



Sociológica (México)

ISSN: 0187-0173

ISSN: 2007-8358

UAM, Unidad Azcapotzalco, División de Ciencias Sociales  
y Humanidades

Cristiano, Javier Luis

Agencia, estructura y creatividad: tres modelos analíticos

Sociológica (México), vol. 33, núm. 93, 2018, Enero-Abril, pp. 119-150

UAM, Unidad Azcapotzalco, División de Ciencias Sociales y Humanidades

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=305054868004>

- ▶ Cómo citar el artículo
- ▶ Número completo
- ▶ Más información del artículo
- ▶ Página de la revista en [redalyc.org](http://redalyc.org)

UAM [redalyc.org](http://redalyc.org)

Sistema de Información Científica Redalyc

Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal  
Proyecto académico sin fines de lucro, desarrollado bajo la iniciativa de acceso  
abierto

## **Agencia, estructura y creatividad: tres modelos analíticos**

Agency, Structure, and Creativity:  
Three Analytical Models

*Javier Luis Cristiano\**

### **RESUMEN**

Mediante el empleo de los modelos analíticos elaborados por Franco Crespi; Talcott Parsons y Edward Shils; así como por Margaret Archer, se propone en este artículo un abordaje general y abstracto de las circunstancias en las que es más probable que surjan comportamientos creativos o innovadores. Además de emplear esos modelos para formular hipótesis al respecto, se visualizan puntos en común de los tres que permiten esbozar una visión de mayor alcance. El principal valor del análisis es heurístico, tanto en relación con la continuidad de la elaboración teórica como con la eventual orientación de trabajos empíricos.

**PALABRAS CLAVE:** sistema, morfogénesis, acción social, creatividad, estructura, cultura.

### **ABSTRACT**

Using the analytical models developed by F. Crespi, T. Parsons and E. Shils, and Margaret Archer, this article aims to perform a general, abstract review of the circumstances in which it is most probable that creative or innovative behavior will arise. In addition to using them to formulate a hypothesis about this, the author visualizes all the points the three models have in common making it possible to sketch a broader view. The main value of the analysis is heuristic, both in relation to continuity of theoretical development and the eventual orientation of empirical work.

**KEY WORDS:** system, morphogenesis, social action, creativity, structure, culture.

\* Profesor de Teoría Sociológica de la Universidad Nacional de Córdoba, Argentina.  
Correo electrónico: <javier.cristiano.m@gmail.com>.



¿En qué circunstancias es más probable que tengan lugar acciones sociales creativas, inventivas o innovadoras? Para responder esta pregunta podríamos apelar a casi cualquier teoría sociológica, por lo menos a cualquiera que aborde los problemas de acción y estructura. Nuestra intención es tratarla en referencia a tres propuestas teóricas que tienen en común el alto nivel de abstracción, la atención prioritaria a las relaciones lógicas entre los conceptos, y la pretensión de abarcar una gama muy amplia de realidades empíricas. Llamamos *analítica* a esa forma de teoría, que consideramos representada por Talcott Parsons (en su obra en general, pero puntualmente en el fragmento concreto que vamos a tomar: Parsons y Shils, 1968); por Margaret Archer en su teoría de la morfogénesis social y cultural (Archer, 1997 y 2009); y por Franco Crespi, también en el punto específico de su trabajo que vamos a tomar en cuenta (Crespi, 1997). Para nuestros objetivos no es necesario discutir el valor relativo de este tipo de estrategia; digamos simplemente que la elegimos porque nos parece operativamente adecuada para tener una primera aproximación amplia a un tema extremadamente complejo. Y que tomamos debida nota de las dificultades y objeciones a las que puede dar, y de hecho ya ha dado, lugar.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Por mencionar sólo una, que además de ser clásica reúne en una frase la amplia problemática filosófica en cuestión: "Este ideal [de conocimiento...] engaña acerca del abismo existente entre lo universal y lo particular [...] en el que se expresa el antagonismo permanente: la unificación de la ciencia desplaza la *contradictoria* del objeto" (Adorno, 1972: 27).

Tres son las contribuciones concretas que queremos realizar. Primero, hacer hablar a estos enfoques de un tema (el de la creatividad de la acción social) que consideraron sólo de manera tangencial.<sup>2</sup> Segundo, sostenemos que hay puntos en los que los tres modelos pueden complementarse, lo que permite bosquejar una perspectiva más amplia e integradora. Tercero, y en un nivel más general, creemos que esta mirada de conjunto tiene un importante valor heurístico, tanto para discusiones teóricas más específicas como para el trabajo empírico de quienes están interesados en los procesos sociales de invención y de creación. La relevancia de este tipo de procesos nos exime, por lo demás, de justificar la importancia de la discusión.<sup>3</sup>

El trabajo comienza con la necesaria clarificación de la idea de “acción creativa”. Los apartados dos a cuatro constituyen el núcleo del análisis y tratan sucesivamente los modelos de Crespi, Parsons y Archer. El quinto propone una hipótesis de articulación entre los tres. Y el sexto pasa en limpio el valor heurístico de todo el análisis.

<sup>2</sup> En el caso de Parsons y Shils existe una sola mención expresa sobre el tema, que analizaremos en el apartado tres. Crespi dedica un capítulo a la creatividad, pero lo hace desligando el problema de los parámetros estructurales que propician el cambio, y tratándolo por ende como un problema centrado exclusivamente en la teoría del actor (Crespi, 1997: 165-185). En Archer se encuentra un explícito reconocimiento de la importancia de la creatividad en tanto supuesto de cualquier análisis sociológico (Archer, 2009: 231), pero no una integración abierta y directa del fenómeno en su análisis de la morfogénesis.

<sup>3</sup> Además de la variedad de fenómenos empíricos relevantes que pueden asociarse a los problemas de la creatividad (en los mundos del arte y de la técnica, pero también en la política y en la ciencia, incluyendo la producción creativa de doctrinas científicas y la promoción de ideales de sociedad) existen en la tradición sociológica varias discusiones clásicas que la implican, como la cuestión de la innovación tecnológica en el marxismo (el despliegue de las fuerzas productivas y su relación con la innovación técnica); la cuestión del carisma en los trabajos de Weber; o el tema de las “efervescencias colectivas” creadoras de instituciones en la tradición durkheimiana.

