

**José Antonio Marina**

***Teoría de la inteligencia creadora***

[sólo capítulo IX]

*Portada:*

Julio Vivas

Ilustración : «Le signe d'un temps» (detalle) , James Pichette, 1974

*Primera edición: noviembre 1993*

*Segunda edición: diciembre 1993*

*Tercera edición: enero 1994*

*Cuarta edición: febrero 1994*

*Quinta edición: mayo 1994*

©José Antonio Marina, 1993

© EDITORIAL ANAGRAMA, S.A., 1993

Pedró de la Creu, 58

08034 Barcelona

ISBN: 84-339-1375-1

Depósito Legal, B. 17955 -1994

Printed in Spain

Libergraf, S.L, Constitució, 19, 08014 Barcelona

## ÍNDICE

### TEORÍA DE LA INTELIGENCIA CREADORA

<i>Introducción</i> .....	11
I. Presentación de la inteligencia .....	15
II. La mirada inteligente .....	29
III. Identificar y reconocer .....	43
IV. El mundo y el lenguaje .....	60
V. El movimiento inteligente .....	79
VI. La actividad atenta .....	96
VII. La memoria creadora .....	118
VIII. El sexto sentido .....	134
IX. Tratado del proyectar .....	149
X. Las actividades de búsqueda .....	173
XI. Las actividades de evaluación .....	194
XII. Yo ocurrente y Yo ejecutivo .....	210

### BIBLIOGRAFÍA DIALOGADA

<i>Introducción</i> .....	239
Notas a la Introducción .....	241
Notas al capítulo primero .....	250
Notas al capítulo segundo .....	258
Notas al capítulo tercero .....	270
Notas al capítulo cuarto .....	282

Notas al capítulo quinto	.....	291
Notas al capítulo sexto	.....	302
Notas al capítulo séptimo	.....	311
Notas al capítulo octavo	.....	319
Notas al capítulo noveno	.....	330
Notas al capítulo décimo	.....	342
Notas al capítulo undécimo	.....	351
Notas al capítulo duodécimo	.....	361
<i>Índice temático</i>	.....	375
<i>Índice de actores</i>	.....	377

## IX. TRATADO DEL PROYECTAR

### 1

Los capítulos anteriores tenían como finalidad mostrar que la inteligencia humana es la transfiguración de la inteligencia animal por la libertad. Ésta es la primera tesis del libro: la capacidad de suscitar, controlar y dirigir las ocurrencias transforma todas las facultades. Apoyándose sobre un mínimo poder de autodeterminación, el hombre ha conseguido construir su inteligencia creadora y su libertad, todo al tiempo, en un proceso de causalidades múltiples y recíprocas.

Hay que añadir que la autodeterminación actúa por medio de proyectos. Gracias a ellos la facticidad del hombre es horadada por la presencia, el poder y la acción de la irrealidad, que no es un añadido fantástico, sino la suma de trayectos posibles dibujados en la realidad. La inteligencia no es un ingenioso sistema de respuestas, sino un incansable sistema de preguntas. No vive a la espera del estímulo, sino anticipándolos y creándolos sin parar. Todas las operaciones mentales se reorganizan al integrarse en proyectos. La realidad entera se amplía, dando de sí nuevas posibilidades, y en esta expansión universal también resulta transformada nuestra inteligencia computacional, cuyas capacidades estaban pendientes de una última determinación. Embarcada en proyectos rutinarios, se convertirá en inteligencia rutinaria; embarcada en proyectos artísticos, se hará inteligencia artística; embarcada en proyectos racionales, se convertirá en razón.

Entiendo por proyecto una irrealidad pensada a la que entrego el control de mi conducta. Como todos los seres vivos, el hombre está lanzado

hacia el futuro, llevado hacia él por el dinamismo de la vida. Puede ceder a las solicitaciones del medio o al impulso de sus ganas, entregándose así a un determinismo objetivo o subjetivo, pero lo hace a costa de **abdicar** de las más esenciales **peculiaridades humanas**. De hecho, es muy probable que una claudicación completa de la propia humanidad sólo se dé en casos patológicos, porque en todos los demás ni los impulsos, ni los deseos, ni los estímulos tienen poder para suscitar directamente nuestra acción. Hay un ineludible momento en que el sujeto determina a qué fuerza entregará el control del comportamiento. La inteligencia le permite inventar distintas posibilidades entre las cuales elegir, distintos anteproyectos. Pues bien, el proyecto es la posibilidad elegida. La que está ordenada a la «realización», magnífica palabra que debería reservarse para la libre acción humana.

Una vez entregado el control al proyecto, éste reorganiza toda la conducta. Por eso, después de haber escuchado los instrumentos solistas en los capítulos anteriores, ahora vamos a escuchar la orquesta entera. El proyecto de escalar una montaña determina mis operaciones mentales, que quedan subordinadas a él, sometidas a sus órdenes. Si he de elegir una vía de ascenso, **buscaré** los pasos accesibles, **calcularé** las distancias y comentaré el plan con otros expertos. La cumbre que lejana me llama se ha convertido en rectora de mis actos porque yo le he concedido ese papel. Desde su encumbrado horizonte dirijo mi comportamiento, sometiéndome al poder que con mi proyecto concedí a la cima. El régimen de mi vida mental se ha alterado por completo. Ahora **percibo** significados que habían estado ocultos, las rocas responden a mis preguntas, una insignificante fisura se vuelve significativa y la ladera de la montaña muestra una locuacidad magnífica. Así suceden las cosas: **mis proyectos transfiguran** mis operaciones mentales, las cuales transforman, enriquecen y amplían la realidad, convertida en campo de juego, en escenario de mi acción. Por tanto, hago depender de mis proyectos la textura de mi inteligencia y la contextura de mi mundo.

Ésta es la segunda tesis del libro, que puede enunciarse así: el sujeto inteligente dirige su conducta mediante proyectos, y esto le permite acceder a una libertad creadora.

Crear es someter las operaciones mentales a un proyecto creador. No crea el lector que he embarrancado en una tautología, porque, a pesar de las apariencias, la frase contiene información, si no nueva, al menos frecuentemente olvidada. Nos dice, por ejemplo, que el arte no depende de operaciones nuevas, sino de un fin nuevo que guía un uso distinto de las operaciones mentales comunes.

¿Qué es lo que hace que un proyecto sea creador? En primer lugar, que sea libre. Tres conceptos van indisolublemente unidos: inteligencia humana, libertad y creación. Sólo de manera metafórica podemos considerar que una acción natural, efecto de leyes deterministas, es creadora. Quien contempla una sucesión de crepúsculos, puede comprobar la irreplicable imagería de sus luces. Cada atardecer es, sin duda, una imprevisible invención luminosa, pero nos costaría admitir que el sol, o el aire, o la distancia son creadores de tan sorprendentes espectáculos. Cuando admiramos la inagotable riqueza de formas vegetales, las brillantes soluciones con que la Vida resuelve sus problemas, la inacabable y minuciosa belleza de las flores, el sobresalto acerado del salto de un felino, sentimos con tal fuerza su aparente creatividad, que estamos dispuestos a buscar un poder creador para no disolver tanta grandeza en mera combinación de fuerzas ciegas. Tendemos a atribuir a las figuraciones de la Naturaleza las mismas características que reconocemos en nuestras figuraciones.

Así pues, el primer rasgo para definir el proyecto creador es la libertad. Todas sus claudicaciones o emperezamientos —como la rutina, el automatismo o la copia— son al mismo tiempo graves mermas de la creatividad.

Otro criterio adicional —al que vagamente se alude con las palabras «originalidad» o «novedad»— sirve también para juzgar la creatividad de un proyecto. Desde el punto de vista psicológico, prefiero

hablar de proyectos que alejan al sujeto de su «zona de desarrollo previsible». El proyecto, que es una invención del sujeto, está simultáneamente dentro y fuera de él —podríamos considerarlo como una ampliación o elongación suya—, pero éste «fuera» puede ser más o menos cercano, más o menos previsible. Los proyectos actúan a la manera del barón de Münchhausen, que se sacó a sí mismo y a su caballo de un pantano, tirándose hacia arriba de la cabellera. Bien se ve que esta historia es una parábola de la enigmática autodeterminación de la inteligencia. Somos capaces de seducirnos a nosotros mismos desde lejos. De lo distante que situemos la presa —el proyecto—, distante de los automatismos, del abandono o de la rutina, dependerá la amplitud de nuestro vuelo creador. Al formular un proyecto inventivo situamos la meta en un problemático y remoto lugar hacia el que nos atraemos. Es como si extendiéramos el brazo delante de nosotros y desde allí nos hiciéramos una seña para que le siguiéramos. Estamos hablando de actividades recursivas, que pueden realizar un bucle sobre sí mismas. Por ejemplo, uno de los proyectos que podemos inventar es el proyecto de hacer proyectos y, en especial, de hacer proyectos nuevos. No nos parece un dislate pretender realizar «lo nunca visto». A Valle-Inclán le impulsaba un afán sensato, aunque circense, cuando se empeñaba en «unir palabras que nunca estuvieron unidas». La búsqueda de lo original, ingenioso, cómico o sublime se basa en nuestra habilidad para sugestionarnos con irrealidades.

El proyecto creador no es más que un proyecto común lanzado fuera de su zona de desarrollo próximo. Bajo su influjo, la inteligencia se distiende y estira más allá de lo estadísticamente previsible. Hay una deriva desde lo rutinario hasta lo excepcional, pero lo inaudito no está en las operaciones mentales, que son las de siempre, sino en las incitaciones desplegadas por el fin. Hasta el más taciturno individuo cuenta alguna vez algo. Contar no es más que describir con palabras un acontecimiento. Pero esta mínima actividad expresiva puede dilatarse enriqueciendo el tema o la expresión del tema. El aprendizaje de creador se propondrá contar cualquier suceso de manera divertida, bella, intrigante o rimada en versos alejandrinos.

