

# Raw art, creatividad y error. El arte de los enfermos mentales

*Carlos González Tardón*

## Resumen

---

¿Qué es la creatividad?, ¿por qué somos creativos?, ¿qué tienen de especial los dibujos de los «enfermos mentales»? En este artículo presentaré las conclusiones a las que he llegado sobre la íntima relación de la creatividad con el error a partir de mi experiencia en investigaciones en Vida Artificial, Inteligencia Artificial y Robótica, en el trabajo con niños con alguna discapacidad o afectados por una psicopatología y en los proyectos de artes visuales en los cuales he participado.

Primero presento un breve repaso histórico de la influencia de los dibujos de las personas con una psicopatología, el raw art, en el mundo del arte, sobre todo a través de la figura de Jean Dubuffet que a partir de los años cuarenta lo popularizó como una expresión de «creatividad pura».

El segundo apartado trata el valor que la psicología ha dado a estas creaciones plásticas, especialmente desde el Arte Terapia, como expresión emocional y de los conflictos subyacentes de la personalidad.

Finalizaré con el modelo de explicación del acto creativo y su relación con el error.

*Palabras clave:* creatividad, error, raw art, art brut, Inteligencia Artificial, Vida Artificial, Robótica, Arte Terapia.

NOTA: Agradezco a Silvia Martín y Dionisio Cañas, por sus revisiones, búsqueda de bibliografía, consejos y apoyo durante todo el proceso de realización del artículo, a Gloria Fernández, por su revisión final y sus correcciones tanto de forma, como de fondo y a Purificación T. Corral, por la revisión última y sus consejos para hacer entendible este artículo.

---

## Abstract

---

What is creativity?, why are we creative?, why the paintings of «mentally ill» are special? In this article I will present my conclusions about the connection between Creativity and Error through my own experience in:

- 1) Artificial Life, Artificial Intelligence and Robotic
- 2) My works with children with disabilities or children affected by some psychopathologies
- 3) And my works in visuals arts.

Firstly, I will show a brief historical review about the influence from drawings created by the mentally ill in Modern Art; mostly through the explanation of «Pure Creativity Paintings» popularized by Jean Dubuffet.

Secondly, I study the value that psychology has given to these plastic creations, especially from the Art Therapy, like an emotional expression and underlying conflicts of personality.

I will finish with showing my model of creative act and its connection with the idea of error.

*Keywords:* Creativity, Error, Raw Art, Art Brut, Artificial intelligence, Artificial Life, Robotic, Art Therapy.

## 1. INTRODUCCIÓN

Con este artículo presento la síntesis de mis trabajos de campo de los últimos años. Investigaciones sobre vida artificial, inteligencia artificial, robótica, generación matemática de poesía, etc., mi trabajo con niños en el ámbito de la educación y el ocio y tiempo libre, sobre todo con aquellos que están afectados por alguna psicopatología o deficiencia, y mis participaciones en proyectos en artes visuales. La teoría de la creatividad que presento está muy influida por mi experiencia y por ello utilizo términos y ejemplos de los distintos campos antes referidos. Espero que esto no confunda al lector, sino que lo ayude a entender mejor lo que pretendo comunicar.

Comenzaré con una breve historia del raw art, el arte de las personas afectadas por una psicopatología, que en la literatura sobre arte denominan «enfermos mentales». Este movimiento es especialmente representativo de la teoría de la creatividad que presentaré y, además, es un tipo de expresión plástica que ha cautivado a los amantes del arte de distintas épocas; actualmente, está volviendo a ser una referencia dentro de los círculos artísticos.

Después haré un breve repaso de cuál ha sido el valor que ha dado la psicología a la expresión plástica, sobre todo a partir de la corriente terapéutica del Arte Terapia.

Una vez presentado el marco de referencia, explicaré la relación que tiene el error con la creatividad, con ejemplos y un ejercicio para que pueda comprobar la teoría usted mismo.

Finalizaré con una conclusión en la que intentaré conectar los distintos elementos presentados y que emerja la comprensión global del artículo.

## 2. HISTORIA DEL RAW ART

Cuando Jean Dubuffet (1901-1985), artista y propietario de una empresa de vinos, empezó a interesarse por la expresión plástica de los llamados «enfermos mentales», justo después de la Segunda Guerra Mundial, y comenzó a adquirir dibujos y cuadros en los sanatorios mentales de Suiza, no podía imaginar que estaba cambiando el arte del siglo XX al popularizar el art brut. Sin embargo, él intentaba sólo alejarse de las «artes culturales», como denominaría a la pintura institucionalizada en su obra más influyente: «Más vale arte bruto que artes culturales» (1949).