## UN CONCEPTO DE “ACCIÓN CREATIVA”

La expresión “acción creativa”<sup>4</sup> tiene múltiples significados posibles, de modo que necesitamos una precisión antes de comenzar. Proponemos la siguiente definición, que desglosamos en lo que sigue: *una acción es creativa en la medida en que tiene un componente significativo de novedad, referido tanto al proyecto que articula la acción, como al acto efectivamente realizado; el carácter novedoso es imputado por un observador externo, a partir del establecimiento de parámetros de referencia correspondientes a las acciones y resultados de acciones que son típicos o recurrentes en el contexto correspondiente de actuación.*

El primer elemento de la definición se refiere al carácter *novedoso* de la acción, que está inscripto en la semántica de la palabra *creatividad*, asociada en todos sus usos a la idea de algo “nuevo”. No se trata, sin embargo, de cualquier novedad pues, siguiendo la guía del lenguaje ordinario, no hablaríamos de actos creativos para referirnos a cualquier innovación, sino a una en algún sentido significativa. Así, no llamamos creativo al comportamiento de alguien que simplemente actúa de manera extraña o atípica (por más que se trate de algo que nunca se ha visto antes), sino de la persona que hace algo novedoso que tiene a su vez algún valor. En otras palabras, el predicado de creativo está asociado a un campo problemático, a un horizonte de fines o a un marco de significación que realza la importancia de lo que se plantea como nuevo.

Para establecer que una acción es novedosa, y por ende creativa, es necesario contar con un principio que permita establecer los límites de la acción, esto es, cuándo comienza y

<sup>4</sup> El autor que en el campo de la teoría sociológica ha elaborado una teoría explícita de la “acción creativa” es Hans Joas (2005). Su concepto es mucho más amplio que el que aquí proponemos, y trata muy limitadamente la cuestión de las condiciones estructurales. Su trabajo ha sido central, sin embargo, para poner el tema en la agenda de la discusión especializada. Para una introducción a su enfoque puede verse Sánchez de la Yncera (2013). Hemos fijado nuestra posición respecto de Joas en Cristiano (2017: 20-27).

cuándo termina. Este problema fue detalladamente discutido en su momento por Schütz (1972: 87-92), y de él tomamos la idea de que el comienzo y el final de una acción viene dado por el proyecto que la anima, pues sólo desde esa perspectiva se puede establecer qué descripción de la acción es la adecuada (Juan está cortando leña / Juan está haciendo ejercicio / Juan está preparando su cabaña para el invierno). Hablamos, también siguiendo a Schütz, de una idea de proyecto suficientemente amplia como para incluir diferentes niveles de conciencia y deliberación, desde la relación autoconsciente medios/fines hasta los procesos teleológicos que frecuentemente asociamos a nociones como *habitus* y afines.

Hecha esta aclaración, una acción es creativa entonces cuando está animada por un proyecto nuevo, pero que no se limita a proyecto (diseño especulativo en la imaginación privada), sino que se ejecuta como acto efectivo. La solución creativa de un problema técnico, por ejemplo, es una acción creativa tanto por su concepción en tanto proyecto como por su ejecución temporal y espacial específica.

Ahora bien, quien imputa el carácter creativo a un proyecto y a una acción es un observador externo. Esto no implica ningún prejuicio asociado a la objetividad de lo exterior en detrimento de la “subjetividad” difusa de los actores, sino simplemente un principio práctico para poder hablar de acciones creativas en el sentido en que vamos a hacerlo en este trabajo, que se posiciona precisamente en un punto de vista externo y atiende a los contextos estructurales de la acción.

Por último, hablar de acciones creativas supone establecer un parámetro en relación con el cual lo son, es decir, un punto de referencia a partir del que se plantean como novedad. Ese parámetro está dado, en su forma más abstracta, por las acciones precedentemente realizadas, por el actor o por otros actores, en el contexto de acción del que se trate. Para decir, por ejemplo, que determinada obra en un campo académico es creativa es indispensable conectarla con un estado de la cuestión respecto del cual representa una innovación, y nues-

tra idea es que todo predicado de creatividad implica algún parámetro de este tipo.

No pretendemos como es obvio que esta definición abarque todo el problema de la creatividad,<sup>5</sup> ni tampoco que sea una definición excluyente de otras posibles; debe tomarse sólo como la explicitación de lo que tenemos en mente al encarar nuestro análisis. Quede claro además que cuando hablamos de “acción creativa” no nos referimos a un tipo de comportamiento extraño y propio de personas muy singulares (la figura del genio creador y otras similares) sino a un fenómeno social de la más amplia y diversa ubicuidad.

#### **LA TIPOLOGÍA DE LAS SITUACIONES DE ESTABILIDAD Y CAMBIO DE FRANCO CRESPI**

Abordamos entonces el primero de los esquemas, puesto en primer lugar por ser el menos complejo de los tres. Después de un desarrollo teórico en el que inscribe su postura en el marco de la teoría social contemporánea Crespi propone, en la parte final de *Acontecimiento y estructura* (Crespi, 1997: 117-163) una sugerente tipología de escenarios sociales que resultan por sus características más o menos propensos a la estabilización o al cambio. Como sucederá con los otros modelos es importante subrayar que la tipología vale tanto para procesos macro como meso y microsociales, de modo que *a priori* puede ser válida en los más variados escenarios empíricos.

La tipología está construida a partir de cuatro variables, cada una de las cuales representa un *continuum* en el que se destacan polos opuestos típico-ideales. En primer lugar, la

<sup>5</sup> La complejidad del problema puede dimensionarse consultando a Steiner (2005). En Williams (2000) y en Tatarkiewickz (1988) se encontrarán excelentes análisis semánticos de la palabra “creatividad”. Por comodidad expositiva usamos como sinónimos “creatividad” e “innovación”, que en algunos contextos tienen connotaciones y significados distintos.

