

Capitolul 1

Testul Torrance de gândire creativă – forma figurală –

1.1. Câteva cuvinte despre creativitate

Creativitatea reprezintă o noțiune controversată în psihologie. Ea a fost circumscrisă atât procesualității psihice, cât și personalității. Discuțiile asupra criteriilor de apreciere a originalității, ca și cele asupra rolului socialului în structurarea și manifestarea personalității creative, vin să completeze sensul termenului.

Ross Mooney, în 1963, precizează patru direcții de abordare a „problemei creativității”. Taylor (1989) validează această clasificare, sistematizând studiile ultimilor 25 de ani în conformitate cu criteriile indicate de Mooney. Cele patru direcții de abordare a creativității sunt: „a) studiul contextului social, ca generator și receptor al expresivității creative, b) studiul performanțelor, al caracteristicilor care asigură produsului recunoașterea calității de originalitate, c) studiul proceselor mintale implicate în creație, d) studiul personalității, definită ca un «cluster», care determină comportamentul creativ și un anumit tip de performanță” (p. 101).

Analizând studiile asupra creativității dintre anii 1970 și 1980, Barron și Harrington (1985) constată, pe de o parte, multitudinea abordărilor și, pe de altă parte, faptul că, în ciuda unei aparente diversități de opinii, se pot determina și interpretări comune („points of agreement”) în descrierea și definirea creativității. Enumerăm câteva dintre temele abordate: creativitatea feminină, specializarea emisferică – sursă a intuiției, contribuția stărilor alterate de conștiință în dezvoltarea gândirii creative, noi metode de analiză a biografiilor persoanelor creative, relația dintre creativitate și tulburările de gândire, mediul creativ, dezvoltarea creativității prin antrenament, și altele. În ceea ce privește interpretările comune, cei doi autori enumeră următoarele paradigme, prezente în majoritatea cercetărilor:

1. „Creativitatea este abilitatea care răspunde adaptativ trebuințelor umane.“
2. „Acel «ceva nou», care este răspunsul adaptat, este denumit «produs» și rezultă în urma desfășurării unui proces inițiat de o persoană. Ca urmare, creativitatea trebuie studiată la nivelul produsului, procesului și persoanei.“ Ulterior, Barron (1989) specifică faptul că prin „persoană“ nu înțelege personalitate, ci un anume „self“, căci creativi sunt întâlniți frecvent în toate tipurile de personalitate, dar toți au comun un stil cognitiv specific, un anume stil comportamental și o anume deschidere, complexitate și independență de judecată.
3. „Produsele creative sunt variate și se clasifică în funcție de domeniu: semantice, figurale, sociale, muzicale, comportamentale etc.“
4. „Proprietățile definitorii pentru produsul nou, procesul generator de nou și persoana creatoare sunt: originalitatea, adecvarea la trebuințe, validitatea.“ Barron construiește testul denumit *Symbolic Equivalence Test*, care permite determinarea concomitentă a performanței procesuale și a nivelului de originalitate a produsului. Testul se bazează pe descrierea modelelor-stimul, a proceselor și a etapelor de transformare a acestora până la obținerea de produse originale.
5. „Multe dintre procese sunt produse și multe dintre produse pot fi procese; persoana creatoare poate fi considerată în același timp și produs, și proces.“
6. Autorii definesc creativitatea ca un sistem ale cărui elemente interdependente sunt produsul, procesul și persoana. Această opțiune poate justifica o abordare plurinivelară a creativității ca produs - proces - personalitate.
7. „Creativitatea nu este o aptitudine, ci o caracteristică a unui sistem în evoluție.“ Persoana creativă evoluează, procesele sunt instrumente și mecanisme ale acestei evoluții, iar produsul este adecvat unei trebuințe care nu a avut soluție.
8. „Creativitatea presupune un dublu demers, inconștient și conștient“. Această aserțiune, determinată de cercetările intense din ultimii ani, a „insight“-ului ca moment-cheie în generarea noului, readuce în prim plan o abordare de tip psihanalitic, în care funcțiile psihice presupun o interacțiune dinamică a nivelurilor conștient-subconștient-inconștient.
9. „Creativitatea trebuie înțeleasă nu doar ca o construcție de noi structuri, ci și ca un proces de destructurare.“ Ea presupune spargerea modelelor cunoscute de comportament, de gândire, depășirea barierelor impuse de tradițiile sociale, găsirea unor sisteme noi de evaluare a valorii obiectului etc.