El art brut en la cultura americana se canalizó dentro del movimiento *outsiders*, es decir, «los fuera de sitio», que integraba los dibujos de niños, los artistas naïf y los cuadros de los enfermos mentales, el llamado raw art o arte cruda.

Fueron tan rompedores los cuadros que integraban la colección Dubuffet, que se crearon multitud de exposiciones, tanto en Europa como en Estados Unidos. Este tipo de obras llegaron a ser muy apreciadas, con lo que constituyeron una influencia fundamental en el arte pop posterior.

A partir de ese momento, se multiplicaron las exposiciones de cuadros realizados por enfermos mentales y niños, y se llegaron a fundar varios museos especializados en este tipo de arte en Europa y Estados Unidos. Ejemplos de ello son los situados en Holanda, Dublín y Suiza, en este último lugar se encuentra la colección Dubuffet actualmente.

## 3. EL USO DEL ARTE EN PSICOLOGÍA

El arte, en todas sus formas, se ha considerado un medio de comunicación desde la prehistoria hasta la actualidad, pero la pregunta ha sido siempre ¿qué se pretende comunicar?

El Arte Terapia es una terapia psicológica que cobra cada vez más fuerza. Utiliza la creación artística como medio de expresión emocional, para dejar fluir el subconsciente cuando se dibuja de forma libre, es decir, sin dar al sujeto instrucción alguna. Esta sería la función catártica o comunicativa del arte. También el ejercicio del dibujo se utiliza en psicología como instrumento para reelaborar experiencias traumáticas y problemas emocionales. Se aporta a la persona evaluada una serie de claves para su dibujo o un tema en concreto; ésta sería la función terapéutica o instrumental. El último uso del dibujo es el evaluativo: para medir la inteligencia o la memoria. Por ejemplo, el test del dibujo de rey consiste en copiar una figura compleja para observar cuál es la capacidad de memoria de esa persona y evaluar posibles trastornos. También se pueden detectar trastornos emocionales o de adaptación a través de tests proyectivos. Ejemplo de esto

sería el test House-Tree-Person (HTP), en el que se le pide al sujeto que dibuje una casa, un árbol y una persona. Dependiendo de cómo lo represente, se evalúa el estado emocional y los posibles traumas; resulta muy útil para personas que tengan una baja capacidad verbal, como los niños.

#### 4. TEORÍA SOBRE LA CREATIVIDAD

Después de haber presentado cuál es el valor que ha dado la psicología y el arte a la expresión plástica de las personas afectadas por una psicopatología, observemos el siguiente cuadro representativo del raw art:



Partiendo de la base de que no todos los cuadros realizados por enfermos mentales son interesantes, buenos o creativos, no hay que mitificar la obra por la biografía, ¿por qué atrae nuestra mirada y crea cierta activación emocional este tipo de cuadros?, ¿qué es lo que nos resulta chocante?, ¿por qué es creativo?

Yo he llegado a la conclusión de la existencia de una íntima relación entre el error y la creatividad que pretendo demostrar a continuación.

Primero definiré *error* como «desviación de un modelo que se considera *normal*», entendiendo *normal* como la construcción cultural sobre las características aceptadas como *comunes a la mayoría de personas* y, por tanto, que varían de una cultura a otra y de un momento temporal a otro. En consecuencia, considerar algo como «erróneo» sólo tiene sentido en un ambiente concreto y puede ser «normal» en otro.

Volviendo a la idea central del artículo, la creatividad surge del error. No de uno concreto en una función específica, sino que emerge de la interacción de los múltiples errores (o desviaciones) que afectan al proceso completo de la creación de una obra plástica.

Para entender la relación entre creatividad y error, es necesario partir de un modelo sobre los factores que intervienen en el comportamiento. Dado que el proceso creativo culmina en una acción como es dibujar, yo utilizo una simplificación de lo que se denomina «agente racional», que es la visión basada en la ciencia cognitiva que se suele utilizar en Inteligencia Artificial. El ser humano es un *agente* que tiene:

- a) Una serie de entradas de información, a través de los *sensores* internos y externos

- b) Un conjunto de salidas, que se llevan a cabo por medio de los *efectores*
- c) Y un *procesador* intermedio que es el núcleo de lo que comúnmente se suele denominar «pensamiento».

Este sistema (sensor + procesador + efector) está inmerso en un medio complejo y cambiante que le afecta de diferente forma a sus tres componentes, [(*sensor + procesador + efector*) \* *medio*].

