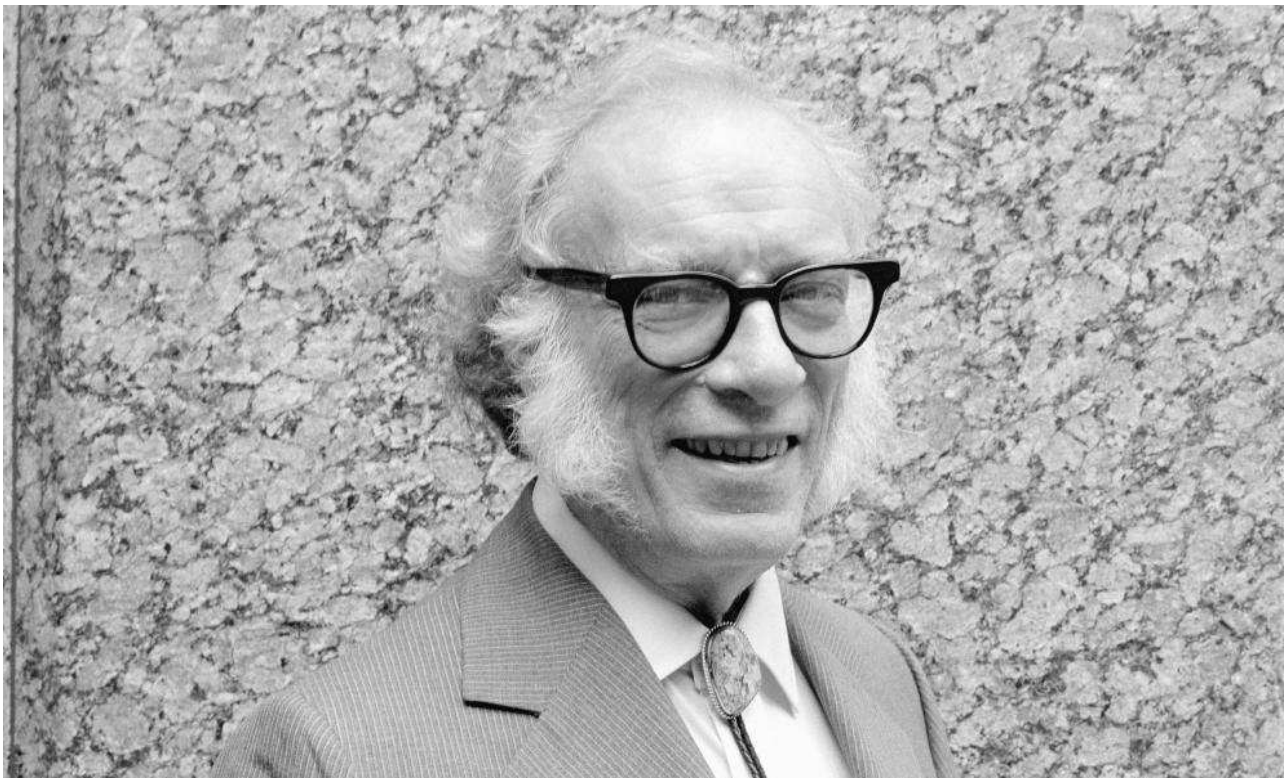
Las 9 ideas para triunfar en el mundo de hoy que contiene el ensayo perdido de Asimov

Las 9 ideas para triunfar en el mundo de hoy que contiene el ensayo perdido de Asimov



En 1959, en plena Guerra Fría, la empresa de investigación aeronáutica para la que trabajaba el químico estadounidense Arthur Obermayer recibió un encargo de El Pentágono: encontrar los enfoques más creativos para desarrollar un sistema de defensa de misiles balísticos.