*convergencia o divergencia* entre los significados subjetivamente vividos por los actores, y los significados objetivados en las estructuras institucionales, normativas y de poder dominantes en un contexto. Los polos opuestos, puramente formales puesto que no pueden darse en ninguna realidad concreta, son los de la *absoluta convergencia* (actores cuyos significados vivenciados están por completo absorbidos en los objetivados) y la *absoluta divergencia*. La segunda variable es la *actividad-pasividad* de los actores, referida a la postura que asumen frente a un orden social determinado. La “actividad” consiste en la acción consciente y voluntariamente orientada en referencia a ese orden (sea en el sentido de aceptación o de oposición), y la “pasividad” en la ausencia de voluntad y conciencia (tal como se manifiesta, por ejemplo, en el malestar sintomático frente a un estado de cosas, que sin embargo el actor no enfrenta abierta y conscientemente). La tercera variable es justamente la de *aceptación-oposición* respecto de un orden socioinstitucional de referencia. Y la cuarta, la *rigidez o flexibilidad* del sistema considerado: se entienden como rígidos aquellos sistemas que presentan un alto grado de absolutización de los significados codificados, y como flexibles aquellos que tienen un alto grado de relativización de esos sentidos.

Combinando estas cuatro variables se puede establecer un amplio mapa de situaciones, tal como aparecen en el Cuadro 1, en el que destacamos de antemano los escenarios que importan preferentemente para nuestros objetivos.

Si tomamos por separado las cuatro variables, parece claro que una de las valencias de cada una expresa la situación más propensa a la emergencia de acciones creativas. Así, el cuadrante más relevante para nuestros intereses es el superior derecho, que combina la *divergencia* entre los significados institucionalizados y los significados vividos por los actores (en el supuesto de que esto contribuye a autonomizar o desritualizar sus comportamientos); la *flexibilidad* de los sistemas (relativización de los significados y consiguiente apertura hacia el

pluralismo); la *oposición* de los actores al orden social (que puede suponerse como incentivo para que sus acciones se desvíen de lo institucionalmente establecido); y la *actividad* (la conciencia deliberada que permite producir comportamientos efectivos de oposición). En pocas palabras, resulta más probable que surjan acciones innovadoras en circunstancias en que los actores tienen incentivos para producirlas, cuentan con voluntad y conciencia de cara a su intención de hacerlo, disponen de recursos de sentido propios y diferenciados de los que ha codificado su orden social e institucional, y gozan de márgenes de acción y permisividad dentro de ese mismo orden. La reunión de estos cuatro elementos define al escenario que Crespi denomina “conflicto”,<sup>6</sup> que es posible considerar, en consecuencia, como el estructuralmente más propenso al surgimiento de la creatividad social. Fuera de él pueden destacarse mínimamente otros tres, en donde el incentivo parece más limitado pero es también importante. En el caso de la “rebelión”, inmediatamente próxima al conflicto, tenemos circunstancias en las que hay actividad, oposición y divergencia, pero falta el carácter flexible de los sentidos codificados institucionalmente. Crespi usa la expresión “rebelión” precisamente porque la actividad de oposición sólo puede manifestarse de manera radical, dado que la rigidez del sistema no admite el pluralismo. Las situaciones agrupadas como “extremismo” y “reformismo” también son interesantes para nuestro análisis, pues la primera alude a circunstancias en las que hay actividad de oposición, pero en un marco de convergencia y rigidez (actores que son activos en una postura de oposición institucional, pero que lo son en confluencia de sus propios significados con los que formaliza el sistema, un sistema que además es rígido en sus pautas). Es el caso, por ejemplo, de quienes reclaman mejor adaptación de las instituciones a los significados y valores que ellas mismas proclaman formalmente, una situación ilustrada, en opinión de Crespi, por los reformadores

<sup>6</sup> Crespi subraya el carácter únicamente convencional de estas nominaciones, y la necesidad consiguiente de controlar sus connotaciones espontáneas.

religiosos o los partidarios más radicales de la Revolución Francesa. En paralelo, el escenario de “reformismo” es similar, con la particularidad de que los sistemas codificados son flexibles, lo que hace que sea más abierto el margen de actuación, y más indeterminada, por lo tanto, la acción.

Cuadro 1  
TIPOLOGÍA DE LAS SITUACIONES SOCIALES DE FRANCO CRESPI



Fuente: Elaboración propia.

Para dejar mejor establecido el sentido general del análisis vale la pena hacer mención del caso extremo opuesto, que sería el escenario negador de la creatividad por excelencia. Es el ubicado en el cuadrante inferior izquierdo y resumido por Crespi con la expresión “ritualismo”, que se define por la convergencia de los significados institucionalizados y vividos, la aceptación del orden instituido, el carácter rígido de ese orden y la pasividad de los actores. Su ejemplo más puro es la burocracia, particularmente en su forma de adhesión automática e irreflexiva a las reglas y de clausura de cualquier distanciamiento formal.

La tipología está construida a partir de definiciones ciertamente genéricas, que requieren sin duda más depuración. Es intuitivamente claro además que las cuatro variables no son

todas las posibles para dar cuenta de lo que estructuralmente incentiva la creatividad de la acción. La amplia perspectiva que permiten, sin embargo, hace de ellas un buen instrumento sensibilizador, que puede ajustarse y ampliarse, como veremos, con los modelos que siguen.

### **LOS SISTEMAS DE ACCIÓN COMO ARTICULACIÓN DE PSIQUE, CULTURA Y SOCIEDAD (PARSONS Y SHILS)**

Puede parecer extraño que en el abordaje del problema de la creatividad apelemos a Parsons, precisamente el autor que, en el folclore crítico más extendido, ha contribuido como nadie a pensar la acción como culturalmente determinada, y a los actores como ejecutantes pasivos de roles. No es nuestra intención entrar en polémicas exegéticas, pero digamos simplemente, para justificar nuestra elección, que: (i) no vamos a hablar de Parsons en general sino de uno específico, el que, en compañía de Edward Shils en los finales de los cuarenta y comienzos de los cincuenta, esbozó una teoría de los “sistemas de acción” que él mismo continuó después desde su propia perspectiva, pero que admitía muchos otros desarrollos posibles; (ii) una parte significativa de las críticas más comunes a Parsons (el actor como “drogado cultural”, etcétera) sencillamente no tienen sentido a la luz de esta empresa suya en particular que, como veremos, no sólo hace posible analizar la creatividad, sino que la alude explícitamente, lo mismo que a la autonomía, la singularidad, el cambio estructural y otros tópicos supuestamente excluidos.

