El desarrollo de la creatividad de los profesores: el enfoque del cubo líquido

Dr. Shai Sergio Hervitz

Profesor de arte teatral (Tel Aviv- Israel)
kanshai71@gmail.com

Resumen

Este artículo está basado en mi tesis doctoral "El teatro en la educación, médium para el desarrollo de la creatividad: el cubo como metapauta transdisciplinar". La pregunta central del trabajo es ¿por qué, para qué y cómo utilizar el arte teatral en la educación con el fin de desarrollar la creatividad? El método empleado está fundamentado en el paradigma de la complejidad, especialmente en el concepto de "metapauta" que propuso Gregory Bateson y desarrolló Tyler Volk. Dada la difusión de la figura cúbica en diversos entornos, áreas y disciplinas propongo considerar la figura del cubo como metapauta trandisciplinar que epitomiza la complejidad de la creatividad. Los dos ejes en los que se basa esta propuesta son la creatividad y el teatro. La creatividad se investiga como recurso humano que incluye las actitudes y aptitudes que se deben desarrollar mediante el trabajo

educativo y como recurso social prioritario para un desarrollo íntegro de la sociedad. El teatro es tratado como proceso, al que denominamos dramatización y como producto estético. En sus dos modalidades, el teatro implica una compleja comunicación e implicación social.

Palabras claves

Creatividad – Teatro – Educación – Cubo líquido - Metapauta

Abstract

This article is based in my PhD thesis "The theatre in education, medium for the development of the creativity: the cube as transdisciplinar metapattern". The central question of this investigation is ¿why, for what and how to use the theatre arts in education with the purpose of develop the creativity? The method used is theoretically based in the paradigm of complexity, especially in the concept of "metapattern" proposed by Gregory Bateson and developed by Tyler Volk. Because the cubic figure is very widespread in diverse contexts, areas and disciplines I propose to look at the cube as transdisciplinar metapattern that epitomize the complexity of the creativity. The two axes in which this proposal is based are creativity and theatre. The creativity is researched as human recourse that include the attitudes and aptitudes that must develop them through the educational work and as top priority social resource for the whole develop of the society.

Key words

Creativity – Theatre – Education - Liquid cube - Metapattern

Presentación

Durante mis veinticinco años de trabajo en el campo educativo como profesor, facilitador de talleres y director de teatro comunitario, he utilizado el arte teatral como medio y como objeto de estudio. Desde el comienzo de mi experiencia docente tuve la sensación que se transformó luego en certeza de que tenía en mis manos una herramienta vital de gran poder transformador que influye de forma profunda en la conciencia de los alumnos, participantes y público, como así también en el aspecto inter-relacional y comunicativo. Mi deseo de comprender y hacer más efectivo mi trabajo educativo me ha llevado al estudio y la práctica del desarrollo de la creatividad como el recurso más preciado del hombre y de la sociedad.

Objetivo del trabajo

En este artículo me propongo presentar un enfoque original para el desarrollo de la creatividad en el contexto del teatro en la educación y que se ubica en la encrucijada de varias disciplinas: la creatividad, el arte teatral, la educación. Como todo cruce, puede ser lugar de peligro, choque y conflicto como nos revela el mito de Edipo o lugar de encuentro y de (re)conocimiento como nos enseñan los desenlaces de la comedia clásica. Es mi intención que en esta encrucijada la crisis se transforme en oportunidad de crecimiento, el riesgo en conocimiento y que profesores y alumnos en la educación formal, y la no-formal transformen el lugar de encuentro en espacio de intercambio, diálogo y aprendizaje. El

presente trabajo pretende contribuir al desarrollo de la investigación sobre la creatividad desde el paradigma del pensamiento complejo, que considera las paradojas, ambigüedades e incertidumbres del por qué, para qué y cómo utilizar el arte teatral en la educación con el fin de desarrollar la creatividad. Además pretendo contribuir al desarrollo creativo del educador ya que creo que es inconcebible que un educador sin conciencia creativa pueda desarrollar la creatividad de sus alumnos.

