

Arte y autopistas

Frankenstein o Beethoven

José Luis Rodríguez García

No se trata de enfrentar dos tipos diferentes de creatividad, sino, más directa y modestamente, llamar la atención sobre la distancia esencial entre una y otra, entre la creatividad científica y la creatividad artística.



Oscar Batges

Plantearnos la disyuntiva creatividad científica-creatividad artística no parece ser un problema baladí. Mucho menos ahora cuando las complicaciones computacionales son capaces de llevar a cabo prodigiosos cálculos matemáticos, librar aguerridas batallas ajedrecísticas e, incluso, cuando se juega con la posibilidad de que las máquinas sean capaces de provocar sentimientos y ser capaces de amar, envidiar y odiar. No descubro nada nuevo si aventuro que el imaginario colectivo ha llegado a asumir, no sé si con delicia o terror, esta circunstancia, máxime después de la inaudita aceptación de delirios cinematográficos como los de la saga de *La guerra de las galaxias* o *Blade Runner*.

“ Una cosa es soñar la máquina pensante y otra muy diferente hablar de la creatividad artística. ”

Esto quiere decir que las máquinas podrían crear. Y en este momento quiero introducir un doble juego —al que seguirán otros, si ustedes me lo permiten—. Porque una cuestión es la de soñar una máquina pensante y otra muy distinta la de hablar de creatividad artística. *Soñar una máquina pensante* es, en verdad, una vieja ensoñación humana. Recuerden ustedes el célebre juego sobre el jugador de ajedrez de Maetzdel que inmortalizara Edgar A. Poe o, en fin, la variedad casi infinita de artilugios mecánicos que parecen pensar como nosotros mismos.

Pero ni que decir tiene que el momento apoteósico del empeño puede datarse a comienzos del XIX. Novelísticamente, en el horizonte de lo que conocemos como novela gótica, quiero recordarles una historia sumamente conocida. Me refiero a ese legendario entre los Shelley, Lord Byron y el

médico John Polidori. Sabemos que entonces se hizo la apuesta más descabellada que imaginarse pueda: cada uno debería escribir una historia de terror en un plazo inusualmente breve. Tan sólo el doctor Polidori cumplió lo pactado, pero la jovencísima Mary Shelley comenzó a darle vueltas a la historia que habría de convertirse en 1817 en la más prodigiosa historia sobre una máquina pensante, doliente y malévolamente humana. Es la historia de la criatura del doctor Frankenstein. Indico, para enmarcar la ruta que quiero cumplir, que no se trata de un delirio adolescente. Como ya he advertido, es un tema culturalmente muy asentado que está vinculado con el sueño de crear una máquina pensante... Es por entonces cuando, por ejemplo, Luigi Galvani y Erasmus Darwin polemizan sobre el poder de la electricidad para revivir cuerpos inertes o cuando el extravagante Andrew Crosse experimentaba con cadáveres y electricidad —en una operación sumamente pareja a la llevada a cabo por el científico novelado—. Y no voy a alargarme en cuestiones que ustedes conocen: la criatura de Frankenstein sufre, tiene remordimientos, y, en ese espeluznante capítulo 24, afronta la muerte-suicidio, según queda recogido en el diario de Robert Walton. ¿Qué se nos quiere decir, o qué quiero decir por mi parte? Acaso un poco alejado del asunto que nos ocupa querría señalar que, en efecto, *podría pensarse* una máquina pensante que *creara* como cualquiera de nosotros. Esto es, la creatividad no parece ser un efecto especial de nuestro ámbito humano. Puede asustarnos o sorprendernos, pero la máquina piensa y la creatividad no parece ser una cualidad específica del *homo sapiens-homo faber*.

Les adelantaba hace un instante que una cosa es soñar la máquina pensante y otra muy diferente *hablar de la creatividad*

artística. No quiero referirme ahora a la creatividad de la máquina, de la computadora, del espécimen inmune a los avatares de la enfermedad, de sus secuelas, sino al aspecto creativo de la práctica científica. En este momento el recorrido es muy breve. Nadie duda que el científico es un creador: lo fue Copérnico al imaginarse la conveniencia heliocéntrica y lo fueron los físicos que establecieron la indeterminación de las estructuras de lo real a partir de indicios leves o de sospechas.