Hecha esta aclaración, que nos parece demasiado importante como para confinarla a un pie de página, podemos avanzar en el modelo. Como es sabido, el principio rector es la idea de *sistemas de acción*, sistemas conformados por actores humanos, que son sistemas en la medida en que tienen un orden que hace que sus variaciones no sean aleatorias. Ese orden viene dado por la confluencia de tres subsistemas:

personalidad, cultura y sociedad, que traducidos a un lenguaje más actual serían la psique de los actores singulares, los sentidos convencionalmente fijados, y las estructuras de interacción institucionalizadas. Todo sistema de acción, desde la interacción cara a cara entre dos actores hasta la sociedad observada como un todo, depende de la confluencia de estos tres subsistemas, que tienen sus propias exigencias y que tienen a los otros como sus respectivos entornos.

El esquema de Parsons y Shils, extremadamente complejo y detallado, ofrece numerosas indicaciones acerca de dónde, cómo y por qué pueden los sistemas de acción dar lugar a comportamientos creativos por parte de sus miembros. Vamos a presentarlos sin pretensión de exhaustividad, distinguiendo aspectos de cada subsistema que puede considerarse que promueven la creatividad, y particularidades que también la impulsan, pero que están referidas a los desajustes o desacoples entre los subsistemas. Al final será posible proponer también la idea de *sistemas de acción creativos*, que tiene interés tanto teórico como práctico en nuestro contexto de análisis.

Comenzando por el subsistema psíquico, existe un primer elemento importante que es la forma en que se integra *ad intra*, él mismo en tanto sistema. Parsons y Shils distinguen aquí una forma *superyoica* de integración y una “integración del yo”, en donde la instancia integradora está centrada en la autonomía del actor. Más allá de las condiciones en las que esta forma puede surgir parece evidente que, allí donde se dé, y con independencia relativa de los otros sistemas (relativa, no absoluta), se trata de una forma que propicia la creatividad del actor. Avalan esta hipótesis algunos desarrollos posteriores realizados al interior del psicoanálisis, desde los cuales eventualmente podría continuarse este análisis.<sup>7</sup>

<sup>7</sup> Véase en particular Castoriadis (1993: 172-195), el autor que de manera más sistemática ha conectado los temas centrales del psicoanálisis con la imaginación y la creatividad. Según Castoriadis, existe una relación directa entre autonomía psíquica, definida como predominio del yo sobre el ello y el super yo, y la proliferación de la imaginación creadora.

En proximidad con lo anterior se encuentra el fenómeno que Parsons y Shils (1968: 175) describen como “necesidades-disposiciones de alienación”, por oposición a las de “conformidad”. Lo que está en juego en este caso no es tanto la forma de integración intrapsíquica sino el modo en que las pautas sociales se integran en la personalidad. Los polos extremos son los de la completa conformidad, que implica que las solicitudes de la sociedad son plenamente asumidas por la psique como sus propias necesidades y disposiciones (por ejemplo, quien encuentra el máximo de gratificación psicológica en la satisfacción de las expectativas externas); el otro polo es el de la alienación, en donde existe una distancia afectivo-pulsional de la psique respecto de lo que la sociedad le requiere. Al igual que en el punto anterior, es posible suponer que la existencia de necesidades-disposiciones de alienación es un factor que promueve la acción social no rutinizada.

El actor que, no obstante, incorpora de manera armónica las expectativas sociales en sus estructuras psíquicas encuentra, dependiendo de las circunstancias empíricas, conflictos y contradicciones entre esas expectativas, en la medida en que participe de distintas instancias sociales. Por ejemplo, algunas expectativas sociales ligadas a la profesión resultan contradictorias con las que provienen del sistema parental. El actor que enfrenta estas situaciones se ve en la necesidad, si no quiere anular una de las dos, de seguir pautas de acción que tiene que producir por sí mismo.

Sean lo que fueren los requerimientos sociales, existe en cualquier sistema de acción un área de autonomía en la que el actor no es tal, es decir, no es un ejecutante de roles sociales. El término técnico empleado por los autores es “área de completa autonomía gratificatoria” (Parsons y Shils, 1968: 176) y tiene importancia directa para nuestro análisis. En las circunstancias sociales, espaciales y temporales en las que el individuo no es ejecutante de un rol social, se establece un ámbito en el que la psique puede actuar orientándose exclusivamente por el principio del placer. El vínculo que la tradi-

ción psicoanalítica ha establecido entre el principio del placer y el fenómeno de la imaginación explica las razones por las que puede considerarse también a este fenómeno como potencialmente propiciatorio de la creatividad.<sup>8</sup>

Sin salirnos todavía del sistema psíquico, hay algunos aspectos de su vinculación con el sistema social que sugieren una hipótesis para nuestro tema. Primero, por perfecto que sea el ajuste entre las expectativas sociales y las estructuras psíquicas, habrá siempre una singularidad en la asimilación por socialización que implica una versión específica del rol y que conlleva un margen de maniobra del actor en relación con su propio rol. Esta singularidad es un elemento central de la creatividad social, como ampliamente han mostrado escuelas posteriores (por ejemplo, Goffman, 1961; Dubet, 2010: capítulo 2). La importancia relativa de esta singularidad de ejecución depende obviamente de la relevancia del rol de que se trate en el conjunto de la estructura social. Los roles que Parsons y Shils (1968: 235) denominan “asignativos” o “de coordinación”, que son los que organizan a otros roles y concentran recursos de poder, pueden considerarse, por ejemplo, espacios sensibles de la creatividad social.