1. Complejidad y metapauta

El marco teórico en el que desarrollo este trabajo es el del pensamiento complejo al que entiendo como un pensamiento transdisciplinar, dinámico y multidimensional que permite concebir conjuntamente conceptos divergentes o aparentemente opuestos; capaz de pensar lo contradictorio, lo objetivo y lo subjetivo, de analizar y sintetizar el tiempo, de deshacer y reconstruir algo nuevo. Este paradigma está animado por una tensión permanente entre la aspiración a un saber no parcelado, no reduccionista y el reconocimiento de lo inacabado e incompleto de todo conocimiento (Bateson en Nachmanovitch, 1990; Morin, 2001; Torre, 2010).

Dentro del pensamiento complejo me centraré en el concepto de "metapauta" o "la pauta que conecta" utilizado por Gregory Bateson (en Volk, 1995) y desarrollado por Tyler Volk (1995). Las metapautas crean puentes entre diversos fenómenos y diversas disciplinas, por eso podemos aplicar a esta clase de pensamiento el apelativo de transfenomenal y transdisciplinar. Ellas nos permiten una tipología visual de pautas funcionales y de procesos. Las metapautas pueden ser descriptas en palabras y en imágenes y están inherentemente relacionadas a narrativas que describen funciones. Algunos ejemplos de metapautas son la esfera, el tubo, la división binaria, el plano, etc.

Mi contribución a las metapautas es la imagen del cubo ya que he observado una amplia difusión de esta figura, tanto en campos científicos, como artísticos, junto a unas categorizaciones y taxonomías en clave del número seis, siendo éste el análogo numérico de la figura cúbica. Algunos ejemplos de esta diversidad son el cubo de Necker, el cubo de Rubick, la esponja de Menger, los cubos en las obras de Vasarely, cubos imposibles de Escher, la forma cúbica del centro de la tierra y el dado, entre muchos otros. El símbolo de la cruz es un cubo desplegado, como se ve en el "Hipercubo" de Salvador Dalí. La Cahba de Meca, lugar sagrado para los musulmanes significa precisamente "cubo" ya que esa es su forma. La estrella de seis puntas es el símbolo judío pero ya aparece anteriormente en la literatura veda como *sat-kona.* También el número 6 está conectado de manera interesante con el proceso creativo. Lo encontramos en la creación del mundo en seis días, en la molécula del carbono, que su número atómico es seis. Un átomo de carbono tiene 6 protones, 6 neutrones y 6 electrones. Como es vital para la vida lo podemos considerar clave de la vida física. En la cultura caldea, el número seis era considerado número perfecto, representaba la creación, la sabiduría perfecta y era el número con los que se designaba a los dioses. Quizá por esto precisamente, el seis triplemente repetido pasó a representar en el Nuevo Testamento al tenebroso número de Belcebú, el nombre de la bestia. Es el número 216 de los pitagóricos el que se obtiene al elevar el número 6 al cubo. Esta es la "Razón Cúbica" que Vitruvio menciona en la introducción al libro V que trata precisamente de la arquitectura teatral, como resultante de la aplicación de la "Cybicis Rationibus", (transcripto por los diferentes traductores como "estructura cúbica", "principios del cubo" y “razón cúbica") (Sánchez-Montaña, 2006). Sorpresiva, pero también comprensiblemente, el triple 6 aparece en el logo del CERN, el laboratorio europeo de física de partículas, retomando así su antigua relación con el conocimiento y la sabiduría.

La imagen del cubo (unitas multiplex) me sirve como puente para una conexión transdisciplinar que me permite una mirada compleja y multidimensional sobre el fenómeno de la creatividad ya que cada uno de los cubos ilumina un aspecto distinto de la creatividad y permite desarrollar una dirección hacia una unidad del conocimiento. La imagen del cubo epitomiza la complejidad que exige la creatividad por parte del lector. No es una receta con componentes estables y fases ordenadas que hay que seguirlas sino una propuesta lúdica con los componentes del cubo en niveles y dimensiones diferentes.

