

LA REALIDAD CREATIVA

La generación de realidades plásticas como proceso de aprendizaje para la vida cotidiana



**Marina Ruiz
González**

Licenciada en Bellas Artes, máster en Arteterapia y Educación Artística para la Inclusión Social, y máster en Profesorado con especialidad en Dibujo. Con experiencia en talleres creativos enfocados a diversos colectivos, como personas con drogodependencia, demencia senil, diversidad cognitiva, etc. Actualmente se encuentra investigando sobre la interculturalidad y la adolescencia, generando propuestas que utilizan la experiencia plástica como herramienta para el desarrollo personal de mujeres adolescentes peruanas, en riesgo de exclusión.



LA REALIDAD CREATIVA.
Ruiz González, M. (2018)

Fecha de recepción: 24 de mayo 2018.
Fecha de aprobación: 28 de junio 2018.

LA HOJA DE PSICODRAMA (67), 6-12

RESUMEN

El siguiente trabajo se plantea investigar las maneras en que la generación de realidades plásticas, o dicho de otro modo, sentidos nacidos del diálogo con la propia obra creativa, suponen un cambio de percepción de la propia cotidianidad para las personas que las construyen.

Para ello se comienza definiendo el propio concepto de “Realidad Plástica” y vinculándolo con sus cualidades. Se centra en la capacidad metafórica de la realidad plástica para vincularla con la cotidianidad de la persona, argumentando el doble sentido que la metáfora ofrece y las razones por las cuales la percepción de la cotidianidad queda transmutada. De esta manera la realidad cotidiana, es decir, la que existe en las personas fuera del espacio de creación plástica, adquirirá un componente definitivamente creativo, flexible y crítico.

ABSTRACT

The following work presents the ways in which the generation of “plastic realities”, or the meanings created as a result of a dialogue with the creative work itself, change the perception of day to day life for the people who build them. To do this, it starts by defining the concept of “Plastic Reality” and linking it with its characteristics. The research focuses on the metaphorical characteristic of the plastic reality to link them with the day to day life of the person, arguing the double meaning that the metaphor offers and the reasons why the perception of everyday life is transmuted. In this way the day to day reality, that is, the one that exists in people outside the space of plastic creation, acquires a definitely creative, flexible and critical component.

PALABRAS CLAVE:

Creatividad, Realidad, Plástica, Pensamiento Crítico, Educación, Metáfora.

KEY WORDS:

Creativity, Reality, Plastic, Critical Thinking, Education, Metaphor.

1. GENERACIÓN DE REALIDADES PLÁSTICAS

1.1. Definición

En este ensayo se entenderá como “Realidades Plásticas” al conjunto de sentidos nacidos del diálogo entre la persona que genera obra plástica y su propio objeto construido.

Tal explicación necesita, sin embargo, de dos aclaraciones:

Este diálogo se entiende desde el momento en el que la persona comienza a generar la idea de su construcción plástica; y dura, pasando por cada momento del proceso, tanto como se mantengan los encuentros con la misma obra terminada.

La realidad plástica no sólo comprende el diálogo de la persona con su obra sino de esa misma persona con otros objetos plásticos dentro de un espacio creativo y de libertad de interpretación.

1.2. Resumen de sus características

Las características de la realidad plástica no son independientes, se encuentran definidas por la persona y por el resto de sentidos que posee. En los siguientes párrafos sólo se señalan las más significativas para este estudio:

- Centrada en los intereses personales:

Es una realidad nacida del impulso de crear de manera plástica, procedente del encuentro de la persona consigo misma, con su pasado o sus posibilidades de futuro (López Fernández Cao y Martínez Díez, 2006, p. 17); pero, en todo caso, con sus necesidades presentes.

- Propia y autoconstruida, y por lo tanto transferencial.

Mientras la realidad cotidiana tiende a concebirse, por lo general, como impuesta, en la plástica se asume el papel activo del sujeto encargado de construirla. Le es por lo tanto propia, y como propia también transferencial, es decir, contenedora de proyecciones subjetivas.