Segundo, existe toda una gama de desajustes entre las necesidades/disposiciones de la psique y las exigencias de los roles sociales, entre los que pueden destacarse la no-correspondencia entre la autoimagen y la imagen externa (lo que *ego* cree que es y merece no coincide con lo que cree *alter*) y, en otro plano, la inconsistencia entre las estructuras psíquicas y los requerimientos del rol, que en términos psicológicos implica la ausencia del mínimo de gratificación necesario para que la ejecución sea posible. Ambos aspectos representan tensiones entre psique y sociedad, y de los dos puede esperarse una mayor probabilidad de comportamien-

<sup>8</sup> El propio Freud definió a la *fantasía* (*Phantasie / das Phantasieren*: equivalente alemán a nuestro uso coloquial de “imaginación”) como una actividad del pensamiento que, una vez instaurado el principio de realidad, permanece aferrada al principio del placer (Freud, 1980: 227). Para el desarrollo de esta idea en planteamientos posteriores del psicoanálisis puede verse Ungar (2001).

tos no convencionales, precisamente en relación con las expectativas de rol, que son las que resultan frustradas.<sup>9</sup>

Todo lo anterior se refiere a una de las tres entradas al sistema, la de la psique. Si ingresamos ahora por el lado del subsistema cultural (“sistemas de orientación de valor”, en el lenguaje de los autores) tenemos otros tantos puntos de interés para nuestro análisis. Así, todo sistema de orientación de valor<sup>10</sup> tiene que vérselas tarde o temprano con hechos problemáticos, aquellos que deben enfrentarse con la consecuencia de plantear una contradicción respecto de normas superiores del mismo sistema. Por ejemplo, un sistema de valor cognoscitivo centrado en la ciencia racional enfrenta un hecho problemático cuando se presentan de manera culturalmente relevante acontecimientos que contradicen los principios de la ciencia (fenómenos paranormales). La implicación de este tipo de circunstancia es que debe crearse una norma cognoscitiva *ad hoc*, o una aplicación especial de las normas que ya existen, o particularizar la interpretación de una o más normas, para hacer posible la continuidad coherente de la acción. También este hecho implica un impulso sistémico a la innovación, concretamente aquí a la creación o recreación de normas que orientan cognoscitiva, *catéctica* o evaluativamente la acción.

Hay además otros tres rasgos de los sistemas culturales que tienen relación con nuestro tema: la congruencia interna, la estabilidad y la precisión. Puesto que desde el punto de vista sistémico es necesario que las pautas se ajusten a las

<sup>9</sup> Este punto sugiere una conexión importante de la creatividad con los temas clásicos de la desviación y la anomia. Requeriría un tratamiento *ad hoc*, pero en el plano terminológico puede decirse que la creatividad y la desviación-anomia no se implican mutuamente; la acción creativa no es necesariamente desviada o anómica ni tampoco a la inversa. Sin embargo, y este punto justificaría un trabajo especial, la desviación y la anomia pueden requerir creatividad y ser casos especiales, sociológicamente muy relevantes, de acción creativa.

<sup>10</sup> Es conveniente recordar que esta expresión hace referencia a una triple orientación, cognoscitiva, *catéctica* y evaluativa. Los sistemas culturales encausan impulsos mediante parámetros cognoscitivos (criterios de verdad/falsedad, *corpus* de ideas consideradas aceptables o no, etcétera), *catécticos* (regulación de lo deseable o indeseable) y evaluativos (normas para la resolución de conflictos entre impulsos y orientaciones).

estructuras de interacción, será menester un cierto grado de flexibilidad, que puede dar lugar (con mayor probabilidad mientras mayor sea la escala del sistema) a contradicciones internas entre sus normas legítimas. A diferencia de los hechos problemáticos no se trata aquí de acontecimientos que las normas no abarcan, sino de normas que entre sí son incongruentes, como puede ser el caso de los valores de ciertos subgrupos étnicos o de clase o, a pequeña escala, las normas cognoscitivas y *catécticas* que conviven en un ámbito institucional (la circulación del afecto y las exigencias curriculares, en el caso de la escuela). Dependiendo también aquí de diversos factores empíricos, este tipo de contradicción sistémica parece claramente un factor de indeterminación de la acción. En cuanto a la estabilidad y la precisión: un sistema de orientación inestable hace inestable a la acción, y un conjunto de normas ambiguas exige interpretaciones activas y, eventualmente, también la inventiva de los actores.

En la inserción del sistema cultural en el sistema psíquico tenemos dos fenómenos importantes para nuestro análisis, uno de ellos asociado por los autores explícitamente con el asunto de la creatividad. El primero es que la incorporación del sistema de valores a la personalidad por vía de la socialización nunca produce, a nivel del sistema psíquico, una estructura totalmente coherente, promoviendo en cambio una “integración imperfecta de pautas” (Parsons y Shils, 1968: 215), cuya gestión intrapsíquica corresponde a los mecanismos de defensa. La presencia de un cierto grado de imperfección es consustancial a la socialización, pero puede postularse que en ciertos niveles de desintegración, o en determinados tipos de la misma, se produce un vínculo más estrecho con la creatividad, pues es el actor quien debe encontrar las normas mediadoras o normas *ad hoc* (como las hipótesis *ad hoc*) que permiten gestionar la contradicción. Así, por ejemplo, en la figura del emigrado, o en cualquiera en la que conviven pautas de valor correspondientes a sistemas distintos, es más intensa la actividad de armonización que queda en manos del actor.

El fenómeno de creatividad que mencionan Parsons y Shils es el de la génesis propiamente dicha de nuevas pautas de valor desde la personalidad. Lo que tienen en mente es la figura del innovador cultural que, rechazando expresamente las pautas de orientación fijadas en el sistema cultural, promueve una pauta propia que puede luego institucionalizarse. Dos son los mecanismos que identifican ese fenómeno: la existencia de una estructura psíquica cuyas necesidades y disposiciones tienen fuerza suficiente como para resistir la presión de las expectativas, o bien la presencia de una pauta que evalúa positivamente la propia creatividad (Parsons y Shils, 1968: 218-219). El primero se refiere a un modo de estructuración de la psique, que vemos por ejemplo en los fenómenos de rebeldía o de carisma, y el segundo a una configuración cultural, como la que define en nuestras sociedades a los mundos artístico y científico. La confluencia de ambas cosas es por supuesto una posibilidad, tanto lógica como empírica.