1.1. Creatividad y teatro

Los dos ejes en los que se basa esta propuesta son la creatividad y el teatro. La creatividad se investiga como recurso humano que incluye las actitudes y aptitudes que se deben desarrollar mediante el trabajo educativo y como recurso social prioritario para un desarrollo íntegro de la sociedad. El teatro es tratado como dramatización, la cual se centra en el proceso y como arte teatral, centrado en el evento y el producto estético. A mi entender, existen dos puntos de contacto entre la creatividad y el teatro: la mirada y el juego de “como si”. En el contexto de la creatividad, la mirada es su comienzo, la mirada creativa permite el despegue del proceso creativo. En el teatro es su conclusión, son los espectadores quienes dan significado a lo que sucede en un escenario por medio de sus miradas. Sin el espectador no existe el teatro. Desarrollando etimológicamente la cuestión de la mirada, tenemos que “teoría” y “teatro” vienen del mismo origen griego: *thea*, vista, mirar y *theoros,* espectador. La teoría sería un set-cerebral para ver. El teatro un set-espacio para ser espectador y lo teatral un set-convencional para la mimesis. Esto sugiere, como escribe el científico David Bohm (2001), que la teoría se ha de contemplar, básicamente, como una forma de ver el mundo a través de la mente. Un momento clave de la creatividad es el del *insight* que es el que indica de manera exacta los procesos

mentales excepcionales, profundos e importantes. Derivada del holandés antiguo para el término "mirar adentro", las ideas de *insight* son caracterizadas como aquéllas que llegan al meollo de la cuestión y se comprende por medio de procesos mentales que conducen a productos creativos. El “insight” describe el momento clave de la iluminación en el proceso creativo. Se podría decir que si la creatividad comienza mirando el espectáculo de nuestra mente, podría finalizar con el “insight” del espectáculo de la vida. Y viceversa.

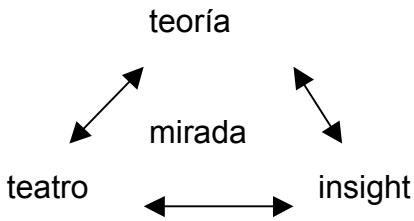


Diagrama 1

Analizando el diagrama 1 tenemos que:

- Una teoría puede conducir a un *insight.*
- Un *insight* puede llevar a desarrollar una teoría.
- La teoría es ver el teatro del mundo en la mente.
- El teatro puede ser un ensayo de una teoría.
- El teatro nos puede llevar al *insight.*
- El *insight* es el momento clave del proceso creativo.

También las palabras *espectáculo, especulación* e *introspección* están relacionadas en su etimología por el verbo observar (Diagrama 2).

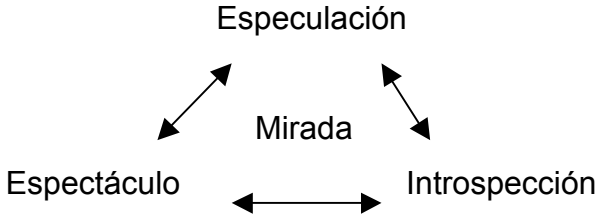


Diagrama 2

Tenemos así una relación entre el teatro y el espectáculo con el pensamiento y la especulación por medio del verbo mirar.

En consecuencia, entendemos el teatro como una forma social y pública de pensar para entendernos profundamente a nosotros mismos.

Para el director y pedagogo teatral Augusto Boal (1995), el teatro nace cuando el ser humano descubre que se puede observar a sí mismo. Cuando el hombre descubre esto, en este acto de mirar, se ve a sí mismo mirando. Por eso el teatro es la primera invención humana y también la invención que abrió al camino a todas las otras invenciones y descubrimientos. Solamente el hombre tiene esta capacidad de auto-observación en un espejo imaginario - el espacio estético. En el ser humano observándose a sí mismo reside, según Boal, la esencia del teatro. El ser humano no sólo hace teatro, sino que es teatro. Y este es el segundo punto de contacto. El juego de "como si" de la niñez. En adición a la remarcable capacidad de aprendizaje, habilidad lingüística y creatividad, la especie humana se caracteriza por el hecho de que los infantes se implican extensivamente en el juego de roles. Para este autor, **la capacidad de creatividad adulta y la capacidad de jugar roles en la niñez comparten la misma base cognitiva, ya que las dos implican ejercitación de la imaginación**. Probablemente, la creatividad adulta es el objetivo del juego de roles. La conexión entre las dos formas de conducta es la capacidad para imaginar escenarios que implican la *suposición*. Carruthers (2002) ve en el juego de rol como práctica del pensamiento creativo adulto una función evolutiva. Además, esta disposición a implicarse en el juego de rol en la niñez es vista como clave de la 'explosión creativa' de la humanidad entre 100.000 y 40.000 años a.C.