Y ahora nos aproximamos al punto que quisiera someter a debate —si piensan ustedes que merece la pena...— ¿Sufre Frankenstein como nosotros? ¿Está su comportamiento condicionado por algo que podríamos denominar *humano*? ¿Son comparables los efectos de la creatividad científica y de la creatividad artística? Desde mi punto de vista, cuando equiparamos una y otra estamos haciendo un uso equívoco de la noción de *creatividad*. Para sustentar lo que digo, y no siendo posible abrir el debate sobre el sentido de lo que sea la creatividad, la bibliografía es inmensa y recoge estudios de teoría de la literatura, análisis químico-médicos, psicológicos... Así que voy a limitarme a señalar tres aspectos que, desde mi perspectiva, establecen una frontera muy nítida entre las creatividades científica y artística y que, a la postre, vendría a situar las aventuras de la criatura de Frankenstein en su justo lugar, es decir, como una pura y mera ensoñación literaria...

1. En primer lugar, en la creatividad artística —entiendo—, sus efectos dependen de la reelaboración permanente de los elementos que la tradición ha venido acuñando como propios de un espacio socio-cultural. Collingwood escribía, y no estaba desencaminado, que poco se había hecho de nuevo después de Platón,

entendiendo que, en fin, nuestra aventura se había traducido como comentarios interminables a las mismas cuestiones, pero siempre determinadas por la novedad de la temporalidad. La aceptación de esta *determinación* es lo que distancia las creatividades de las que estamos hablando: los efectos de la creatividad científica mantienen una historia aparte por así decirlo. Y esto no implica que estén más cerca o más lejos de la exactitud o como queramos denominarlo: pues, a la postre, el error y los espejismos son también parte de nuestra condición humana. Pero lo indudable es, por un lado, que la creatividad científica —de los científicos— puede tener muy poco que ver con los reales intereses del orden socio-cultural y que, por otra parte, sus resultados sólo se magnifican una vez que permiten comparación con el mundo de los efectos de la creatividad artística.

2. Quiero referirme a una segunda especificidad de la creatividad artística, alejada sustancialmente de la científica. Si no estoy muy equivocado, que todo es posible, la creatividad del científico y de la máquina pensante —si descreemos de la fábula frankensteniana— opera sobre una base procedimental que determina los procedimientos secuenciales, que impone un cierto rigor deductivo, que, en suma, desaconseja el juego rizomático. Dejemos a un lado la vivencia espectacular enloquecida realmente de Nikola Tesla que ha evocado breve y sutilmente Echenoz en *Relámpagos*. Pues bien, la creatividad artística *puede funcionar* de forma marcadamente diversa. No necesariamente, es cierto, puesto que hay textos, poéticos o ficcionales, que operan como operaciones matemáticas. Pero es indudable que las grandes aventuras de nuestra tradición son más amigas del juego y del artificio que de la

obediencia a la secuencialidad. Recordamos ese infinito calidoscopio que es la gran obra cervantina y que se asemeja antes bien a una rusa caja de muñecas que a un tren eléctrico: historia dentro de otra historia, que oculta otra aventura... hasta constituir, esto sí, un entramado que por su propia naturaleza podría haber merecido una tercera o cuarta parte. Y no me resisto a citar otros dos ejemplos —ciñéndome en exclusiva al marco literario—podríamos, claro está, aludir a óperas cinematográficas, de Lynch a Buñuel, o pictóricas o plásticas, de Brueghel a Pollock. Segunda referencia... Nadie ignora el carácter exhaustivo y volcánico de *Tristram Shandy* de Sterne. Esa novela primorosa y piramidal, interrumpida por la muerte del autor en 1768, es uno de los monumentos gloriosos de la extravagancia que alimenta la creatividad artística. Samuel Johnson afirmó, hablando de la novela del autor, que “nada extravagante puede perdurar”. La juiciosa apreciación de Johnson ha sido burlada por la historia: *Tristram Shandy* es una de las pirámides más agresoras de nuestra tradición. Su reflexión desde el comienzo uterino del protagonista esquiva, desde luego, toda comparación con la creatividad del científico y de la máquina-pensante. La creatividad artística se pone al servicio del desmán, del desorden, de lo impensable.