El gobierno de Eisenhower tenía claro que por mucho que se gastara dinero en mejorar la tecnología existente esta seguiría siendo inadecuada: necesitaban a gente que tuviera ideas novedosas para adelantar a los rusos. Cuando Obermayer recibió el encargo pensó en seguida en su amigo Isaac Asimov (también soviético, pero sólo de nacimiento). En aquella época el escritor era ya una figura, había publicado sus mejores novelas de ciencia ficción y se estaba dedicando por completo a la elaboración de ensayos de divulgación científica. Obermayer invitó a su amigo a varias reuniones, pero Asimov decidió abandonar el proyecto porque pensaba que el acceso a información clasificada limitaría su libertad de expresión. Pero antes de irse, escribió un ensayo para ayudar a los científicos del proyecto a ser más creativos.

No sabemos si el texto, que llevaba por título *¿Cómo la gente tiene nuevas ideas?*, sirvió a los investigadores para crear un buen sistema de defensa contra misiles, pero su carácter universal y premonitorio (como casi todo lo que escribió Asimov), bien puede ayudar a los profesionales y empresas de hoy en día para triunfar en un

mundo lleno de incertidumbres.

El ensayo había permanecido oculto hasta la semana pasada, cuando Obermayer cedió el texto a la revista Technology Review, que lo ha publicado íntegro. Estas son sus nueve ideas más destacadas.

1. El proceso creativo es igual en todos los ámbitos

Como buen humanista, Asimov pensaba que la creatividad es necesaria en todos los campos del saber, y su funcionamiento no difiere en absoluto entre una u otra especialidad. No importa que persigamos alcanzar "la evolución de una forma de arte, un nuevo gadget o un nuevo principio científico, todos implican factores comunes".

En el mundo actual tendemos a exigir creatividad en determinadas profesiones, y negárselas a otras. Pero el progreso requiere creatividad en todos los campos.

2. Para imaginar el futuro hay que conocer el pasado

Como todo buen escritor de ciencia ficción, Asimov sabía que para imaginar el futuro es necesario conocer el pasado. "Una forma de investigar el problema [el proceso creativo] es estudiar las grandes ideas del pasado para saber cómo fueron generadas". El escritor reconoce que muchos de los grandes pensadores de la historia ni siquiera sabían cómo tuvieron sus ideas, pero cree que, en la mayoría de ocasiones, el secreto reside en conocer bien qué se ha investigado previamente sobre un asunto. Ya lo decía otro Isaac (Newton), citando a Bernardo de Chartres: "Si he logrado ver más lejos, ha sido porque he subido a hombros de gigantes".