Los estudiosos de la creatividad valoran mucho el Test de Asociaciones Remotas de Mednick, autor que ve en el salto mental un

peculiar alarde creador. Don Nepomuceno Carlos de Cárdenas le hubiera dado la razón, porque comprendió y valoró esta facultad que la inteligencia tiene de calzarse botas de siete leguas y sostuvo que dadas dos palabras cualesquiera se podía inventar una metáfora que las enlazase. Es divertida la explicación que da de su creencia. Una de las cosas que más le impresionaron durante su expedición por la selva fue lo que imaginativamente llamó «la ininterrumpida conexión de todos los seres». «He visto —escribió— que los monos atraviesan grandes distancias en la selva, saltando de rama en rama o ayudándose de las numerosas plantas colgantes o enredadas que allí hay, sin necesidad de pisar nunca el suelo, y que los más audaces van más lejos que los aprensivos y cautelosos. Todo lo cual me hizo pensar que lo mismo sucede en la escondida frondosidad de las ideas, y que cualquier cosa puede relacionarse con cualquier otra, pues el espíritu humano puede llegar tan lejos como su perspicacia y valor le permiten.»

De esta idea de la realidad como universal enredo el señor De Cárdenas sacó un programa pedagógico y pretendió que sus criados aprendieran a dar volatines mentales o, dicho de forma más seria, ampliaran los límites de su mente, a cuyo fin les hacía jugar a un juego inventado por él que describió de la siguiente manera: «Hago que mis servidores se apliquen a un juego que llamo "arte de matrimoniar las cosas". He construido una máquina con dos cajas en las que hay bolas huecas, donde pongo papeles con nombres de cosas dispares. En el comienzo del juego se saca una bola de cada caja mediante un resorte apropiado y cada jugador tiene que encontrar un parecido entre ellas. Resulta ganador el que consiga la semejanza que necesite más intermediarios para ser entendida. He obtenido resultados notables. Uno de mis criados relacionó la palabra "hacienda" con la palabra "gaviota" de la siguiente manera: en la hacienda está la casa y en la casa la cocina y en la cocina la mesa y en la mesa hay un cuchillo y en el cuchillo está el filo que corta la leña verde, que hace humo. El humo puede volar porque es un pájaro y el humo blanco vuela como las gaviotas. Se han aficionado al juego y en las juntas que celebran en su poblado los días de fiesta hacen grandes relaciones de palabras así enlazadas. La que hicieron el domingo de Resurrección duró tres horas largas.» Lo que pretendía con estas artes don Nepomuceno Carlos de



Cárdenas, discípulo de Raimundo Lulio, Leibniz y otros locos de la combinatoria, era empujar a sus esclavos hasta la zona de desarrollo disparatado. Era, como la evolución posterior de los hechos dejó ver, un paradójico intento de hacer esclavos libres.

### 3

Con todo lo dicho he contado la función que los proyectos cumplen, descubriéndonos las posibilidades reales de las cosas y cambiando el régimen de nuestra vida mental, pero sin que sepamos aún ni qué es un proyecto ni cómo se inventa. Son temas sobre los que ha guardado silencio la filosofía de este siglo, que ha analizado brillantemente los proyectos, desde el punto de vista ontológico o antropológico, pero sin descender a otras minucias.

Un proyecto contiene un objetivo, meta o fin que pretendemos alcanzar, pero ¿qué conocemos de un objetivo cuando nos lo proponemos? En el capítulo quinto, al estudiar el movimiento inteligente, advertí que en este libro he elegido dos parcelas en las que analizar la selvática flora y fauna de la inteligencia. He seleccionado lo más elemental y lo más complejo: el movimiento corporal y la actividad artística. En el ámbito ahorquillado por actividades tan distantes, caben todas las demás. Al estudiar el movimiento corporal señalé la estructura constante de la acción intencional: proyectar, ejecutar, evaluar. Estas tres poderosas actividades se integran también en la acción artística. Cada una de ellas se hace enormemente complicada, pero sin cambiar de género. Hay una continuidad esencial en todos los quehaceres de la inteligencia. Incluso un concepto como el de «entrenamiento», tan ligado a la actividad física, puede aplicarse con gran utilidad a las artísticas. Entrenarse es dejarse modelar por un proyecto. La palabra francesa, de la que deriva la española, guarda aún el significado primitivo de conducir, arrastrar, encantar, convencer. Un ideal pensado —el triunfo, la marca, la habilidad— arrastra al sujeto fuera de su zona de desarrollo próximo. El creador, de modo más o menos consciente, se convierte en entrenador de sí mismo.

El artista se dispone a comenzar una obra. Elabora un proyecto. ¿Cuál es la representación que el artista tiene de su objetivo cuando inicia una obra? Si hacemos caso de sus confesiones, los autores suelen comenzar teniendo una **idea muy vaga** de lo que pretenden conseguir. Tratamos con lo que los expertos en Inteligencia Artificial llaman **problemas mal definidos**. Desde hace mucho tiempo se sabe que la creación artística puede considerarse como la solución de un problema. Lo que oscurece el asunto es que ni siquiera el autor podría precisar el problema que quiere resolver con su obra, ya que, de hecho, cuando la comienza sólo posee **un esbozo vacío**, casi un presentimiento. Es lo que me gusta llamar **«un tema indigente»**. Repasemos algunos testimonios. Valéry decía que «puede empezarse un poema o una obra musical a partir de masas emotivas y estados inarticulados», y Aldous Huxley escribió: «Cuando empiezo un libro sé muy vagamente lo que va a suceder. Tan sólo tengo una idea muy general y el libro se desarrollará a medida que voy escribiendo. Nunca estoy totalmente seguro de lo que va a suceder hasta que ya lo he escrito.»

Graham Greene contaba que el origen de *El tercer hombre*, un relato que sirvió de guión a una seductora película, fue la imagen de un hombre descendiendo de un tren, en Viena, con una novela del Oeste bajo el brazo. La escena tiene detalles sugerentes, porque Viena guarda el encanto de un crepúsculo imperial y el Oeste americano el ímpetu de un amanecer violento, pero resultaría exagerado decir que una novela se esconde en esa incongruencia estimulante. La tarea creadora tiene comienzos humildes. Podría citar multitud de casos semejantes. Julien Green, un autor al que citaré varias veces por su talento de novelista y por los datos que su titánico *Diario* archiva, confiesa que cuando comenzó *Adrienne Mesurat*, la patética historia de un espejismo amoroso, no sabía cuál sería el tema, ni el argumento, ni nada. Sólo tenía una imagen del personaje, Adrienne, mirando las fotografías de familia colgadas en la pared de la sala, *«le cimetière»*: «Cuando comencé *Adrienne Mesurat* escribí al azar la primera página, el resto siguió y mis personajes me condujeron. Pero yo cogí la pluma sin conocer una palabra de la novela. Lo

mismo me ocurrió con Leviathan. Una idea muy vaga del libro me vino una tarde, viendo en una cantera de Passy un montón de carbón que luego describí. Ése fue el desencadenante.»

Es difícil contar la propia vida y hacer al mismo tiempo su interpretación teórica. A estos testimonios hay que reconocerles valor documental y pobreza hermenéutica. Es cierto que el proyecto comienza siendo un indigente tema de búsqueda, tal vez suscitado por el azar, pero hace falta explicar por qué enigmáticas influencias este pobre comienzo llega a dirigir, alentar y controlar la acción creadora. El análisis de un nuevo testimonio nos proporcionará alguna luz. Se trata de un texto de Louis Aragon, un autor que escribió varias de sus obras partiendo de una frase casual. Lo contó en un curioso libro titulado: *Je n'ai jamais appris a écrire ou les incipit*. Comenzó su novela *Les cloches de Bâle* con una frase suelta, aleatoria e insignificante, que le vino a la cabeza: «Nadie se rió cuando Guy llamó papá a M. Romanet.» El autor ignoraba cómo se le había ocurrido la frase, pero recordaba claramente que le había hecho reír. ¿Por qué? Porque de golpe la consideró el comienzo de una novela y le hizo gracia la seriedad envarada que percibía en el espacio abierto por aquel arranque casual. Describió así la continuación de la anécdota: «Desde el momento en que supuse que era el principio de una novela surgieron varias preguntas (¿Nadie?, ¿Guy?, ¿M. Romanet?, etc.). Pero para contestarlas necesitaba saber, en primer lugar, ¿dónde? (estábamos). De ahí la segunda frase, no menos extravagante que la primera, si se piensa que tiene como razón de ser explicarla: "Era antes de cenar, cerca de las capuchinas, alrededor de la mesita pintada en que se veía un pescador de cangrejos jugando a las bolas con un domador de osos, que un artista, al parecer danés (como el perro de la villa verde), había decorado para pagar su cuenta, siempre es igual..." Con eso había situado la escena en el tiempo, a una hora vaga, cuando se va a pasar al comedor, pero todavía se está fuera en una terraza, o en un balcón, o en un jardín. Me incliné inmediatamente por esta última hipótesis, puesto que enseguida precisé: cerca de las capuchinas.»

El texto permite desmontar algunas piezas del mecanismo creador, que vistas de cerca no son tan enigmáticas. A Aragon se le ocurre una frase y, en vez de permitir que se desvanezca, como tantas otras que atraviesan

nuestra conciencia sin dejar huella, la interpreta como el comienzo de una novela, la convierte en un anteproyecto. Afinemos aún más la mirada: Aragon es un novelista que, como todo novelista, mantiene vigente el proyecto de escribir una novela, y esa frase casual adquiere un significado preciso, sugerente, al ser escuchada *desde* ese proyecto. Que esa frase sea comienzo de una obra es una posibilidad que ha de ser inventada por el autor.

Ya lo he dicho antes: **los proyectos se engastan en proyectos**. El proyecto de ser novelista permite que una frase banal desencadene el proceso de escribir una novela concreta. Las cosas no presentan el mismo perfil a los ojos de un espectador inerte que a los ojos de un novelista en **estado receptivo**. La perspicacia del idioma me pasma una vez más. Es bien sabido que se llama «estro» a la inspiración, al poder creativo de los artistas. Pero esta palabra también significa el periodo de celo de los mamíferos, especialmente de las hembras. ¡Magnífica intuición! En efecto, durante el periodo creador, el artista está receptivo, fértil, y puede ser fecundado por cualquier bobada convertida en poderoso espermatozoide. Dicho en términos no mitológicos: el proyecto cambia el significado de las cosas, que se convierten en significativas, sugerentes, interesantes, prometedoras, bienesperanzadas.

