

André Ricard
Diseño.
¿Por qué?

Prólogo de Xavier Rubert de Ventós

Colección Punto y Línea

- MÉTODOS
DE DISEÑO INDUSTRIAL
- 2002 -

Editorial Gustavo Gili, S. A.

Barcelona-29 Rosellón, 87-89. Tel. 259 14 00

Madrid-6 Alcántara, 21. Tel. 401 17 02

1064 Buenos Aires Cochabamba, 154-158. Tel. 361 99 98

03100 México D.F. Amores, 2027. Tel. 524 03 81 y 524 01 35

Bogotá Diagonal 45 N.º 16 B-11. Tel. 245 67 60

Santiago de Chile Santa Victoria, 151. Tel. 222 45 67

GG

Índice

Prólogo	IX
Obertura	1
I. La pauta creativa	7
II. Las cosas antropógenas	37
III. Evolución de lo antropógeno	63
IV. En torno a la técnica	83
V. De la creatividad objetual	107
VI. Diseño y Sociedad Industrial	165
VII. Notas	233
VIII. Libros de referencia	235
IX. Índice onomástico	239

LOS COSAS antropógenas
página: VIII
Evolución de lo antropógeno

que polucionan nuestro hábitat. Un reciclaje y recuperación sistemáticos de las materias primas que encierran los productos desechados, no sólo evitaría esa invasión de despojos, sino evitaría también el absurdo despilfarro que supone.

V. De la creatividad objetual

No existe modelo para quien busca lo que jamás vio.

Paul Éluard

Aun cuando se intuye que el fenómeno creativo opera según unos mecanismos idénticos en cualquier ámbito de la cultura: Arte, Ciencia o Humanidades, y que sólo varían, en cada caso, los substratos y las finalidades, quiero circunscribir esta descripción del decurso creativo al ámbito de lo objetual, que la praxis me ha permitido conocer más íntimamente.

Esa creatividad objetual que, como hemos visto, está profundamente vinculada a la afirmación del hombre como especie dominante, cuyas primitivas obras son —además de las solas huellas que permiten situar el advenimiento del ser humano— los artificios con los que éste instrumentó la implantación y pervivencia de su especie. Aún hoy, en que por la evolución de la sociedad y de sus conocimientos, la supervivencia colectiva parece depender en mayor grado de los descubrimientos fundamentales de la Ciencia y de su aplicación tecnológica, aún hoy, los objetos, las cosas materiales, siguen siendo el medio por el que se hacen concretos y útiles al hombre, los *conocimientos* y el *saber hacer* abstractos que la Ciencia y la Tecnología van propiciando.

No es posible dar las pautas de un método que revelara la compleja e impenetrable mecánica creativa; sin embargo, podemos inducir —hasta donde lo permite la complejidad del tema— las grandes líneas que se vislumbran en nuestra propia conducta creativa. Como una tentativa más que pueda aportar cierta luz sobre esta potencialidad que el hombre posee, cuyos ocultos mecanismos no han sido aún sometidos a la rigurosa investigación que merecen. ¿Quizá porque pretender hurgar en las intrincadas interioridades del acto creativo parezca algo sacrilego? Como si, de alguna manera, siendo la creatividad la esencia del hombre, tropezáramos aquí con el secreto inexpugnable de la propia naturaleza humana.

Hay algo asombroso, indescifrable, en el acto creativo; ese momento en que, sin saber de dónde proviene, surge con fuerza inapelable la idea inspirada. Ni siquiera intentando reconstruir *a posteriori* ese momento, logramos explicar el último y decisivo salto que va del discurso reflexivo/deductivo —sazonado incluso de múltiples sugerencias— hasta esa otra dimensión de la *iluminación creativa*, en la que se nos aparece clara y súbitamente, la propuesta innovadora.

Crear, según el Diccionario de la Real Academia, es «producir algo de la nada» y, si sólo se aceptara el término en este significado, sería evidentemente impropio hablar de la «creatividad» del hombre, cuyas obras parten siempre de algo existente. No obstante, José Ferrater Mora, en su *Diccionario de Filosofía abreviado*, puntualiza que el término *creación* puede entenderse también como «producción humana de algo a partir de alguna realidad preexis-

tente» y es en esta acepción que ha de entenderse «crear» en nuestro contexto. La «creatividad» como definición de esa potencialidad innata en el hombre y el «acto creativo» como ese acto connatural en que se gesta la «creación». El hombre es creativo por esencia y es precisamente en esa creatividad que se manifiesta la nueva dimensión que adquiere la especie humana y que la distancia de las demás. Si la capacidad de procrear define y condiciona a todo lo vivo, la capacidad de crear distingue al hombre. «Mucho antes de que se lograsen las riquezas de la cultura, la Naturaleza había provisto al hombre con su propio modelo dominador, de creatividad inagotable, con lo cual el azar dio paso a la organización y ésta incorporó gradualmente propósitos y significaciones. Tal creatividad es su propia razón de existir y su auténtico premio. Ensanchar la esfera de la creatividad significativa y prolongar su período de desarrollo es la única respuesta del hombre a su consciencia de su propia muerte» (Lewis Mumford).¹⁶

Crear es aportar algo *imprevisto*, algo que no proviene como una inferencia de lo establecido, algo que desborda el marco de lo esperable. Es, en cierto sentido, la manifestación de una rebelión latente contra la «necesaria» realidad legada que no es aceptada como «suficiente». La creatividad persigue un constante desmarque con esa realidad: lo hecho, lo que ya existe, se halla encerrado en sí mismo y sólo contiene y refleja su propia imagen. Todo lo que «es», ha sido en función de un momento coyuntural y transitorio y, otro momento, habrá de segregarse, forzosamente, otro resultado.

Añadamos que no todas las obras que acomete el hombre para lograr esa superación de la realidad alcanzan su objetivo y producen obligadamente una

«creación». La intención puede ser creativa y la obra resultante no serlo. Sólo puede hablarse de «creación» cuando la obra es innovadora, cuando ofrece una alternativa original y congruente.

La creatividad es factible porque el hombre, además de su *racionalidad*, posee también esa *afectividad* que le permite captar aquello que escapa a su razón. «Hay cosas que sólo la inteligencia es capaz de buscar, pero que, por sí misma, jamás hallará. Estas cosas sólo el instinto las hallaría; pero jamás las buscará» (Henri Bergson).²⁷ «Para Bergson, la intuición es aquel modo de conocimiento que, en oposición al pensamiento, capta la realidad verdadera, la interioridad, la duración, lo que se mueve y se hace; mientras el pensamiento roza lo externo, convierte lo continuo en fragmentos separados, analiza y descompone, la intuición se dirige al devenir, se instala en el corazón de lo real» (José Ferrater Mora).²⁸

En estos tiempos de creciente «metodolatría» es conveniente no desorbitar el cometido que el método tiene en el acto creativo. Los métodos son necesarios para conocer, recopilar, ordenar, comparar. A modo de instrumentos, se utilizan en todas las actividades humanas y así también se necesitan en el hacer creativo. Como conjunto de reglas racionales que —basadas en esquemas que han dado sus pruebas o que por su lógica parecen teóricamente aptos— nos han de permitir seguir cierto recorrido tipificado en busca de cierta información o resultado deductivo. El método es como una operación matemática que posee sus reglas y que sólo puede conducir a unos determinados resultados: la solución se halla incluida en el propio planteamiento, no deja oportunidad alguna a

lo imprevisto. Limita la conclusión a las posibles combinatorias de lo conocido. Los métodos son así como caminos prefijados por la praxis o la razón lógica, que nos señalan un determinado itinerario, en el transcurso de cuyo recorrido habremos de tropezarnos con la *inspiración* si queremos culminar algo realmente creativo. Toda solución innovadora que pretenda haberse producido como consecuencia de la simple aplicación de un método, no será el resultado del acertado planteamiento del método utilizado, sino de la acertada retención de alguna de las múltiples interferencias visionarias que la inspiración, como un duendecillo, habrá ido emitiendo sin cesar a lo largo y en torno al decurso metodológico. El director Nagisa Oshima, hablando de la inspiración, explica así cómo nace una idea: «Eso surge en mi mente, un día, en cierto momento, de pronto [...] veo a un ser irreal, oigo a un ser irreal. Y puedo afirmar que únicamente porque veo a seres irreales y oigo voces irreales soy un autor.»²⁹

Si bien es cierto que las ideas creativas no surgen como resultado directo de un proceso racional y sistematizado, el decurso creativo necesita, sin embargo, del «entendimiento» que, según Kant, es esa «facultad de las reglas» que permite ordenar los recursos de la sensibilidad. El hombre precisa de todas sus capacidades reflexivas, tanto para cosechar la información pertinente que orientará y delimitará el campo de acción; como para valorar las ideas que vayan surgiendo en el devaneo creativo. El destello innovador no puede surgir en el vacío, requiere la preexistencia de un terreno fertilizado por el conocimiento. La visión intuitiva ha de ser fustigada y mantenida en volandas por el Saber. La intuición necesita

del apoyo logístico de la razón; de una puesta en condiciones del espacio mental para predisponerlo a la acometida creativa. Así, el hacer creativo se ejerce a dos niveles: el de la *Inspiración* y el de la *Reflexión*. Es preciso un sentir intuitivo controlado por la razón y un pensar discursivo guiado por la intuición. «El entendimiento no puede intuir nada; los sentidos no pueden pensar nada» (Kant).³⁰ Una íntima y sutil sinergia entre sensibilidad y entendimiento hace surgir el hacer creativo.

La intuición no proviene de nuestra materia innata; a las pautas genéticas van sumándose todos los datos vivenciales que, al transcurrir la vida, observamos y registramos en un latente *input* informático. Cada uno de los genes que contiene una célula viva encierra hasta un millón de órdenes en potencia, si bien luego se reparten el papel programador: cada cual rigiendo una parte del programa. La influencia de esta *información genética* en el comportamiento futuro del ser que los recibe se ve fuertemente mediada por las influencias externas que recibe de su entorno. Lo que los genes programan es todo el dispositivo sensitivo necesario para que estas influencias externas puedan ser captadas y almacenadas. Todo lo que aprendemos se halla codificado en las neuronas. Gracias a la capacidad neuronal se posibilita en el hombre el sentir y registrar sus vivencias, su educación y su formación. La *información adquirida*, captada desde el mismo momento en que se nace, es fundamental e influye en la estructura psicológica del hombre de un modo decisivo.

Nuestras vivencias nos permiten ir constatando hechos y deduciendo reglas, muchas de un modo no-consciente. Cada individuo registra las que le son propias, de tal manera que, si las secuencias

vitales pueden ser comunes a cierta colectividad, cada individuo reaccionará y registrará cada hecho de un modo distinto. Toda esta información es asimilada en su mayor parte a nivel subliminal y va configurando un vastísimo «banco de datos» del que, cual un iceberg informático, sólo conocemos conscientemente una ínfima parte y, aún quizá, la menos fiable. Sólo somos conscientes de una pequeña porción de lo que realmente sabemos y sentimos, sin percatarnos que lo sabemos y sentimos. En muchos casos, «aprender» es tan sólo descubrir lo que ya «sabíamos» inconscientemente.