3. Hay que saber ver conexiones entre cosas aparentemente desconectadas

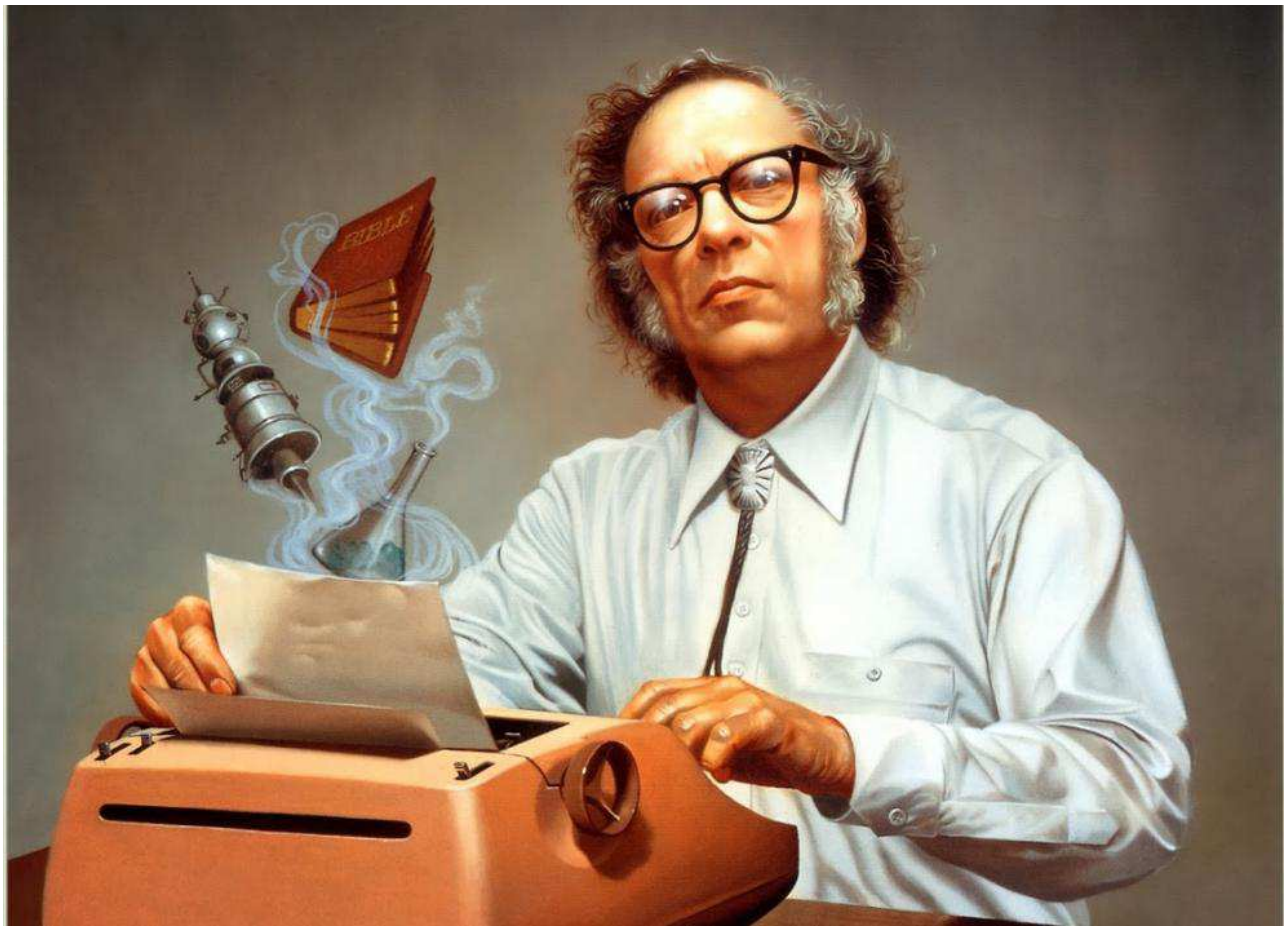
Para Asimov, toda buena idea aparece cuando somos capaces de ver las cosas más allá de nuestra especialidad. Es por ello que los equipos y pensadores multidisciplinares son clave para generar buenas ideas.

El escritor pone como ejemplo el advenimiento de una de las grandes ideas del siglo XIX, la teoría de la selección natural, a la que llegaron de forma independiente, pero muy similar, los naturalistas Charles Darwin y Alfred Wallace –según Asimov, una prueba de que el proceso creativo funciona siempre de forma similar–.

"Está claro que en la primera mitad del siglo XIX muchos naturalistas habían estudiado la forma en la que las especies se diferenciaban entre sí. También mucha gente había leído a Malthus. Y, quizás, algunas personas habían estudiado las especies y habían leído a Malthus. Pero lo que se necesitaba era a alguien que hubiera estudiado las especies, hubiera leído a Malthus y, además, tuviera la capacidad para conectar ambas ideas". Y eso es lo que hicieron Darwin y Wallace casi al mismo tiempo.

4. Las mejores ideas son las que parecen irrealizables

Una vez que se conectan dos ideas, la asociación parece obvia, pero no lo era hasta entonces. “Una nueva idea sólo parece razonable bastante tiempo después de haberse pronunciado”, asegura Asimov. “Normalmente, al principio, parece irracional. Parecía el colmo de la sinrazón suponer que la tierra era redonda y no plana, que se movía alrededor del Sol o que los objetos requieren una fuerza para detenerse cuando están en movimiento en lugar de una fuerza para mantenerlos en movimiento”. Sólo el tiempo acaba dando la razón a quien la tenía.



