
Artículo aparecido en la revista virtual “Creatividad y Sociedad”, España, 2009.

<http://www.creatividadysociedad.com/nactual.html>

APRENDER HACIENDO, HACER JUGANDO, JUGAR CREANDO

Conjeturar, aprender mediante el descubrimiento, el pensamiento o por intuición antes que por reflejo, buscar alternativas, elegir, descubrir las propias aptitudes. Eso es la Creatividad.

Al Balkin

¿En qué consiste la Creatividad?

Ser creativo implica tener capacidad para la innovación, para afrontar el cambio. Implica también ser libre, independiente, no conservador; intentar que el pasado no influya al punto de anular iniciativas y a la vez implica reformular nuestro pasado para que enriquezca el presente.

La humanidad existe porque el hombre tiene capacidad para inventar, cualidad que le es única a su especie, ya que no existe en todo el resto del mundo vivo del planeta otro ser con igual condición. Esta capacidad de invención se pone de manifiesto a partir del mecanismo de estímulo que constituye la Creatividad; ella permite desarrollar una actitud adecuada para producir hechos novedosos, y se manifiesta de dos maneras contrapuestas pero a la vez complementarias: la invención y la creación.

Hablamos de la **acción de inventar** cuando nuestra creatividad trabaja en base a hechos desconocidos en su combinación o formato final pero con componentes ya existentes y cuyo uso o conocimiento se daba por separado. En la **acción de crear** hay un componente de originalidad mayor pues responde a algo inédito; constituye un descubrimiento. Ambas acciones son ciertamente complementarias.

Los hombres y mujeres se miden en el mundo no por su trabajo sino por sus ideas, especialmente cuando esas ideas son renovadoras, revolucionarias y traducidas a la acción.

Ahora bien: cuáles son los factores que nos llevan a inventar constantemente nuevas formas tecnológicas, científicas o empresarias para producir cambios y/o mejoras en nuestra civilización? Dice Ariel Guerrero¹ al respecto que esos factores son el azar, la insatisfacción, la adaptación al medio, el espíritu de perfección, la curiosidad, el interés y hasta la obligación. Todos estos puntos de partida – por cierto diferentes unos de otros y que responden a motivaciones surgidas tanto del campo cotidiano de la vida como del mundo filosófico del espíritu -, se oponen a lo convencional, esto es al espíritu no creativo que frente a insatisfacciones o problemas solo se adapta, acepta, perdura, copia o niega. Pero ¿cómo se reconoce la Creatividad? Cuando se es capaz de resolver problemas de una manera innovadora; cuando se puede “ver la otra cara de las cosas” y actuar en consecuencia.

¹ Guerrero A. Curso de Creatividad. Cap. IX

Ver la otra cara de las cosas es para Edward de Bono² actuar usando el **pensamiento lateral** el cual se ocupa de los conceptos y las percepciones y por eso es el pensamiento que complementa u opone el camino de la lógica.

Para ser creativos hay que estar libre de condicionamientos, de tradición y de historia. Pero esa libertad también hay que conducirla con técnicas y estrategias para que la “idea nueva” pueda ser aplicable.

Técnicas para resolver problemas.

Edward De Bono plantea que la resolución de problemas por medio del pensamiento creativo implica reconocer que la manera lógica o tradicional de resolverlos no siempre funciona o a veces es imposible de ser aplicada, por lo cual hay que poner en funcionamiento una opción diferente. Ya sea por el camino lógico como por el alternativo, el pensamiento razona organizadamente por medio de un sistema de construcción de **pautas**. Por medio del pensamiento lógico vemos las cosas en función de la experiencia previa, de **pautas simétricas** dadas por nuestra herencia cultural; por medio del pensamiento lateral u oblicuo de la lógica no tradicional, construimos en cambio **pautas asimétricas**. Este fenómeno de asimetría es el que origina la creatividad.

La secuencia temporal de nuestra experiencia establece generalmente el camino de rutina de la percepción; esperamos que todo se haga de cierta manera. Pero si nos apartamos del camino principal y recorremos el lateral, podremos obtener nuevas ideas para resolver problemas (la ciencia a través de la investigación y el arte a través de la creación dan cuenta de ello).

Los obstáculos para la creatividad

La intolerancia para la ambigüedad es uno de los mayores bloqueos al pensamiento creador.