Toda esta información adquirida se suma a la información genética y así, vivencias e instintos, se resumen en nuestro actuar de tal modo que nos sorprendemos al imaginar y sentir cosas e ideas que ignorábamos, como si tuviéramos *in pectore* a un apuntador que nos dictara lo que concebimos. Lo que así intuimos no proviene como resultado de un proceso deductivo o discursivo consciente, sino de un instante e incontrolable «proceso de datos» no-consciente. Esta intuición se halla detrás de todo lo que hacemos o decimos, nos dicta actitudes cuando flaquea el discurso lógico, suple las lagunas de nuestro conocimiento y es el relevo para la inteligencia cuando algo excede a nuestra capacidad de comprensión. Es aquel algo que, a veces, nos impele a hacer ciertas cosas y no otras, a pesar de la aparente claridad de una decisión racional. La intuición nos anticipa cosas que mucho después llegaremos a deducir. Es como un mensaje de un «más allá» hecho de nuestro pasado y de nuestro futuro, que *pre-ve* lo que luego podremos *ver*. Para Aristóteles, este entendimiento intuitivo no sería propiamente el «saber», sino más bien una «sabiduría».

En su cotidiano existir, el hombre, para vivir, sobrevivir y convivir se ve precisado a relacionarse activamente con su entorno natural, con los demás y con las *cosas*. Esta relación con la Naturaleza, los hombres y la cultura, implica una participación constante de su fisiología y de su intelecto que se traduce en un esfuerzo físico y mental más o menos intenso. La vida del hombre no es sino una continuada conca-tenación de actos exigidos, tanto por sus funciones fisiológicas como por su condición de ser racional, afectivo y social. Su normal y rutinario trámite vegetativo, su trabajo e incluso su ocio, se consuman mediante la ejecución de múltiples y variadas acciones y operaciones. Cada una de estas secuencias operativas le brinda al hombre una posibilidad de reflexión y análisis que eventualmente le sugiere una nueva solución que las perfeccione. Estas mejoras pueden a veces lograrse simplemente por una más lógica combinatoria de los elementos en presencia. De un modo natural, puede ajustarse un gesto, modificarse una actitud o variarse un *tempo*. Otras veces, bastantes, sólo es posible tal superación de la eficacia y calidad de una acción mediante la ayuda externa y artificial de

un artefacto creado a tal efecto que disponga de las facultades operativas requeridas. Según los casos, puede ser reducir o bien eludir el esfuerzo físico o la tensión mental inherentes a cualquier acto, bien abreviar su curso, bien esmerar su precisión, bien aminorar el consumo de materias y energías necesarias a su cumplimentación. La mejora de estas actividades suele así lograrse perfeccionando los artefactos que las instrumentan.

El ambiente humano está lejos de su perfección y sus carencias son, por lo tanto, infinitas. Sin embargo, por fortuna el hombre no es capaz de detectarlas todas y sólo llega a descubrir aquellas que está capacitado para resolver. Si no existe viabilidad potencial de solución a su alcance, el hombre no las advierte. Es connatural esta facultad de proporcionar sus anhelos y sus metas a sus propias facultades y aptitudes. Son esos problemas prácticos cotidianos los que, progresivamente, le van sugiriendo al hombre los temas sobre los que ejercer su creatividad. El acto creativo es incitado así por unas motivaciones que lo desencadenan y concretado en un objetivo definido, dando al proceso ejecutivo de creación, el ímpetu y la directriz que se precisa para realizarse.

La motivación esencial que impulsa al hombre a crear es un latente y congénito afán de superación que, yendo más allá de una elemental necesidad de supervivencia, parece dispuesto para que la especie humana vaya trazando su propio devenir. En este «afán», el hombre somete su medio y su conducta a una tenaz observación. Cuando detecta una carencia dispone del «objetivo» que será el origen y la meta del subsiguiente acto creativo. El hombre es un ser de

constantes y múltiples necesidades y sus actos tienen como propósito el satisfacerlas. A menudo, estas deficiencias del medio no son detectadas por el método analítico o la evidencia experimental, sino que simplemente, se revelan espontánea e inapelablemente, sin mediar proceso reflexivo alguno. Se nos aparecen con la claridad de lo evidente y nos sorprendemos de no haberlas detectado con anterioridad. Incluso, a veces, estas carencias no llegan a plantearse como un objetivo, con requerimientos y exigencias, sino como la solución misma. Se queman etapas y, eludiendo la definición del problema, se accede directamente a la solución superadora, que nos revela entonces la presencia de una necesidad en el momento preciso en que la satisface: que la recalca al resolverla. Aquel *Je ne cherche pas, je trouve*; de Picasso.⁴⁵

El acto creativo es así motivado por esta pulsión genética que impulsa al hombre a discurrir nuevas alternativas capaces de superar su realidad cotidiana. Esta pulsión podría ya ser una motivación suficiente para explicar la infinidad de actos creativos que han sido necesarios para configurar el ambiente humano que conocemos. Pero a esta tendencia innata que nos incita a buscar un constante progreso, se suma el estímulo hedonista, como otro poderoso acci- cate, esporádico e intenso, que dimana del placer que produce el acto creativo en el momento en que se culmina. Puede decirse que existe un auténtico «orgasmo creativo» que ha venido espoleando a la humanidad a lo largo de toda su evolución. Como todo placer intenso y fugaz, como toda exaltación, el orgasmo creativo es buscado afanosamente por quien lo ha sentido. En su búsqueda, el hombre —afinando su imaginación y desplegando todas sus facultades sen-

sitivas— anhela sentir nuevamente ese hondo y raro placer que emana de la culminación creativa. Este placer, pues, es una fuerza promotora adicional que, sumada a la pulsión genética, ha movido y mueve aún a la humanidad en su devenir de especie.

Como todo acto hedonista, el acto creativo provoca una desazón inicial, cierta angustia ante el desafío, el reto de la página virgen que espera la acometida creativa para que de aquella *nada*, surja *algo* que hasta entonces no existía. En el inicio de cada acto creativo hay como un temor a la impotencia creativa. Es como un *trac* reiterado, porque cada obra es, en cierto modo, un volver a empezar. Hay momentos de desconcierto en que todo está constantemente por estrenar, precisamente porque de poco valen el método lógico y la razón discursiva ante el «cosmos» de las ideas por descubrir. Cada nueva creación apabulla en sus inicios, y en este constante reempezar, que implica el acto creativo, el hombre se siente como un adolescente ante su primera experiencia amorosa. Tras los ineludibles titubeos vacilantes de la inquisita creatividad —en que todo parece posible en un instante y se desvanece al siguiente, en que crece la sensación del hallazgo y se pierde en un momento— se va llegando así a la culminación creativa. Placer sutilísimo que, en un acelerado e irrefrenable *crescendo* conduce a la plenitud creativa, en la que todo halla su coherencia, su relación, y se ensambla armoniosamente en una solución natural y fluyente, como si hubiera estado esperando desde la creación del Universo a que alguien la revelara. El hombre, cuando crea, es como un «arqueólogo del futuro» que hurgara en las entrañas impalpables del limbo de las ideas en que todo está ya engendrado, pero oculto, y, por misteriosos caminos —entre intuitivos y sistemáticos— logra extraer una de las infinitas soluciones que allí

aguardan nuestro progresivo acceso a niveles superiores de comprensión y de sensibilidad, para revelárnoslos paulatinamente.

III

Es probable que el acto creativo sea el resultado de una sutil ecuación, informulable, que el hombre sabe resolver intuitivamente, pero que su razón desconoce y si bien puede ser descrito según la sucesión de secuencias y de fases que comprende —momentos distintos que se desarrollan siguiendo cierto esquema más o menos constante— este esquema sólo puede dar título y posición cronológica a las distintas etapas del natural devaneo creativo, sin alcanzar explicar el recorrido íntimo de cada fase. Podemos intentar seguir su decurso —variable según los individuos y las circunstancias— y hallar un cierto patrón común: deslindar los elementos en presencia y la forma en que se relacionan. Podemos vislumbrar cuáles son las motivaciones, decisiones y operaciones que los desencadenan, conducen y elaboran. Pero ninguna norma metodológica podrá explicar cómo se produce el momento creativo. Este improvisa su propio esquema y traza, en cada caso, un rastro irrepetible.

No podemos tener la pretensión de explicar, racionalmente, para su posible reedición, aquello que hacemos intuitivamente y que sólo así puede cumplirse en plenitud. Se han querido desentrañar metodologías sonsacando normas de la observación de este acto natural y espontáneo cuando disponemos de un innato conocimiento de como acometerlo. Ese *voyeurismo* en ningún caso puede garantizar la repetición del efecto observado, por mucho que se repitan fielmente todas sus secuencias. Las metodologías no pueden aspirar a hacer del acto creativo una operación sistematizable. Lo que metodizamos, incluso sin pretenderlo a veces, son los prolegómenos y las comprobaciones, pero nunca el momento creativo.

Una fase previa, obligada en todo acto creativo, es aquella en que se asimilan los datos básicos, necesarios para un adecuado conocimiento del campo de acción y, de hecho, el acto creativo se inicia ya en esta fase. Gran parte de lo que se requiere como punto de partida consiste en ordenar, de una determinada y coherente manera, ciertos conceptos, formas, dispositivos, materias y colores. Ese orden es sólo posible si se posee un pleno conocimiento de cada uno de los elementos que intervendrán en el conjunto a ordenar. Esa indagación preliminar nos facilita los datos necesarios sobre la esencia, el comportamiento y las posibilidades de todo lo que, de alguna manera, se halla implicado en esa área operativa. Así logramos penetrar en la interioridad de cada elemento afectado y podemos vislumbrar ya las razones profundas de un posible orden global. Todo encierra en sí, además de lo que aparenta, otros datos que una visión superficial no suele revelar. Sólo una atenta e inquisitiva observación puede hacer surgir las líneas

de fuerza de una coherencia. Cuando se conocen íntimamente todos los elementos que intervienen en una obra, se van perfilando ciertas ordenadas que podrán ya dar las posibles reglas y pautas para una estructura global que las acoja concertadamente.

Para indagar, comprender y valorar esta información, el método analítico es una herramienta particularmente eficaz. El análisis permite aprehender el contenido de un «todo» a partir de la comprensión de sus más íntimos y diminutos elementos. Analizar supone fraccionar, pero sin desgarrar. Hallar los lindes naturales de cada elemento, hasta llegar así a las parcelas más pequeñas que posean coherencia o identidad, que aún son algo descriptible en todas sus prestaciones e intenciones, más allá de las que sólo podríamos separar rompiendo. Subdividiendo descubrimos cómo se alcanza una intención global de la suma de varias intenciones parciales. El análisis conduce al mejor conocimiento de lo que existe, si bien no puede producir *per se* una alternativa a esa realidad.

