento en la reflexión crítica y la investigación, y una actitud respetuosa del docente hacia la autonomía del alumno, se convierten en las claves de la posibilidad que tiene un sistema escolar de estimular la autonomía y evitar la estereotipia.

BIBLIOGRAFIA

- FILLOUX, J. C. LA PERSONALIDAD Cuaderno N° 30 EUDEBA
- BLEGER, J. PSICOLOGIA DE LA CONDUCTA. Temas de Eudeba/ Psicología EUDEBA 1963.
- KRECTCH, CRUTCHFIELD Y BALLACHEY "PSICOLOGIA SOCIAL" (fundamentalmente temas en cap. 3 sobre percepción, 5 sobre actitudes y 8 sobre lenguaje y comunicación) Biblioteca Nueva Madrid.
- VERON, E. TEORIA DE LA PERCEPCION. Boletín del Instituto de Sociología N° 18 UBA.
- PIAGET, J. PSICOLOGIA DE LA INTELIGENCIA Edit. Psique 1964
- LEWIN, K. FUERZAS DEL AMBIENTE, Cap. 14 del Manual de Psicología del niño publicado por C. Muchinson. Francisco Seix Editor. Barcelona 1955.
- EL COMPORTAMIENTO Y EL DESARROLLO COMO UNA FUNCION DE LA SITUACION TOTAL, en Manual de psicología infantil de F. Carmichael. Edit. El Ateneo 1957.
- TEORIA DEL CAMPO Y EXPERIMENTACION EN PSICOLOGIA SOCIAL. Cuaderno de Sociología N° 10 UBA.
- DUCLOT, M. Los problemas de comunicación en los grupos de trabajo. Bull, de Psychologie-Paris, febrero 1959.
- THE 1962 YEARBOOK COMMITTEE PERCEIVING, BEHAVING. BECOMING Cap. 10. Creativity and Openness to experience. Association for Supervision and Curriculum Development. 1201. Sixteenth Street, N.W. Washington 6, D. C.
- A COMPRENSIVE STUDY OF THE CORRELATES OF CREATIVITY. Informe de Investigación del BATTELLE MEMORIAL INSTITUTE. Columbias Laboratories. 505 King Avenue Columbias Ohio 43201.
- MIEL, A. CREATIVITY IN TEACHING. Cap II The Creative Process described. Edit. Wadsworth Publishing Co.
- TAYLOR C.W. reativity and learning en HUMAN VARIABILITY AND LEARNING, Edit. Waetjen W. B. -