Sólo Aragon descubre en esa frase lo que Aragon descubre. La posibilidad de ser comienzo de una novela surge al ser iluminada por el proyector de la mirada proyectante. Ése es el primer talento de un novelista: percibir las posibilidades literarias de un suceso. Creo que no se ha estudiado con el suficiente esmero esta curiosa capacidad de la inteligencia humana, a la que ya me referí en el capítulo anterior.

Una realidad se muestra sugerente cuando en ella se **barruntan** muchas **posibilidades**. Pero hay que entender que esas posibilidades no son propiedades de la realidad, sino operaciones incoadas, es decir, minúsculas brasas que encienden la mecha de la pirotecnia creadora. Todos los proyectos amartillan esquemas de asimilación y de producción, que se disparan al aparecer los estímulos adecuados. Cuando un sujeto experimenta algo como sugerencia, no percibe una propiedad del objeto, sino la impaciente tensión de sus operaciones virtuales, prontas a actuar.

La actividad creadora **transmuta lo trivial en sugerente**. Henry James ha contado que gran parte de los temas de sus novelas le eran sugeridos por conversaciones sin trascendencia. En sus *Cuadernos de notas* reseña muchos casos, de los que entresaco algunos: «pequeño tema inspirado en una conversación mantenida anoche con Lady Shrewsbury», «hace dos días, durante una cena en casa de James Bryce, Miss Ashtor me habló de una situación que había conocido y de inmediato advertí que era posible transformarla en un cuento», «la idea que anoté el otro día, el argumento sugerido por una alusión de George», «recuerdo cómo Mrs. Procter me dijo una vez que, habiendo tenido una vida repleta de problemas, sufrimientos, cargas y devastaciones, la posibilidad de sentarse a leer un libro constituía para ella, en sus años otoñales, un placer singular, la certeza de que tras haber sobrevivido a tantas cosas, nada podía ocurrirle ahora», «me impresionó muchísimo el comentario y ahora vuelve a mí con la sugerencia del minúsculo germen de un relato».

Una frase, un suceso trivial, una imagen puede desencadenar la completa actividad creadora, pero nos equivocáramos al pensar que son muy poca cosa. Una teoría ampliamente aceptada sostiene que el genio es un hombre capaz de resolver certeramente los problemas, con menos información que el resto de los mortales. De ahí la impresión de adivinación, de mancia, de inspiración, de manía que los grandes creadores provocan. No creo que sea una opinión sensata. Los grandes creadores manejan siempre más información que los demás, porque en esa minúscula anécdota escuchada durante una cena, o en la imagen de una muchacha pueblerina que mira fotografías, o en la figura del hombre que desciende de un tren, o en la trivialidad de una frase casual se condensa la subjetividad entera del autor. Una realidad aparece llena de posibilidades sólo ante los ojos de quien va a ser capaz de integrarla en un gran número de operaciones. Tener muchos posibles quiere decir ser muy rico en operaciones.

El proyecto es una irrealidad a la que entrego el control de mi comportamiento. Esa irrealidad es una información a menudo fragmentaria, confusa o minúscula, capaz sin embargo de activar y dirigir la acción, proponiéndole una meta. El primer componente del proyecto es la meta, el objetivo anticipado por el sujeto, como fin a realizar. Salvo en casos muy sencillos, en que el objetivo está diseñado con precisión, los proyectos contienen sólo un patrón vacío de búsqueda. Cada vez que hable de estos «patrones vacíos», le será útil al lector pensar en lo que le sucede cuando tiene una palabra en la punta de la lengua. No puede decirla, pero podrá reconocerla cuando aparezca. Pues bien, gracias a los patrones de búsqueda creamos la información necesaria para llenarlos, y buscamos los planes, métodos y operaciones necesarios.

No hay proyectos desligados de la acción. Hay, por supuesto, muchas anticipaciones de sucesos futuros, como las ensoñaciones, los deseos o los planes abstractos, que son sólo, en el mejor de los casos, anteproyectos que se convertirán en proyectos cuando hayan sido aceptados y promulgados como programas vigentes. El proyecto es una acción a punto de ser emprendida. Una posibilidad columbrada no es proyecto hasta que se le une una orden de marcha, aunque sea diferida. Los planos de un edificio no son proyectos: son sólo planes, con los que realizar un proyecto cuando lo adoptemos. Este enlace con la acción, que convierte al proyecto en un fin, lo introduce de hoz y coz en los complejos mecanismos de la conducta y sus motivaciones. El proyecto va a activar, motivar y dirigir la acción, y ha de tener para ello el atractivo suficiente. En el origen de todas las ocurrencias proyectivas hay un *deseo de actuar*. Este esquema sentimental le permite al sujeto inventar motivos de acción. Por ello, la anulación del deseo va seguida de una incapacidad de proyectar. Así sucede en las grandes depresiones. Gebattel interpretó la depresión como una inhibición vital, una detención del impulso. El enfermo padece una pérdida del ánimo, de esa incitación a desplegar las posibilidades vitales y experimenta una reducción de su espacio vital, escribe López Ibor.

No hay creador desanimado, aunque muchos creadores hayan presumido de ello. En el nihilismo del creador sospecho siempre alguna marrullería. Por ejemplo, Samuel Beckett, que cuidaba con gran dedicación no sólo su estilo, sino el estilo de las traducciones de sus obras, consideraba la creación como «el acto de aquel que, incapaz, sin posibilidad de actuar, actúa, en definitiva pinta porque está obligado a pintar». Al oírle esta opinión, su interlocutor, Georges Duthuit, propició el siguiente diálogo: «D.: ¿Por qué está obligado a pintar? / B.: No lo sé / D. : ¿Por qué es incapaz de pintar? / B.: Porque no hay nada que pintar y nada con que pintar.»

Éstas no me parecen palabras sinceras de un creador. A los creadores les cuadra más ser definidos como «energúmenos», que tiene la misma raíz que «energía». Son los «superenergéticos» y esa vitalidad en el proyectar y en el realizar, que les convierte con frecuencia en personajes incansables y obsesionados con su tarea, es a mi juicio el rasgo que sirvió para fundar la desdichada conexión entre genio y locura.

El creador inventa motivos de actuar, porque siente deseos de actuar. He dicho antes que el proyecto es una meta inventada y elegida. En el capítulo siguiente, oiremos decir a Thomas Mann que los temas aparecen dotados de una «aureola sentimental». En efecto, el proyecto es un tema mendicante habitado por una afectividad que incita a la acción.

El sentimiento percibe lo interesante del asunto. Recuperamos aquí temas tratados ya, porque, como advertí, el proyecto es una gran sinfonía, en la que interviene la plural orquesta de nuestras operaciones mentales. Recordaré ahora la percepción de posibilidades. La subjetividad entera del autor, por mediación de esos órganos integradores de información que son los esquemas sentimentales, percibe que el tema es transitable, gracias, entre otras cosas, a la conciencia implícita de las operaciones alertadas por ese esbozo vacío.

Contaré un nuevo ejemplo. El 13 de enero de 1946, Julien Green escribe en su *Diario*: «Acabo de cruzarme con un muchacho pelirrojo que llevaba un misal bajo el brazo. Podía ser el tema de una novela que se llamaría *La*

*novela del pelirrojo*. El pelirrojo es un aislado.»

A estas alturas, ya estamos en condiciones de diseccionar este texto. Green ha encontrado el «tema» de una novela. No se trata todavía de un proyecto, porque el proyecto exige una promulgación de su vigencia y una orden de marcha. Lo único que el novelista ha considerado es ese mínimo asidero de la atención que es la meta entrevista, pero aún no aceptada. No podemos dejar de preguntarnos por la razón de ese súbito interés por un encuentro fugaz e intrascendente. La breve experiencia es asimilada por alguno de los esquemas activados en la subjetividad del autor. El tema aparece caracterizado por un esbozo y unas restricciones. Es el embrión de una novela, no de un poema, ni de un libro de sociología, Será un relato y versará sobre un pelirrojo, sobre un aislado.

Podemos reconstruir lo que atrajo el interés de Green, gracias a una anotación fechada un año después, y que no guarda relación explícita con la anécdota que comento. La nota dice así: «El hombre que vive de su fe está necesariamente *aislado*. A cualquier hora del día está en profundo desacuerdo con su tiempo. A cualquier hora del día está solo y de alguna manera tiene aspecto de loco.» El aislamiento y la religiosidad han sido cotidianas torturas para Julien Green, que vivió durante decenios doblemente aislado por su catolicismo y su homosexualidad. El complejo sentimental construido con esos penosos sucesos se convirtió en **esquema de reconocimiento** que le permitió descubrir en la figura del pelirrojo con el misal una novela en cifra. No me resisto a jugar con el lenguaje. El creador acomete una empresa. Mi admirado Covarrubias definió la palabra «emprender»: Determinarse a tratar algún negocio arduo y dificultoso, y porque los cavalleros andantes acostumbraban pintar en sus escudos estos designios, se llamaron empresas. De manera que empresa es cierto símbolo o figura enigmática hecha con particular fin, enderezada a conseguir lo que se va a pretender.» Lo que desencadena la actividad emprendedora del autor es ese «símbolo o figura enigmática» que él sólo sabe descifrar.

Terminaré de contar la historia. Green olvidó por completo el tema del pelirrojo. Aparentemente los esquemas activados se adormecieron. Un par de años después, él día 23 de agosto de 1948, se le ocurrió repentinamente la idea de su novela *Moira*: «Esta madrugada me he



despertado y *he visto* mi libro del comienzo al fin.» El argumento de *Moira* es la lucha dramática contra una tentación. Un muchacho profundamente religioso —y pelirrojo, claro— se enamora de una mujer que le arrastra a una relación sexual que el muchacho considera pecaminosa y a la que no puede resistirse. Ofuscado por los remordimientos y el deseo, acaba matando a su amante, para liberarse de su influjo. No termina aquí la historia. Dos semanas después de la nocturna revelación novelística, Julien Green, que preparaba entonces la edición de sus diarios antiguos, descubre con estupefacción una fuente más remota. En 1944, es decir, cuatro años antes, había comenzado y abandonado una novela: «La historia de un fanático, casado con una mujer a la que estrangula porque le apartaba de la salvación... Este tema, el tema de *Moira*, lo había olvidado profundamente; digo bien: profundamente, a fondo.»

