

## **SURSELE CREATIVITĂȚII**

(Fragment din cartea *Creativitatea serioasă*)

*Edward de BONO*

**Rezumat:** Fragmentul „Sursele creativității” din cartea *Creativitatea serioasă* de Edward de Bono analizează unele dintre sursele tradiționale ale creativității și, de asemenea, alte câteva pe care unii le cunosc, alții nu - de la inocență la motivație, de la experiență la stil, de la șansă la raționament ș.a. Aceste considerente servesc atât la plasarea în perspectivă a tehnicilor sistematice ale gândirii laterale, cât și la generarea unor idei practice despre gândirea creativă.

**Cuvinte-cheie:** creativitate, sursele creativității, gândire creativă, gândire laterală

### **Inocența**

Inocența este creativitatea tipică pentru copii. Dacă nu cunoști abordările, soluțiile, conceptele obișnuite, atunci poți avea o abordare inedită. De asemenea, dacă nu ești inhibat de cunoașterea constrângerilor și de cunoașterea a ceea ce nu poate fi făcut, atunci ești liber să sugerezi o abordare neașteptată.

Deși copiii pot fi spontani, originali, pot fi de asemenea inflexibili și pot refuza să prezinte alternative. Creativitatea se naște mai degrabă din abordarea inedită sau inocentă decât din căutarea unei noi abordări. Din nefericire, nu este ușor să ne menținem ignoranți și inocenți pe măsură ce creștem. Și nici nu este posibil să fii inocent în propriul domeniu. Așadar, care sunt ideile practice pe care le putem reține în ceea ce privește creativitatea inocenței?

Poate, în anumite ocazii, ar fi bine să-i ascultăm pe copii. Este puțin probabil ca micuții să dea soluții complete, dar dacă aceia care îi ascultă sunt pregătiți să culeagă principii, atunci ar putea apărea unele abordări noi.

### **Experiența**

Creativitatea experienței este, evident, opusul creativității inocenței. Cu ajutorul experienței, cunoaștem lucrurile care merg. Știm din experiență ce va avea succes, ce se va vinde.

Primul mod de operare a creativității experienței este „aceeași Mărie cu altă pălărie”. Ideea care a funcționat înainte așa de bine este înfrumusețată cu unele modificări pentru a apărea ca

idee nouă. Este adesea tipul de diferențiere a produsului despre care se vorbește în contextul comportamentului competitiv clasic.

Cel de-al doilea mod de operare a creativității experienței este „fiul lui Lassie”. Dacă un lucru a mers bine înainte, atunci poate fi repetat. Dacă filmul *Rocky* a mers, atunci de ce să nu avem *Rocky II* sau, apoi, III sau chiar IV și V. Această strategie acoperă copierea, împrumutul și produsele care imită. Dacă știi că un lucru merge, atunci repetă-l, nu trebuie să încerci ceva nou. Un director este bun doar dacă este bună ultima sa acțiune. Prin acest fapt ne îndreptăm mai degrabă către oportunism, decât către dezvoltarea oportunității adevărate.

Al treilea mod de operare a creativității experienței este dezasamblarea urmată de reasamblare. Lucruri despre care se știe că au succes sunt ambalate ca un produs. Când vine momentul de a avea un produs nou, ambalajul original este demontat și ingredientele sunt reambalate într-un mod diferit. De obicei, ingredientele sunt amestecate în diferite ambalaje, astfel încât combinațiile sunt mereu în schimbare.

Creativitatea experienței este, în esență, o creativitate cu risc scăzut și are la bază și repetă succesele trecute. Mare parte a creativității comerciale este de acest tip. Va exista un rezultat stabil și de încredere al creativității cu succes moderat, dar nimic cu adevărat nou. Dacă s-ar gândi cineva la ceva cu adevărat nou, ar fi respins, deoarece ar exista dovezi insuficiente care să garanteze succesul.

## **Motivația**

Creativitatea motivației este foarte importantă deoarece majoritatea celor percepuți ca fiind creativi își obțin creativitatea din această sursă.

Motivația înseamnă să fii dispus să petreci până la cinci ore pe săptămână încercând să găsești o cale mai bună de a face ceva, în timp ce alții probabil că își petrec doar cinci minute pe săptămână. Motivația înseamnă să cauți alternative viitoare când toți ceilalți sunt mulțumiți cu cele evidente. Motivația înseamnă să ai curiozitatea de a căuta explicații. Motivația înseamnă să încerci lucruri și să le ajustezi în căutarea unor idei noi.

Un aspect foarte important al motivației este dorința de a te opri și de a privi lucrurile pe care nimeni altcineva nu s-a deranjat să le privească. Acest proces simplu de concentrare a atenției asupra lucrurilor care, în mod normal, sunt considerate ca fiind de la sine înțelese este o sursă puternică de creativitate, chiar și atunci când nu se recurge la vreun talent creativ special. Acest lucru este foarte important și trebuie subliniat.