2. El cubo líquido

Desarrollaré a continuación, mi propuesta educativa de un cubo cuyos componentes líquidos son el juego, el humor y la imaginación. Llamo a estos componentes "líquidos", porque señalan su perpetuo cambio, transformación y movimiento. Lo líquido y lo fluido posibilita la mirada ya que en el ojo tenemos el *aqueous humor flow*. Se relaciona con la creatividad desde Heráclito, el filósofo del cambio, pasando por la teoría de los humores, hasta el "fluir" de Csikszentmihalyi, el pensamiento líquido de De Bono. El crítico teatral Eric Bentley compara la experiencia viva de una obra de teatro con un río de sentimientos que fluye dentro de nosotros y el sociólogo Bauman habla de una modernidad líquida. Pienso que sólo un oximorón tal como "el cubo líquido" puede acercarse a la esencia de la creatividad cuya naturaleza es paradójica y ambigua. La mente lúdica es una mente en la que predominan juego, imaginación y humor. Jugar a ser creativos permite una distanciación entre nuestro yo y la creatividad y de manera paradójica amplía nuestro ser.

Seis rasgos principales pasan "genéticamente" del juego, la imaginación y el humor a la creatividad:

1) Interrupción de la realidad: la lógica del mundo físico se interrumpe por un tiempo determinado y se construye un mundo con lógica propia. El juicio crítico se pospone y no existe censura o autocensura.

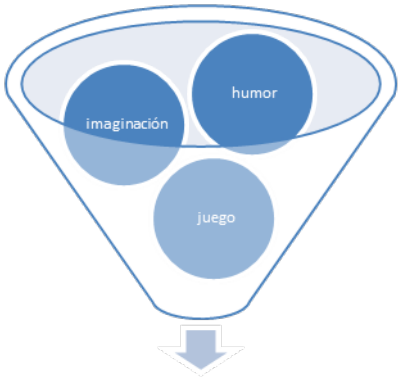
2) Gratuidad: estos tres componentes tienen una reputación de improductividad, de inutilidad y de marginalidad que al negar una utilidad inmediata a la acción, nos remite a la idea del universo como obra de arte, cuyo sentido último consiste en que no lo tiene, o por lo menos, no tiene sólo uno.

3) Posibilidad: paradójicamente, con respecto a su aparente gratuidad, el juego, la imaginación y el humor se revelan como claves vitales para el desarrollo sano de la persona y de la sociedad porque representan posibilidad. La posibilidad se manifiesta mediante la figura del *jocker* en un mazo de naipes.

4) Escape: utilizamos el término escapismo de una manera peyorativa. En el pensamiento creativo, este escape de las rutinas del pensamiento es vital para encontrar nuevos caminos y alternativas. Quizá el escape sea el primer paso a dar para iniciar un proceso creativo.

5) Placer autotélico: el juego, la imaginación y el humor son actividades en las que nos implicamos por su propio goce y sin finalidad más que el propio disfrute. El desarrollo de la creatividad en la educación debe estar conectado con esta fuente lúdica. No me desentiendo de que la creación tenga lados oscuros y de sufrimiento que pueden dar lugar a su vez a desarrollar el rasgo de resiliencia.

6) La sorpresa es el sexto rasgo común ya que no podemos prever cual será el corolario de un juego, del humor o de la imaginación. Los tres componentes hacen uso de lo inesperado como parte de su efecto. En la creatividad se transforma generalmente en la novedad de la idea nueva.