En terapia la transferencia se estudia principalmente desde el psicoanálisis, mediante teóricos como Freud o Lacan, en el campo de la arteterapia también es definida como “el proceso por el cual los deseos inconscientes se actualizan sobre ciertos objetos, en particular sobre la representación del arteterapeuta”. (Klein, 2012, p. 161).

- En tercera persona:

La realidad plástica permite el diálogo y la actuación en tercera persona, es decir, facilita la expresión y la conciencia de conflictos mediante lo que Jean Pierre Klein denomina como “estrategia de rodeo” o “del indirecto” (2012, p. 188).

- Abierta y flexible: basada en el pensamiento lateral.

Tanto esta como las demás características son interdependientes, separadas sólo de manera ficticia para analizar mejor sus complejidades. De esta manera el hecho de estar autoconstruida la convierte en abierta y flexible, tanto los objetos como sus significados son modificables, y van siendo decididos mediante los diálogos que se generan.

Basándose en la teoría de la inteligencia múltiple que analiza Edward de Bono se podría afirmar que interviene, más que en la cotidiana, el pensamiento lateral, colocándose como complemento al pensamiento vertical y al mismo nivel de importancia.

En su libro, *El Pensamiento Lateral* (2000), el autor argumenta cómo este mecanismo suspende la valoración de ideas y va más allá de la lógica, pudiendo ofrecer una estimulación y una re-estructuración de los enfoques de la situación que permiten, además, el desarrollo del posterior estudio lógico. Está directamente relacionado con la capacidad creativa y con el aumento de la eficacia del pensamiento.

No obstante, el pensamiento lógico también interviene en la realidad plástica, puesto

que es el encargado de desarrollar las ideas siguiendo el camino planteado por el anterior.

- *Ingeniosa, lúdica.*

En cierta medida la realidad plástica se presenta como amoral, independiente de la vida cotidiana y de su juicio, sobre todo si en el diálogo entre la persona y su obra no intervienen más participantes que puedan hacer de contraste social.

El juego que se ofrece gracias a la metáfora de la obra, de la que se hablará más adelante, es un juego ingenioso, liberador, capaz de banalizar la realidad para evadirse de la misma. El autor José María Marina habla de la sorpresa agradable que provoca: “niega la necesidad de una norma heterónoma, pues cree en el fair play, que es su aristocrática derivación ética. El jugador se percibe como sujeto activo, ejerciendo con exaltación su libertad y poderío, a salvo del mundo, que se le presenta enfurruñado bajo la severa figura de la seriedad, el orden de los fines, el interés y las consecuencias” (Marina, 1992, p. 41)

No obstante, el matiz lúdico e ingenioso de esta realidad se presenta sólo en momentos en los que interviene el pensamiento lateral como elemento modificador de estructuras. Esto es así porque si la obra nace, como ya se ha argumentado, del encuentro de la persona consigo misma y con sus posibilidades pasadas y futuras, ésta verá reflejadas durante todo el proceso sus propias necesidades y soluciones, las cuales se irán verbalizando y contrastando dentro del diálogo que conforma dicha realidad.

- *Creativa:*

Debido a esta característica se trata de un espacio que responde a términos de originalidad y no conformismo, cuyos procesos se vinculan con la capacidad mental del sujeto y que también es creativa en sus productos. (Logan y Logan, 1980, p. 20).

Aunque durante todo el trabajo se estará hablando de esta característica, habría que

aclarar en este punto que cuando, como cita Lamata Cotanda, se habla del territorio de la creatividad, se está aludiendo a “una forma de visión subjetiva que interpreta los estímulos y las respuestas como distintas a las habituales, que admite y aprecia lo diferente. La mirada que se interroga, que busca repuestas, que elige, que aplica y que aprende” (2005, p. 18).