10. „Creațiile trebuie să servească scopurilor umane, de aceea este necesară o trecere prin filtrul criticii.“
11. „Persoana creativă este în aceeași măsură capabilă să dezvolte structuri logice și ilogice, imagini și abstracții“.
12. Aceste paradigme pot constitui baza teoretică a oricărei cercetări în domeniul creativității.

Torrance (1991) discută problema nou-creatului, a criteriului și a implicațiilor pentru individ. De obicei, ideile care nu dispun de o bază teoretică, dacă nu și practică, bine definită, sunt fie refuzate, fie ignorate, fie ridiculizate, într-un cuvânt, puse sub semnul întrebării. „Nu este o poziție surprinzătoare – spune autorul –, pentru că ideile originale sunt întotdeauna generate și înțelese de o minoritate, cel puțin într-o fază de început. Deci a emite o idee nouă înseamnă automat să te situezi într-o minoritate, și aceasta este foarte puțin confortabil“ (p. 72).

Prin urmare, în aprecierea originalității (creativității) unui produs trebuie să considerăm următoarele criterii:

- nivelul potențialului creativ impune o serie de caracteristici ce nu țin de funcționalitatea factorilor raționali, de activitatea de învățare, și care sunt prezente la nivelul noului creat, departajând produsele originale de cele banale (Torrance, 1989).
- se consideră a priori că există niveluri diferite de originalitate, dar și o continuitate a originalității normal distribuite (Cattell, 1970).
- nu se pot stabili liste de caracteristici care să departajeze performanțele creative de cele noncreative, dar originalul se impune în virtutea calității sale de paradox adaptat, fără a avea nevoie de o listă de termeni specifici (Barron, 1968).
- criteriul de apreciere se poate situa la nivel individual sau public (Pickard, 1990).
- performanța originală presupune comportamente originale (Torrance, 1989).
- comportamentul poate fi considerat el însuși performanță creativă, în funcție de gradul de originalitate prin care se impune (Torrance, 1989).

În abordările diferențiale ale creativității se regăsesc cel mai frecvent două criterii. Primul este reprezentat de procesele psihice asociate unei performanțe (Guilford, 1950; Roșca, Zorgo, 1972; Stoica, 1983; Făcăoaru, 1973; Torrance, 1989). Al doilea criteriu este reprezentat de modalitatea de structurare a trăsăturilor de personalitate (Barron, 1989; Roco, 1993; Popescu Neveanu, 1971; Maslow, 1986).

O enumerare a definițiilor creativității ca proces psihic evidențiază complexitatea sa. Ribot (1906) afirmă că generarea de relații noi are la bază raționamentul analogic. Pentru Spearman (1930), creativitatea este capacitatea de a recunoaște și de a genera noi relații între obiecte, iar Ghiselin (1952) consideră creativitatea procesul schimbării, al dezvoltării, al evoluției, în organizarea vieții subiective. Aceasta presupune restructurări ale universului intern, ale înțelegerii și ale iluminării, chiar reorganizarea structurilor noastre înnăscute. Guilford (1950) precizează că sensibilitatea la probleme este factorul determinant al evoluției creative, iar pentru Kubie (1958) procesul creativ presupune implicarea preconștientului în evoluția procesualității conștiente, ceea ce permite descoperirea de noi relații. Wittrock (1974) consideră creativitatea un proces de generare prin adăugarea de noi elemente la schemele mintale existente. Simonton (1988) precizează caracteristicile de funcționare a creativității ca un proces de permutare a elementelor. Stein (1953), raportându-se la contextul social, consideră creativitatea un proces care are ca rezultat un produs personal, acceptat ca util și satisfăcător de cei din grupul social din care face parte.

Torrance (1978) apelează la definiții descriptive, care nu depășesc sfera procesualității:

„... procesul creativ presupune goluri în cunoaștere și dizarmonii, sensibilitate în sesizarea acestora, identificarea dificultăților, căutarea de soluții, emiterea de ipoteze, verificarea și modificarea lor, dacă este necesară, iar în final soluția optimă, creativă și adaptată“, sau: „Creativitatea este un proces care conduce la elaborarea de soluții noi, neîncercate; pentru aceasta se asociază informațiile existente în memorie cu cele noi, se caută soluții, se fac presupuneri alternative pentru rezolvarea problemelor, se testează și se retestează alternativele, se perfecționează, și, în final, se comunică rezultatele“ (p. 146).