Elementos líquidos-lúdicos

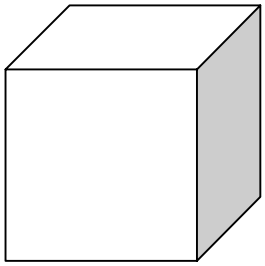


Diagrama 3

La descripción de las diversas caras del "cubo líquido de la creatividad" es la siguiente:

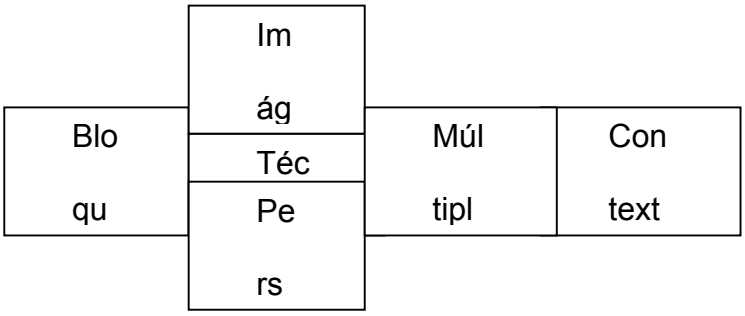


Diagrama 4

Cara 1 - Personajes: algunos son arquetípicos tales como el niño, el clown y el demente. Están en continua transformación, son personajes líquidos que no tienen una identidad fija, que tienen en común la característica subversiva frente a una contraparte establecida (el rey, el adulto, el cuerdo, el payaso blanco, el establishment). Ellos

cuestionan las bases sobre las cuales se establece determinada sociedad u organización. Otros personajes son prototípicos, que su manera de pensar y de actuar son ejemplos de una perspectiva original y como los arquetípicos, muchas veces subversiva de la realidad. Entre ellos, el doctor/payaso Patch Adams que reivindicó el humor como parte de la medicina y se enfrentó al establishment médico. También lo son Diógenes, Leonardo da Vinci, Einstein, el músico John Cage y el actor italiano Leo Bassi. Muchas veces se crea en la sociedad una relación ambivalente de amor/odio hacia ellos. Además, debemos diferenciar entre "el personaje en la sociedad" que vimos hasta ahora y "el personaje en la persona". Estos últimos reflejan aspectos oprimidos e inhibidos de la personalidad de cada uno. Todos llevamos algo de ellos y su liberación son vitales para el desarrollo creativo de la persona y de la sociedad.

Cara 2 - Rasgos y obstáculos de la personalidad creadora: el trabajo educativo de desbloqueo es semejante al sacar de una piedra lo que sobra para que aparezca la escultura. El músico e investigador de la creatividad Stephen Nachmanovitch (1990) escribe que la tarea del educador es quitar los obstáculos para que nuestra creatividad pueda brillar y se manifieste en el mundo. Esta cara del cubo líquido representa las cualidades humanas que hay que cuidar y desarrollar para que la persona realice su potencial creativo. Algunas de ellas son flexibilidad, fluidez, coraje, sentido del humor, curiosidad, espontaneidad, la capacidad de maravillarse, entre otras.

Cara 3 - Herramientas y técnicas del pensamiento creativo tales como la metáfora, la analogía, la inversión, la aleatoria, la mezcla, la relación forzada, etc. Esta cara del cubo representa la caja de herramientas cognitivas que la persona puede ir adquiriendo y así ampliando su bagaje creativo. Jorge Wagensberg señala que *no existe un método para cazar ideas. O, lo que es lo mismo, todo vale con las ideas: la analogía, el plagio, la inspiración, el secuestro, el contraste, la contradicción, la especulación, el sueño, el*

absurdo...Un plan de adquisición de ideas sólo es bueno si nos tienta continuamente a abandonarlo, si nos invita a desviarnos de él. Aferrarse con rigor a un plan de búsqueda de ideas es una anestesia para la intuición (Morin y et.al., 2002).

Cara 4 - Las inteligencias múltiples, cuya teoría fue desarrollada por el psiconeurólogo Howard Gardner (1995), ha sido bien recibida en los marcos educativos y se han fundado varios colegios cuya actividad se centra en esta teoría. Las diversas inteligencias incluyen la lingüística, la científica, la corporal, la musical, la espacial, la interpersonal, la intrapersonal, la naturalista y la existencial. Ellas son los canales por los que se expresa la creatividad. Edgar Morín (2001) escribe que el ser humano es singular y múltiple a la vez. Lleva en sí sus multiplicidades internas y sus personalidades virtuales.