Podemos ser más breves en la entrada a los sistemas de acción por el lado del subsistema social, pues de hecho ya lo hemos tocado en los puntos anteriores. Destacamos puntualmente entonces cuatro cosas. La primera parte del hecho de que todo sistema social es una configuración de roles, entre los que tiene que existir algún grado de integración. Esa última depende de los términos de intercambio entre posiciones, es decir, de lo que el ocupante de cada rol puede esperar del otro en términos de recompensas. Aun en el sistema mejor integrado y más estable habrá una brecha entre los patrones generalizados de expectativas y los términos específicos en que regulen el intercambio de posiciones concretas, y esa distancia puede interpretarse también como un incentivo para la creatividad, mayor cuanto más grande. Parsons y Shils (1968: 259) hablan, por ejemplo, de procesos de “dar y tomar”, de “ensayo y error”, o eventualmente de negociación discursiva más o menos explícita.

La segunda cuestión se refiere a los mecanismos de control que regulan los desajustes, producidos no ya por la adaptación de pautas de expectativas, sino por la socialización defectuosa de las necesidades-disposiciones en relación con su cumplimiento. Entre estos mecanismos se encuentra la manipulación de recompensas, realizada por actores que ocupan roles “asignativos” y que puede interpretarse también como un ejercicio de creatividad.

Además de estas funciones estabilizadoras es admisible, al interior del esquema de Parsons y Shils, la concepción de una estructura de roles desintegrada y frustrante de expectativas hasta el punto de producir no una negociación o reasignación sino un conflicto declarado. En la medida en que una situación de ese tipo es singularmente inestable puede interpretarse también como incentivo de innovaciones.

Por último, el propio Parsons introduce en *El sistema social* la idea de roles creativos (Parsons, 1982: capítulo 9), en donde tanto las disposiciones de los individuos como las expectativas institucionalizadas apuntan precisamente al incentivo de la creatividad. Es un fenómeno análogo a las pautas creativas que mencionamos al hablar de los sistemas culturales, y opera en la misma dirección.

Si reunimos los distintos elementos que brevemente hemos descrito es posible postular la idea de *sistemas de acción creativos*, que podrían definirse como aquellos que por su configuración específica de psique, cultura y sociedad se encuentran avocados a promover comportamientos no rutinizados de sus miembros. Dentro de ese marco pueden distinguirse todavía los sistemas creativos subsumidos a fines particulares (como en las llamadas profesiones creativas, por ejemplo) y los sistemas de acción en donde los propios fines son objeto de creación, y en donde la automodificación es por ende la clave de su identidad normativa. Los elementos que hemos reunido no son suficientes para formalizar esta noción, pero dan una idea adecuada de la dirección del análisis y de su interés.

## **MORFOGÉNESIS Y MORFOÉSTASIS ESTRUCTURAL Y CULTURAL: MARGARET ARCHER**

El esquema de Parsons y Shils es reconocidamente estático, en el sentido de que supone, en la declaración explícita de sus autores, que la construcción de una teoría requiere un primer momento de clasificación y descripción de elementos y relaciones, y sólo luego se emprende la formulación de hipótesis dinámicas. La propuesta de Margaret Archer pretende desde el principio capturar el movimiento, planteándose como objetivo la descripción de procesos más que de estados. En este sentido, es más compleja pero también más genérica, pues su conceptualización es menos detallada y todavía más abstracta que la de Parsons y Shils. Será necesario iniciar su tratamiento recordando sus principales asunciones, las indispensables para manipular después el modelo.

En primer lugar, Archer parte de disociar analíticamente la estructura y la acción como dos momentos del análisis sociológico. Sin abrir juicios ontológicos sostiene que, desde el punto de vista analítico, estructura y agencia son dos momentos que deben separarse, precisamente para hacer posible la interpretación de sus vínculos de condicionamiento y transformación mutua.

Segundo, afirma una distinción entre la dimensión estructural y la cultural, entendiendo por la primera, la estructura, a las relaciones de poder que surgen de la distribución desigual de bienes escasos, y por cultura a los aspectos *ideacionales* de la vida social. Por lo primero, se inscribe en la tradición de pensamiento que va de Marx y Weber a Giddens y Bourdieu, considerando al poder y a la desigualdad como los principales elementos organizadores de la estructura. En cuanto a la segunda, asocia la idea de “cultura” a lo que Popper llamó el “mundo 3”, esto es, el mundo de las cosas pensadas y pensables, un mundo objetivo en la medida en que es diferente de la conciencia de quienes lo sostienen –y también del mundo material y social “exterior”.

Tercero, la idea de que no sólo la estructura y la cultura pueden modificarse en los procesos sociales, sino también la agencia: los propios actores se transforman en los procesos, modificando sus identidades y sobre todo alterando su constitución colectiva, agrupándose y reagrupándose en función de intereses, luchas y relaciones de poder.

Cuarto, se pueden establecer ciclos morfogenéticos (de transformación)<sup>11</sup> o morfoestáticos (de permanencia), tanto en el plano de la cultura como en los de la estructura y de la agencia. Significa esto que en los tres niveles hay un círculo de condiciones/impacto de esas condiciones/modificación de las condiciones, que en parte es independiente de los otros, pero que está estrechamente articulado con ellos. De este modo, el análisis estructural acompaña al y depende del análisis cultural que acompaña al y depende del análisis “agencial”.

Como puede apreciarse en estas pinceladas se trata de un modelo complejo y extremadamente ambicioso, que por supuesto no pretendemos tocar más que parcial y selectivamente. Lo haremos siguiendo la secuencia del análisis de Archer, puntualizando primero qué tipo de condiciones *estructurales* y *culturales* pueden considerarse propicias para el surgimiento de prácticas creativas. Después avanzaremos en la reflexión acerca del modo en que la agencia hace efectivas o no esas condiciones, contemplando finalmente las relaciones más generales entre los procesos estructurales y los culturales.