Toda esta información es percibida por nuestros sentidos y registrada en nuestra mente, donde es potenciada por la información que segrega la combinación de estos datos entre sí, y sumados a la del banco de datos de nuestro saber, con el que suplimos la información que falta. Si, por ejemplo, sólo disponemos de datos visuales, y necesitamos conocer el peso de aquello que estamos viendo, los datos sobre dimensiones estimadas y densidad posible, nos permitirán evaluar su peso aproximado. Asimismo, si bien es imposible que nuestros sentidos midan la velocidad, podríamos deducirla basándonos en unos datos percibidos por el ojo o el oído haciendo una operación especulativa en la que se barajen estos da-

tos junto a nuestros propios conocimientos vivenciales. Obtenemos así unos datos complementarios, consecuencia de un primer miniproceso de estimación especulativa.

Esta fase, además de suministrar la materia informativa necesaria, sirve de precalentamiento para la siguiente etapa creativa. Esta asimilación de datos concretos, que la mente visualiza al registrarlos, desencadena incontrolladas visiones fugaces, connotativas e inconexas que inician ya, de hecho, el trance creativo.

IV

Una idea sólo puede generarse en torno a unos conocimientos básicos que —registrados y ordenados en la fase previa informativa— son el *humus* necesario a su florescencia. «En el campo de la observación, el azar sólo favorece a las mentes preparadas», dijo Louis Pasteur. Esta fase informativa puede haber sido una etapa voluntaria y realizada sistemáticamente en breve tiempo, incitado por la inminente necesidad de crear algo, o bien, por el contrario, una etapa larvada, en la que se van almacenando ciertos datos, en torno a ciertas cosas, y que, en un determinado momento, llegan a tal saturación inductora que fuerzan la frontera de lo consciente y hacen surgir una idea que puede parecer improvisada, cuando en realidad encierra un amplísimo sustrato informativo subliminal. «La iluminación no es sino la visión súbita, por el espíritu, de un camino lentamente preparado» (Saint-Exupéry).²¹ Es cierto que este *humus* informativo, consciente o subliminal, es el medio de cultivo indispensable para que pueda brotar una idea, pero queda aún por explicar de dónde procede la semilla que allí germinará. La «idea», ha dicho Valéry, «es un regalo de los dioses»; y si hemos de recurrir al poeta es

porque esa capacidad de «idear» resulta inexplicable en términos científicos.

Una idea innovadora es inesperable y, como tal, no puede producirse como deducción lógica de un acopio de datos. Es cierto que las ideas surgen al ser estimuladas por una indagación sistemática y razonada, y que los datos referenciales que esta información facilita acotan el campo operativo al que habrá de ceñirse la idea para ser apropiada, al propio tiempo que sientan las bases para la valoración reflexiva de esa idea, pero la capacidad inventiva que se necesita para la creación —es decir, para poder imaginar una obra genuinamente innovadora, para que la mente produzca algo distinto a lo existente— proviene de más allá de lo consciente, de un espacio inaccesible a la razón, en donde anida la inspiración creadora.

La información que se requiere para poder iniciar un acto creativo, ha de ser suficiente para compenetrarse con el problema y sentir todas sus implicaciones, pero no excesiva ni tendenciosa. Es fácil sucumbir ante las inmediatas incitaciones lógicas que el propio enunciado suele emitir. La simple lectura del sumario puede sugerir así ciertas conclusiones que parecen deducirse de la propia coherencia de su discurso. Existe el riesgo de enquistar entonces el proceso creativo en la propia materia de sus premisas. No es posible fijar concepto alguno, ni atisbar solución —por muy preliminar que pretenda ser— antes de haber rastreado, en todas direcciones, el inmenso «cosmos» de lo posible. Hay que dar rienda suelta a la fantasía, sin limitaciones, ni premisas, sin nada que pueda mediatizar el poder sugerente de la desbordante ola imaginativa. Cualquier prejuizado marca, fatalmente, una directriz difícil, a veces impo-

sible, de alterar más adelante. La apertura creativa hacia lo insólito está en la base de la propia creatividad. Incluso en el ámbito de la investigación científica, Einstein reconocía que la imaginación era más importante que el conocimiento.

Para captar la solución a un problema ya perfectamente acotado, conviene mantener la mente abierta a cualquier fantástica visión que, fluctuando, nos conducirá hacia un enfoque conceptual pertinente, pero imprevisible. El hallazgo de esta directriz se alcanza en un auténtico estado de trance, de éxtasis vegetativo. En una suerte de psicodrama en el que el creativo personifica y encarna al propio problema y, cual un *médium*, llega a percibir y captar alguna de las soluciones que, desde siempre, flotan en ese limbo de las ideas. La mente sin voluntades aprendidas, sin ideas racionales y deductivas que anclen a la realidad conocida, se deja así inundar por las imágenes inexplicables que le aporta la imaginación. «Las convenciones aprendidas pueden llegar a ser fortalezas sin ventanas que imposibilitan ver el mundo desde nuevos puntos de vista» (William J. J. Gordon).³¹ Atisbar lo insólito, lo inesperado, lo heterogéneo, porque es precisamente en aquello que aún no ha aflorado en la corteza cultural, en donde anida la semilla del futuro.

El hombre es un ser sensitivo, es decir, capaz de captar sensaciones cuando sus órganos sensoriales son estimulados por las cualidades perceptibles de la realidad material que le rodea. Como tal ser sensible, que vive inmerso en un mundo tangible y dinámico, el hombre se halla constantemente solicitado por el continuo y cambiante espectáculo que le ofrece su entorno natural y el ambiente humano.

Estas sensaciones, resultado de una excitación fisiológica de sus órganos sensoriales, son *objetivas*, sin significado alguno, y transmitidas al cerebro por su circuito sensitivo. Será allí donde, al sumarse y cotejarse con simultáneos y/o anteriores conocimientos aprendidos, tendrá lugar la percepción *subjetiva* y *significativa* de esa realidad y su ascensión al nivel consciente. Desde que nace el hombre va registrando así, en su espacio mental —en esa región del paleocéfalo en que se fijan los hechos memorizados— de un modo voluntario o instintivo, aquellos múltiples datos significativos que su aptitud perceptiva va sumini-

crear

Cada individuo tiene conocimiento y puede memorizar voluntariamente muchos de estos datos significativos. Esta *memoria* («potencia del alma por medio de la cual se retiene y recuerda lo pasado»),² y su capacidad para *reflexionar* («considerar nueva o detenidamente una cosa»),² le permiten al Hombre *inferir* («sacar consecuencia o deducir una cosa de otra»),² y aportar una nueva alternativa a lo existente, es decir, *crear*.

Esta «consideración nueva o detenida de una cosa» y la subsiguiente «deducción de una cosa de otra» provoca natural y espontáneamente la *analogía* («relación de semejanza entre cosas distintas»),² que es reconocida como uno de los mecanismos básicos de la actividad creativa. La analogía descontextualiza lo ya visto y conocido, tansmutándolo oportunamente.

Las investigaciones sinécticas que han desarrollado una teoría operacional del fenómeno creativo, estudiando el comportamiento de diversos grupos creativos, han puesto de manifiesto la relevante importancia de la analogía. «Varias formas de analogías, subsiguientemente reemplazadas por el concepto de metáfora, llegaron a ser mecanismos operacionales sinécticos. Todos los grupos sinécticos han mostrado una tendencia recurrente a la identificación, al igual que el inventor del altímetro, cuando se preguntó "¿qué sentiría yo si fuese muelle?" [...], la personificación y antropomorfización se ajustan aquí a las preguntas "¿cómo se sentiría si fuese humano y pudiera sentir?", "¿cómo me sentiría yo si fuese eso?" [...] Percibir sinécticamente (con la intervención de los músculos mismos) el estado de un objeto inanimado, una relación [...] La sinéctica ha identificado cuatro mecanismos para hacer de lo familiar algo extraño, cada uno metafórico en su carácter: 1. Analogía

personal. 2. Analogía directa. 3. Analogía simbólica. 4. Analogía fantasmiosa o fantástica. De acuerdo con nuestras observaciones, sin la presencia de estos mecanismos, no tendría éxito ningún intento de plantear y resolver problemas [...] la analogía fantástica ha operado usualmente encerrada en el subconsciente porque el carácter racional del hombre dificulta o hace imposible para sí mismo y para el mundo que le rodea, la visión de aquella parte de él distinta a lo orgullosamente coherente [...] (estos cuatro tipos de analogía) son "herramientas psicológicas que a un nivel consciente casi todo el mundo ha experimentado en mayor o menor grado."» (William J. J. Gordon).³¹

Sabemos que la percepción sensorial es la vía de que disponemos para captar los conocimientos que luego vamos acumulando y que por lo tanto es nuestro único circuito de *input* informático; sabemos también que nuestro cerebro es capaz de someter toda esa información a gran cantidad de procesos: deductivos, inductivos, analógicos y otros, pero sin embargo, con estos solos datos y procederes, no es posible aún explicar la creatividad como acto innovador que propone lo desconocido, es decir: *lo que nuestro conocimiento desconoce*. Hay algo más que debe fecundar con sus esporas sugerentes todo este saber y saber hacer, algo que también se halla ya en nosotros. Si son muchos los datos que encierra nuestra memoria, y que utilizamos con más o menos conciencia, son infinidad aquellos que nuestro consciente ha olvidado, aun cuando también en su día tuvimos conciencia de ellos. Estos datos desaprendidos suponen un inmenso banco de conocimientos subyacente, que influye de un modo constante y no-consciente, sobre la conducta y al que puede tenerse acceso, en determinadas circunstancias afectivo/emocionales. Pero además de este relevante sedimento ignoto testimo-

nial, nuestra mente alberga también otra suerte de partículas inspiradoras, más alocadas y fantasmiosas, a las que, en algún especial momento puede referirse incontroladamente. Son el poso profundo y confuso en el que se han ido depositando los elementos incoherentes, residuales, del propio proceso de captación y percepción significativa.

En efecto, el propio hecho de que las sensaciones «puras» hayan de ser compulsadas y acopladas a otros datos y sensaciones para poder ser insertadas en un conjunto significativo, que permita su percepción, supone de por sí la indispensable existencia de un proceso que habrá de ir tanteando alternativas hasta lograr encajar cada sensación en un conjunto significativo coherente. Este proceso de estructuración significativa de las sensaciones, como toda acción en que se opera una selección, deja tras de sí esta estela de múltiples tentativas fallidas, de combinatorias no pertinentes, descartadas por su discordancia con la coherencia perceptiva del contexto sensorial en que se fraguan, o bien debidas a los engaños que a veces pueden sufrir los procesos sensoriales, «son numerosas las figuras ambiguas conocidas que prueban con claridad que el mismo tipo de estímulo puede originar distintas percepciones [...] A veces el ojo y el cerebro llegan a conclusiones erróneas y entonces sufrimos alucinaciones e ilusiones» (Richard L. Gregory).³²

En cada individuo, los órganos sensoriales lo presencian todo: ven, oyen, palpan, huelen y paladean, pero sólo han sido instruidos instintivamente, para percibir y memorizar en la mente, cierta parte de este vasto espectáculo que supone constantemente la realidad material cotidiana. «La percepción y el pensamiento no son independientes, "veo lo que deseo ver" no es una frase pueril, sino la expresión de una realidad» (*ibidem*).³²

A menudo, en el decurso de este proceso de acomodación de las sensaciones, que la percepción implica, antes de percibir un sonido, sabor, olor, tacto o imagen definido y terminal, vamos creyendo oír, saborear, oler, tocar y ver otras cosas que van mudándose en una continua metamorfosis, hasta alcanzar su significativa coherencia. Un cierto objeto en la distancia o en la media luz nos sugiere algo ilusorio o fantástico, hasta tanto no se nos ha revelado claramente.