Cara 5 - Imágenes y símbolos fundamentales de la humanidad que por medio de ellos se puede llegar a una desinhibición del proceso creativo. El laberinto, el espejo, la máscara, el calidoscopio, el mándala y el árbol son algunas de estas imágenes. Por medio de ellos también podemos entrar a nuestro mundo interior de creatividad. Los símbolos son el idioma en el que se expresan vivencias internas, sentimientos y pensamientos como si fueran experiencias sensoriales, sucesos en otro espacio. Es un lenguaje con lógica distinta a la lógica de vigilia. Esta lógica no es la que dominan los términos de espacio y tiempo sino la de la energía, la de la intensividad y la de las asociaciones. Es el único lenguaje universal que desarrolló la especie humana, común a todas las culturas y a través de toda la historia. Es un lenguaje con gramática propia que hay que entender para comprender el significado de los mitos, las leyendas y los sueños. Aquí la paradoja fundamental fue descubierta por Carl Jung (1981) al desarrollar su psicología de la profundidad. Según este autor, los símbolos son intentos naturales para reconciliar y unir los opuestos dentro de la psique. Cuando exploramos en lo profundo de nuestros aspectos personales, íntimos y, finalmente inconscientes de nuestra naturaleza humana y

ahondamos aún más, llega un punto donde pasamos al inconsciente colectivo. Cuanto más personal y particular es nuestra autoexploración, más cerca estamos de un depósito de imágenes y patrones de sentimientos compartidos por todos.

La psicóloga Shulamit Kreitler (1986) señala que el símbolo es especial porque a) hay en él una convergencia de los más altos niveles cognitivos y las capas más profundas de la personalidad, b) es una expresión que revela mientras cubre y cubre mientras revela, c) hay en él una combinación de problema y solución a distintos niveles, y d) en el hacen eco mundos antiguos – en el lugar, en el tiempo y en la esencia – que resuenan de forma tal que es generalmente agradable estéticamente.

Cara 6 - Contextos sociales en los cuales la creatividad se promueve o se inhibe y en los que la su energía transformadora se concreta y consigue su valor social. No hay creatividad sin un contexto social. Marcos sociales como familia, escuela, universidad, club, lugar de trabajo, crean el clima y las circunstancias que fomente u oprima las energías creativas de sus miembros. Aquí se señala el fenómeno de la creatividad como socialmente condicionado y como socialmente valorado. El psicoanalista e investigador de la creatividad Silvano Arieti (1976) llega a dos conclusiones importantes: La primera es que algunas sociedades ayudan a desarrollar la creatividad mientras otras inhiben este desarrollo. La segunda, es que a pesar de que el proceso creativo es un fenómeno intrapsíquico, es parte de un sistema abierto. La síntesis mágica no ocurre sin un input desde el mundo exterior, que es facilitado por un clima o entorno propicio.

Propongo aquí el término de “cubolución” para describir un contexto social (colegio, organización, empresa, etc.) que decide dar a la creatividad una prioridad en su escala de valores y fomentar una cultura de creatividad.

Cada cara del cubo es una puerta de entrada al mundo interior de la creatividad y a la vez una salida al mundo exterior al que se mira con nuevos ojos. Como cada individuo

es diferente, las puertas de entrada y salida serán acordes con cada personalidad. Cada cara del cubo es también un escenario donde la creatividad realiza su juego.

Las distintas caras se conectan como las neuronas en el cerebro formando redes de comunicación. Como los personajes que se relacionan sobre un escenario. El centro del cubo es el lugar del secreto, del misterio y de la sorpresa. No sabemos lo que encontraremos ahí, por eso debemos esperar lo inesperado. El centro del cubo también puede ser un lugar de vacío, quietud y meditación.