Așadar, motivația înseamnă să investești timp și efort și să încerci să fii creativ. În timp, această investiție este răsplătită în termeni de idei noi și creative. Adesea, ceea ce este considerat talent creativ nu este nici mai mult, nici mai puțin decât motivație creative – și nu e nimic rău în asta. Dacă poți să adaugi unele abilități creative la motivația existentă, combinația poate fi foarte puternică.

### **Raționamentul adaptat**

Există o diferență între un fotograf și un pictor. Pictorul stă în fața pânzei, având culori, pensule și inspirație, și pictează un tablou. Fotograful se plimbă cu o cameră foto până când îi va atrage privirea o scenă sau un obiect special. Alegând unghiul, încadrarea, lumina etc., fotograful transformă scena „promițătoare” într-o fotografie.

Creativitatea „raționamentului adaptat” este asemănătoare cu creativitatea unui fotograf. Persoana cu raționament adaptat nu inițiază idei. Persoana cu raționament adaptat recunoaște potențialul unei idei într-o etapă foarte timpurie. Pentru că judecata adaptată a persoanei este acordată la fezabilitate, la piață și la limbajul domeniului, persoana culege ideea și o transformă în realitate.

Deși, acestui tip de creativitate pare să-i lipsească strălucirea și mulțumirea de sine a autorului ideilor, în practică poate fi chiar mai important. O idee dezvoltată și pusă în practică este mai importantă decât una abstractă.

Mulți oameni care au obținut succes cu idei noi le-au împrumutat, de fapt, de la altcineva, dar au investit energie creativă pentru ca ele să se concretizeze.

Abilitatea de a înțelege valoarea unei idei este în sine un act creativ. Dacă ideea este nouă, atunci este necesar să poți anticipa puterea ei. Oamenii care dezvoltă idei în acest fel ar trebui să obțină la fel de multă considerație precum cei care le inițiază.

### **Șansa, accidentul, greșeala și nebunia**

Istoria este plină de exemple despre importanța ideilor apărute ca urmare a unei șanse, a unui accident, a unei greșeli sau a unui moment de „nebunie”.

Gândirea tradițională, care este un rezumat al istoriei, merge într-o singură direcție. Apoi se întâmplă ceva – care nu ar fi putut fi plănuț – și asta îndreaptă gândirea într-o nouă direcție și este făcută o nouă descoperire. Orice progres în medicină a fost rezultatul accidentelor, al erorilor sau al observațiilor întâmplătoare. Primul antibiotic a fost descoperit când Alexander

Alexander Fleming a observat că o contaminare cu mușegai a unui vas Petri părea să fi omorât bacteriile; așa s-a născut penicilina. Procesul imunologiei a fost descoperit de Louis Pasteur când un asistent a făcut o greșală și a dat o doză prea mică de bacterii de holeră unor pui de găină. Această doză mică a părut să-i protejeze față de o doză mai mare care le-a fost dată mai târziu.

Cristofor Columb și-a propus doar să navigheze în direcția vestică spre Indii, pentru că folosea măsurători greșite. Acestea erau derivate din măsurarea eronată a circumferinței globului, realizată de Ptolemeu. Dacă ar fi utilizat măsurătorile corecte, calculate de Eratostene (care a trăit în Alexandria înainte de Ptolemeu), Columb nu și-ar fi propus probabil niciodată să navigheze, deoarece ar fi știut că vasele sale nu ar fi putut căra provizii suficiente.

Într-un fel, întreaga istorie a electronicii depinde de o greșală făcută de Lee De Forest. Lee De Forest a observat că atunci când o scântei sare între două sfere în laboratorul său, flacăra gazului pâlpâie. El a crezut că asta se datorează „ionizăm” aerului. Ca rezultat, el a inventat lampa electrică cu triodă (cunoscută și ca tub vidat sau supapă termionică), în care curentul ce urmează să fie amplificat este aplicat unei grile și astfel e controlat curentul mai puternic care trece de la filament la plăcuța de colectare.

Această invenție extraordinară a oferit primele mijloace reale pentru amplificare și a condus la dezvoltarea industriei electronice. Înainte de inventarea tranzistorului, toate dispozitivele electronice au folosit asemenea tuburi vidate.

Se pare că toată treaba a fost o greșală și flacăra gazului a pâlpâit din cauza zgomotului de la descărcarea de scântei.

Erori, anomalii, lucruri care au mers greșit au inițiat adesea idei noi și revelații. Asta, pentru că asemenea evenimente ne duc în afara granițelor „raționalului”, între care suntem de obicei forțați să lucrăm. Aceste granițe sunt rezumatul acceptat al experienței trecute și sunt atent păzite în special de oamenii care, cel mai probabil, au mici șanse să aibă ei înșiși idei noi.