1.3. Explicación de la metáfora que suponen

La última de las características señaladas en esta realidad plástica es su capacidad metafórica, mediante la cual logra convocar realidades que de otra manera no se harían presentes, a ellas aluden Marian López y Noemí Martínez cuando hablan de la misma como búsqueda y encuentro con lo intransferible de cada persona y con lo que se comparte, con la ausencia, con lo que no se pronuncia o con lo que otros ven o sienten (2008).

En este sentido, como explica la autora Elena Oliveras, el fenómeno óptico que produce la metáfora también es capaz de convocar y poner el foco sobre otros términos que de otra manera pasarían desapercibidos, facilitando así su mayor impacto y su mejor captación. (1993, p. 51).

Un aspecto en el que se desarrollan las capacidades cognitivas del sujeto podría ser el desarrollo de la denominada Inteligencia metafórica, definida por Howard Gardner como la “mera capacidad para integrar diversas inteligencias” (2001, p. 224) y que por tanto se relaciona con la inteligencia madura.

En el caso de la realidad plástica, y según el mismo autor, sería una inteligencia sujeta al control de la estructura y función de los objetos con los que se trabaja, pero en la que posiblemente intervendrían también formas personales de inteligencia sujetas a muchas restricciones “poderosas y competidoras: la existencia de la persona propia de uno; la existencia de otras personas; las presentaciones e interpretaciones de la cultura de los yoes”. (2001, p. 215).

Pero lo más característico de su cualidad metafórica se encuentra en su elemento bidireccional, y es que en esta realidad no sólo se convoca lo cotidiano y se integran diferentes tipos de inteligencia, sino que, debido a la otra dirección de transferencia, lo cotidiano quedaría como metáfora y sus características comparadas en la otra dirección. De esta manera se permitiría pensar en lo cotidiano como algo autoconstruido, flexible, creativo, o centrado en el propio interés; se podrían cuestionar los constructos y reelaborar nuevos sentidos que, como en el caso de la metáfora, tuviesen en cuenta las necesidades e inquietudes del sujeto que los crea.

2. LAS CONSECUENCIAS DEL ESPEJO. REPERCUSIONES EN LA PERCEPCIÓN DE LA VIDA COTIDIANA.

A partir de su función metafórica, la Realidad Plástica hace las funciones de puente entre el sujeto, su interior y necesidades, y el mundo exterior, lo que no depende del mismo (López Fernández Cao, 2008, p. 231). De ella parten sus ventajas en cuanto al abordaje de posibles conflictos, que como el resto de elementos de la vida cotidiana podrán ser analizados desde una posición plástica, cuestionándose acerca de su flexibilidad, su sentido, o su construcción.

La comunicación con el entorno no será más por aprendizaje o imitación, sino que pasará a responder a un desarrollo de lo que Fiorini denomina “psiquismo creador [y a través del cual se] [...] “da cita lo diferente”. (2007 p. 1)

Este cambio de discurso sería el responsable de aumentar la generación de “posibilidad, estructuración y apertura” (2008, p.231) de la que habla Fernández Cao.

2.1. La Realidad Creativa. Flexibilización de significados.

Se ha visto cómo una de las cualidades que se traspasan a la realidad cotidiana sería la de la flexibilidad. Pero habría que cuestionarse

de qué manera y hasta qué punto se ven modificados sus sentidos.

En primer lugar es necesario aclarar que en la denominada realidad plástica no se estaba hablando de ilusión, de engaño, sino de ilusionismo: del juego autoconsciente con la misma. Según Thomas Mitchell, el “ilusionismo consiste en jugar con la ilusión, en la explotación autoconsciente de la ilusión como una práctica cultural con fines sociales” (2009, pp. 296-297).

Dentro de este juego ilusionista es donde se genera la utopía ingeniosa, la huída de todas las barreras de la realidad que puedan generar resistencia mediante una devaluación inteligente que permita poseerlo todo sin tener miedo a nada. (Marina, 1992).