El condicionamiento que la cultura y la estructura ejercen sobre la agencia depende de sus características formales, para el análisis de las cuales Archer diferencia dos tipos de relaciones (entre elementos o propiedades de la estructura, y

<sup>11</sup> La palabra “morfogénesis” fue introducida en el marco de la teoría de sistemas (Buckley, 1993); en el sentido en que la usa Archer se refiere a “los intercambios complejos que producen cambios en la forma, estructura o estado de un sistema” (Archer, 1997: 21). Una presentación del desarrollo de esta noción se encuentra en Archer (2007); para una introducción sumaria, suficiente para los requerimientos de nuestro análisis, puede verse la presentación de Chernilo a la traducción española de *Teoría social realista* (incluida en Archer, 2009: 9-17).

entre elementos y propiedades de la cultura): *necesarias* o *contingentes*, y de *complementariedad* o de *incompatibilidad*. Las relaciones son *necesarias* cuando la existencia de una supone lógicamente o empíricamente la presencia de la otra (por ejemplo, en términos estructurales la economía regulada requiere la existencia de algún ente de regulación); son *contingentes* cuando se presentan juntas, pero podrían subsistir una sin la otra (la democracia política puede darse como institución sin economía de mercado y viceversa; es por ende contingente su coexistencia en muchas sociedades occidentales actuales). En cuanto al segundo eje, las relaciones son de *complementariedad* cuando las propiedades en cuestión colaboran mutuamente en sus operaciones, y son de *incompatibilidad* cuando ocurre lo contrario (los intereses de las clases en el capitalismo son incompatibles, según Marx; el sistema social de la India antigua, según el análisis de Weber, ilustra una amplia solidaridad funcional entre casta, religión, parentesco y política).

De estas distinciones abstractas se deducen cuatro combinaciones posibles (Cuadro 2), que sirven para el análisis de las configuraciones genéricas tanto de la estructura como de la cultura.

Empezando el análisis por el lado de la cultura, dos de estos cuatro escenarios parecen conectados privilegiadamente con la creatividad de la acción: el de las *incompatibilidades necesarias* (3) y el de las *complementariedades contingentes* (2). El primero consiste en la existencia de dos creencias que están en contradicción lógica pero que al mismo tiempo se presuponen entre sí (creer *A* obliga lógicamente a creer *B*, que está en contradicción con *A*). Un ejemplo puramente lógico es el de las implicaciones refutadoras, en donde se afirma que si *A* es verdadero entonces también debe serlo *B*, que sin embargo resulta falso. Un ejemplo empírico que propone Archer es tomado de *La evolución pedagógica* de Emile Durkheim, en donde se describe al cristianismo como envuelto en una contradicción en su relación (necesaria) con el clasicismo pagano, tanto res-

pecto de sus ideas morales (*eudaimonia versus* sufrimiento) como respecto de sus modelos de conducta (culto a la naturaleza *versus* santidad antinatural). Cuando se dan este tipo de configuraciones se produce un punto de presión cultural, cuya consecuencia lógica es la tendencia a la corrección: o bien se introducen modificaciones en la creencia original, o bien en la convicción concomitante, o incluso en las dos. La razón para sostener que esta configuración representa un impulso potencial a la creatividad reside precisamente en la presión que ejerce hacia el cambio, el cual desde luego puede o no desarrollarse dependiendo de otras variables, como veremos luego.

Cuadro 2  
PROPIEDADES GENERALES DE LA ESTRUCTURA Y DE LA CULTURA  
(MARGARET ARCHER)

	Necesidad	Contingencia
<b>Complementariedad</b>	<p><b><i>Complementariedades necesarias (1)</i></b> Los elementos se ayudan mutuamente y además se presuponen lógicamente o empíricamente (no puede existir uno sin el otro)</p>	<p><b><i>Complementariedades contingentes (2)</i></b> Los elementos se ayudan mutuamente pero no se presuponen (podría existir uno con independencia del otro)</p>
<b>Incompatibilidad</b>	<p><b><i>Incompatibilidades necesarias (3)</i></b> Los elementos se obstruyen mutuamente, pero se presuponen lógicamente o empíricamente (no puede existir uno sin el otro)</p>	<p><b><i>Incompatibilidades contingentes (4)</i></b> Los elementos se obstruyen mutuamente, pero no se presuponen (podría existir uno sin el otro)</p>

**Fuente:** Elaboración propia.

Las *complementariedades contingentes (2)* son, sin embargo, si seguimos la descripción de Archer, la configuración más clara y ampliamente estimulante de la creación cultural.

Se trata de situaciones en las que las creencias *A* y *B* se encuentran conectadas aquí y ahora (es decir, contingentemente) y resultan complementarias desde el punto de vista lógico (la creencia en *A* apoya y respalda la creencia en *B* y viceversa). Se trata de la situación más abierta y dinámica de las cuatro, pues las compatibilidades incrementan las posibilidades del juego cultural, planteando opciones a quienes se adhieren a *A* y dejándolos simultáneamente libres respecto de *B*. Implica, por tanto, algo similar a lo que ocurre con un puesto de trabajo “que enfatiza la iniciativa en vez de entregar un listado de deberes” (Archer, 2009: 274).

Como en el caso del modelo de Crespi puede ser útil como contraste observar lo que ocurre con la configuración menos dinámica, que es la de las *complementariedades necesarias* (1). Allí las creencias *A* y *B* son complementarias y están conectadas necesariamente desde el punto de vista lógico, de modo que creer *A* obliga a creer *B*, que a su vez es coherente con *A*. Archer describe este escenario como un ámbito que propicia el refuerzo y la confirmación, en donde los adherentes no están enfrentados a problemas ideacionales y en consecuencia no están invitados a “actos valientes de elaboración” (Archer, 2009: 262). Ilustran este contexto conservador los paradigmas de Thomas Kuhn en el ámbito de la ciencia, y ciertamente cualquier contexto de creencias más o menos cerradas en las esferas moral, política o religiosa.

Pasando ahora al plano de la estructura, hay también dos configuraciones más claramente inclinadas a la innovación: las *incompatibilidades necesarias* (3) y las *incompatibilidades contingentes* (4). En la primera tenemos instituciones que se obstruyen mutuamente en su funcionamiento pero que al mismo tiempo se presuponen, en el sentido de que no puede existir la una sin la otra. El ejemplo de Archer es el de la burocracia patrimonial tal como la analizó Max Weber, en donde la burocracia administrativa requiere el cobro de impuestos, indispensable para su subsistencia, pero lo ejerce sobre una economía descentralizada y con tendencia a la feudalización.