No digo que no ocurriera así, pero las cosas pudieron suceder de otra manera. Tal vez lo conservado en la memoria no fuera el tema, sino los **esquemas de asimilación** capaces de aprehender ese tema como interesante, y que podían producir ocurrencias análogas, a partir de desencadenantes distintos. Así se explicaría el «aire de familia» que suelen tener las novelas de un autor. Su **estructura sentimental** pesca una y otra vez peces parecidos. En el último capítulo hablaré de los mecanismos productores de ocurrencias. Nuestras preocupaciones, por ejemplo, o mejor dicho, los complejos bloques de información que están en la fuente de nuestras preocupaciones, resuenan continuamente en la conciencia, como el mosquito en la oscuridad de la noche. Lo escuchamos o lo presentimos, lo mismo da. Lo cierto es su presencia. También los deseos son grandes inventores de historias, y también lo es el miedo: Al cobarde «se le hacen los dedos huéspedes» porque cualquier cosa, incluso sus propios dedos, desencadenan una fabulación terrorífica.

No es mal ejercicio de hermenéutica literaria intentar descubrir esos esquemas sentimentales que, actuando como **sistemas de preferencias**, guían los proyectos de un escritor. En el caso de Green se trata de la dificultad de integrar una doble fascinación —la de lo sensible y lo espiritual— que le condena a un juego de contradicciones, luchas y culpabilidades.

Podemos, pues, añadir un nuevo elemento a la definición del proyecto: un tema se convierte en meta, porque su carencia de contenido expreso queda suplida por su poder de movilizar **un sentimiento, que es un sistema integrado de esquemas productores de ocurrencias.**

5

Continuaré el trabajo de disección. Mediante la acción, *realizamos*, el proyecto. Esta vocación de realidad lo distingue de la ensoñación, con la que guarda, no obstante, estrechos vínculos. Ambos son anticipaciones del futuro, pero en el caso de la ensoñación no hay tránsito posible entre el presente y ese porvenir de fábula. El ensueño puede burlar todas las restricciones porque no pretende realizarse. En cambio, el proyecto está siempre condicionado por la realidad. Puedo soñar que dibujo un mapamundi de tamaño natural. Puedo soñar que escribo una novela relatando todos los acontecimientos de una conciencia personal, el encabalgamiento de deseos y pensamientos, de confusión y claridad, las intermitencias y continuidades de la pasión o la creencia. Pero estos ensueños, imposibles de realizar, no accederán nunca a la condición de proyectos. **Un mapa o una novela imponen restricciones** de espacio, de tiempo o de género. También un proyecto arquitectónico ha de **someterse a numerosas condiciones,** que van desde las ordenanzas municipales hasta el presupuesto disponible. El castillo imaginado por el escritor de cuentos de hadas está exento de las leyes de la gravedad, de la resistencia de materiales o de la financiación, restricciones a las que tuvieron que someterse los constructores de esos castillos reales que habitan todavía el amplio páramo con su grandeza desgastada y altiva.

En la entraña del proyecto se incluyen también **las condiciones o restricciones que el sujeto sufre o se impone.** Hay que decir ambas cosas, porque no todas las restricciones son impuestas al creador, sino que muchas

son libremente elegidas por él. La meta puede ser un reto, cosa que ocurre con frecuencia en la actividad creadora, precisamente porque su afán de alcanzar la zona de desarrollo remoto la emparenta con otras modalidades del impulso aventurero. Los artistas han disfrutado siempre buscando un plus de dificultad que les permitiera demostrar sus energías y debilidades. El caso de Valéry es ejemplar, pero no único. La búsqueda de la dificultad fue para él un arduo placer consentido. «Los tres mejores ejercicios, los únicos quizás para la inteligencia, son: hacer versos, cultivar las matemáticas y dibujar», escribió, y dio como razón que «estas tres actividades son ejercicios por excelencia, es decir, actos no necesarios, sometidos a condiciones impuestas, arbitrarias y rigurosas.»

Gran parte de la tarea creadora va a consistir en una hábil gestión de las restricciones.

## 6

El atlas anatómico del proyecto se va llenando de figuras: **tema, patrón de búsqueda, motivos, sentimientos y restricciones**. Añadiremos otro elemento más. Un proyecto impulsa a la acción y la dirige, pero para discernir los movimientos adecuados y para saber si hemos alcanzado el objetivo necesitamos algún **criterio**. Si quiero descubrir las Indias necesito saber cómo reconocerlas. Cada vez que un inventor, un científico o un artista se esfuerza por realizar un proyecto **ha de comparar cada uno de sus pasos con el objetivo propuesto**. Pero sucede que precisamente el objetivo es lo que se intenta encontrar, lo que se desconoce, con lo cual la búsqueda resulta dirigida por lo buscado, que al mismo tiempo es lo desconocido. Esta situación tan paradójica se resuelve apelando a algún criterio que no sea el mismo objetivo buscado, pero que permita reconocerlo. Gracias a ese **criterio, a ese patrón de comparación y reconocimiento**, el artista podrá si llega el caso dar la orden de parada.

¿No es un exceso racionalista afirmar la inevitable presencia de criterios en el proyecto artístico? Bien está que el matemático se someta a los criterios formales y el científico a sus criterios de evidencia, pero la creación es un vuelo anárquico, un estallido espontáneo, un surtidor de novedades imprevisibles. ¿No es el artista un ser arrebatado por un impulso misterioso que ni conoce ni controla? Me temo que no. Los capítulos anteriores han mostrado que el Yo ocurrente creador, incluso el del más inspirado y anárquico vate, es un edificio lenta y cuidadosamente construido en el que influyen la casualidad y la inconsciencia, pero sin ahogar la acción de un Yo que elige, selecciona y planea. Por lo demás, sólo un malentendido puede relacionar el criterio con la razón. Para evitar el equívoco tal vez debería sustituir el término «criterio» por la expresión «patrón de reconocimiento y evaluación», pero es demasiado larga. Los criterios de la ciencia son racionales, universalmente válidos y verificables, pero en el arte suceden las cosas de manera distinta. Es el propio autor quien forja sus criterios y los utiliza, sin formularlos explícitamente, bajo la forma de un «juicio de gusto».

Atienda el lector al embarazoso hecho de que he incluido en el proyecto los criterios, y ahora resulta que el criterio artístico fundamental es el «gusto» del artista, que no está en el proyecto, sino en el sujeto. También al analizar lo que hace interesante a un tema nos vimos obligados a replegarnos hacia el sujeto, fuente del interés y de las posibilidades. Nada de esto debe asombrarnos, pues el proyecto es una proyección de la propia subjetividad. Un acontecimiento biográfico. Es el sujeto quien desde esa avanzadilla que es el proyecto se seduce a sí mismo. Si la altanería del proyectar define al creador es porque es el creador mismo quien se estira hasta situarse en ese proyecto que desde la lejanía le atrae. Los proyectos son la expansión del ámbito de la subjetividad.

Cuando un artista promulga un proyecto —sea escribir la novela de un pelirrojo, o pintar «las *demoiselles* de un burdel de Avignon»—, al tema esbozado le acompaña el sistema de preferencias del artista, que actuará de patrón de evaluación. Sus ideas sobre el arte, sobre la situación en que vive, tal vez su deseo de triunfar o de crear una obra original,

completan y dan significado a ese tema afectado de tanta indigencia. Lo que significa para Picasso la frase «pintar las *demoiselles* de un burdel», tiene poco que ver con lo que significaría para otro pintor. Ni siquiera el acto de pintar tiene el mismo significado para Picasso que para Mondrian.

En este punto tenemos que retomar la noción de sentimiento. El «gusto artístico» es un sentimiento y, como tal, un gigantesco bloque de información integrada. Voltaire, en el artículo «Goût» del *Diccionario filosófico*, escribió: «El gusto, ese sentido, ese don de discernir nuestros alimentos, ha producido en todas las lenguas conocidas la metáfora que expresa, mediante la palabra "gusto", el sentimiento de las bellezas y las faltas en todas las artes. Es un discernimiento rápido, como el de la lengua y el paladar, y que como éste antecede a la reflexión; es como éste, sensible y voluptuoso respecto de lo nuevo; rechaza, como éste, lo malo con rebeldía. Está frecuentemente, como éste, indeciso y confundido». Es muy ilustrador que se haya buscado la analogía entre la experiencia estética y el gusto, que es un sentido poco analítico en comparación con la vista. No me cabe duda de que esta elección se funda en el carácter integrador de todo sentimiento, incluidos los estéticos. Un esquema sentimental, que es un bloque integrado de informaciones, valoraciones estéticas, peculiaridades psicológicas, reflexiones teóricas, deseos, manías, razonamientos, ensoñaciones, y muchas cosas más, interpreta los datos perceptivos y los hace aparecer en la conciencia sentimentalizados, o lo que es igual, englobados en un sentimiento que inventa/descubre en ellos el valor correspondiente. A partir de esta experiencia podemos investigar los componentes del esquema sentimental que la hizo posible, mediante un riguroso análisis genealógico.