En un mundo ideal, como los mundos simulados de la vida artificial, se podría dar una relación entre las entradas y salidas del agente sólo modificada por el procesamiento intermedio. Sería equivalente a decir que el comportamiento de un ser humano sólo depende del «pensamiento» y, por lo tanto, conociendo las estrategias cognitivas o la manera de procesar la información de una persona, se podría predecir su comportamiento de manera inequívoca. Esto ha sido la base de muchas teorías de la toma de decisiones y modelos del comportamiento basados únicamente en el procesamiento de la información. Pero la práctica en psicología demuestra la existencia de una inconsistencia general dentro de los seres humanos que dificulta los procesos de predicción. ¿Por qué se produce esa inconsistencia?

En el paso de los mundos simulados y controlados de la vida artificial al mundo real de la robótica, las cosas cambian enormemente. Si implementas diez robots para que actúen de la misma manera, esperarías encontrar la misma conducta en todos ellos. La realidad es que los patrones conductuales son muy variados. Tanto los efectores como los sensores no son perfectos y sufren pequeños fallos mecánicos, electrónicos o de transmisión de la información que provocan su variabilidad. Por ejemplo, dos sensores de luz, ante una misma fuente lumínica, suelen dar medidas parecidas pero no idénticas y, si dejas un solo sensor durante un tiempo, suele haber oscilaciones en las medidas que toma. Es decir, los sensores cometen «errores» y, por tanto, el mismo programa puede percibir el mismo ambiente de formas distintas, según los errores que cometan sus sensores. Lo mismo ocurre con los efectores. Un ejemplo de esto claro es la imposibilidad de hacer que un robot se mueva en línea recta, debido a que casi siempre uno de los motores es más potente que el otro, lo que produce un movimiento curvo.

Supongo que en este momento ustedes estarán pensando: ¿y esto a qué conclusión nos lleva?, ¿qué tienen que ver los robots con los dibujos? Un robot es una simplificación mecánica de lo que es un ser vivo. Si un instrumento tan simple como un sensor de luz y un motor eléctrico cometen tantos errores, ¿cuál será el porcentaje de error que cometerán los millones de conos, bastones y las decenas de músculos que existen en nuestro cuerpo, por muy perfecto que creamos que es nuestro organismo?

Para comprobarlo propongo el siguiente ejercicio que servirá para aclarar los conceptos. Se requiere una fotografía, dos hojas de papel y lápiz o bolígrafo.

1. Observe la fotografía del paisaje que figura a continuación durante unos diez segundos y tápela.
2. Dibuje lo que ha visto en una de las hojas de papel y guárdelo.
3. A continuación, vuelva a observar la fotografía durante diez segundos y vuelva a taparla. Dibuje lo que ha observado
4. Compare los dos dibujos.



Como verá, aunque parecidos, son diferentes. Esto es lo que se llama inconsistencia intra-sujeto, es decir, la diferencia de conducta de un mismo ser ante un mismo estímulo en dos momentos temporales distintos. Si le pide a otra persona que haga el dibujo de la misma figura y lo compara con el suyo, podrá observar la inconsistencia inter-sujeto. ¿Qué es lo que ocurre?, ¿por qué es diferente? y ¿por qué es aún más diferente cuando se hace la comparación con otra persona?

Volvamos al principio. Usted está observando la fotografía, por lo tanto, la está percibiendo con sus sensores y esa información se está guardando en su memoria, que es el inicio del procesamiento. Después, esa imagen mental la ha transformado, o reelaborado, en trazos y, a continuación, ha enviado la secuencia de acciones a sus efectores para que realicen el dibujo. Aquí tenemos el modelo (sensor + procesador + efector), antes explicado a través del ejemplo de los robots. Si tanto los sensores como los efectores están afectados por un error variable, es también factible que pueda haber un error en el procesamiento de dicha información porque la combinación de los millones de neuronas necesarias para llevar a cabo un dibujo es difícil que sea infalible. Puede comprobarlo recordando la imagen mental que tenía y el dibujo que realizó.

La diferencia inter-sujeto es aún más clara a la luz del razonamiento anterior. Pongamos unos ejemplos: imaginemos que se produce el caso de que dos sujetos son completamente idénticos (cosa imposible aunque útil para el ejemplo), excepto que uno de ellos es daltónico y otro no. La diferencia entre sus dibujos sería notable al no distinguir uno de ellos el verde del rojo. Esto sería un error en los sensores. Otra pareja idéntica, pero uno de los dos tiene temblores en las manos, un error de efectores. Una tercera diada en la que uno ha recibido un curso teórico de pintura y dibujo, un error de procesamiento. El último caso es de una pareja de individuos totalmente idénticos pero que uno dibuja con luz natural y otro con luz artificial, esto sería un error de

medio. Esto es especialmente relevante porque habitualmente se suele olvidar que el medio en el que se produce la obra tiene una influencia enorme sobre el resultado. No sólo el tipo de luz, sino el ambiente social y cultural, el momento histórico y artístico, etc. Recuerden que el concepto de error lo uso como desviación respecto aquello que la cultura dice que es «normal», no teniendo ninguna connotación negativa.