Estos residuos desestimados no se desvanecen, han existido y como tales, hallarán también un camino para penetrar, inadvertidos en el cosmos mental que los descartó. El sistema de percepción tiene resquicios por los que se asimila, a un nivel no consciente, aquello que no se ha retenido reflexivamente. Porque incluso lo desestimado, ha precisado, para ser descartado, de una fugaz, brevísima, pero obligada captación valorativa y, de alguna manera, aun sin llegar a ser «percibido significativamente», ha sido «objetivamente sentido».

Así, estas propuestas residuales que han sido descartadas por inadecuadas significativamente —al igual que los conocimientos desaprendidos— han existido, aunque efímeramente, y seguirán flotando ingravidos y libres, incontrolables y disponibles, en esa orla de la no conciencia, que en alguna parte de nuestras mentes poseemos. Unos sin coherencia, en espera de un significado, otros con significados, pero en lo que pudiera ser una eterna espera, forman un mundo imaginario, ignorado e inaccesible a la razón, pero dispuesto a las incitaciones afectivas. Son esa *memoria involuntaria* que Proust descubre y describe así: «Pues la memoria, en vez de un ejemplar duplicado, siempre presente a nuestros ojos, de los diversos

hechos de nuestra vida, es más bien una nada de la que por instantes una similitud actual nos permite sacar, resucitados, recuerdos muertos; pero además hay mil pequeños hechos que jamás cayeron en esta virtualidad de la memoria, y que seguirán para siempre incontrolados por nosotros.»³³

Como entes libres y disponibles, estos residuos incongruentes, o significados postergados, aparcados en lo más hondo de nosotros mismos, no tienen capacidad para estructurarse entre sí, pero pueden contribuir decisivamente en el discurso creativo, en esos momentos en que el ser pensante que es el Hombre baja su guardia y deja de razonar, relajando la constricción que la reflexión exige e inflige a sus circuitos mentales. Ese estado de «vasodilatación racional» permite a esas partículas sin sentido salir de las profundidades y llegar a sugerir, susurrar mágicamente, lo inductible, lo desconocido, lo impensable, mostrando al Hombre una nueva dimensión de su humanidad, imponiendo su súbita pertinencia.

Una obra creativa es siempre una elaborada síntesis entre lo que retenemos razonadamente de nuestro análisis de la realidad y lo que nos es sugerido intuitivamente en el decurso de este mismo proceso analítico. Así, hallamos siempre en la innovación algunos rasgos conocidos, provenientes del análisis reflexivo de la realidad —y que serán el eslabón que permitirá que esa innovación se acople a esa misma realidad de la que se desmarca— y otros rasgos inéditos aportados fortuitamente por la inspiración, que serán el factor por el que esta innovación se distanciará de esa realidad admitida y avanzará hacia otra hipotética realidad. De hecho, cuanto más absurda la

sugerencia, más capacidad sugerente encierra, si bien más distante también de un aprovechamiento literal. Las esporas innovadoras han de ser extraídas y transmutadas en otras maneras. Parece como si estos entes de impertinencia, hayan de ser los genes más activos de la propia inspiración. De esa inspiración que muchos ensayistas, incluso científicos, no dudan en mencionar para denominar de alguna manera ese *hiatus* inexplicable que toda obra innovadora encierra, pero que nadie sabe cómo explicar. Ese «mero acaso» que contiene la definición que del término *inventar* da la Real Academia: «hallar o descubrir, a fuerza de ingenio y meditación, o por mero acaso, una cosa nueva o no conocida».

— Veamos pues como el acto creativo, para realizarse en plenitud de recursos, necesita de:

- a) una información verbalizable y mensurable, externa al propio espacio mental, que se cosecha mediante una indagación sistemática y orientada específicamente en función del objetivo creativo que se persigue
- b) unos conocimientos memorizados en el archivo mental y que se insertan en el discurso creativo, tanto por su exacta adecuación al caso como por simple analogía, es decir, por sollicitación voluntaria o por reflejo connotado
- c) unos conocimientos desaprendidos que, si bien un día fueron percibidos y asumidos conscientemente, han sido luego olvidados, pero que bajo una determinada estimulación afectiva pueden aflorar de nuevo, con más o menos acuidad

- d) unas impresiones ignoradas, residuos sin coherencia del proceso de percepción que, en los momentos de éxtasis imaginativo, llegan a iluminar la mente con el destello fugaz de su oportuna incongruencia.

Constatemos como, de todo este inmenso caudal de saber y sabiduría que albergamos, sólo los dos primeros niveles son manejables por la razón como herramientas; como, además, todos ellos proceden, directa o remotamente, del condicionamiento ambiental que nos rodea; y finalmente, como nuestra mente lo acoge todo aunque lo retenga en muy distintos estratos, de muy distinta consistencia y acceso racional.

Todos los conocimientos que poseemos en nuestro espacio mental consciente, los hemos aprendido del medio en que vivimos y todos los sentimientos que nos habitan en ese mismo espacio mental —pero en la esfera de la no conciencia— también los hemos «aprehendido», sin saberlo, en ese mismo entorno. El factor hereditario podrá haber influido al dotar a cada individuo de un temperamento singular que le hará percibir y asumir la realidad que le rodea —su entorno natural y humano— de una manera a su vez peculiar. Salvo este factor y los instintos que heredamos también por nuestro genotipo, todo lo que nos habita lo hemos sorbido poco a poco de nuestro contexto y así todo el material que se compulsa en un proceso creativo proviene de lo que cada cual ha ido asimilando de su convivencia en un determinado contexto, reciente o lejano. Todo lo que podemos imaginar en nuestro espacio mental proviene siempre de ese material externo que hemos captado, o simplemente visionado, y que en alguna manera sabremos combinar, amalgamar, trastocar o refundir, hasta formularlo en una nueva coherencia configurativa.

Así, el Hombre, a lo largo de su vida, se sorprende de hallar en sí mismo estos ignorados recursos de fantasía innovadora.

Como todo lo que se refiere en alguna forma a nuestro espacio mental, desde la propia psicología como terapia hasta una teoría sobre la psicología de la creatividad, cualquier «explicación» será siempre tentativa e hipotética, aunque también sugestiva y controvertida. El profesor Pierre Debray-Ritzen, psicólogo y escritor, ha estudiado como pocos autores y a lo largo de varios libros el fenómeno de la creatividad en su vertiente más específica de la creación artística. En su libro *Psychologie de la création* utiliza un preciso lenguaje científico para hacer un detallado repaso del esquema cerebral y de los cinco sentidos humanos: analiza su aspecto fisiológico destacando los distintos niveles de perfección y sutileza de cada uno, según su más reciente incorporación al equipo sensorial a lo largo de la evolución biológica, así como ese papel esencial que el «teclado de los sentidos» tiene en el fenómeno creativo al recoger desde la periferia de nuestro ser las incitaciones del entorno. Tras esta fascinante introducción neurofisiológica, explica las motivaciones y las fuentes profundas de la creatividad o del fenómeno creativo; y entonces debe recurrir al lenguaje lírico de la metáfora y sus referencias las encuentra en las iluminadas intuiciones de autores literarios, poetas y filósofos. «Así, toda una física sensorial transmite mensajes hasta los centros nerviosos y rige la conducta global de nuestro ser. Sin embargo, ocurre que abre también las puertas íntimas de nuestra afectividad con llaves mágicas, sin referencia racional, sin avisar [...] también apasionante es el impulso del deseo creador que finalmente se pone en marcha, con un vigor superior a lo que puede desencadenar la percepción pura. Con la di-

mensión suplementaria del tiempo, la "percepción recuerdo" —aún envainada de su capullo misterioso y sin embargo "deslumbrante y distinta"— viene a rozarle y decirle "préndeme cuando paso, si tienes fuerza para hacerlo, e intenta resolver el enigma de felicidad que te propongo".» Más adelante añade: «Algo ha sido detectado, algo ha de ser identificado, algo que se desplaza quiere ser elevado, algo que habría descendido a una gran profundidad [...] Una luz se ha encendido en nosotros que nos señala el retorno de un "algo ya vivido". Un vigia desconocido estaba alerta, ahora, una llamada ha sido lanzada. Y a partir de entonces, se hace un recuento, en el zurrón de la memoria, se hurga en el campo inmenso del *cortex* con el fin de reencontrar el circuito preexistente, abandonado como vía muerta invadida por las hierbas, pero siempre soporta circunstancial presto a renacer.»

Así, para captar ese «regalo de los dioses», el hombre deja flotar su mente, desplegando su imaginación como una inmensa red que rastrea ese infinito cosmos de lo posible. Idear es como un soñar desvelado. Hay momentos de cierto estado de no conciencia, en que la mente flota en las fronteras de la abstracción, en los que alcanzamos el apogeo de nuestra lucidez imaginativa, videntes de un enfoque global, distinto y coherente casi extrasensorial, de las ideas. Diáfanas y fugaces visiones que surgen en la mente sin ser formalmente requeridas. Parecen tan obvias y naturales que creemos poder retenerlas siempre, cuando, a la menor distracción, se han desvanecido. Como una gran pantalla que cuando se apaga, deja una profunda oscuridad en la que nos sentimos de pronto ciegos y, a tientas, intentamos retener aquella visión. Únicamente reencontramos restos inconexos, residuos que ya nada significan y ya nada nos recuer-

dan. Sólo pudieran apresarse en la memoria, intactas, grabadas literalmente, para un posterior estudio, en que leeremos, en esas fugaces imágenes transferidas, el destino de algo que quizá llegue a ser.

El trance creativo no se limita a ser un ejercicio lúdico o hedonista, sino que tiene por finalidad alcanzar aquel predeterminado objetivo que lo motivó. Esta meta se irá logrando por sucesivas y múltiples aproximaciones, hasta que la propuesta sometida a nuestra consideración íntima se confunda con ese objetivo: hallando la solución evidenciamos la intención generadora. Estas «aproximaciones tentativas» son el resultado de un tenaz y avasallador proceso de tanteo. Imaginamos propuestas que fingen soluciones; simulacros que se esbozan en torno a aquellos conatos de ideas que la inspiración nos va sugiriendo, echando mano a analogías extrañas y extrapolaciones fantásticas; de todo lo que *sabemos, hemos visto, estamos viendo o creemos ver*. Todo puede ser sugerente. Es un abandono irracional hacia lo más insólito e impensable, dejando invadir nuestra mente por las sinrazones, lo incongruente, disparatado. Sin prejuicios ni respetos, se adoptan por principio todas las sugerencias para luego intentar acomodarlas a las exigencias del objetivo, tratando de encajar incluso lo más «impertinente». Todo es válido como materia prima para estas soluciones fingidas. La estratagema consiste precisamente en partir de otra realidad distinta de la aceptada para hallar una nueva realidad. Las sugerencias iniciales son profundamente malaxadas y trastocadas para intentar amoldarlas a las exigencias del objetivo perseguido. Cualquier idea prima será deformada, contraída, ampliada, reducida, fraccionada, injertada o adicionada con otra. El punto de partida es ya irreconocible.