Como repetiré en muchas ocasiones, los sentimientos producen ocurrencias, además de evaluar las ya producidas. De ahí que el sistema de preferencias de un artista, sus patrones de reconocimiento y evaluación son la gran creación que va a distinguirlo de los demás. Cuando pintó el Sena o el Támesis, Monet eligió el mismo tema elegido por cientos de pintores. La diferencia estaba en el sentimiento que dirigía y acompañaba su proyecto. El Sena o el Támesis pintado debía encarnar al Sena o al Támesis soñado. No hay forma de copiar la realidad si no es a través de la irrealidad del

proyecto. Es la anticipación de lo no existente lo que le impulsó a inventar una técnica nueva. Cuando las expectativas son tan novedosas que abren un intervalo entre lo que se proyecta y lo que se puede hacer, el creador tiene que inventar una técnica nueva o un nuevo modo de crear, para poder salvarlo. «La necesidad de reproducir lo que experimento —escribió Monet— me pone cada vez más furioso. Cuanto más avanzo, más me cuesta plasmar lo que siento ante la naturaleza, lo cual hace que, para llegar a reproducir lo que experimento, olvide totalmente las reglas más elementales de la pintura, si es que existen. En dos palabras, permito que aparezcan muchos defectos para fijar más sensaciones. Para mí un paisaje no tiene la menor existencia como tal paisaje, ya que su aspecto cambia a cada momento. Pero cobra vida a través de lo que le rodea, por el aire y por la luz, que cambian continuamente. Cuando se quiere ser muy exacto, se experimentan grandes decepciones al trabajar. Hay que saber captar el aspecto del paisaje, en el instante justo, pues ese momento no volverá nunca, y uno se pregunta siempre si la impresión recibida ha sido la verdadera.»

Nadie veía lo que Monet veía. «Madejas de tonos parejos que ningún otro hubiera podido desenmarañar», escribió el duque de Treviso, en 1920, cuando vio las *Nymphéas*. Geoffrey le vio trabajar mientras pintaba el Támesis, y lo contó así: «Acumulaba las pinceladas con una seguridad prodigiosa, sabiendo exactamente a que fenómeno de luz correspondían. De vez en cuando se detenía. "Ya no hay sol", decía. De repente, Claude Monet agarraba de nuevo su paleta y sus pinceles. "Ha vuelto el sol", decía. Era el único que lo sabía en aquel momento.»

Las facultades comunes que todos los hombres poseemos, como, por ejemplo, percibir los colores, son **sacadas de sus casillas** por un proyecto. Sometidas a su atracción, parecen ampliar sus límites, hasta tal punto que sólo Monet acierta a distinguir las sutiles metamorfosis de la luz.

La anatomía del proyecto termina aquí. Al proyectar entregamos el control de nuestra actividad a un tema indigente, dotado de atractivos que sólo el autor conoce, y que va a ser capaz de activar su conducta y dirigirla. **Ciertas condiciones y restricciones contenidas implícita o explícitamente en el proyecto balizan el campo de actuación y excluyen grandes masas** de

posibilidades. Por último, un criterio nos permitirá reconocer si la actividad va por buen camino y cuándo hemos alcanzado la meta. Objetivo, condiciones y criterios son los elementos que configuran un proyecto. En el caso del artista el supremo criterio es su gusto personal, es decir, el sistema de preferencias creado por él que va a dirigir sus ocurrencias, sus evaluaciones y, en una palabra, su obra entera.

7

De todo lo dicho se desprende que la primera tarea de un creador es inventar proyectos creadores. Antes, por supuesto, ha tenido que constituir su propia subjetividad, el complicado organismo del que van a proceder sus ocurrencias y sus evaluaciones. Ahora que el lector ya conoce el complejo juego de acciones y reacciones, de ensoñación y tenacidad, de anticipaciones y memorias, comprenderá mi rechazo ante toda teoría de la inteligencia que pretenda reducirla a un mero sistema computacional.

Nos falta por saber cómo se inventan los proyectos. Una vez más parece que nos encontramos ante una paradoja. Las operaciones creadoras dependen de un proyecto, lo que nos fuerza a admitir que la operación de crear un proyecto o no es creadora, o procede de un proyecto previo, que a su vez remite a otro proyecto, y así hasta el infinito. Parece que ha de haber un proyectar sin precedentes, no feudatario de un proyecto anterior, y así sucede. Nuestro temperamento, nuestras necesidades y nuestra educación son productores espontáneos de fines.

Empecemos por el temperamento. Aristóteles estudió con enorme sutileza los fines de nuestra actividad. Lo primero que llama la atención es que parece negar que se puedan inventar fines. ¿Por qué? Porque cada uno elige como fin lo que juzga bueno, interesante o atractivo, y esta evaluación depende, según Aristóteles, del carácter. Según el carácter del hombre, así serán los fines que elija.

## concepto - percepto - afecto

Los deseos, sentimientos, necesidades, tan estrechamente relacionados con el carácter, también nos proporcionan fines. Bergson, en su obra *Las dos fuentes de la moral y de la religión*, sostuvo que una emoción nueva está en el origen de las grandes creaciones artísticas. «Creación significa, ante todo, emoción.» Ocurre que siendo el carácter y la afectividad zonas autónomas y rebeldes, concederles la exclusiva de producir fines equivale a sacar la actividad de proyectar del circuito de la acción voluntaria. Aristóteles, que había planteado el problema, se dio cuenta de que si sólo podemos elegir los medios y no los fines de nuestra acción, nadie sería responsable de sus actos, por lo que añade: «Somos en cierto modo concausa de nuestros hábitos y por ser como somos nos proponemos un fin determinado.» «Si cada uno es en cierto modo causante de su propio carácter, también será en cierto modo causante de su parecer» (*Ét. Nic.*, 1.114b).

Aristóteles comprende el enredo del que proceden nuestras acciones. Actuamos por un fin, que depende de nuestro carácter, que depende de nuestros hábitos, que se forma con nuestras acciones, de las que somos concausa y que están dirigidas por un fin, que depende de nuestro carácter, que depende de nuestros hábitos, que se forman con nuestras acciones, de las que somos concausa, y que están dirigidas por un fin, que...

Estamos en el reino de la negociación, de las causalidades recíprocas, de la deriva tenaz, la construcción minuciosa, el ensanchamiento paulatino. Podemos salirnos de nuestras casillas porque somos capaces de llamarnos desde lejos. Podemos pensar valores no sentidos, acaso recibidos de fuera, y de esta manera dirigir nuestro sentimiento real mediante instrumentos irreales. Es pasmoso que podamos dirigir nuestra acción con proyectos meramente hablados, contruidos mediante operaciones verbales, que reciben su savia y energía de sentimientos muy lejanos. Proyectos como «escribir un poema absolutamente original», «descubrir la piedra filosofal», «hablar a distancia a través de un hilo», «captar en un cuadro la fugacidad de la luz», fueron hablados antes que pensados, y pensados antes que realizados, los que lo fueron. Esta facultad de entregar el control de nuestra acción a una



instrucción hablada, a la que ya me he referido en un capítulo anterior, influye también en el proyectar. Nos concede una enorme flexibilidad para aceptar «encargos», es decir, proyectos ajenos. Ningún talento artístico se ha resentido por ello, porque la aceptación de un proyecto ajeno exige tratarlo como un maniquí al que habremos de vestir con el proyecto propio. Las peripecias de la facultad de proyectar se confunden con las peripecias de la creación de la libertad, que, a su vez, se confunden con la creación de la inteligencia. No podía ser menos y no podía ser más.

Hasta ahora, apenas he dicho nada de cómo se producen proyectos. Apelar al carácter o al sentimiento explica muy pocas cosas. Me detendré un momento para analizar un caso. ¿Cómo puede producir ocurrencias un sentimiento? Espero que el lector disfrute con el placer de desenredar, hasta donde se pueda, lo enredado. Una vez más volveremos a las ensoñaciones. El niño que juega, el vanidoso que se ve protagonista de escenas de triunfo, el miedoso que repite sin cesar la triste letanía de sus miedos, todos ellos fabulan historias con un automatismo que parece un subproducto de la emoción. El asombroso Aristóteles, al estudiar la ira, dice que le sigue siempre un cierto placer, «nacido de la esperanza de vengarse», y añade, con sumo tino: «Es placentero, en efecto, pensar que se podrán conseguir aquellas cosas que se desean.» Por eso, el iracundo «ocupa su tiempo con el pensamiento de la venganza de modo que la imagen que entonces le surge le inspira un placer semejante al que se produce en los sueños» (*Ret.*, 1.378b).

Un sentimiento se convierte en suscitador de ocurrencias que, de modo fantasioso y vicario, satisfacen en cierto modo el deseo. No puedo detenerme ahora en distinguir esta capacidad productiva, de la que pertenece a los sentimientos aversivos, como el miedo. Ahora sólo analizaré las que estaban incluidas en el antiguo adagio: «De la abundancia del corazón, habla la boca.» Estamos en condiciones de precisar más: de la abundancia del corazón —mitológico asiento de los esquemas sentimentales— surgen las ensoñaciones. Son ocurrencias muy peculiares. El enamorado alejado de su amada pasa las horas muertas fabulando encuentros. Se vive protagonista de historias brillantes, triunfador, espadachín, discreto, ágil, divertido, valiente. Convence, salva, divierte,

enamora, seduce, conquista a la mujer amada. Es un novelista ágrafo. Estas fabulaciones producidas con tan extrema facilidad son meros despliegues figurativos del deseo. Constituyen las inferencias del sentimiento. Bergson decía que los sentimientos son «generadores de ideas», y también hablaba de una «facultad fabuladora», que permite al hombre la invención de realidades. Es esta capacidad, a la que muchas veces se llama imaginación equivocadamente, la que tenemos que aclarar.

Una vez más hemos de recordar la noción de «esquema mental» y, en especial, uno de sus tipos: los *modelos*. Estos modelos integran información y procesos. Un modelo es un programa de acción, un conjunto de inferencias plegadas, el esquema de un comportamiento. Tenemos modelos de situaciones, modelos de sentimientos, roles sociales, modelos para solucionar problemas. Cada vez que poseemos un esquema que unifique datos y relaciones dinámicas entre estos datos, tendremos un modelo. Son programas narrativos condensados. También lo son las estructuras narrativas estudiadas por Propp, los estilos literarios, las voces inventadas. Nuestros modelos mentales son numerosísimos y permiten comportamientos asombrosos, como inventar narraciones, realizar inferencias, comprender sucesos, suplir la información ausente.