Es entonces desde ese ilusionismo consciente desde donde se generaría el cambio de perspectiva hacia lo cotidiano, la Realidad Creativa, gracias al desarrollo de un pensamiento lateral que, como explica Edward de Bono (2000), no pretende provocar el caos y la duda en lo ya establecido sino romper con su rigidez, con aquello que le resta fluidez y le impide la adaptación.

Gracias a la creatividad, por tanto, y a la fluidez de significados, el sujeto lograría, según Francisco Coll, elaborar una reformulación constante de sentidos, basados en una representación simbólica continuada: “la riqueza de la creatividad es justamente eso, ese diálogo vivo en el que se ve llevado el autor, aportándole una sensación de inquietud pero de consciencia de sí, y una sensación de indeterminación positiva; el resultado final, es la sensación amable de su sensación de existir, una visión amable del Yo. La creatividad es, por tanto, la creación de nuevos vínculos y modos de reconocerse y de conocer la realidad y los otros”. (2006, p. 155)

2.2. El pensamiento crítico y sus consecuencias.

Para sobrevivir sólo hace falta una conciencia funcional, la encargada de ayudar

a levantarse, comer, etc., aquella destinada a seguir el modelo de conducta dictado por la sociedad imperante de su contexto. Pero no es tanto así para analizar las circunstancias en las que se vive ni para comprender las posibilidades de cambio que se necesitan, para esto se necesitaría la conciencia creativa, capaz de transformar los contextos personales y sociales (Lamata Cotanda, 2005).

Dicha conciencia creativa desarrolla, a su vez, la capacidad imaginativa como mecanismo para comprender “toda clase de cosas que están más allá de la respuesta física directa” (Dewey, 2004, p. 203).

De esta manera, la capacidad de pensamiento crítico se ve desarrollada mediante la acumulación de experiencias creativas que le sirven al sujeto para significar la realidad presente y para avanzar en el desarrollo de inteligencias maduras, encargadas de interpretar y comprender la propia cultura, y por tanto de modificarla. Gardner habla de este tipo de inteligencias diferenciándolas de aquellas asociadas a símbolos y actos específicos, por ser las maduras las que permiten al sujeto comprender “la forma en que son interpretados los mundos de las personas y objetos, fuerzas físicas y artefactos hechos por el hombre en la cultura específica en la cual vive”. (2001, p. 229).

2.3. Sobre el cambio social.

Actualmente se está viviendo, y según la autora M. Nussbaum (2010), sus niveles van en aumento, una crisis mundial de pensamiento crítico y de humanidad de la que, tanto en educación como en el conjunto de ámbitos de conocimiento, habría que hacerse cargo.

Uno de los mayores causantes de la crisis de pensamiento crítico sería el terrorismo visual, la manipulación psicológica masiva a partir de imágenes, encargada de inducir terrores relacionados con el cuerpo, la clase, el género, etc. con el fin de adoctrinar en la sociedad de consumo (Acaso, 2006).

Esta crisis evidencia, como explica en su libro Fernando Hernández, la necesidad de aumentar la conciencia de las imágenes situándolas en su esfera social, para lo que se hace necesario el estudio de campos vinculados como el psicoanálisis o el feminismo. A partir de las mismas imágenes, por extensión, también aumenta la necesidad de conciencia sobre la propia cotidianeidad y la comprensión de las estructuras sociales y del papel de cada sujeto en las mismas (2003).

Respecto a la crisis de humanidad, se evidencia la necesidad de una educación para la paz, profundizar en los límites de lo conocido y promover comportamientos de cooperación y comprensión entre individuos. En este sentido debe basarse en el respeto a la singularidad de contextos y culturas, una educación, como puede ser el desarrollo de la Pedagogía Sistémica, capaz de estudiar los vínculos entre la escuela, la familia o la sociedad, generando el conocimiento a partir de tales relaciones. (Madina, 2008)

Existe para los sujetos una necesidad común a la que apuntan tanto la crisis de pensamiento crítico como la de humanidad: es la necesidad de una decodificación de la información percibida, de poder ejercer una “lectura crítica de la realidad” (Freire y Macedo, 1989, p. 56), que la problematice y logre trascenderla hacia una transformación significativa.