Pero quien rizó el rizo, y subrayo esta expresión tan usual entre nosotros, fue Cortázar en su *Rayuela*. Homenajeo en esta hora al novelista cosmopolita porque se conmemora precisamente los 50 años de la edición de la obra. Algunos de nosotros nos hemos sentido cortazianos a costa de sabernos sombra de Oliveira, dialogantes con Morelli, y, desde luego, paseantes por ese París extraño y disperso que está construido sobre el plano del

argentino —y no al revés...—
Perdonen que me exceda...
Porque todos saben lo que marca *Rayuela*. La imprevisión azarosa, la aparición angélica de un muchacho desorientado o la sombra prevista de un adolescente que habla con el suicidio como hablamos con nuestra mascota doméstica. Todo esto ocurre en *Rayuela*. Tenemos presente esto: su creatividad es imprevisible, de una azarosidad tan abierta que ninguna máquina podría tabularla. Tengan presente esto: *Rayuela* es un tablero de ajedrez infinito, podríamos decir de 64 documentos o escaques —en terminología técnica—, de 1000, esto no importa... Tal ingeniosa apertura es cierto que podría llevarla a cabo una máquina pensante o un científico. Me corrijo de inmediato... Porque la creatividad científica estaría en la obligación de desechar muchas de las variantes. Wittgenstein nos lo aconsejaría de inmediato porque, como sabemos, quien se sienta ante el tablero ni puede desobedecer las rígidas normas del juego ni, por supuesto, inventarse sobre la marcha, por así decirlo, incidencias novedosas. Y, por otro lado, la máquina pensante, nuestra criatura de Frankenstein, está fascinado por repetir las funciones de su creador... Así, ambas creatividades se alejan esencialmente.

3. Y quisiera, para orientarme a la finalización de los breves apuntes que les transmito, recoger una tercera observación. También es de carácter literario... Habrán oído valoraciones sobre ella porque, casualmente, celebramos estas semanas múltiples conmemoraciones del surrealismo. Bien, existen dos llamativas referencias surrealistas a lo que sea la creatividad artística. La primera de ellas está marcada por la hipérbole de la azarosidad que predica el pontífice Tzara y que convierte el poema en un objeto de

insuperable aleatoriedad. Ninguno de los valores del uso común, científico o artístico, queda en pie. La *obra de arte* es el resultado de una conjugación sin ley alguna, un extraño monstruo que resulta como es en la misma medida en que podría ser de otra manera sin que nada pudiera asombrarnos.

“ La obra de arte es el resultado de una conjugación sin ley alguna, un extraño monstruo que resulta como es en la misma medida en que podría ser de otra manera sin que nada pudiera asombrarnos. ”

Aquella recomendación recogida en uno de sus ocho manifiestos, según la cual un poema debiera ser el resultado de un periódico hecho trizas que, introducidas en una bolsa, van siendo sacadas para ordenarlas sobre el papel es el ejemplo más vehemente de la pretensión del poeta rumano-francés. Había llegado a París en la década de los veinte y su figura y su obra seducen a los surrealistas, que han comenzado a agruparse en torno a Breton. Pues bien, como es conocido, el procedimiento de creación del movimiento se asienta, y lo diré a sabiendas de que reduzco en exceso, sobre el método paranoico-crítico, inspirado en Lacan y Dalí, o producto de sus trabajos, y, sobre todo, en la capacidad delirante de la escritura automática. No hay nada más azaroso y aleatorio que el efecto de tales movimientos. Si nos centramos adecuadamente se comprenderá que toda la metodología del proceder científico y el resultado de su indudable creatividad no tienen nada que ver con la *creatividad* artística —lo que no quiere decir que no sea pensable una obra de arte marcada por la

cuidadosa aplicación de lo tecnológico...—.

Bien. Estas son algunas de las cuestiones que quería compartir con ustedes. Y no me resisto a finalizar sin advertir que no he tratado de enfrentar dos tipos diferentes de creatividad, sino, más directa y modestamente, llamar la atención sobre la distancia esencial entre una y otra, entre la creatividad científica y la creatividad artística.