Cada sentimiento es un modelo, que desencadena diversos recorridos sentimentales. Un suceso provocará el recorrido sentimental de tristeza si es categorizado como «falta de amor», pero ese mismo suceso desencadenará el recorrido de la ira, si es interpretado como «ofensa». La mayor parte de los modelos, que nos sirven para inventar cosas, entre ellas proyectos, son aprendidos. Una cultura es, entre otras cosas, un repertorio de proyectos, elaborados por sus miembros a lo largo de la historia. Cuando este repertorio disminuye, la vida social se hace anémica. Deja de haber emprendedores. El lector ya sabe que el proyecto ha de enlazar con la motivación y, por lo tanto, incitar a la realización de valores. Pues bien, la riqueza de valores propuestos y de proyectos vigentes indican la salud de una cultura. Buena parte de la juventud padece una desidia del proyectar, que es un tipo más de impotencia inducida.

La sumisión a estos modelos recibidos puede ser más o menos completa, pero nadie es absolutamente original. También el artista, al que

consideramos el creador por antonomasia, adopta el modelo de «creador» vigente en su época. Sea porque lo acepte o porque lo rechace, en ambos casos dependerá del modelo. El poder de crear es, evidentemente, suyo, pero la forma que adopta y el modo como ese poder se hace consciente depende en gran parte de «roles aprendidos». Un caso notable fue la patologización del modelo de «genio», a partir del romanticismo. Schopenhauer lo expresó en una sentencia (a pena de reclusión mayor, diría yo): «Malograrse pertenece a la obra del genio: es su título nobiliario.» Nunca festejaré bastante el no ser un genio y espero que este libro sea lo suficientemente plebeyo para ser logrado. Muchos artistas siguieron al filósofo. Baudelaire compuso la figura del artista decadente, que muere por sobredosis de *spleen*, y Wilde, esa maravillosa maquinista de hacer frases, acuñó la consigna: «Sé bello y sé triste.» Al colmo de la congoja llega el poema de Dörmann, en el que confiesa que ama «todo lo raro y enfermo». Como no podía ser menos, propuesto el modelo, fue adoptado como proyecto por un cardumen de jóvenes artistas adolescentes.

En resumen, resulta verosímil que proyectar consista en utilizar modelos mentales enlazados con el deseo de actuar, o con cualquiera de los sentimientos que impelen a construir o crear. Cualquier suceso, incluso trivial, activa los esquemas sentimentales que integran el suceso dentro de uno de los modelos narrativos anejos al sentimiento. Un novelista engastará cualquier frase dentro de un proyecto novelístico. Un empresario intentará incluir cualquier hecho dentro de un modelo productivo. Para lograrlo, el sujeto utilizará todas sus operaciones combinatorias, extrapoladoras, inferenciales, imitativas. Usamos los proyectos ajenos para construir los propios, tomándolos como modelos y mezclándolos, interpolándolos, destruyéndolos y reconstruyéndolos con enorme habilidad.

Detengo aquí el análisis del proyectar, que es una de las grandes actividades de la «inteligencia deseosa» (*orektikos nous*), o del «deseo inteligente» (*orexis dianotiké*), maravillosas expresiones que tomo de la *Ética a Nicómaco*, de Aristóteles (1.139 b).

## BIBLIOGRAFÍA DIALOGADA

### INTRODUCCIÓN

Hablemos de libros. El texto que el lector acaba de leer está tejido con hilos de muy diversa procedencia. Me resisto a dar una relación bibliográfica, porque me parece un procedimiento de taxidermista o de jibarero convertir la animada ciudad de la ciencia en un listín telefónico. Cada libro es un autor, y cada autor una historia, y cada lectura otra historia más, con acuerdos y desacuerdos, sorpresas y tedios. Si reduzco esta emocionante relación a un inventario, los nombres de los autores me recuerdan una fúnebre relación de muertos en combate, con sus fechas y todo. Es como contemplar un bosque en invierno, cuando han desaparecido las frondosas energías del verano y las brillantes desidias del otoño. Un espectáculo bello, pero melancólico.

¿Y por qué no hablar de verdad sobre libros, autores y también sobre temas que han quedado marginados? ¿Con quién? Con un lector o lectora ideal: una persona inteligente, culta, ligeramente escéptica, ligeramente burlona, apasionadamente curiosa y discutidora. Tener un interlocutor tan realmente ideal me forzaré a hacerme entender. Vamos, pues, a hablar. No es preciso decir que el lector o lectora está simbolizado por la letra «L» y el autor por la letra «A».

Para aligerar el texto sólo doy la referencia de la edición castellana, cuando los libros están traducidos. No obstante, cito la edición original, cuando me interesa dejar constancia de la fecha de publicación.

## NOTAS AL CAPÍTULO NOVENO

L: Le confieso que me encuentro a mis anchas en los temas artísticos. Le confieso también que creo que existe una «intuición creadora», y que son vanos los esfuerzos para aclarar el comportamiento del artista, precisamente por su individualidad exagerada. No podemos apresar conceptualmente las diferencias. Dicho esto, le haré el acostumbrado resumen. Voy a expresar sus ideas sobre el proyecto con tres fórmulas. **Tema + Motivación afectiva = Meta; Meta + Restricciones + Criterios = Anteproyecto; Anteproyecto + Promulgación + Orden de marcha = Proyecto.** ¿Está de acuerdo?

A: En el resumen, sí. En sus primeras afirmaciones, no, por supuesto. No es verdad que no podamos conocer lo individual. ¿Va al médico cuando se encuentra mal?

L: Desde luego.

A: Y, sin embargo, no existen enfermedades, sino enfermos.

L: Sí. y ésta es una de las limitaciones de la medicina. La seguridad que muestra en los casos «estadísticamente normales», la pierde en los que se salen de la regla común. Pero usted mismo ha dicho que actuamos creativamente cuando hacemos lo que no es estadísticamente previsible, por lo tanto, cuando obramos «anormalmente».

A: Creo que está usando la palabra «anormal» de forma ambigua. No se puede confundir la «anormalidad» estadística, con otros tipos de alteraciones excepcionales. Por ejemplo, durante las epidemias de peste lo normal —es decir, lo estadísticamente probable— era contagiarse, lo

que no quiere decir que estar apestado fuera una situación normal.

Le doy, sin embargo, la razón cuando subraya la dificultad de conocer lo individual. Por mi parte, quiero subrayar la necesidad de conocerlo.

L : Sartre lo intentó con su descomunal biografía de Flaubert: *L' idiot de la famille*, Gallimard, París, 1971. ¿Cree que lo consiguió?

A: No. Aunque no es momento de explicarlo, me parece que Sartre escribió tan sólo una biografía —la suya— , en diversos formatos, estilos y obras. Iba de su sistema a las biografías, y ése no es buen comienzo. Antes hay que extraer de los casos particulares, que es lo único que tenemos, la mayor cantidad posible de información. La relación del científico con lo particular es de ida y vuelta. Comienza en la experiencia concreta, de ahí pasa a la teoría, y de la teoría ha de volver a los hechos particulares, si no quiere quedarse en las nubes. Por lo que a mí respecta, he escuchado con detenimiento lo que los artistas y científicos dicen de sí mismos, he procurado integrar esos datos dentro de una teoría general de la inteligencia, y después me he dirigido de nuevo a los creadores para interpretar su actividad a la luz de esa teoría. En los libros sobre creatividad, la apelación a las biografías ha sido frecuentemente irrelevante desde el punto de vista teórico. Hay, sin embargo, excepciones. Howard E. Gruber ha estudiado con talento el proceso creador en científicos y artistas. Su libro *Darwin. Sobre el hombre: un estudio psicológico de la creatividad científica*, Alianza, Madrid, 1984, es una obra modélica. Junto a Sara N. Davis ha publicado un estudio titulado «Inching our way up: the evolving-systems approach to creative thinking», incluido en el libro *The Nature of Creativity*, edición de R. J. Stenberg, Cambridge University Press, 1988. También son interesantes las obras de D. N. Perkins, un psicólogo que le interesa conocer.

L: ¿Quién es?

A: Fue director, junto a Howard Gardner —otro autor interesado en estos temas— del «Proyecto Cero» de la Universidad de Harvard, dedicado al estudio de los procesos simbólicos humanos. Participó también en el «Proyecto Inteligencia», llevado a cabo por el Ministerio de Educación venezolano. Es interesante su obra *The Mind's Best Work*, traducida al

castellano con el título: *Las obras de la mente*, FCE, 1988. Acaba de editar un libro sobre la creatividad en tecnología: Weber, R. J, y Perkins, D. N.: *Inventive Minds*, Oxford University Press, Nueva York, 1992.

- L: Últimamente aparecen muchos libros sobre creatividad y sobre personalidad creadora. En ellos veo mucho ánimo y poco análisis. Pienso, por ejemplo, en los libros de Maslow.
- A: Tenga en cuenta que la psicología de la creatividad es una disciplina reciente. Suele decirse que el interés por el tema se despertó en 1950. Actuó de despertador J P. Guilford, con una conferencia que pronunció ante la Asociación Americana de Psicología («Creativity», en *The American Psychologist*, 5, n.º 9, 1950). Desde entonces han aparecido muchos investigadores; Getzels, Jackson, Wallach, Kogan, Torrance, Kubie, Osborn, Mednick, Bruner, Perkins, Hoiton, Gruber, Goodman o el mismo Guilford llevan camino de convertirse en clásicos. A muchos de ellos les falta una seria teoría de la inteligencia, y sus trabajos son fragmentarios. No es el caso de Guilford, autor de obras muy conocidas sobre la inteligencia, fervorosamente factorialista. Creo que su obra es víctima de las limitaciones de esta escuela. Otra línea de investigación interesante ha partido de la psicología cognitiva y de la inteligencia artificial. Newell, Simon, Johnson-Laird, Schank han tratado el tema, a partir de la resolución de problemas. Ya hablaremos de ellos. Puede informarse de lo que se hace en la actualidad, en el libro ya citado de Stenberg y en Glover, J A., Ronning, R. R., Y Reynolds, C. R.: *Handbook of Creativity*, Plenum Press, Nueva York, 1989.
- L: Volvamos a su texto. Muestra ciertas reticencias sobre la filosofía contemporánea y su modo de estudiar los proyectos, lo que no me parece justo.
- A: No regateo sus méritos. Han sido Heidegger, Sartre, Ortega, Zubiri y otros muchos los que han puesto de manifiesto que el hombre es un ser esencialmente proyectante. Sólo digo que muchas veces se mueven en un nivel demasiado general para poder comprobar lo que dicen, o para integrarlo dentro de una teoría de la inteligencia. El caso de Sartre es paradigmático. Defiende que el proyecto es libre, pero que no podemos