2.1. Bases para la intervención pedagógica

Antes de traducir lo expuesto a una acción educativa flexible, humanista y dialógica que es resultado de las diferentes caras del cubo líquido y de sus interconexiones deseo citar el siguiente pasaje del pedagogo teatral Tomás Motos (2001) quien relaciona complejidad, educación, creatividad y teatro: "entre las bases para construir este nuevo modelo educativo se concretan: complejidad, educador educando, didáctica centrada en el aprendizaje, inteligencias múltiples, sujeto colectivo, educación como diálogo abierto, ciudadanía, creatividad, cambio de percepciones, y valores, sostenibilidad, interdependencia y conectividad, interdisciplinariedad y transversalidad, multiculturalidad, nuevas tecnologías y calidad con equidad. Consideramos que el Teatro, bajo las diferentes denominaciones recibidas en el terreno de la educación (Arte Dramático, Dramatización, Expresión Dramática, Drama) tiene la virtualidad de generar nuevos ambientes de aprendizaje. La tesis que defendemos es que en la práctica didáctica los principios del nuevo paradigma educativo emergente se han de traducir en la integración del currículum a través de procedimientos que impliquen inter, transdisciplinariedad y transversalidad."

Este pasaje es fundamental en la concepción de la práctica pedagógica compleja que propongo más abajo. Desarrollando el aspecto pedagógico teatral, Laferriére y Motos (2003) señalan que el teatro puede revelarse como una herramienta educacional de primera importancia para la formación y el desarrollo personal y social de la persona sin importar su edad o procedencia. Es un lenguaje total que requiere de todos los recursos de la persona, ya sean físicos, intelectuales o afectivos, ya que el sujeto compromete en el su cuerpo y su voz, al jugar con el espacio, los objetos y los soportes musicales o visuales. La expresión dramática, que integra la lingüística, la corporal, la plástica y la rítmico-musical y se representa como una disciplina de encrucijada, una especie de síntesis de materias o de posibilidades de ejercer la polivalencia, en la que no se produce por sucesión, pasando de una disciplina a otra, sino que por el contrario, hay la posibilidad de dar a la expresión el soporte que convenga según el fin elegido, por lo que se presenta como máximo exponente de la expresión total.

A continuación veremos los principios pedagógicos que se desprenden de lo expuesto hasta el momento:

Subversión: implica cambiar los puntos de vista, romper esquemas, dudar, airear ideas, desaprender. Desaprender, por ejemplo, es tomar conciencia de que somos movimiento, devenir, permanente descubrimiento y metamorfosis; un continuum hacerse, deshacerse y rehacerse, abiertos a la interrogación. Desaprender es dejarnos permear por lo imprevisto, por lo incierto; no es perder nunca la capacidad de asombro. El teatro lleva una carga subversiva muy grande, como apunta Chris Johnston (1998), entre otros.

Integrar lo imprevisto en el quehacer educativo: el evento pedagógico, como el teatral, es irrepetible, incierto y fugaz. Pretendemos trabajar con la situación y con el aquí y ahora. Si la subversión implica un *no* a la tradición, a la rutina, a lo establecido, el trabajo con el imprevisto implica un *sí*, que es el principio más importante de la improvisación.

Como medio que incluye otros medios de expresión, la dramatización y el teatro se adecúan como ningún otro como camino para el desarrollo de las inteligencias múltiples. Además es un médium que, a diferencia de otras artes, no necesita de aprendizaje para practicarlo. Todos tenemos el instinto teatral incluido por el solo hecho de ser humanos.

El desarrollo del pensamiento complejo es uno de los retos más importantes de la pedagogía frente al cambiante e imprevisible siglo XXI. El pensamiento complejo se crea y recrea en el mismo caminar y ofrece una comprensión más holística, global y sistémica, que enfatiza el todo en vez de las partes. Reconoce la interconexión, la interdependencia y la interconectividad de todos los fenómenos de la naturaleza. Principio que nos lleva a comprender que el individuo aprende no sólo usando la razón, sino también la intuición, las sensaciones, las emociones, los sentimientos, que los pensamientos se funden en la acción (Motos, 2001).