„Nebunia” aparentă este o sursă de creativitate atunci când cineva vine cu o idee care nu se potrivește cu paradigmele actuale. Mulți condamnă vehement această abordare. Cele mai multe idei sunt nebunești și dispar. Dar, uneori, ideea nouă și nebunească se dovedește a fi corectă și paradigma trebuie să se schimbe, dar nu înainte de a întâmpina opoziția feroce a apărătorilor paradigmei vechi.

Așadar, care sunt concluziile practice, știind că există o asemenea sursă puternică a creativității? Ar trebui să facem intenționat greșeli?

O idee practică este aceea de a acorda atenție mărită greșelilor și anomaliilor atunci când lucrurile nu s-au dovedit a fi așa cum am sperat.

A doua idee practică este folosirea deliberată a provocării. Așa cum vom vedea mai târziu, tehnicile provocării ne permit să fim trăsnîți, într-un mod controlat, pentru 30 de secunde, la un moment dat. În acest fel, putem obține acele salturi peste granițe, care altminteri depind de șansă, accident, greșeală sau nebunie.

Modul în care granițele experienței trecute și „raționalul” ne modifică gândirea. Aceste granițe pot fi depășite întâmplător, accidental, din greșeală sau din nebunie” sau cu provocare deliberată.

Menționez aici o idee practică suplimentară. Indivizi care lucrează singuri pot deține și dezvolta idei care sunt la început „nebunești” sau excentrice și doar mai târziu acceptabile. Dacă asemenea persoane sunt forțate să lucreze cu un grup într-o etapă timpurie, ar putea fi imposibilă dezvoltarea unor astfel de idei, deoarece „raționalul” grupului va forța ideea nouă să se întoarcă între granițele acceptabilității.

Culturi care se bazează puternic pe munca în echipă (cum ar fi Italia și Statele Unite) pot fi în dezavantaj în această privință. Țări ca Marea Britanie, cu tradiția indivizilor excentrici care muncesc retrași prin colțuri, pot fi în avantaj. S-a constatat, în urma unor analize, că 51% dintre cele mai semnificative descoperiri de concept din secolul XX au avut loc în Marea Britanie și doar 21% în Statele Unite, în ciuda investiției tehnice mult mai mari din Statele Unite.

Trebuie spus că, totuși, complexitatea științei moderne face mult mai dificilă contribuția indivizilor. Munca într-o echipă interdisciplinară poate fi esențială pentru dezvoltarea ideilor în viitor. De aceea, există o nevoie chiar mai mare de a dezvolta abilități deliberate ale provocării.

## **Stilul**

M-am ocupat deja pe larg de „stil”, ca sursă aparentă de creativitate. Activitatea în cadrul unui stil poate da o serie de produse noi, care sunt noi pentru că împărtășesc toate același stil nou.

Nu există totuși un efort creativ individual pentru fiecare produs, cu excepția aplicării stilului. Acest tip de creativitate poate avea o valoare practică ridicată, dar nu este la fel ca generarea noilor idei ca atare. Deja am comentat că, în unele cazuri, creativitatea artiștilor este creativitatea unui stil puternic și valoros.

### **Eliberarea**

Am comentat, de asemenea, pe larg, asupra creativității ca rezultat al eliberării de precauții și de inhibiții conservatoare. Am observat că aceasta are o valoare limitată, dar nu este suficientă, deoarece creierul nu este proiectat de la natură să fie creativ, așa că eliberând creierul de constrângeri îl faci doar un pic mai creativ.

Ar trebui spus că, totuși, schimbarea culturii într-o organizație poate duce la un remarcabil rezultat al creativității. Dacă am considera creativitatea un joc permis și chiar apreciat de managementul de top, atunci oamenii ar începe să devină mai creativi.

Din experiența mea, când un director dintr-o organizație manifestă un angajament real și puternic (nu doar vorbe goale) față de creativitate, cultura organizației se poate schimba destul de rapid. Probabil că nu este vorba atât de eliberarea de inhibiții, cât de o apreciere rapidă a noilor valori și de un „joc” nou.

Debarasarea de frici și de inhibiții este o parte importantă a creativității și va produce unele rezultate utile. Dar, în sine, este doar un stadiu incipient și insuficient.

### **Gândirea laterală**

Tehnicile creative sistematice ale gândirii laterale pot fi folosite formal și deliberat, pentru a produce idei noi și pentru a schimba percepții. Aceste tehnici și instrumente pot fi învățate, practicate și aplicate atunci când este necesar.

Instrumentele sunt derivate în mod direct din atenția acordată logicii percepției, adică logica unui sistem informațional cu autoorganizare care formează și apoi utilizează modele.

Ideea practică importantă este că asemenea tehnici/instrumente pot fi învățate și utilizate. În acest mod, poate fi dezvoltată abilitatea gândirii creative.

Bineînțeles, valoarea practică și importanța tehnicilor gândirii creative nu exclud existența altor surse ale creativității.