VI

Bajo esta constante presión sugerente se ordenan ciertos datos en una particular manera, se enhebran conceptos dispersos y van relacionándose así, según ciertas afinidades y congruencias, hasta adquirir, por sí solos, la consistencia suficiente para definir una idea. En el momento en que se concibe, surge del magma latente de nuestro saber incógnito, la coherente y avasalladora fuerza de la idea que, desde aquel momento, adquiere entidad propia e independiente.

Las ideas creativas provienen de un verdadero «estado creativo». La capacidad de producir ideas ha de ser prolija, hay que movilizar muchas que a su vez desencadenan otras y así crear un vasto «caldo de cultivo» del que irán sobresaliendo, naturalmente, aquellas que mayor fuerza y aptitud posean. En este tanteo, existe un proceso de selección previa y, si bien no puede decirse que la idea que finalmente se abre camino entre las demás sea *absolutamente* la mejor, sí lo es *relativamente* de entre las que se han barajado en ese particular momento creativo.

Esa idea generatriz caracterizará aquello que

va a crearse con ella. Marcará con sus exigencias la pauta de todo el desarrollo subsiguiente. En toda creación existe una idea generatriz que, a modo de eje, hará girar alrededor suyo toda la conformación morfológica. Ella encierra la validez de lo que luego habrá de ser la obra resultante. Cada idea está formada por *conceptos básicos* que forman el «código genético» que regirá la configuración de lo que con él se haga. Esta concretización formal habrá de adaptarse a las exigencias generales de la aptitud y de la coherencia, pero ningún cambio formal debe alterar las características básicas de ese «código genético». Si así fuera, éste quedaría descalificado por inadecuado, y otra idea generatriz habría de ser hallada. Sólo se abandona, pues, una idea generatriz cuando la práctica demuestra que es inviable. —

En ese decurso «ideativo» las ideas captadas por el *pensar intuitivo* son enjuiciadas instantáneamente por la *razón* que, de esta manera, interviene en esta etapa inicial del devaneo creativo. Intuición y razón se hallan aquí en una perfecta ósmosis. Cada propuesta de solución figurada es calibrada en relación al objetivo perseguido. Esta valoración racional de las ideas intuitas es tan rápida y constante que cabría decir que la propia pulsión creativa «late» al ritmo de este vaivén entre intuición y razón. Toda la capacidad reflexiva se concentra en discernir en qué manera puede lo *incongruente* sugerir una *nueva congruencia*. La razón observa y vigila atenta estas sucesivas metamorfosis por las que van pasando las sugerencias y va descartando aquellas que, a pesar de las transmuciones que han sufrido en ese proceso, no llegan a aportar alguna propuesta innovadora en línea con el fin propuesto. En cambio, en un determinado momento, de todo aquel magma embarullado y mutante lleno de conatos de ideas, de esbozos de conceptos, de

figuraciones parciales, aflora una propuesta pertinente e integradora que supera con éxito esa criba evaluativa y satisface las exigencias de esa «congruencia insólita» que perseguíamos. Se detienen entonces las imágenes, se interrumpe la mutación imaginativa y se retiene en toda su amplitud «la» idea hallada, que ya no es un simulacro a modo de solución, sino «la» propia solución lograda. Se ha producido el acto creativo.

Como resultado de estas constantes evaluaciones la idea generatriz evoluciona en una continua metamorfosis. Una configuración posible emerge de la crisálida de una forma abandonada. «La forma es sólo una instantánea tomada de una transición» (Henri Bergson).²⁷ El recorrido creativo es un continuo proceso de elección entre las varias alternativas que nos suministra la imaginación —«decidir» es siempre «elegir»— hasta que culmina, en el *acto creativo*, una propuesta concreta definitiva que satisface las premisas informulables de lo que intuíamos.

Esta idea terminal, que pone punto final a la fase creativa, no es planteada de manera global. Va construyéndose sumando sucesivas y complementarias soluciones parciales que, además de resolver específicamente una parte del problema creativo, tienen también la facultad de concatenarse de forma coherente entre sí. En el acto creativo alterna una visión global y una parcial del problema planteado. Cada parcela extraída del conjunto se torna un «todo» que, a su vez podemos fraccionar, hasta llegar así, a la más profunda intimidad del problema. De esta manera, ahondamos en lo particular y detallado, siempre en vista de una apreciación global del conjunto.

Una vez fraguada la idea generatriz ya no se plantean, normalmente, enmiendas a la totalidad. Podemos adoptar cierta rectificación parcial cuando adivinamos que perfeccionará las prestaciones previstas en la idea generatriz. Al elegir cierta vía entre muchas otras, tenemos la impresión de estar abandonando muchas posibilidades incógnitas. Sin embargo, no siempre es un abandono definitivo, puesto que a ellas retornaremos si encontramos dificultades insoslayables en la vía elegida. Cuando el recorrido escogido se hace impracticable, tenemos siempre la posibilidad de retornar a la última bifurcación opcional y proseguir en otra dirección. Sólo quedan definitivamente atrás, sin prosperar, cuando la vía elegida nos conduce naturalmente hacia una solución que ratifica lo que intuíamos y satisface lo que requeríamos.

Analizando el decurso que sigue el acto creativo, vemos como podría esquematizarse como un vasto laberinto que se traza a medida que discurre el proceso creativo. Cada acto creativo deja así la huella de un itinerario que le es propio y que, tras un zigzag más o menos laborioso, desemboca en una propuesta terminal.

Esta imaginaria andadura que se recorre hasta alcanzar la culminación creativa, puede iniciarse por una infinidad de accesos: tantos como peculiares maneras existan de enfocar el problema creativo, depende del ángulo de incidencia que cada cual adopte al afrontarlo. Sin embargo, no todos los accesos conducen hacia una solución. Algunos trayectos, incluso muy elaborados, y que parecen próximos a alcanzar una solución, son sólo abigarrados y engañosos *cul de sac*. Es también posible coincidir en una misma solución conceptual aun habiendo seguido un decurso creativo distinto. El enfoque de partida

puede hacer variar el grado de dificultad del recorrido —los meandros serán más o menos frecuentes e intrincados—, pero unas rectificaciones oportunas permiten reorientar el camino y desembocar en una propuesta creativa que contenga la idea generatriz que la ha impulsado.

A partir de entonces, todo se verá afectado por esa propuesta. La razón toma las riendas del proceso que desarrolla, en detalle, el contenido de esa idea; para hacerla florecer hasta los límites de sus posibilidades. Habrán aún momentos en los que será preciso recurrir a la inspiración para negociar soluciones puntuales, pero el concepto generador está captado y la solución proyectual definitiva hallará en la idea generatriz las respuestas y las pautas necesarias para completarse. «Las soluciones últimas a los procesos son racionales, el proceso para encontrarlas no lo es» (William J. J. Gordon).³¹

En el momento en que optamos por una determinada idea generatriz, el trance creativo se detiene, la imaginación —que hasta entonces se había mantenido abierta a todo lo sugerente, inconstante en sus querencias, dispuesta a ceder ante la menor sollicitación— súbitamente se polariza en esa particular idea y rehúye cualquier nueva estimulación creativa que no esté en línea con la esencia conceptual de esa precisa idea. Al elegir cierta idea generatriz se decide ya un determinado camino que sólo podrá conducirnos a unas muy determinadas soluciones. «El arte es la idea de la obra, la idea que existe sin materia» (Aristóteles). Al igual que los genes, esta idea encierra, en ciernes, en su aún difusa naturaleza, todo el carácter y la forma de lo que, tras una gestación proyectual, se consolidará en algo tangible y mensurable.

Es interesante recalcar que, así como veíamos —al hablar de la evolución de las obras del hombre— cómo este mundo artificial de lo antropógeno seguía unas pautas evolutivas equivalentes a las de la *biogénesis* de lo orgánico, ahora —al describir el decurso creativo que el hombre recorre al idear cada una de

esas «cosas» que conforman su entorno artificial— detectamos nuevamente esa similitud, comparable, esta vez, a la *ontogénesis* de los seres orgánicos: ontogénesis que, en lo antropógeno, se origina en el concepto nodular de la idea y se culmina en el completo desarrollo de la «cosa» acabada.

Después de la intensa fase de captación creativa en que ha quedado definido *in mente* un determinado concepto innovador, es pues necesario plasmarlo en forma tangible, para que nuestra percepción sensorial permita a nuestro entendimiento ratificar ponderadamente la forma material y las prestaciones que hasta entonces sólo imaginábamos.

El desarrollo proyectual que entonces se inicia consiste en hacer concreto el concepto abstracto imaginado, trazando un retrato cada vez más riguroso y exacto de lo aún inexistente, haciendo emerger detalles inexplorados, ocultos en los difuminados de esa visión global intuitiva que es la idea. La finalidad de este desarrollo proyectual es hacer visibles, en imágenes perceptibles, esos inmateriales conceptos ideados para poder así efectuar las distintas verificaciones que exige su progresión hacia una realidad material. Esta verificación se efectúa en varias fases, cada una enjuiciando y valorando aspectos distintos de la idea global, aunque los métodos sean siempre más o menos especulativos. En efecto, para poder valorar razonadamente una idea, hay que poder visualizarla en lo que sería su propia realidad sensible y, en cambio, el «modelo» al que podremos referirnos para este enjuiciamiento, será siempre en esta fase, una simple aproximación a la realidad y no la realidad misma, a la que sólo accederá esta idea precisamente si supera con éxito estas distintas pruebas preliminares. Estas distintas comprobaciones exigen una

visualización de la idea lo más exacta y tangible que sea posible; pero a su vez, de rápida y fácil plasmación, puesto que el propio desarrollo proyectual precisa de agilidad y diversidad en su búsqueda de las necesarias adaptaciones/adecuaciones prácticas del objetivo definido por la idea. Para ello, el creativo dispone de distintos recursos, para distintos momentos del proceso, que le permiten visualizar en *cosa* concreta y, a veces corpórea, el concepto abstracto e impalpable que encierra la idea.

Las *cosas* son uno de los medios de expresión de las ideas y estas ideas, como entes abstractos, dan el contenido y significación a las *cosas*, de las que son, en cierta manera, el «alma». La materia tangible en que se fragua una idea, no es más que una sustancia impenetrable en la que ésta se «proyecta» y «expresa».