Inter y transdisciplinariedad para lograr una superación del paradigma mecanicista que divide el conocimiento en disciplinas. El arte teatral, como cruce interdisciplinario en espacio y tiempo concreto puede servir como laboratorio, lugar de ensayo y de reflejo, para una educación con una nueva conciencia.

El conocimiento teatral complementa otras posibilidades de conocimiento pero no las sustituye. Propone el camino experimental por medio del teatro como posibilidad de conocimiento que no es una representación del mundo real, sino una llave que abre ante nosotros posibilidades de nuevas comprensiones del mundo en que vivimos (Schonmann, 2001)

El arte teatral es social no sólo por el aspecto de relación entre público-intérpretes-obra teatral, sino también como fenómeno social. Al involucrar a una gran parte de la comunidad, el teatro puede ser portavoz de grupos sociales cuya voz generalmente no se escucha y así ser un medio de intervención social efectivo y creativo.

Conclusión

Tras haber expuesto la fundamentación teórica en el marco del paradigma de la complejidad y desarrollado el enfoque del cubo líquido para el **desarrollo de la creatividad en el profesorado por medio del arte teatral y la dramatización,** pienso que la puesta en práctica del enfoque de intervención que propongo puede contribuir a incrementar los factores actitudinales y aptitudinales de los educadores, a desarrollar la toma de conciencia de la propia creatividad, a mejorar la calidad de la acción educativa y aportará un enfoque original y complejo a la investigación científica de la creatividad. Es una invitación a los educadores a zambullirse dentro del cubo líquido. En nuestra zambullida dentro del mundo de la creatividad también salpicaremos a nuestro entorno haciendo que colegas y alumnos se mojen con este líquido del que tanto depende el futuro de la humanidad.

Bibliografía

Arieti, S. (1976). *Creativity: the magic synthesis*. New York: BasicBooks.

Boal, A. (1995). The rainbow of desire. London & New York: Routledge.

Bohm, D. (2001). Sobre la creatividad. Barcelona: Kairos.

Carruthers, P. (2002). "Human creativity: its cognitive basis, its evolution and its connections with childhood pretence." British Society for the Philosophy of Science. V. 53, 225-249.

Gardner, H. (1995). *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós.

Johnston, Ch. (1998). House of games: making theatre from everyday life. Routledge, New York.

Jung, C. G. (1981). *El hombre y sus símbolos*. Caralt, Barcelona.

Kreitler, Sh. (1986). *Symbols: perception and generation*. Tel Aviv: Papyrus - Tel Aviv University.

Laferriére, G. y Motos Teruel, T. (2003). *Palabras para la acción: términos de teatro en la educación y en la intervención sociocultural*. Ciudad Real: Ñaque Editora.

Morin, E. (2001): *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*. Barcelona: Paidós.

Morin, E.; Ciurana, E. R. y Motta, R. D. (2002): *Educar en la Era Planetaria*. Universidad de Valladolid.

Motos Teruel, T. (2001). Escenarios para el curriculum y la innovación en el siglo XXI. Recuperado de http://www.iacat.com/1-cientifica/escenariosCurriculo.htm (revisado el 09-09-13).

Nachmanovitch, S. (1990). *Free play*. New York: Penguin-Putnam.

Sánchez-Montaña, C. (2006). La razón cúbica. En *Actas del XI Congreso de Expresión Gráfica Arquitectónica. Congreso Internacional de Expresión Gráfica Arquitectónica. Funciones del Dibujo en la Producción Actual de Arquitectura*, *11*, 479-486. Recuperado de http://www.arqweb.com/vitrum/vivivi.asp (revisado el 09-09-13).

Sánchez-Montaña, C. (2005). El anatema del 666. *Idem*. Recuperado de http://www.arqweb.com/vitrum/666.asp (revisado el 09-09-13)

Shonman, S. (2001). Investigación basada en el arte: modos del conocimiento teatral. En Tzavar Ben-Ieoshúa, Naamá (Ed.). *Tradiciones y corrientes en la investigación cualitativa*. Dvir, Lod. (hebreo).

Torre, S. de la (2010). La mirada transdisciplinar.

Volk, T. (1995) *Metapatterns*. New York: Columbia University Press.