Charles Vervalin

Recorrer caminos alternativos para construir nuevas ideas, para atreverse a desafiar los planteos lógicos heredados, para construir nuevas estructuras de pensamiento y acción, no es fácil. Requiere de personalidades fuertes, seguras, optimistas y con mucha energía. Requiere de personas que se atrevan a superar la sensación de inseguridad a la hora de resolver problemas, que trasciendan la tendencia natural a obtener fácilmente la conformidad de los otros, que confíen en su intuición sensible- su percepción- y no solo en los mandatos de su mente, que se apoyen en sus ideas aunque éstas no siempre sean consensuadas por la mayoría.

Para todo desafío creativo hay que buscar lo inusual y lo original, y esta búsqueda debe realizarse hacia un terreno amplio utilizando todo tipo de datos aunque algunos no parezcan apropiados al problema; para ello en la etapa de ebullición de ideas (cuando se trabaja en grupo por ejemplo), deberíamos evitar la crítica previa a una idea y saber que cuanto más cantidad de ideas salgan a luz estará garantizada la calidad de las que finalmente queden.

El filósofo Carl Jung dice que la **actitud crítica** de nuestras acciones lleva a una vida ordenada, cuidadosamente planeada y basada en principios y categorías relativamente cerradas, mientras que la **actitud perceptual** lleva a una mayor apertura a la experiencia,

² De Bono E. *El pensamiento creativo*, pag. 95

incluyendo la experiencia del mundo interno del yo así como la experiencia exterior. Así la actitud perceptual facilita la espontaneidad y la flexibilidad. Jung aclara además, que el acto de percepción puede ser de dos tipos: sensoperceptual o intuitivo. La **actitud sensoperceptual** destaca el simple realismo y es una conciencia directa de las cosas tal como son con mayor objetividad en términos de la evidencia de los sentidos. La **actitud intuitiva**, por contraste, es una noción indirecta de los significados y de las posibilidades más profundas; así entonces, los individuos creativos son característicamente intuitivos. El artista inglés William Blake, planteó una “**visión cuádruple**” en la experiencia artística que se manifiesta por medio de etapas:

- la **visión simple** que es lo que la vista física común nos permite ver y que el consenso de la opinión basado en un uso limitado de los sentidos, afirmaríamos como real (un árbol es un árbol, el cielo es azul).
- la **visión doble** que es el acto de imaginación con límites (una formación de nubes semeja dos leones luchando o un elefante empujando un camión).
- la **visión triple** donde no vemos la cosa en sí misma como en la visión simple, ni la cosa tal como podría ser si fuera un poco diferente como en la visión doble, sino que vemos la cosa como un símbolo que presenta una realidad trascendida. Es el medio por el cual se busca una visión superior de la realidad.
- la **visión cuádruple** que es la del místico, del vidente, del profeta. Es una visión impregnada del más intenso sentimiento: horror, temor, éxtasis, desolación.

Retomando el problema de los obstáculos, observamos también que otro de los aspectos que interfieren el desarrollo creativo en las personas, es el de la tendencia a la simplicidad. Las diversas investigaciones hechas en el mundo respecto a la creatividad, dan cuenta que hay una relación directa entre tener tendencia a la complejidad o a la simplicidad, o lo que es lo mismo, al orden y al desorden. En general, los individuos caracterizados como creativos parecen ser capaces de discernir y de preferir la mayor complejidad en todo aquello que los ocupe. Prefieren las manifestaciones que no se puedan ordenar fácilmente o las que presentan contradicciones desconcertantes que no puedan resolverse inmediatamente.

En este sentido podríamos aseverar que el ser creativo prefiere crear proyectos antes que participar de aquellos ya creados; prefiere poner su impronta desde el comienzo y arriesgarse en el desafío de su implementación. Es un impulsador nato, un gestor, y por tanto elige ser autor antes que continuador; tiene en su haber profesional más productos creados por sí mismo que por otros. Pero a la vez, demuestra su creatividad si sabe sostenerlos y continuarlos en el tiempo, si luego de haber producido “la idea brillante” del comienzo, es capaz de sostenerla en acción y de conducirla. Muchas veces se suele escuchar: “yo produzco la idea, uds. llévenla adelante”. Esta actitud habla de un inventor pero no de un creativo; es necesario tener una buena idea pero también saber concretarla en producto habiendo transitado y resuelto creativamente todos los escollos que se presentan en el camino de realización del producto.