Es por eso que se está gestando, como comenta José Antonio Marina, una nueva “teoría de la inteligencia creadora”, que se vincula con la pedagogía de la creación y que investiga sobre maneras más humanas de conseguir ser libres. Esta teoría defiende la creación como único modo de pensar en la creatividad y significa el análisis de la época vivida como una época basada en el ingenio. Así, propone, “después de la época ingeniosa, y aprovechando sus desilusiones y sus desencantos, convendría construir una época de plenitud poética, fundada sobre una subjetividad personal, creadora e ingeniosa. Ahora sabemos, al menos, que la libertad no se alcanza por el menosprecio” (1992, p. 243).

CONCLUSIONES

- Generación de un espacio de experimentación creativa:

En primer lugar, se propone la generación de un espacio creativo destinado a la construcción de realidades plásticas, flexibles, autoconstruidas, y por tanto adaptadas a la ampliación de conciencia de quienes participan. En el mismo se fomentaría, más allá de la banalización ingeniosa de la realidad (Marina, 1992, p. 243), nuevos modos de crear basados en la conciencia sobre lo cotidiano y sobre el papel de la persona en el mismo.

- Metodología centrada en el apoyo psicológico y en el fomento del vínculo:

Como acompañante de estos procesos, ya sea desde la educación o desde la terapia, de deberá elegir una metodología centrada en el apoyo psicológico y en el fomento del vínculo. Esta metodología está sustentada por referentes como Winnicott (1986), quien se centra en los fenómenos transferenciales y la utiliza para fomentar el desarrollo emocional, o como Vigotsky (1995), quien propone el trabajo por el desarrollo cognitivo basado en su teoría sobre “La Zona de Desarrollo Próximo” (1986, citados en Ramírez y Castilla, 2008). Siguiendo esta metodología se deberá procurar una atmósfera de apoyo y de aliento para que la persona pueda elaborar el ejercicio creativo (Logan y Logan, 1980, p. 241) vinculado a sus propias necesidades de expresión y al proceso de aprendizaje a través del diálogo.

- Conocimiento a partir de la experiencia compartida:

Para fomentar la vivencia cotidiana de una manera creativa, el conocimiento deberá ser, al menos en su mayoría, construido a partir de la experiencia compartida. (Freire y Macedo, 1998). En esta experiencia la reflexión personal está directamente vinculada al diálogo que tenga el grupo, pudiendo combinar propuestas dirigidas a grupos pequeños, de entre tres y seis personas, con el objetivo de compartir los puntos de vista de cada persona y de valorar las aportaciones individuales; y propuestas dirigidas a grupos grandes, de doce o más personas, destinados a analizar los procesos que van sucediendo. (Lamata Cotanda, 2005, p. 51)

- Postura del “No- Saber”:

Este rol se inspira en las ideas del psicoanalista Lacan, quien, durante su Discurso Analítico o Discurso del Maestro Ignorante (Lacan, 1975/2006) defenderá la no transmisión de conocimientos sino de cuestiones, con el fin de facilitar la experiencia de los procesos transferenciales que cada persona necesite vivir. Esta postura, más que sugerir la no transmisión del conocimiento, posibilita el cuestionamiento continuo de los mismos, dejando espacio para una duda que fomente el interés y la capacidad crítica.

- Objetivos de desarrollo crítico:

Los objetivos de las estas futuras propuestas tratarán de dar respuesta a la falta de humanidad y pensamiento crítico que existe en la actualidad y que describe Martha Nussbaum en su libro (2010). Así, centrándose en la persona, se procurará con cada propuesta el fomento del desarrollo de “personas autodirigidas, con recursos propios, creativas, y con confianza en sí mismas, equipadas para enfrentarse a problemas personales, interpersonales, y de otros tipos” (Logan y Logan, 1980, p. 58).