Un claro ejemplo de una diferencia intra-sujeto extrema la describe Oliver Sacks en «El caso del pintor ciego al color», que sería recomendable que leyera si le ha interesado este tema. Sacks narra el caso real de un pintor que, a los setenta años y como consecuencia de un accidente de tráfico, pierde la capacidad de ver los colores y cómo ese «error» de percepción cambia radicalmente su obra pictórica, provocando una época de gran creatividad.

## 5. CONCLUSIÓN

Ya habrán supuesto que el concepto que utilizo de creatividad es «aquello que es único» y que, siguiendo mi teoría, es creativo absolutamente todo ser que pueda realizar comportamientos sujetos a error. Ahora bien, ¿por qué son creativas algunas obras y otras no para los críticos de arte? Según he podido observar en mis incursiones en el mundo del arte, se considera creativo a: un conjunto de artistas que se han construido a su alrededor el área de creativos, hagan lo que hagan y cuando se produce una desviación remarcada del modelo «normal», es decir, que exista un error grande en el sistema [(sensor+procesador+efector)\*medio]. Por el segundo motivo ha sido considerado tan «creativo» el raw art. En las personas afectadas por una enfermedad mental suele existir una gran desviación de lo que se considera «común a la mayoría de las personas» en la forma de procesar la información. Por ello nos resultan chocantes e incomprensibles sus obras, o como dice José Antonio Marinas: «lo que al contemplar una obra de arte nos produce esa peculiar euforia, esencial a la experiencia estética, es comprobar lo que la inteligencia ha sido capaz de hacer con la realidad».

Por ello han copiado sus estilos hasta la saciedad. Incluso el mismo Dubuffet copiaba el estilo de los cuadros que había comprado en los sanatorios mentales.

Para finalizar me gustaría que este artículo no se entendiera como: «¿Por qué dos personas no dibujan igual una fotografía?». Se ha utilizado la idea de la copia por ser el caso más simple y completo para entender la idea de cómo se produce la creatividad, pero también es aplicable a dibujar sobre imágenes mentales... Tampoco es una teoría exclusiva sobre la pintura, sino sobre la creación e interpretación artística. Por ejemplo, Don Campbell en su libro explica cómo Alfred Tomatis creó una teoría de cómo pudo afectar la pérdida de capacidad auditiva de Caruso para que se convirtiera en uno de los mejores tenores de la historia. Él suponía que podía haberle cambiado el timbre

de su voz a causa de la pérdida de oído, igual que el pintor de Sacks cambió su modo de pintar al perder la capacidad de percibir colores.

Espero que hayan entendido la teoría aquí presentada, pero estoy a total disposición a través de correo electrónico para aclarar dudas, recibir críticas y sugerencias sobre este tema o cualquier otro. También pueden ver más imágenes sobre este tipo de arte en mi página web: <[www.carlosgonzalezardon.com](http://www.carlosgonzalezardon.com)>.

### *Referencias bibliográficas*

- BRAITENBERG, V. (1998): *Vehicles: Experiments in synthetic psychology*. Massachusetts, The MIT Press.
- CAÑAS, D. (2004): *En las afueras del arte: Art brut y outsiders art*. Valencia, Conferencia.
- CAMPBELL, D. (2002): *El efecto Mozart*. Barcelona, Editorial Urano.
- GONZÁLEZ TARDÓN, C. (2002): *Inteligencia artificial y memoria de testigos*. Inédito.
- (2003): *Creatividad y error*. Barcelona, Exposición Oral.
- MARINAS, J. A. (2004): *La teoría de la inteligencia creadora*. Barcelona, Editorial Anagrama.
- PAJARES, G. y M. SANTOS (2005): *Inteligencia artificial e ingeniería del conocimiento*. Madrid, RA-MA Editorial.
- RUSSELL, S. y P. NORWIG (2005): *Inteligencia artificial: Un enfoque moderno*. Madrid, Editorial Pearson Educación.
- SACKS, O. (2005): *Un antropólogo en Marte*. Barcelona, Editorial Anagrama.
- SALVADOR, A. (1982): *Conocer al niño a través del dibujo*. Madrid, Editorial Nortea.
- THORNGATE, W. (1986): «The production, detection and explanation of behavioral patterns», en J. Walsinner (ed.), *The individual subject and scientific psychology*, pp. 71-93. Nueva York, Editorial Plenum.
- WALTER, I. F. (2001): *Historia del arte contemporánea*. Köln, Taschen GmbH.