Într-un studiu mai recent, autorul (Torrance, 1989) propune o nouă definiție, care depășește limitele descriptive, insistând pe jocul rațional-irațional prezent într-un act de creație. „Procesul gândirii creative trebuie considerat în același timp rațional și suprarățional. Punctul de vedere rațional asupra creativității este liniar, procesele sunt secvențiale, ca în paradigmele lui Osborn, spre exemplu. Creatorii descriu anumite experiențe care par a transcende deliberarea, chibzuința procesului rațional creativ. Astfel de experiențe sunt greu de determinat printr-o modelare «rațională» a procesului creativ și, ca urmare, au fost neglijate. Dar investigarea lor este esențială pentru a înțelege exact ce este creația și creativitatea“ (p. VII).

Această definiție integrează procesul creativ în evoluția personalității, care presupune elemente iraționale, inconștiente, condiționate de potențialul înăscut. Așadar, un produs original, „util“ pentru societate presupune participarea totală a personalității, o restructurare cognitiv-afectivă pe un fond motivațional caracterizat prin refuzul schemelor verificate și prin deschidere la nou.

Desfășurarea procesului creativ implică o „funcționare“ cognitivă specifică. Guilford (1950) denumește caracteristicile funcționale ale procesului de gândire creativă **factori intelectuali**. Mai pot fi numite **variabile operaționale** (prin referire la aspectul complet interiorizat al acelorași funcții cognitive) sau **variabile procesuale** (dacă le definim prin apartenența la proces).

Conform aceluiași autor, factorii intelectuali care definesc gândirea creativă sunt: fluiditatea, flexibilitatea, originalitatea, elaborarea. Cercetările recente (Torrance, 1992) indică prezența, în procesul creativ, a încă doi factori: rezistența la închidere prematură (factor definit la nivelul percepției) și capacitatea de abstractizare semantică (factor definit la nivelul gândirii și al limbajului).

Barron (1968) definește în felul următor cei patru factori, care circumscriu gândirea pe axa divergent-convergent:

- fluiditatea: rapiditatea și ușurința de asociere între imagini, cuvinte, sunete etc.;
- flexibilitatea: capacitatea de restructurare a gândirii în raport cu noile situații, ușurința transferului;
- originalitatea: independența de raționament, integrarea de elemente diverse în același câmp perceptiv;
- elaborarea: capacitatea de transformare și combinare de date în procesul de construcție mintală.

Torrance oferă și o serie de definiții de lucru: „fluiditatea înseamnă mai multe idei; flexibilitatea – noi soluții când situația se schimbă; originalitatea – idei neuzuale; elaborarea – detaliile“; rezistența la închidere prematură – capacitatea de rezistență la figura indusă printr-un stimul perceptiv, sau rezistența la „gestalt“; abstractizarea semantică – capacitatea de interpretare abstract-verbală a figuralului (Torrance, 1993).

1.2. Testul Torrance de gândire creativă – probă pentru determinarea factorilor intelectuali ai creativității

Testul Torrance de gândire creativă (TTCT) permite evaluarea a două forme de creativitate, figurală și verbală. A fost elaborat și publicat în anii '60; în anii următori, testul a fost utilizat în Germania, China, Japonia, Norvegia etc. În România testul a fost utilizat într-o serie de studii având ca scop determinarea performanțelor creative ale elevilor, de către Neacșu (1971), Liiceanu (1981), Stoica (1983) și alții. Testul poate fi considerat, prin aria mare de aplicabilitate, ca reprezentând „Minnesota pentru creativitate“ (Șchiopu, 1992).

Testul verbal (Thinking Creatively with Words) presupune șapte activități-stimul, iar testul figural (Thinking Creatively with Pictures) cuprinde trei seturi de activități-stimul, oferind posibilități interpretative superioare vârstelor de peste șapte ani: copii, adolescenți și adulți.

Validarea TTCT s-a realizat prin experimente pe populații variate: copii, adolescenți, adulți, normali, supradotați, handicapați emoțional, nevăzători, subiecți cu probleme de învățare etc. Studiile de validare, ca și cercetările aplicative, au evidențiat multiplele potențialități ale acestei probe. Studiile interculturale pe populații est-asiatice (Japonia) au condus la completarea posibilităților interpretative ale probei cu o evaluare calitativă a performanțelor obținute prin aplicarea testului figural (Torrance, 1979).