elegirlo. Por lo tanto, yo no proyecto mi proyecto, sino que, en último término, un proyectar autónomo, misteriosamente aparecido en un ahuecamiento del ser en sí, me proyecta a mí. Hay un cierto aire mitológico en los primeros capítulos de *El ser y la nada*. El proyecto no es más que un despavorido lanzamiento hacia el futuro, y el hombre, en vez de un ser proyectante, es un proyectil disparado por una libertad innominada. Como decía el mismo Sartre, un absurdo. Ortega tampoco se libró de la interpretación mitológica: «Vida significa la inexorable forzosidad de realizar el proyecto de existencia que cada cual es. Este proyecto en que consiste el Yo no es una idea o plan ideado por el hombre y libremente elegido (...). De ordinario no tenemos de él sino un vago conocimiento. Sin embargo, es nuestro auténtico *ser*, es nuestro destino. Nuestra voluntad es libre para *realizar* o *no* ese proyecto vital que últimamente somos, pero no puede corregirlo, cambiarlo, prescindir de él o sustituirle» (O. C., IV, p. 400).

L: No es usted justo con Ortega, que en *Historia como sistema* ha escrito que el proyecto es el "yo de cada hombre, que ha elegido entre las diversas posibilidades de ser que en cada instante se abren ante él. Pero estas posibilidades tengo que inventármelas sea originalmente, sea por recepción de los demás hombres, incluso en el ámbito de mi vida. Invento proyectos de hacer y de ser en vista de las circunstancias. Esto es lo único que encuentro y que me es dado: la circunstancia. Se olvida demasiado que el hombre es imposible sin imaginación, sin la capacidad de inventarse una figura de la vida, de "idear" el personaje que va a ser. El hombre es novelista de sí mismo, original o plagiario» (O. C., VI, p. 34).

A: Tiene usted razón, Ortega estaba demasiado atento a la vida para anquilosarla bajo ese esquema férreo del destino, pero no se puede negar que, como a Scheler, le fascinaron las ideas de «vocación» o «misión» que implicaban demasiados supuestos metafísicos. El hermoso verso de Píndaro —«Llega a ser el que eres»— encandiló a muchos de nuestros maestros, que no reconocieron que admitía diversas interpretaciones.

L: ¿Qué diferencia encuentra entre «proyectar», «planificar» y «diseñar»?



A: Grande, aunque en lenguaje vulgar puedan usarse como sinónimos. El plan es «una representación susceptible de guiar la realización de una tarea, en el sentido de que la actividad podrá realizarse siguiendo la estructura del plan» (Hoc, J. M.: *Psychologie cognitive de la planification*, Pug, Grenoble, 1987, p. 72). Miller, Galanter y Pribram lo definieron como «todo proceso jerárquico que controla el orden según el cual una secuencia de operaciones debe ser ejecutada» (Miller, Galanter y Pribram: *Planes y estructura de la conducta*, Debate, Madrid, 1983). De igual manera se puede definir la noción informática de «programa»: «Una descripción explícita de un procedimiento efectivo para conseguir un objetivo.» Los matemáticos usan la palabra «algoritmo». Se entiende por diseño el proyectar un objeto teniendo en cuenta los aspectos estéticos (Munari, B.: *¿Cómo nacen los objetos?*, Gustavo Gili, Barcelona, 1983). Todas estas palabras se refieren al procedimiento para realizar un objetivo. Pero «proyectar» es algo anterior: es definir el objetivo. Antes de planificar, programar o diseñar, tengo que decidir lo que voy a hacer. Este momento va a determinar toda la actividad creadora. La inteligencia no se caracteriza sólo por resolver problemas, sino también por plantearlos.

L: ¿Es tan importante el matiz entre «proyectar» y «planificar»?

A: Es que no se trata de un matiz, sino de una diferencia esencial. En la ciencia se ve con mucha claridad. Ver un problema es inventar un proyecto. Escuche lo que decía Einstein: «Galileo formuló el problema de la medición de la velocidad de la luz, pero no lo resolvió. La formulación de un problema es frecuentemente más esencial que su solución, que puede ser tan sólo un asunto de destreza matemática o experimental. Plantearse nuevas cuestiones, mirar viejos problemas desde un nuevo ángulo, requiere una imaginación creadora y marca un avance real en la ciencia» (Einstein, A., e Infeld, L.: *The Evolution of Physics*, Simon and Schuster, Nueva York, 1938, p. 92). Le pondré otro ejemplo: el descubrimiento del reflejo condicionado, por Pavlov. Lo que estaba investigando era el proceso digestivo y, como parte de él, el reflejo salivar. El perro saliva al ponerle la comida en la boca. Durante el experimento apareció una complicación: el perro salivaba antes de

tocar la comida. En vez de sentirse molesto por esta dificultad adicional, Pavlov consideró que era un fenómeno muy interesante y, en contra de la opinión de sus colegas, abandonó su primer objetivo y se dedicó a investigar aquel **asunto imprevisto**. Como escribe J. R. Hayes, otro experto en estos temas: «La elección de metas (*goal setting*) es frecuentemente el elemento más crítico en el acto creador» (Hayes, J. R.: «Cognitive processes in creativity» , en Glover, Ronning y Reynolds; *op. cit.*, p. 140).

- L: Creo que tiene razón. También en el arte se da esa importancia en la invención de proyectos. Los casos de Monet y de Van Gogh citados en el texto son elocuentes. Se me ocurren ahora muchos más. Proust y su deseo de **transfigurar la realidad vivida en irrealidad recordada**. El objetivo de *A la recherche* ya estaba esbozado en el prólogo del *Contre Sainte-Beuve*. Lo ha contado muy bien Painter en su biografía de Marcel Proust (Lumen, Barcelona, 1992). O lo que nos ha contado Dostoievski sobre la composición de *El idiota*. En una carta fechada en Ginebra en enero de 1868, cuenta que ha empezado a escribir una novela: «Ya hacía mucho tiempo que se me habla ocurrido una idea; pero me arredraba la de hacer de ella una novela, pues el argumento es bastante difícil, y no estoy yo preparado para tocarlo, con ser tentador y gustarme a mí mucho. Esa idea es... la de presentar un hombre completamente bueno.» En otra carta de la misma época vuelve a hablar sobre lo mismo: «La idea fundamental es la representación de un hombre verdaderamente perfecto y bello. Todos los poetas, no sólo de Rusia, sino también de fuera de Rusia, que han intentado la representación de la belleza positiva no lograron su empeño, pues era infinitamente difícil. Lo bello es el ideal; pero el ideal, tanto aquí como en el resto de la Europa civilizada, ya no existe. Sólo hay en el mundo una figura positivamente bella: Cristo». (Dostoievski: *Epistolario sobre El idiota*, en *Obras Completas*, Aguijar, Madrid, 1982, pp . 1.646-1.648 ). Este ejemplo es doblemente interesante porque a través de las cartas se ve cómo el autor, agobiado por urgencias económicas, se dedica a escribir sobre un tema que considera que no está debidamente madurado. Le agradezco su colaboración.

Pasemos a otro asunto. La noción de «zona de desarrollo remoto» suena a Vigotsky, pero no es Vigotsky.

Podría considerarse una prolongación, y también un homenaje. Vigotsky tuvo ideas geniales que no pudo desarrollar. Elaboró la noción de «zona de desarrollo próximo», a la que definía como la distancia entre las actividades mentales que el niño puede realizar solo y las que puede realizar bajo la guía del adulto o en colaboración con sus compañeros más adelantados (Vigotsky, L. S.: *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*, Crítica, Barcelona, 1979, p. 133). La idea tiene gran importancia pedagógica y últimamente se han realizado interesantes investigaciones sobre ella (Rogoff, B., y Wersch, J. V., comps.: «Children's learning in the "zone of proximal development», en *New Directions for Child Development*, Jossey-Bass, San Francisco, 1984). El niño progresa cuando es capaz de realizar por sí mismo las tareas de apoyo que en su favor ejecutaba el adulto. En el caso de la «zona de desarrollo remoto» es el adulto quien ejecuta las dos funciones. Es quien realiza las tareas y quien, desde una posición excéntrica a sí mismo, impulsa el desarrollo. Cumple tareas de apoyo respecto de sí mismo. Éste es el tema más importante. El hombre puede desdoblarse, en cierta manera, proponiéndose fines que le fuercen a construir dentro de él los mecanismos para conseguirlo. El fin propuesto es inseguro, porque el sujeto no puede saber si será capaz de alcanzarlo, pero sin esa incitación a llegar más lejos será difícil que el progreso se produzca, porque no nos movemos en el terreno del desarrollo automático, sino en el campo de las posibilidades inventadas. De esta manera el proyecto perfora las limitaciones. Retomemos el ejemplo de la ciencia. El problema o la pregunta no es ciencia, pero sin ellos nunca habríamos ampliado el ámbito de lo científico. Ni el problema ni la pregunta son conocimientos —al contrario, son reconocimientos de ignorancias—, pero abren espacio al conocimiento, impulsando al investigador más allá de lo que sabe. La inteligencia no es, por tanto, la capacidad para resolver problemas, sino, sobre todo, la capacidad para plantear problemas. Es decir, para inventar proyectos de investigación. Sin esta actividad rompedora, que desequilibra la estabilidad de lo

sabido, no hubiera habido progreso científico. Los animales son eficaces solucionadores de problemas, por eso sobreviven. Pero lo son de un repertorio problemático fijo, por eso no progresan. Los pueblos primitivos viven una situación parecida. Su estancamiento cultural puede explicarse por una incapacidad o un rechazo a formular nuevas preguntas. Holton, en su libro *African Traditional Thought and Western Science*, escribe: «Existe una marcada renuncia a registrar los reiterados fracasos en las predicciones y a reaccionar poniendo en cuestión las creencias implicadas. En lugar de eso se utilizan otras creencias vigentes para "disculpar" cada fracaso en el momento en que se produce.» Hay, pues, un decidido afán de no crearse problemas. Sobre los estilos cognitivos de los científicos puede ver: Aris, R., Davis, H. T., y Stuewer, R. H., comps.: *Resortes de la creatividad científica*, FCE, México, 1989.