BIBLIOGRAFIA

- **ACASO, María (2006)** *Esto no son las Torres Gemelas: Cómo aprender a leer la Televisión y otras Imágenes. La Catarata. Madrid.*
- **COLL ESPINOSA, Francisco Jesús (2006)** *Proceso creativo y simbolización en la clínica del arteterapia. En F. J. Coll, (coord.). Dinámicas entre creación y procesos terapéuticos. Universidad de Murcia. Murcia.*
- **DE BONO, Edward (2000)** *El Pensamiento Lateral. Manual de Creatividad. Paidós. Buenos Aires.*
- **DEWEY, John (2004)** *Democracia y Educación. Ediciones Morata. Madrid.*
- **GARDNER, Howard (2001)** *Estructuras de la Mente. La Teoría de las Inteligencias Múltiples. Fondo de Cultura Económica. Santa Fe de Bogotá.*
- **FIORINI, Héctor (2007)** *El Psiquismo Creador [en línea]: página web de Héctor Fiorini. 2007. [fecha de consulta 28 marzo 2018]. Obtenido de: <<http://www.hectorfiorini.com.ar/creador/creador.htm>>*
- **FREIRE, Paulo y MACEDO Donaldo (1989)** *Alfabetización. Lectura de la palabra y lectura de la realidad. Paidós. Barcelona.*
- **HERNÁNDEZ, Fernando (2003)** “Educación y Cultura Visual: Repensar la educación de las Artes Visuales”, en *Figuras Formas Colores: Propuestas para trabajar la educación plástica y visual. Ed. Laboratorio Educativo GRAO. Barcelona.*
- **KLEIN, Jean-Pierre, BASSOLS, Mireia y BONET, Eva. (coord.) (2012)** *Arteterapia. La Creación como proceso de transformación (2ª ed.). Barcelona: Octaedro.*
- **LACAN, Jacques (2006)** *El seminario de Jacques Lacan: libro 17: el reverso del psicoanálisis. (Berenguer, E. y Bassols, M. trad.) (1ª ed. 6ª reimp.) Paidós. Buenos Aires.*
- **LAMATA COTANDA, Rafael (2005)** *La Actitud Creativa. Narcea. Madrid.* **LOGAN, Lillian M. y LOGAN, Virgil G.** *Estrategias para una Enseñanza Creativa. Oikos-Tau S. A. Ediciones. España.*
- **LÓPEZ FERNÁNDEZ CAO, Marian (2008)** *Cognición y Emoción: El Derecho a la Diferencia a través del Arte. Revista de Educación. 31, 221-232.*
- **LÓPEZ FERNÁNDEZ CAO, Marian y MARTÍNEZ DÍEZ, Noemí (2006)** *Arteterapia. Conocimiento interior a través de la expresión artística. Madr: Ediciones Tutor S.A.*
- **MARINA, José Antonio (1992)** *Elogio y Refutación del Ingenio. Anagrama. Barcelona.*
- **MITCHELL, William John Thomas (2009)** *Ilusión: Mirar como miran los animales. En Teoría de la Imagen. Ediciones Akal.*
- **NUSSBAUM, Martha (2010)** *Sin fines de lucro. Por qué la democracia necesita de las humanidades. Katz Editores. Buenos Aires.*
- **OLIVERAS, Elena (1993)** *La Metáfora en el Arte. Almagesto. Buenos Aires.*
- **RAMÍREZ, Francisco y CASTILLA, Antonio (2008)** *Zona de Transición. Entre Vygotsky y Winnicott. Aperturas Psicoanalíticas. (29). Recuperado de <http://www.aperturas.org/articulos.php?id=0000540>*
- **WINNICOTT, Donald Woods (1986)** *Realidad y Juego. Gedisa. Barcelona.*