Utilizarea TTCT permite măsurarea nivelului performanței creative prin intermediul a șase variabile. Așa cum am precizat în partea introductivă a acestui capitol, ele reprezintă variabile operaționale și se definesc în sfera proceselor cognitive. Fluiditatea, flexibilitatea, originalitatea și elaborarea sunt variabile care se definesc în sfera gândirii pe axa convergent-divergent și sunt denumite de Guilford „factori intelectuali“. Ultimii doi factori sunt: rezistența la închidere prematură, care este definibilă la nivelul percepției; capacitatea de abstractizare semantică, ce se definește la nivelul originalității verbale.

În continuare, descriem cei șase factori, cu precizarea că vom face referire doar la aceia determinați prin intermediul formei figurale a testului.

- Fluiditatea figurală (Fluid. f.) este un indicator al rapidității, al ușurinței de asociere în planul gândirii (a imaginilor, cuvintelor, sunetelor etc.); indicele de fluiditate este dat de numărul total de răspunsuri;
- Flexibilitatea figurală (Flex. f.) este un indicator al capacității de restructurare a gândirii în raport cu noile situații; indicele de flexibilitate este dat de numărul total de categorii diferite în care se pot include răspunsurile. Flexibilitatea este considerată fie un atribut al adaptabilității,

și aparține trăsăturilor de personalitate, fie o caracteristică a gândirii care permite depășirea inerției și reinterpretarea informațiilor. Jausovec (1994) a demonstrat complexitatea gândirii analogice ca modalitate esențială de funcționare a flexibilității mintale;

- Originalitatea figurală (Orig. f.) indică independența de raționament, capacitatea de integrare a unor elemente diverse în același câmp perceptiv; indicele de originalitate semnifică raritatea răspunsului prin raportare la o repartitie procentuală. Generarea de alternative neuzuale presupune timp adecvat, capacitatea de joc cu alternativele, capacitatea de apreciere corectă a importanței problemei și puterea de a impune soluțiile originale;
- Elaborarea figurală (Elab. f.) reprezintă capacitatea de transformare și combinare de idei în procesul construcției mintale; indicele de elaborare reprezintă numărul de detalii care completează și nuanțează răspunsul (Barron, 1968). Torrance și Safter (1999) precizează: „o performanță superioară la parametrul «elaborare» induce performanțe scăzute din punctul de vedere al flexibilității, fluidității și originalității” (p. 112). Elaborarea este de neîndoielnic și devine necesară în completarea și transformarea „insight“-ului în creație, în planificarea activităților pentru realizarea creației, în impunerea propriei creații originale și în depășirea rezistențelor sociale la nou;
- Rezistența la închidere prematură (Rez. înc.) măsoară capacitatea de rezistență perceptivă la figura indusă prin stimul sau rezistența la „gestalt“; indicele reprezintă măsura în care subiectul este independent de învățarea perceptivă, și este specific creativității figurale. Considerată de Rogers, în 1979, ca fiind una dintre caracteristicile de nelipsit ale creativității, deschiderea psihologică la nou, ca și rezistența la „gestalt“, este localizată de Gordon la nivelul etapei de incubație a procesualității psihice creative;
- Capacitatea de abstractizare semantică (Abs. sem.) este capacitatea de interpretare abstract-verbală a figuralului. Nivelul de abstractizare semantică măsoară capacitatea de interpretare abstract-verbală a desenului prin titlul acordat; indicele reprezintă nivelul de abstractizare al conținutului titlului. Evidențierea esențialului este definită ca fiind capacitatea de a integra contrastele. Reunirea unor informații divergente se poate realiza pentru că „Înalt creativii se caracterizează în același timp prin gândire independentă și prin deschidere maximă la sugestiile și informațiile altora“ (Torrance și Safter, 1999, p. 102).

Lista de trăsături creative este o evaluare calitativă a performanțelor. Cele treisprezece trăsături creative (Trăsăt.) cuprinse în listă sunt definite și descrise în continuare.