5. Los grandes pensadores son excéntricos (pero tienen seguridad en sí mismos)

Dado que las grandes ideas son siempre rompedoras, sus defensores tienen que ser personas con una gran seguridad en sí mismas, y muy convencidos de aquello que proponen, para que estas lleguen a buen puerto. En opinión de Asimov, solo las personas capaces de enfrentarse a lo que el resto de personas consideran de sentido común tienen posibilidades de tener éxito. Para el escritor, una organización que persiga innovar debe tolerar la excentricidad, pues los grandes genios suelen ser también poco convencionales en sus hábitos. (Ahora bien, Asimov reconoce que hay gente chiflada que no tiene nada de talento, así que no hace falta hacer los procesos de selección en un psiquiátrico).

6. Deja que las personas trabajen en solitario…

El ensayo de Asimov contiene un importante consejo para gestores, managers y directivos en general. En su opinión, a la hora de afrontar un problema, es mejor dejar que las personas barrunten sus propias ideas para resolver el mismo en solitario, antes que juntar a todo el mundo en una sala para discutir el problema.
Mi impresión es que para ser creativo se requiere soledad. La persona creativa, en cualquier caso, está trabajando continuamente. Su mente está procesando la información en todo momento, incluso cuando no es consciente de ello. La presencia de otras personas sólo puede inhibir ese proceso, ya que los procesos creativos son embarazosos. Por cada nueva buena idea hay decenas de miles horribles, que, naturalmente, no vas a querer mostrar".

7…Pero empújalas a cooperar

Todo creador necesita su espacio, pero Asimov cree que, una vez que la gente haya pensado cómo se puede resolver uno u otro problema, hay que poner las ideas en común. En opinión del escritor, las reuniones son una pérdida de tiempo sino sirven para que cada persona tenga la oportunidad de dar su punto de vista (por loco que parezca) y se logre encontrar asociaciones validas entre distintos enfoques.

Para lograr esto, Asimov propone que las reuniones se enfoquen como si fueran debates. Para ello es necesario que una persona haga de moderador, y conceda turnos equitativos de palabra a todos los participantes. Por lo general, en las reuniones, siempre hay alguien que lleva la voz cantante, y no siempre se deja hablar a todo el mundo. Y esto es un error que mina el proceso creativo.

"Si una persona tiene una mayor reputación que el resto, o se expresa mejor, o tiene una personalidad más imponente, puede tomar el control de la reunión y reducir al resto de asistentes a la obediencia pasiva", explica Asimov. "Ese individuo puede ser muy útil, pero mejor que trabaje solo, para que no neutralice al resto".

8. Las organizaciones deben crear un ambiente informal

El ensayo de Asimov contiene un consejo que deberían tener muy en cuenta los gestores y responsables de Recursos Humanos (en una época en que los procesos laborales están más controlados que nunca). El escritor tiene claro que las empresas deben ser permisivas con sus trabajadores si quieren que estos tengan buenas ideas. El ambiente debe ser relajado e informal. "Para alcanzar los mejores resultados se necesita jovialidad, el uso de nombres de pila y bromas", asegura Asimov. "No porque sean buenas en sí mismas, sino porque fomentan la voluntad para participar en la locura creativa"

9. No se puede pagar un salario para que la gente sea creativa

Parece que una de las mejores cualidades que se pueden atribuir a un trabajador es que es “reponsable”. Pero Asimov cree que, exigir responsabilidades a los empleados –en el sentido de pedir una rendición de cuentas– es contraproducente si lo que queremos es que sean creativos. “Las grandes ideas de todos los tiempos vinieron de gente a la que no se estaba pagando por tener buenas ideas, sino que se les estaba pagando por ser profesores, secretarios de una oficina de patentes, funcionarios o ni siquiera se les estaba pagando”, asegura el escritor. “Las grandes ideas surgen como asuntos secundarios”.

La creatividad, asegura con rotundidad, no puede exigirse como contraprestación a un salario: “Sentirse culpable porque no se merece el salario ya que no se ha tenido una gran idea es la mejor manera de asegurarse de que ninguna buena idea aparecerá en el futuro”.