Es necesario, ante todo, saber si ese concepto ideado confirma, en la pseudo práctica —que pueden ser las valoraciones experimentales— su capacidad para estructurarse coherentemente en un conjunto material factible. La factibilidad de una idea se evidencia en el momento en que podemos representarla en forma tangible/visible. Las incompatibilidades entre elementos del conjunto se manifiestan entonces por sí mismas y pueden ser de tal magnitud que lleguen a descalificar totalmente a la idea generatriz. Muchas veces, estas dificultades de «convivencia» entre componentes se resuelven mediante una rectificación de la idea que se amoldará así, en lo secundario, a las exigencias de la factibilidad. A menudo, también esta etapa proyectual sugiere mejoras sensibles en la propia idea generatriz que con ello adquiere una

nueva dimensión inesperada. Así, aun cuando la ideación dirige el desarrollo, éste a su vez puede también fecundar las ideas, en un proceso de mutua fertilización.

Las propuestas que la inspiración somete a la mente han de ser analizadas y valoradas a nivel reflexivo. Es evidente que la manera más certera y fácil de enjuiciar una propuesta consiste en evaluar sus cualidades y deficiencias, en la propia realidad tangible de su realización corpórea, bien sea mediante una fiel simulación experimental, bien en la más veraz puesta en práctica real. Nada sustituye a la cosa hecha. «Ya no tenían que tramar y que imaginar; dentro de unas horas alcanzaría la simplicidad de los hechos» (Jorge Luis Borges).³⁴ Todo, desde los esquemas, bocetos, perspectivas, planos, maquetas, prototipos, intenta acercarnos a esta realidad palpable.

Pero, previo a que pueda existir cualquier «representación» visible de alguna estructuración potencial de una idea, se ha producido ya una visualización mental de esa configuración compositiva que expresamos de una manera tangible. De nuevo utilizamos para ello la capacidad de nuestro espacio imaginario, sometiendo en este caso, el concepto de la idea a las inflexibles exigencias de su estructuración material. Podemos así plantear previamente múltiples propuestas tentativas, de las que sólo retendremos para una plasmación gráfica, aquellas que hayan superado una primera prueba selectiva de aptitud en nuestro espacio mental. Este medio de estructuración imaginaria permite construir y examinar infinidad de propuestas, algunas difusas, otras diáfanas, que pueden encerrar supuestos válidos o sólo falaces promesas. En la «pantalla» de nuestra mente se van proyectando —en las dos acepciones del verbo proyectar— visiones fu-

gaces y mutantes hasta que estas fluctuantes imágenes definan y describan una figuración estructural en la que intuimos aquellas cualidades que estábamos esperando —incluso, a veces, descubrimos algo que supera lo que perseguíamos—. Cuando en el curso de esta constante mutación a la que se someten las propuestas imaginarias —en que todo se dibuja, se borra y se reconstruye de un modo distinto en un instante— entrevemos una propuesta que se identifica y cumple las promesas de la idea, la retenemos y acometemos su representación gráfica. El hecho de poder operar esta transferencia de lo imaginado a lo gráfico, ya es una primera comprobación que verifica la fiabilidad de la solución propuesta. La mayor concreción y rigor de lo gráfico, revela las lagunas que esconde la hipótesis de una imagen pensada.

Este relato gráfico de la idea habrá de dar cuenta de esa idea —pura noción mental— por medio del lenguaje gráfico y lo hará describiendo la configuración material que la idea contempla cuando esta configuración es aún intangible. O sea, que el lenguaje gráfico describirá cómo es algo que aún no existe, explicará la fisionomía adulta que tendrá aquello que está todavía en el limbo. Este relato no puede llegar a dar cuenta de la *cosa* imaginada en una descripción en *continuum*, siempre existirán lagunas informativas, sólo facilitará unos puntos básicos de referencia que el receptor habrá de unir entre sí, reconstruyendo mentalmente la totalidad de la *cosa* imaginada.

Un plano limita a cuatro o seis ángulos de visión de una determinada *cosa*. Incluso un detallado mapa topográfico sólo puede ofrecer ciertas cotas, la mente imagina la configuración de los espacios en

blanco: lee entre líneas. Estas representaciones gráficas, de foto-fija, que pueden llegar incluso a representar distintas fases de su comportamiento en el uso, nos permiten visionar el objeto bajo un determinado ángulo formal. La mente debe suplir con la imaginación todo lo que las dos dimensiones y la estaticidad del dibujo no muestran, es decir, el movimiento y el volumen. Este sistema permite la participación y apreciación de varios individuos en el proceso creativo. Puede así crearse un proceso de fertilización por el sinergismo de una labor de equipo. También este método, sin ser costoso ni lento, tiene la virtud de retener lo imaginado. Existe una persistencia de las ideas en el registro gráfico del papel que conserva los puntos de referencia de la secuencia creativa. Aunque es curioso observar cómo cualquier esbozo o plano gráfico, si se descontextualiza del momento de éxtasis creativo, suele perder gran parte de su interés, por cuanto sólo es un escueto resumen de todo lo que la mente visiona en ese momento. Cuántas veces un croquis reencontrado de algo que nos produjo un hondo placer, ya nada nos sugiere.

Todos los medios para representar la idea de una *cosa*, son sólo unos simulacros, una aproximación, pero no una auténtica presentación. La única presentación inequívoca de una idea técnica o plástica se produce cuando esa idea se transforma en la *cosa* material que se pretende sea. La realización finalista de una idea muestra, sin dudas, lo que ésta significa. En las cosas materiales, en las que la idea habrá de materializarse en una morfología tridimensional, existe la posibilidad de mostrarla, de antemano, con visos de plausible representatividad, en forma de maqueta o de prototipo. La maqueta simula, a escala natural o reducida, en casi todos sus detalles, lo que aquella idea habrá de ser cuando se

materialice definitivamente en *cosa*. Por tanto, emite una información que representa la idea sin dejar casi lugar a interpretaciones. Una forma informa mejor sobre otra forma: facilita un único mensaje global. Incluso una representación gráfica hiperrealista de un objeto imaginado no es más que una visión parcial del mismo que —por la obligada bidimensionalidad de lo gráfico— esconde más ángulos que los que muestra. Esta «imparcialidad» de la representación formal le confiere una fiabilidad única.

Así, además de evitar cualquier malentendido interpretativo sobre lo que representa, la maqueta inspira más confianza que cualquier otro lenguaje representativo. La apariencia más esquemática de un boceto sugiere que aquello que representa se halla aún a un nivel preliminar —y de hecho suele ser así— y por tanto lo que muestra no es definitivo. Este aspecto provisional de un boceto da a entender que aquello es aún susceptible de variación: sólo suscita una atención superficial, el examen más atento se reserva a la propuesta más definitiva. Y es que, en efecto, para materializar una idea, incluso a nivel de maqueta, se le exige una mayor definición y perfección. La representación en la maqueta, al ser más fiel, más idéntica a lo que habrá de ser su realidad, exige que no se haya omitido ningún detalle. No puede quedar ninguna zona difusa, todo ha de corresponder, con exactitud, a lo que quiere expresar la idea imaginada. Un simple bosquejo no facilita los datos suficientes para la configuración de una forma. La maqueta es algo muy concreto que ha de poseer una coherencia y estabilidad formal y conceptual. No pueden dejarse aquí aquellas lagunas que permite encubrir el relato verbal o los difuminados del dibujo. A mayor veracidad representativa de una idea, mayor y más detenido estudio necesita. La representación

formal que permite la maqueta es una garantía, no sólo de que su contenido se exprese con claridad, sino también que su aspecto de *cosa hecha* implica que la idea está efectivamente más acabada.

La materialización en *cosas* de las ideas técnicas o plásticas, además de ser su medio de expresión, también les confiere la consistencia material exigible para que pueden ejercer la acción o el efecto que la idea generatriz ha previsto. La materia es la sustancia en la que se plasman las ideas y les permite una integración y participación activa y efectiva en la cultura. La idea imaginada de un hacha sólo resulta válida como tal hacha real si al materializarla se verifica su adecuación al uso previsto.

Aún cuando en la fase de estructuración la idea se ha ido afinando hasta ser definible en todo detalle en una configuración concreta, es necesario comprobar si esta cosa estructurada y factible ofrece las prestaciones que se le suponían. Esta comprobación de la capacidad operativa es más difícil y especulativa. Aquella *cosa* que hemos imaginado y que hemos estructurado, cuando se realice materialmente, habrá de estar en contacto con el hombre. Esta comprobación trata de adivinar de antemano cuál será el comportamiento de esa futura *cosa* en ese contacto y asimismo, cuál será la conducta del hombre frente a

esa nueva *cosa*. Este contacto generará una relación operativa compleja y dinámica que no es posible descubrir en la estaticidad gráfica y/o volumétrica, de los materiales de representación facilitados por la anterior fase estructural.

La evaluación de la operatividad de una *cosa* en estudio difícilmente puede verificarse con la propia *cosa* real, que aún no existe. En la fase de desarrollo proyectual, han de poderse aportar a la estructura prevista todas las modificaciones que esta simulación operativa requiera, para así, en un nuevo *feed-back* ir ajustando y conciliando las exigencias del uso a las de la estructura, dentro del marco intuido por la idea.

Es necesaria una «pre-visión imaginaria» que permita pronosticar ciertos comportamientos o situaciones, y que se utiliza, tanto para «pre-ver» la actuación de una determinada pieza o dispositivo en las propias entrañas mecánicas de un artefacto —al que jamás se tendrá acceso por otro medio— como para visionar el presumible comportamiento global en su uso. Será éste un proceso, un chequeo, una prueba piloto realizada por la imaginación en que someteremos cierto «prototipo intangible» a toda una serie de pruebas en situaciones y circunstancias distintas. Tales prototipos, puramente teóricos, fingen una posible realidad y permiten revelar las exigencias, características y comportamientos de una determinada ordenación de dispositivos y de formas.

En nuestro espacio mental visionamos como en una secuencia filmada, situaciones imaginarias, normales o críticas, de un futuro artefacto. Nuestra mente facilita todo el material necesario para estas experiencias intangibles: datos, reacciones, contexto,

situaciones, usando para ello tanto de sus conocimientos aprendidos como de su conocimiento intuitivo.

La fiabilidad de este chequeo *in mente* depende por completo de las facultades y preparación de cada individuo. El acierto de este proceso previsor reposa en la capacidad de cada cual para:

- a) proyectar con nitidez y detalle la idea en su espacio mental
- b) visionar las secuencias de la cosa ideada en actividad
- c) imaginar la relación que esa cosa ideada tendrá con el usuario, en función de una casuística comparativa, y finalmente
- d) analizar con ponderada y ecuánime lógica, estas ideas, imágenes, acciones y usos especulativos.

El resultado de este proceso es, en consecuencia, «persona» e intransferible». Optamos por la alternativa que intuimos como la más adecuada, como aquella que ha «demostrado» ser la más apta en esa simulación premonitoria.