El juego como camino para una educación musical creativa

La creación de algo nuevo no se realiza con el intelecto sino con el instinto de juego que actúa por necesidad inmediata. La mente creativa juega con el objeto que ama.

Carl Jung

Una clase debiera ser una hora de mil descubrimientos. Para que esto suceda, el maestro y el alumno deberían primero descubrirse recíprocamente.

R. Murray Schafer

Hemos dicho que una de las características del ser creativo es su disponibilidad para la diversidad, la curiosidad, la imaginación, la trasgresión. Ahora agregamos que el ser creativo también se caracteriza por responder espontáneamente a los estímulos motivantes del **juego**. Es creativo aquel que puede habilitar su propia capacidad de juego el cual da las respuestas a las primeras preguntas, y permite: **aprender haciendo, hacer jugando, jugar creando**.

El juego es una función elemental de la vida humana hasta el punto que no se puede pensar en absoluto la cultura humana sin un componente lúdico. Tal como plantea Hans Gadamer, “el juego es un movimiento de vaivén que se repite continuamente, que no está vinculado a fin alguno y que tiene la forma de un automovimiento (el juego de las olas, de los animales cachorros, de los bebés)”³

Pero jugar también significa “**jugar con**” ya sea interactuando dos o más personas (participación activa) o bien jugando una persona y otra u otras observando (participación inactiva).

El juego por tanto, es un hacer creativo que facilita la comunicación y participación entre varios; y en ese hacer lúdico conjunto aparece una creación, un producto, un resultado que es obra de los que participan en el juego y que genera una “identidad hermenéutica” que funda la unidad de la obra, su espíritu verdadero, su realidad. Ninguno de los que juegan son autores independientes pero todos los que juegan son autores colectivos.

Coincidimos con Francois Delalande cuando plantea que “...hasta un período aún bastante reciente, la educación musical era sobre todo una enseñanza del solfeo, de técnicas instrumentales, el estudio de un repertorio clásico y de la historia musical. Las cosas cambiaron un poco a raíz de la tendencia educativa general que pone el acento en las pedagogías activas. Ahora, ya no se pretende más ...//hacer escuchar música. Se intenta hacerla hacer.”⁴

Con este concepto de no solo escuchar sino hacer música, Delalande se inscribe en el grupo de músicos, investigadores y educadores que por mediados del siglo pasado generaron en Francia la “**Pedagogía musical del Despertar**”⁵, que promovió el aprendizaje de la música por medio de la exploración del sonido en todo tipo de fuentes (musicales y no musicales), el juego como método para el reconocimiento de sus características texturales y tímbricas y sus dimensiones temporales y espaciales y finalmente la combinación espontánea e intuitiva de los sonidos para iniciar a los niños en el camino de la construcción del discurso musical. Es decir, transitando primero el hacer para inventar y crear y luego – mucho más tarde y en el marco de enseñanza adecuado – el estudiar técnicas de ejecución instrumental, o la historia de la música o el conocimiento de la composición formal.

Se plantea así una metodología de enseñanza creativa basada en la autogestión del niño que explora en sus propias capacidades lúdicas, que usa su pensamiento lateral cuando indaga con el sonido que él mismo produce o escucha, que improvisa, que construye

³ Gadamer H. *La actualidad de lo bello*, pag. 66

⁴ Delalande, F. *La música es un juego de niños*, pag. 7

⁵ Espinosa, E. “Creación y Pedagogía: los compositores van al aula” en *Aportaciones teóricas y metodológicas a la educación musical*. pág. 95.

correlatos entre lo que hace primero y lo que hace después (prosecución de pasos que tienden a la organización de secuencias discursivas), que se sorprende y goza porque descubre, que aprende haciendo.

La producción grupal como consecuencia de un recorrido.

Planteamos en párrafos anteriores que el jugar implica también el “jugar con”. El hombre como ser social, busca naturalmente compartir, comunicarse; y construir espacios colectivos productivos para el desarrollo de su creatividad. Si las coordenadas de empatía, afectividad y comunicabilidad funcionan adecuadamente, la producción grupal puede resultar de alta rentabilidad.