1. Expresivitatea emoțională este reprezentarea emoțiilor sau sentimentelor în desene și/sau în titlurile acestora. Permite evaluarea nivelului de implicare emoțională. Emoțiile sunt considerate în mod obișnuit, în literatura de specialitate, ca fiind un factor de blocare a creativității – spun Torrance și Safter (1999) –, dar în același timp sunt acceptate și teoriile conform cărora în creație sunt implicate o serie de trăiri iraționale, cu efect pozitiv în planul generării noului. Soluția acestei contradicții pare a fi cea oferită de Parnes, Noller și Biondi (1977), care consideră că în actul de creație este necesară o balanță, un echilibru între emoție și cogniție.
2. Gradul de complexitate al desenului este un indice al combinatoriciei mintale. Răspunsul prezintă o poveste nu doar prin numărul mare de detalii, dar și prin interacțiunea elementelor componente ale desenului.
3. Mișcarea și acțiunea în desen sunt, de asemenea, un indice al combinatoriciei mintale. Personajele sau obiectele reprezentate în desen sunt statice sau în mișcare. Prezența acestei trăsături rezultă din poziția figurilor în desen, din indicațiile de replică sau din titlul acordat.
4. Expresivitatea titlului este un indice al trăirilor afective implicate în procesul creativ. Se evaluează strict la nivelul titlului, care poate comunica un sentiment sau o emoție care nu este evidentă prin desen.
5. Combinarea mai multor figuri incomplete reprezintă un indice suplimentar în evaluarea rezistenței la închidere. Se consideră acest parametru prezent atunci când se depășesc limitele induse prin stimulii prezentați și când liniile se combină într-un desen unic, care are la bază două sau mai multe figuri incomplete (specific Activității 2).
6. Combinarea de două sau mai multe seturi de linii reprezintă al doilea indice corelativ evaluării capacității de rezistență la închidere prematură. Este prezent atunci când se reunesc într-un desen unic mai multe perechi de drepte paralele, pentru a reprezenta o idee (specific Activității 3). Abilitatea de a combina și de a sintetiza alternativele, așa cum sunt ele descrise de ultimele două trăsături enumerate, este, conform autorilor, rar întâlnită. Dintre metodele care permit dezvoltarea acestei abilități, se enumeră: sinectica, brainstorming-ul, lateralizarea cerebrală și metodele japoneze.

7. Perspectiva vizuală neuzuală este dată de reprezentarea obiectelor și a personajelor dintr-un unghi în care în mod normal nu pot fi percepute.
8. Perspectiva vizuală internă este prezentă atunci când sunt desenate obiecte, ființe etc. într-o perspectivă internă. Atât desenele care prezintă perspective interne, cât și cele care prezintă perspective neuzuale, sunt forme de redefinire a problematicii în alte contexte. Se bazează pe un fapt arhicunoscut, și anume capacitatea umană de a percepe noi elemente atunci când un obiect este poziționat în alt context. Posibilitatea de a privi, de a analiza o problemă din mai multe unghiuri, sau prin recontextualizare, permite dezvoltarea unor performanțe creative.
9. Capacitatea de a depăși limitele induse de stimul este al treilea indice corelativ evaluării capacității de rezistență la închidere prematură. Această trăsătură este considerată prezentă atunci când fiecare linie dintre cele două paralele este utilizată ca stimul de sine stătător (specifică Activității 3).
10. Umor în titluri și desene – desenele, titlurile (sau împreună) exprimă ironie, satiră, orice altă formă de umor. Umorul este considerat abilitatea absolut necesară realizării sintezei proceselor psihice și a trăsăturilor de personalitate în creativitate.
11. Bogăția imageriei – caracteristică a desenului care reprezintă nivelul de realism al imaginii și „vioiciunea“ acesteia.
12. Bogăția coloristicii – desenul face apel la alt tip de percepții, în plus față de cele vizuale (polisenzorialitatea desenului – tact, miros etc.). Abilitatea de vizualizare a problemelor și a soluțiilor lor, ca și abilitatea de a combina diferite modalități senzoriale, este prezentă în special în etapa de incubație a procesualității psihice creative, și condiționează nivelul performanței creative.
13. Viteza de angajare creativă în probă – trăsătură care indică rapiditatea angajării originale într-o sarcină.

Cuprins

Cap. 1. Testul Torrance de gândire creativă – forma figurală	
1.1. Câteva cuvinte despre creativitate	5
1.2. Testul Torrance de gândire creativă – probă pentru determinarea factorilor intelectuali ai creativității	10
1.3. Studii de adaptare și etalonare a testului Torrance de gândire creativă (TTCT) – forma figurală	14
1.4. Instrucțiuni de administrare și scorare	16
Cap. 2. Scala de evaluare cu ancore comportamentale	
2.1. O nouă metodă de evaluare a creativității	59
2.2. Scala de evaluare cu ancore comportamentale a creativității – o metodă de interevaluare	61
2.3. Construcția scalei de evaluare cu ancore comportamentale a creativității (SEAC CREAT)	62
2.4. Comportamente creative diferențiatorie în grupurile de adolescenți, pentru recunoașterea personalităților creative și noncreative	76
2.5. Instrucțiuni de administrare și scorare	79
Anexă:	
Scala de evaluare cu ancore comportamentale SEAC CREAT	83
Bibliografie	99