L: Valéry le da la razón: «Quizás lo más extraordinario del trabajo literario o artístico consiste en ser un trabajo esencialmente indeterminado. Se es de tal forma libre, que la parte más laboriosa de la tarea es prescribirla de tal y tal manera —crear el problema mucho más que resolverlo.» Es posible que haya que admitir otro motor de progreso, además de la capacidad de plantearse problemas. He leído en un libro de Konrad Lorenz que **la curiosidad y la exploración lúdica** son típicas de la infancia de todos los animales superiores, pero que en los animales desaparecen o se debilitan bruscamente cuando los animales alcanzan la madurez sexual. El hombre mantiene una permanente veta infantil (Lorenz, K.: *La otra cara del espejo: Ensayo para una historia natural del ser humano*, Plaza y Janés, Barcelona, 1973, p. 276).

A: La capacidad de **proyectar, problematizar, curiosear y jugar no están tan alejadas**. Todas ellas tienen que ver con la capacidad de crear irrealidades. Incluso la curiosidad del animal está determinada por los estímulos reales. Es la novedad del estímulo lo que despierta su interés. En el hombre no ocurre así, pues puede crear sus propios estímulos, que son irrealidades. Cuando alcanza la madurez, el animal queda encarrilado en las conductas adultas: sexuales, predatorias, etc. El ser humano, al poderse guiar por irrealidades, tiene un régimen distinto de

vida. Sospecho que la liberación de la sexualidad humana del ciclo biológico de la ovulación tiene que ver con esta capacidad de responder a estímulos irreales causados por sí mismo. Su interés sexual y su curiosidad por otras cosas pueden estar permanentemente renovados (Hans Furth trata temas próximos en: *El conocimiento como deseo*, Alianza, Madrid, 1992).

- L: Su análisis del proyecto artístico me recuerda el que hace Michael Baxandall en su libro *Modelos de intención* (Blume, Barcelona, 1989). También él quiere explicar la obra de arte como resultado de una «intención» determinada.
- A: El libro es muy interesante, y estoy de acuerdo con muchas de sus opiniones. Baxandall trata la obra de arte «reconstruyendo en ella la existencia de un propósito o intención» (p. 29). El creador «es un hombre que aborda un problema cuya solución concreta y terminada es el producto» (p. 30). El autor es un historiador y su gran mérito consiste en analizar casos concretos: el puente Forth, el *Retrato de Kahnweiler* de Picasso, un cuadro de Chardin y otro de Piero Della Francesca. Su propósito es describir el problema que se planteó cada artista y los medios que tenía a su disposición para resolverlo. El artista vive en un mundo social que le proporciona problemas y soluciones. Con todo ello cada creador formula sus propias estipulaciones. Tiene razón al decir que la intención, el proyecto, no es estático. Durante la realización de una obra no hay sólo una intención, sino una innumerable secuencia de momentos de una intención que se desarrolla. Y, lo que es más, este proceso incluiría no sólo incontables actos de decisión y acción, sino muchas acciones desechadas o canceladas. «Decisiones de no hacer, que han tenido consecuencias para el cuadro que vemos finalmente» (p. 79). El libro de Baxandall me parece insuficiente porque, como él mismo dice, «cuando habla de la intención de un cuadro no está narrando acontecimientos mentales» (p. 89). Me parece que sin hablar de acontecimientos mentales, no se puede entender la estructura del proyecto, ni la dinámica del proyectar. A pesar de todo, el libro es muy interesante.
- L: Al insistir tanto en la función de los «modelos», reduce la libertad

humana a una mera elección de caminos ya trazados.

A: Me parece evidente que no nos inventamos de raíz. Afortunadamente somos animales «tradicionales» que aprovechamos los grandes sedimentos de la historia. De lo contrario continuaríamos siendo una horda de carroñeros galopando por las llanuras de Tanzania. Adoptamos papeles, modelos, técnicas de autocontrol y valores de nuestra sociedad. Con ello nos limitamos en un sentido y crecemos en otro. Aprovechamos las creaciones de otros hombres para hacer nuestras propias creaciones. Si tuviéramos que inventar, no ya el lenguaje, que sería una tarea imposible, sino nuestra forma de comer o de vestir, tendríamos muy poco tiempo para otros menesteres. Podemos considerarnos «hombres libres» porque hemos aprendido este modelo de humanidad, inventado por nuestros antepasados. Aprovechando ese modelo podemos inventar proyectos en los que se concrete nuestra libertad.

L: Lo que dice me recuerda la obra de G. H. Mead.

A: Me parece un pensador muy interesante. Me lo parecen, en general, todos los sociólogos interaccionistas o constructivistas. Me gusta la contundencia con que Mead afirmó que **la construcción de la personalidad depende de nuestra capacidad de adoptar mentalmente el papel de otro** (*To take the role of the other*). La misma introspección puede interpretarse como una conducta de «roles» o «papeles», puesto que consiste en desdoblarse y adoptar hacia uno mismo la perspectiva de otro. Estas operaciones están facilitadas por el lenguaje, que cumple así una función «esencial para el desarrollo del *self*», cosa que ya sabe usted. Mead consideraba que la reflexión también tiene origen social. El «sí mismo» sólo puede formarse en la interacción con el otro, pero, una vez que está constituido, el sujeto, incluso en una soledad absoluta, «es capaz de pensar y hablarse a sí mismo como lo haría con los demás» (Mead, G. H.: *Mind, Self and Society*, traducido al castellano con el título *Espíritu, persona y sociedad*, Paidós, México, 1990). Un utilísimo resumen sobre estos temas lo tiene en Rocheblave-Spenle, A. M.: *La notion de rôle en psychologie sociale*, PUF, París, 1969. La más **interesante exposición que conozco sobre modelos mentales es** la de

Philip N. Johnson-Laird: *Mental Models*, Harvard University Press, Cambridge, 1983.

L: Por lo que sé, este autor considera que todos los modelos mentales son computables. ¿No supone esto volver al mecanicismo rabioso que usted pretendía evitar?

A: Creo que no. Lo que pretende este autor, como muchos otros psicólogos cognitivos, es librar a la psicología de descripciones interesantes, pero confusas. Para ellos, la teoría «debe ser describible como un procedimiento efectivo». Este concepto procede de la teoría de la computación. Podemos usarlo en psicología como un modo de describir, de exponer la teoría, que obliga a una gran precisión y que nos permite ciertas garantías de coherencia y verosimilitud. «Si un procedimiento puede ser llevado a cabo por una simple máquina, sin requerir ninguna decisión que tenga que hacerse basándose en la intuición o en algún otro ingrediente "mágico", entonces es un procedimiento efectivo» (p. 6). Como ve, no se trata de reducir la mente a esto, sino de encontrar un criterio útil para la evaluación de las teorías sobre la mente.

L: Ya que ha mencionado los criterios, seguiremos con ellos. Cuando hablé de la «zona de desarrollo remoto» como esencial para la creatividad, me pareció que faltaba algo. ¿Cómo puede distinguir la llamada lejana de la creatividad, de la del simple disparate ?

A: Es imposible sin algún tipo de criterio. Todos los estudiosos de la creatividad han tenido que admitirlos. Le citaré algunos testimonios. Johnson-Laird: «El proceso creativo depende de unos criterios» («Freedom and constraint in creativity», en Stenberg, ed.: *The Nature of Creativity*, ed. cit., p. 208). En este trabajo defiende que «el problema de la libre elección y el problema de la creatividad son, en algunos aspectos, uno y el mismo», idea con la que estoy de acuerdo; y se hace una pregunta interesante: ¿Por qué es más fácil ser crítico que creador? Bruner escribe : «El criterio que escogería para definir un acto creativo sería éste: un acto que produce *una sorpresa eficiente*.»

Es fácil ver que necesitamos otro criterio para evaluar la eficiencia, asunto de extrema complejidad en el caso del arte (Bruner, J. S.: «The conditions of creativity», en Gruber, H. E., Terrell, G., y Wertheimer,

M.: *Contemporary Approaches to Creative Thinking*, Atherton Press, Nueva York, 1962).

L: En ese momento usted apela al «juicio de gusto», concepto que suena un poco anacrónico.

A: Vale la pena modernizarlo.

L: Al hablar de «el gusto» se deja llevar de una xenofilia imperdonable. Cita a Voltaire y a Kant, y se olvida de Gracián, que fue el inventor del concepto.

A: Le pido excusas. Ciertamente fue Baltasar Gracián quien acuñó el término. Se trataba de un modo de conocer. El buen gusto está siempre seguro de su juicio, esto es, es esencialmente gusto seguro: un aceptar y rechazar que no conoce vacilaciones y que no sabe nada de razones. Se parece a un sentido, porque no dispone de un conocimiento razonado previo.

L: Para Gracián era mucho más. No era sólo un concepto estético, sino cognitivo y moral. Vea usted el libro de Emilio Hidalgo-Serna: *El pensamiento ingenioso en Baltasar Gracián*, Anthropos, Barcelona, 1993, y el artículo de Aranguren: «La moral de Gracián», en *Revista de la Universidad de Madrid*, VII, 27 (1958), pp. 331-354. Fue uno de los conceptos fundamentales del humanismo, como ha estudiado Gadamer en *Verdad y método*, Sígueme, Salamanca, 1977. Creo que debería ocupar de nuevo un puesto central en la educación. Empiezo a comprender sus filípicas contra la idea de convertir la inteligencia en una hábil gestora, al servicio de fines recibidos de no se sabe dónde.