A su vez, este juego colectivo para alcanzar una producción grupal, siempre es consecuencia de un recorrido. No es posible alcanzar un logro, sin que éste sea precedido por un trayecto pleno de desafíos que implican asumir posturas flexibles, afectas a los intercambios, aprendizajes, aceptaciones, orientaciones, apostar por soluciones, todas ellas desarrolladas en el tiempo y en distintos espacios. Recorrer significa también repensar, divertirse, criticar, descubrir, curiosar, indagar, sorprenderse. Recorrer es adquirir experiencia, y ella se observa en los efectos que el producto realizado ha hecho en uno mismo y en quienes lo reciben.

El producto: efectos en uno mismo y en el otro

Dentro de los efectos principales que produce el haber alcanzado una meta grupal, un producto colectivo realizado entre todos, se pueden destacar cuatro efectos fundamentales:

- lo que veo de mí mismo a través del producto
- lo que aprendí en el proceso de creación del producto
- lo que los demás ven de mí a través del producto
- lo que el producto transmite a los otros

El docente como animador

La creatividad es una ballena que nada en un vasto océano de factores psicológicos parcialmente inexplorados. Y la ballena, como todos los mamíferos, debe salir de vez en cuando a la superficie para respirar.

Charles Vervalin

Todo producto de tipo grupal debe instalarse en un aula-taller. Ella permite el desarrollo de diferentes dinámicas de trabajo, de diferentes tipos de participación con roles asignados, de un accionar sincronizado entre pares. Es un espacio interactivo para aprender haciendo. La praxis se instala allí como “*modus operandis*” de la teoría. Es entonces un espacio ideal para concretar productos, para resolver problemas, para pensar, investigar y crear.

En el aula-taller, el maestro ejercerá simultáneamente distintos papeles; será guía más que conductor, animador más que autoridad, consejero más que juez. Posibilitará el aprendizaje autónomo; será tutor, orientador, intermediario. Adoptará ante todo la postura de crítico entre el alumno y la cultura social. Romperá con el mandato tradicional de conductor y de autoridad: será fundamentalmente pedagogo, entendiendo por tal a aquel que puede ayudar a despertar las potencias ocultas que el aprendiz posee y aún no conoce.

La creación colectiva en tiempo real (improvisación) para el desarrollo de la creatividad musical

A lo largo de muchos años dedicados a la educación musical en todos los niveles de la enseñanza, hemos creado y aplicado este tipo de *performance* entre nuestros educandos, como base de una educación por el arte en la que todos somos creadores y aprendices a la vez. En este tipo de aula todos aprendemos, todos nos sorprendemos de lo que podemos hacer y no lo sabíamos, todo volvemos extraordinario lo ordinario y ordinario lo extraordinario, todos sentimos que una ráfaga de aire fresco nos recorre cuando entramos a la clase de música de nuestra escuela.

La improvisación es una de las herramientas más contundentes para el desarrollo creativo y es especialmente rica en los niños y jóvenes quienes están naturalmente dispuestos a jugar-improvisando porque los sistemas modélicos aún no los han oprimido. Stephen Nachmanovitch (violinista, compositor, poeta y profesor universitario y especialista en música de improvisación), dice al respecto que “todo momento es precioso, precisamente porque es efímero y no puede repetirse, conservarse ni capturarse. Pensamos que las cosas preciosas son las que se atesoran o se conservan. En las artes de ejecución queremos registrar la actuación hermosa, inesperada “ // sin embargo “...las más grandes actuaciones siempre eluden la cámara, el grabador, la lapicera. Suceden en la mitad de la noche cuando el músico toca para un amigo especial a la luz de la luna, en el ensayo general justo antes de que se estrene la obra. El hecho de que la improvisación se pierde en el aire nos hace apreciar que cada momento de la vida es único....un beso, un atardecer, una danza, un chiste. Ninguno volverá a repetirse de la misma manera. Cada uno sucede una sola vez en la historia del universo.”⁶

A modo de epílogo desagregamos a continuación cuatro breves juegos musicales pensados como disparadores para la estimulación creativa en nuestros niños.