Este método de valoración no es más que la utilización, de un modo consciente y voluntario, de esa facultad premonitoria innata que el hombre posee para calibrar sus actos que, aunque parezcan espontáneos e intuitivos, son el resultado de este instantáneo proceso de cálculo previsor que utilizamos constantemente en nuestro diario existir. Supongamos, por ejemplo, que en un grupo de personas, una de ellas hace el ademán de lanzar algo al aire. La reacción que este gesto provocará en los demás individuos del grupo dependerá de este proceso de cálculo especulativo. La información visual que habrán percibido,

sumada a la que hayan deducido, les permitirá «ver», imaginativamente, lo que podría acontecer. Si, por ejemplo, un momento antes habían visto una piedra en la mano de quien luego hiciera el gesto, supondrá que lo lanzado será esa misma piedra y si estiman que el ángulo de lanzamiento es tal que la parábola que describirá lo puede hacer caer sobre el grupo, es más que probable que adopten una postura de auto-protección. Muy distinta sería la decisión adoptada si se hubiera tenido la certeza de que sólo era un papel lo que se lanzaba, o si la dirección del lanzamiento hubiera sido claramente otra.

Tomamos así decisiones en función de esa *simulación mental* en la que, en décimas de segundo, prefiguramos lo que puede ocurrir.

Entre paréntesis, quisiera subrayar que los equipos y programas CAD (Computer Aided Design) —primeros pasos de una naciente instrumentación tecnológica de la proyectación— vienen, precisamente, a substituir esta simulación que hacemos, de un modo íntimo en nuestro espacio mental, por una simulación visible en forma de secuencia cinética en la pantalla de un ordenador al que le han sido suministrados, previamente, todas las coordenadas, tanto de la propuesta sometida a comprobación, como los factores exógenos y circunstanciales que pueden incidir en el funcionamiento de esa propuesta. Aquí, nuevamente, la máquina copia al hombre, no ya en su morfología, sino en sus comportamientos mucho más íntimos.

En resumen vemos como los supuestos teóricos lanzados por la idea generatriz, que surgen de un sentir inspirado, son concretados, plasmados y luego comprobados haciendo uso de nuestro entendimiento

y de nuestros conocimientos. Este proceso de desarrollo proyectual al que se somete la idea tiene que:

- a) demostrar que esa idea generatriz propuesta es factible, es decir: que puede estructurarse y configurarse de acuerdo con el concepto prefigurado
- b) que esta posible configuración material posee la capacidad operativa necesaria para cumplir el objetivo previsto por la idea.

Sólo en la medida en que una idea es capaz de superar con éxito esta fase, germinando y floreciendo en plenitud, puede ésta llegar a materializarse e integrarse en la realidad tangible en donde podrá demostrar si cumple las promesas que pretendía aportar.

IX

Es posible, tal como hemos visto, detallar el recorrido cronológico e intentar separar los niveles intuitivos y racionales que entran en juego en el desarrollo de un proceso creativo:

- a) la influencia de una pertinente información relativa a las necesidades y deseos latentes
- b) la importancia de un conocimiento de la sociología y psicología del contexto, de los movimientos culturales favorecidos por cada situación socio-económico-tecnológica
- c) la necesidad de un banco de datos y de vivencias experimentales
- d) una precisa información sobre los medios de producción disponibles y sobre los últimos avances de la tecnología y los nuevos materiales utilizables.

Todo ello unido a la habilidad del oficiente para visionar *in mente* ideas consecuentes y expresarlas luego gráfica o volumétricamente; todo ello es esencial, pero por muy completo y complejo que ya parezca disponer de tanto *input* y de tantas habilida-

des, nada puede sin embargo explicar cómo surge la *chispa creativa*, ni garantizar que llegue a manifestarse. Este cúmulo de datos y saber, es necesario, pero no suficiente, para que pueda producirse el brote creativo. Cualquier creación no es la simple acumulación de coordenadas aritméticas, antropométricas o psicológicas, sino la sutil combinación de todo ello en una resultante coherente, pero no deductivas, resultante que todo lo asume y funde en una solución fluente y natural. Toda explicación de un proceso creativo llega fatalmente a esa fase inexplicable, ese momento mágico que sabemos sentir, pero no explicar. Así vemos cómo, para determinado problema y en base a unos mismos datos y conocimientos, existen diversas soluciones posibles y válidas, distintas entre sí tanto por su fondo como por su forma. De esas muchas ideas surgidas en el trance creativo, varias son las propuestas que, por valoración reflexiva, parece han de cumplir —cada cual a su manera— los requisitos finalistas del objetivo creativo. De entre todas ellas, la que retendremos como idea generatriz será aquella que, por estimación intuitiva, presentimos habrá de permitir una formalización más acorde con nuestra personal visión. La forma de decir algo es parte integrante del mensaje que esta formalización emite.

A veces, una solución difiere de otra por haber favorecido, de entre las varias prestaciones prioritarias, alguna en detrimento de otras. En efecto, existen múltiples órdenes de combinaciones internas de una misma idea; será en la manera en que se valore más cierta plausibilidad, que se subraye cierta coherencia, que se utilice tal «caligrafía formal», que la obra creada adquiere un determinado estilo, aquel que le transfiere la personalidad del individuo que la ha creado.

El proceso creativo se ve profundamente marcado por la peculiar personalidad de quien lo ejecuta. Esta personalidad —es decir: esa «diferencia individual que constituye a cada persona y la distingue de otra»²— se va forjando en cada individuo basada en el elemento congénito del temperamento, que le dota de unas determinadas aptitudes y capacidades primarias y que, en contacto con el medio ambiente, la irán perfilando. «La noción de personalidad tiene a la base de sí misma las nociones de temperamento y carácter [...] La personalidad es la suma de todas las disposiciones adquiridas en la ineludible relación del hombre con su circunstancia [...] El temperamento es la base o sustrato fisiológico que cada individuo hereda y sobre la cual se fundamenta el carácter [...] El ser humano nace con un potencial de adaptabilidad y de posibles adquisiciones que a lo largo de su vida irá desarrollando y realizando de acuerdo con la cultura en donde nazca y de acuerdo con la educación que haya recibido [...] Bien es cierto que tanto el carácter como la personalidad están condicionados por el temperamento y es imposible que cuanto éste no posea como potencial primario y desarrollable, pueda exigírsele al individuo. Este potencial primario está latente en el temperamento de cada ser humano y determinará desde su misma raíz, las adquisiciones futuras» (Abelardo Martínez Cruz).¹⁴

Esta personalidad se significará así por determinados conceptos básicos singulares, que definirán el estilo propio de cada individuo en cada uno de sus actos y sus obras. Manuel García Morente, en *Idea de una hispanidad*, define el estilo como «esa rúbrica de nuestro más íntimo y auténtico ser moral [...] la huella que sobre nuestro hacer real deja siempre el propósito ideal, el sesgo que a toda realidad imprime nuestro íntimo sistema de preferencias

absolutas [...] Esa huella indeleble es el estilo.»

Las premisas relacionadas con la función-útil, suelen poseer marcadas exigencias, pero su interpretación personal permite una suficiente libertad de expresión. Ciertas propuestas funcionales son más propicias a ciertos desarrollos formales. Además, no toda la superficie de la forma última de un artefacto está totalmente condicionada por las exigencias del uso. La función consiente, a menudo, zonas de libertad expresiva entre las de obligado cumplimiento.

Descartando ciertas soluciones, que pudieran también ser válidas, elegimos aquella que presentamos habrá de ofrecer una base estructural más favorable al desarrollo formal que estamos ya imaginando. Al elegir una solución operativa, tenemos *in mente*, de un modo más o menos consciente, la imagen final de lo que pretendemos configurar. Así, escogemos la solución que mejor propiciará aquello que estamos visionando en la imaginación y que, luego, dentro del marco trazado por las exigencias de la solución escogida, detallamos y acabamos, hasta completar la forma última y definitiva.

Así, la obra creada, además de reflejar tangiblemente la cultura de aquella sociedad que la promueve y acoge como elemento cultural informa también, con más precisión aún, sobre la personalidad de su autor. Este define su personal concepto de lo antropógeno y, por ínfima que sea la obra, describe una peculiar manera de interpretar el mundo. No debe reprocharse al creativo, por lo tanto, que sus obras sean el reflejo de sí mismo —que en ellas haya volición y expresión propias—, pues sólo así son auténticamente creativas y pueden contribuir eficazmente al desarrollo de la colectividad. «¿No es

el acto más colectivo del individuo el ser ante todo él mismo la verdadera expresión de sus determinismos? ¿No es ésta la única manera de añadir algo, por pequeño que sea, al tesoro humano, sobre todo si sus determinismos le impulsan a oponerse a aquellos que intenta imponerle la estructura social en la que vive?» (Henri Laborit).³

Otro factor personal importante es la capacidad que cada individuo posee, por su temperamento y formación, para abarcar determinados sectores del hacer creativo. Consciente de las consecuencias que la cosa creada puede generar en el contexto social al que está destinada: el hombre sólo debe acometer un acto creativo si tiene la certeza de poseer la capacidad necesaria para engendrar una solución válida. «Crear no es un juego un tanto frívolo. El creador se ha empeñado en una aventura pavorosa, cual es la de asumir él mismo, hasta el fin, los riesgos que arriesgan sus criaturas» (Jean Genet).³⁵ Un creativo responsable debe conocer sus propias limitaciones y rehuir aquellos temas que excedan a sus capacidades evitando que, por su ineptitud ante determinado problema, pueda prohiar una solución inadecuada. Al creativo hay que exigirle una *paternidad responsable*. Ante el alarmante crecimiento demográfico de las cosas, es preciso asegurarse que las *nuevas cosas* son efectivamente *nuevas alternativas* y no un simple cambio parcial o superficial. En cada acto creativo hay que ir en busca de una solución apta y óptima y no contentarse con una solución inepta o sólo suficiente. El logro de esta solución idónea sólo puede alcanzarse si el creativo en funciones comprende y aprehende el problema que se le plantea y si posee el nivel de conocimientos y habilidades suficiente para

poder resolverlo. Cuando crea, el hombre ha de dominar plenamente la situación si quiere llegar a controlarla para poder incidir eficazmente en ella. Un director de orquesta sólo puede dejar su impronta en una interpretación en la medida en que logra «domar» al conjunto orquestal, y esta «doma» sólo podrá lograrla poseyendo un profundo conocimiento de la obra y de las posibilidades de cada uno de los instrumentos. El creativo se halla plenamente capacitado para crear cuando domina plenamente el área operativa en que ha de ejercer. Ha de sentirse «a sus anchas» en esa particular área, sin zonas oscuras o lagunas: ha de haber captado todo el significado y todas las posibilidades que encierra.

Si bien este dominio de un área operativa es una condición indispensable para crear, también es cierto que esta aptitud varía según los individuos e, incluso, según va discurriendo su vida; cada acto creativo encierra unas experiencias que permiten ampliar progresivamente el *campo de aptitud creativa*. Dominamos ciertos temas tanto por nuestras innatas facultades como por nuestros conocimientos vivenciales y, conjuntamente, constituyen nuestros recursos creativos. Dominamos lo que conocemos y así, la amplitud y orientación de nuestras propias capacidades balizan a su vez ese *campo de aptitud creativa* que definí perfectamente el tipo y nivel de problemas creativos que cada cual tiene capacidad para resolver, y que son los únicos que puede acometer. Desde el *homo sapiens*, el hombre se ha sentido naturalmente atraído sólo por aquello que se sabía capaz de comprender; sobre lo que podía ejercer plenamente sus facultades creativas. También hoy ha de saber limitar su campo de aptitud creativa a aquello que efectivamente domina, respetando esa espontánea sincronía que enfatiza los objetivos con la

capacidad, de modo que sólo vemos como creativamente estimulante aquello para lo que estamos capacitados y con lo que sabremos desenvolvernos. //

tación de la *pequeña serie*, de producción menos automatizada, para posibilitar una mayor diversidad de productos alternativos que puedan variarse cuando lo aconsejen las necesidades sociales.

En estas nuevas condiciones, aquellos que asumen la responsabilidad de concebir el equipamiento objetual de una colectividad, podrán conocer plenamente al colectivo al que sirven. Inmerso en esa realidad social con la que conviven y de la que son parte, podrán entonces interpretarla, en directo, y crear aquellas cosas que ésta vaya anhelando y necesitando —a medida que sean presentidas— sin forzar un cambio que pudiera violentar su identidad colectiva. Sólo a esta escala es posible una contribución responsable del diseñador —porque el creativo ha de ser culturalmente autóctono— pues no es posible *crear para sin convivir con*, sin simpatizar profundamente con aquellos a quienes se pretende satisfacer. Sólo así una obra podrá tener —además de su indispensable utilidad— la capacidad de integrarse armoniosa y coherentemente en el contexto cultural y social que habrá de acogerla. No es posible crear a distancia. Sólo así será posible que el producto industrial responda plenamente, sin lagunas ni excesos, a las exigencias y a la sensibilidad de aquellos para quienes ha sido expresamente concebido. Sólo así, cuando el mundo industrial sea capaz de respetar al Hombre, en toda la riqueza de su diversidad, será posible reencontrar esa normal y necesaria *sincronía perdida* entre el Hombre y las cosas.

«El porvenir no es lo que va a ocurrir. Es lo que haremos. El verdadero futuro no es aquello que aún no existe. Está presente en el presente» (Roger Garaudy).⁸

VII. Notas

1. «Llamamos porvenir la sombra de si mismo que nuestro pasado proyecta ante nosotros.» *A l'ombre des jeunes filles en fleurs.*
2. *Diccionario de la Real Academia de Lengua Española.*
3. *L'Homme imaginaire.*
4. *El hombre está solo.*
5. *La arqueología prehistórica.*
6. *Cronología del hombre fósil.*
7. *El llibre del te.*
8. *Appel aux vivants.*
9. *Ergonomía. Factores humanos en Ingeniería y Diseño.*
10. «El hombre es lo que hace.» *Antimémoires.*
11. *El existencialismo es un humanismo.*
12. *El fenómeno humano.*
13. *L'Aventure de la vie.*
14. *Léxico de Antropología.*
15. *Inquietudes de un biólogo.*
16. *El mito de la máquina.*
17. *The Atlas of Early Man.*
18. *Ambiente humano e ideología.*
19. *Présence et immortalité.*
20. «Un verbo está ligado a la propia materia.»
21. *Pilote de guerre.*
22. *Philosophie zoologique.*
23. *Un amour de Swann.*
24. *Tao te king.*
25. *Il est encore temps de vivre.*
26. *Ambiente humano e ideología.*
27. *La evolución creadora.*

28. *Diccionario de Filosofía abreviado.*
29. *Ecrits 1956-1978: Dissolution et jaillissement.*
30. *Crítica de la razón pura.*
31. *Sinéctica: El desarrollo de la capacidad creadora.*
32. *Ojo y cerebro.*
33. *La Prisonnière.*
34. *Emma Zanz.*
35. *Diario del ladrón.*
36. Este grupo estaba compuesto por: Reyner Banham, Peter Brattinga, Gui Bonsieppe, Walter Bresseleers, Arthur Hald y Eliot Noyes.
37. «El signo significa, en cambio la forma se significa.»
La vida de las formas.
38. «La moda es aquello que pasa de moda.»
39. *Du mode et de l'existence des objets techniques.*
40. *Mauvaises pensées et autres.*
41. *Arte, lenguaje, etimología.*
42. *L'Avenir est notre affaire.*
43. *El origen de la Humanidad.*
44. *La Vie littéraire.*
45. «No busco, encuentro.»

VIII. Libros de referencia

- Albessard, Nestor
El origen de la Humanidad, Plaza & Janés, S. A. de Editores, Esplugues de Llobregat (Barcelona), 1969.
- Ardrey, Robert
El instinto de dominio en la vida animal y en los orígenes, Editorial Hispano-Europea, Barcelona, 1970.
- Benedict, Ruth
El hombre y la cultura, EDHASA, Barcelona, 1971.
- Bergson, Henri
La evolución creadora, Editorial Espasa-Calpe, S. A., Madrid, 1973.
- Bertaux, Pierre
Mutación de la Humanidad. Futuro y sentido de la Vida, Editorial Gredos, S. A., Madrid, 1969.
- Corominas, Joan
Breve diccionario etimológico de la lengua castellana, Editorial Gredos, S. A., Madrid, 1976.
- Charbonnier, Georges
Arte, lenguaje, etimología (entrevistas de Georges Charbonnier), Siglo XXI de México Editores, S. A., México, D.F., 1968.
- Davenport, William H.
Una sola cultura. La formación de tecnólogos-humanistas, Editorial Gustavo Gili, S. A., Barcelona, 1979.
- Debray-Ritzen, Pierre
Psychologie de la création, Albin Michel, Paris, 1979.

Demeuse, Pierre
10.000 ans d'aventure humaine, SODI, Bruselas, 1967.

Derry, T. K. / Trevor I., Williams
Historia de la Tecnología, 2 vols., Siglo XXI de España Editores, S. A., Madrid, 1977.

Dubos, René
El hombre en adaptación, Fondo de Cultura Económica, México, D.F., 1975.

Ferrater Mora, José
Diccionario de Filosofía abreviado, EDHASA, Barcelona, 1976.

Foucault, Michel
Las palabras y las cosas, Siglo XXI de España Editores, S. A., Madrid, 1974.

Garaudy, Roger
Appel aux vivants, Editions du Seuil, Paris, 1979.
Il est encore temps de vivre, Editions Stock, Paris, 1980.

García Morente, Manuel
Idea de una hispanidad, Editorial Espasa-Calpe, S. A., Madrid, 1958.

Gordon, William J. J.
Sinéctica: El desarrollo de la capacidad creadora, Herrero Hermanos Sucs, S. A., México, D.F., 1963.

Gregory, Richard L.
Ojo y cerebro. Psicología de la visión, Ediciones Guadarrama, S. A., Madrid, 1966.

Guillaume, Paul
La Psychologie de la forme, Flammarion, Paris, 1979.

Hawkes, Jaquetta
The Atlas of Early Man, Macmillan, Londres, 1980.

Huxley, Julian
El hombre está solo, EDHASA, Barcelona, 1968.

Kakuzo, Okakura
El libro del te, Altafulla Edicions, Barcelona, 1978.

Koenigswald, G. H. R. von
Los hombres prehistóricos, Ediciones Omega, S. A., Barcelona, 1967.

Laborit, Henri
L'Homme imaginant, Union Générale d'Éditions, Paris, 1975.

Laming-Emperaire, Annette
La arqueología prehistórica, Ediciones Martínez Roca, S. A., Barcelona, 1968.

Lévi-Strauss, Claude
Mitologías I. Lo crudo y lo cocido, Fondo de Cultura Económica, México, D.F., 1971.

Lilley, Samuel
Hombres, máquinas e historia, Editorial Artiach, Madrid, 1973.

Limoges, Camille
La Sélection naturelle, Presses Universitaires de France, Paris, 1970.

Maldonado, Tomás
Ambiente humano e ideología, Ediciones Nueva Visión, S.A.I.C., Buenos Aires, 1971.

Martínez Cruz, Abelardo
Léxico de Antropología, Editorial Laia, S. A., Barcelona, 1973.

McCormick, Ernest J.
Ergonomía. Factores humanos en Ingeniería y Diseño, Editorial Gustavo Gili, S. A., Barcelona, 1980.

Mumford, Lewis
El mito de la máquina, Emecé Editores, S. A., Buenos Aires, 1969.

Oakley, Kenneth P.
Cronología del hombre fósil, Editorial Labor, S. A., Barcelona, 1969.

Osborn, A. Frederick
L'Imagination constructive, Éditions Dunod, Paris, 1965.

Oshima, Nagisa
Écrits 1956-1978: Dissolution et jaillissement, Gallimard, Paris, 1980.

Roberts, J. M.
The Earliest Men and Women, Penguin Books, Londres, 1980.

Rostand, Jean
Inquietudes de un biólogo, Editorial Fontanella, S. A., Barcelona, 1969.

Rougemont, Denis de
L'Avenir est notre affaire, Éditions Stock, Paris, 1977.

Rubert de Ventós, Xavier
Utopías de la sensualidad y métodos del sentido, Editorial Anagrama, Barcelona, 1973.

Sartre, Jean-Paul
El existencialismo es un humanismo, Editorial Sur, Buenos Aires, 1973.

Simondon, Gilbert
Du mode d'existence des objets techniques, Aubier-Montaigne, Paris, 1969.

Teilhard de Chardin, Pierre
El fenómeno humano, Taurus Ediciones, S. A., Madrid, 1963 / *El fenomen humà*, Edicions 62, S. A., Barcelona, 1966.

Tocquet, Robert
L'Aventure de la vie, Encyclopédie Larousse, Paris, 1967.

Indice onomástico

- Albessard, Nestor, 86
Ardrey, Robert, 35
Aristóteles, 115, 144
Bergson, Henri, 112, 141
Borges, Jorge Luis, 147
Cocteau, Jean, 189
Corominas, Joan, 58
Darwin, Charles, 44
Debray-Ritzen, Pierre,
136
Défoë, Daniel, 86
Dubos, René, 231
Einstein, Albert, 127
Éluard, Paul, 107
Ferrater Mora, José, 110,
112
Focillon, Henri, 180
Foucault, Michel, 59
France, Anatole, 93
Freud, Sigmund, 94, 168
Garudy, Roger, 18, 99,
202, 230
García Morente, Manuel,
159
Genet, Jean, 161
Gordon, William J. J., 127,
130, 143
Greenough, W., 42
Gregory, Richard L., 131
Hawkes, Jacquetta, 40
Hugo, Victor, 171
Huxley, Julian, 10
Ionesco, Eugène, 105
Kakuzo, Okakura, 17
Kant, Immanuel, 113, 114
Kluckhohn, Clyde, 20
Laborit, Henri, 5, 71, 161;
194, 200
Lamarck, Jean-Baptiste
de Monet, Chevalier de,
68
Laming-Emperaire, An-
nette, 14
Lao-Tse, 95, 103
Lévi-Strauss, Claude, 63,
90, 231
MacClean, Paul D., 81
Machado, Antonio, 73
Maldonado, Tomás, 40,
105