Improvisación instrumental

Se conforma un grupo de diez personas sentadas en forma circular. Cada una de ellas posee una fuente sonora de cualquier origen (musical o de la vida cotidiana). Comenzando de izquierda a derecha y una después de la otra, cada persona hace sonar su fuente construyendo un Objeto Sonoro de breve duración. Un animador – ubicado en el centro del círculo - “dirige” gestualmente el orden de aparición de cada objeto sonoro, su velocidad, simultaneidad, sucesión, repetición, intensidad. Construye un discurso musical improvisado pero organizado por las pautas de acción que él determina. A medida que pasa el tiempo y los integrantes del grupo alcanzan una comunicación empática con el animador, este deja de dirigir y permite que el discurso continúe armándose por participación espontánea de los ejecutantes. Ellos, decidirán en cada momento cuando sonar o no, de qué manera, con qué rapidez, con qué continuidad o suspensión. Así la *performance* alcanzará un *climax* que solo decaerá y finalizará cuando el animador lo sugiera y los integrantes del grupo le den paulatina y lentamente un final.

Sonido y palabra

Se conforma un grupo de tres personas a quienes se les presenta una poesía de un escritor representativo para ellas. Se procede a su lectura y análisis y se solicita a cada persona que señale o sub-linee las palabras que constituyen la idea fuerza del significado general del poema. Se solicita a cada uno que las escriba en forma de lista en una hoja.

⁶ Nachmanovitch, S. Free Play, pags. 36 y 37

Al continuación cada una de las personas se concentran en sí mismas, se “inspiran” e improvisan, iniciando a modo canónico una después de la otra pero a mitad del canto de la anterior, una melodía cantada inventada en el momento y utilizando solamente las palabras seleccionadas del poema. Continúan así inspiradamente hasta el momento en que cada uno desee terminar su canto. Es fundamental recordar a los participantes que no se preocupen por “acordar una tonalidad o un ritmo común”; el *ensemble* armónico se producirá naturalmente donde tanto las disonancias como las consonancias surgirán acordeamente.

Terceto poemático

Con el mismo esquema de trabajo del ejercicio anterior, las tres personas se concentran, respiran hondo, se “inspiran” e improvisan en forma simultánea (polifónica para la música tradicional), creando nuevas melodías con las palabras seleccionadas del poema pero usando todas las palabras de todos; se generará así una composición en tiempo real con tramas, ritmos y texturas creados en el momento y de gran riqueza expresiva. La intención es “desvalorar” el significado de las palabras para “valorar” la cualidad sónica de las mismas.

El juego de los espejos

Se forman parejas de intérpretes y se establece el código de juego de los espejos, por lo cual uno de los integrantes hace un gesto corporal y el otro hace una analogía sonora del mismo. Primero lo practican haciendo el juego uno después del otro, pero a medida que ganan confianza y comparten fluidamente sus códigos, improvisan libremente ejecutando casi simultáneamente y sin disolución de continuidad fluyendo en variedad de gestos y variedad de sonidos. Otra opción: se agrega un tercer participante-animador quien a través de un golpe de manos indica cambios de comando: el que hacía el gesto ahora hace el sonido y el otro lo contrario. Así sucesivamente hasta que el participante-animador da el golpe para el cierre final.

Hasta aquí nuestras propuestas. De ahora en más, el lector será el “brazo ejecutor” de las mismas a través de su propia creatividad.

Bibliografía

- Delalande F. (1995). *La música es un juego de niños*. Buenos Aires, Ricordi Americana
- Espinosa S. (2007) “Creación sonora en tiempo real. Una propuesta colectiva en la escuela secundaria”, en *La creatividad en la clase de música*, volumen nro. 40. 8 páginas. Barcelona, Graó
- Espinosa S. (2007) “Creación y pedagogía: los compositores van al aula” en *Aportaciones teóricas y metodológicas a la educación musical*. 17 páginas. Barcelona, Graó.
- Espinosa S. (2005) *La producción de video en el aula*. Buenos Aires, Colihue
- Gadamer H.(2003) *La actualidad de lo bello*.Barcelona, Paidós.
- Nachmanovitch S.(1991) *Free Play. La importancia de la improvisación en la vida y en el arte*. Buenos Aires, Planeta Nueva Conciencia.
- Osborn A.F. (1971) *L'imagination constructive*. París, Dunod
- Ristad E (1989). *La música en la mente*. Chile, Cuatro vientos Editorial Schafer R.M.
- Schafer, R. M. (1975) *El rinoceronte en el aula*. Buenos Aires, Ricordi Americana