Las acciones, tanto de los burócratas como de los contribuyentes, deben inclinarse tendencialmente hacia una negociación, inestable en tanto solución de compromiso. El carácter potencialmente creativo de este escenario reside precisamente en que los compromisos deben renovarse todo el tiempo en virtud de la incompatibilidad estructural que tiene como trasfondo y de la obligación consiguiente de “convivencia” (necesidad).

El caso de las *incompatibilidades contingentes* (4) es el más abierto de los cuatro, pues se trata de una contradicción en donde la convivencia no es necesaria (contingencia). Puede observarse, por ejemplo, en una institución que ve obstruidos su funcionamiento o sus intereses por otra cuya inexistencia no afectaría a la primera. Se trata del más inestable y del más indeterminado de los escenarios: lo primero (inestabilidad), porque la incompatibilidad sin necesidad promueve el movimiento, y lo segundo (indeterminación), porque la dirección del movimiento está abierta. En otras palabras, puesto que las instituciones se obstruyen hay incentivos para cambiar, y dado que no existe necesidad de permanencia se produce una apertura respecto de los cambios concebibles. La lucha de clases en el sentido de Marx es una ilustración de este escenario, lo mismo que la competencia mercantil entre empresas o las relaciones de poder de suma cero.

Como lo anticipamos al principio, el hecho de que los escenarios tiendan a la apertura o al cierre no significa que éstos se produzcan. Archer describe estas configuraciones como “guías direccionales” para la acción, suponiendo que (i) los agentes que participan de las creencias, o que integran las instituciones, tienen intereses acordes con sus posiciones; (ii) que esos intereses implican la deseabilidad o indeseabilidad de algunos cursos de acontecimientos; y (iii) que por lo tanto sus acciones tenderán a realizar el mejor escenario para sus intereses. Sin embargo, lo que finalmente ocurra depende de la entrada en juego de variables específicamente agenciales (ya no estructurales y culturales), que en forma

muy resumida pueden asociarse con el poder de individuos y grupos para lograr sus propósitos. Así, por ejemplo, en la configuración cultural de las *incompatibilidades necesarias* (3), donde la presencia de una contradicción entre creencias ejerce una presión cultural hacia la corrección, la realización de esa tendencia depende de la existencia de actores lo suficientemente influyentes como para explotar la contradicción (el cristianismo puede convivir y de hecho convivió mucho tiempo con sus contradicciones; la emergencia de las tensiones, y la necesidad consiguiente de resolverlas, creando nuevas formas de interpretación, depende de las relaciones de poder cultural entre creyentes y no creyentes, o al interior de los grupos de creyentes).

No es necesario para nuestros objetivos elaborar detalladamente la gramática de estos procesos agenciales. Alcanza con indicar que el poder relativo de los agentes es, tal como lo analiza Archer, una función de la reflexividad de los actores (su capacidad para apreciar sus condiciones e intereses), de los recursos que puedan acumular (su potencial negociador o de influencia respecto de otros actores), y de su habilidad para agruparse y reagruparse en la defensa corporativa de sus motivaciones. Siguiendo con el ejemplo, es necesario que existan actores que adviertan reflexivamente las contradicciones del cristianismo, que tengan intereses creados para hacerlos públicos y visibles, y que dispongan de recursos suficientes para conseguirlo.

Resumiendo, existen condiciones estructurales que propician la creatividad; también contextos culturales que lo hacen, y hay poderes y capacidades agenciales que llevan a cabo o que frustran esa potencialidad. Esto significa que existen ciclos culturales y ciclos estructurales, morfogenéticos o morfoestáticos, cuya combinación sería el tercero y más general nivel de análisis. Desde el punto de vista lógico las combinaciones posibles son las siguientes:

- (a) Ciclo cultural morfoestático + ciclo estructural morfoestático;
- (b) Ciclo cultural morfoestático + ciclo estructural morfogenético;
- (c) Ciclo cultural morfogenético + ciclo estructural morfoestático;
- (d) Ciclo cultural morfogenético + ciclo estructural morfogenético;

Es decir, un vínculo estable y reproductivo entre acción y cultura, de una parte, y entre acción y estructura, de otra (a); un vínculo estable y reproductivo entre acción y cultura, junto con uno abierto y transformador entre acción y estructura (b); un vínculo abierto y transformador entre acción y cultura, y uno estable y reproductivo a nivel estructural (c); un vínculo abierto y de transformación entre acción y estructura, y un vínculo también abierto y de transformación entre acción y cultura (d). Indudablemente, el cuarto escenario es el que interesa más en nuestro análisis, pues representa la configuración macroestructural más abierta y más indeterminada lógicamente concebible. La probabilidad general de comportamientos creativos viene impulsada allí desde los dos frentes estructurales, que se potencian mutuamente.

## **HIPÓTESIS PARA LA INTEGRACIÓN DE LOS TRES MODELOS**

Hemos evitado en nuestro análisis establecer relaciones entre las propuestas, pero seguramente se ha advertido su parecido de familia, no sólo por el tipo de teorización que proponen sino por su contenido. Nuestra intención en este apartado es reunir algunos elementos comunes a las tres, lo que es un modo de sumarlas y potenciarlas entre sí. El valor de este ejercicio, lo subrayamos de nuevo, es puramente heurístico, y puntualizaremos con más detalle luego en qué sentido lo es.

Hay, proponemos en concreto, al menos cinco ejes en los que pueden agruparse las variables que se relacionan positivamente acerca del tema de la creatividad de la acción social: (i) un grupo referido a la “autonomía” de los actores respecto de los marcos socioinstitucionales en que actúan; (ii) uno que tiene que ver con la naturaleza de su medio ambiente simbólico; (iii) uno más conectado con las estructuras institucionalizadas de interacción en que participan; (iv) otro vinculado a las situaciones contingentes que enfrentan en esos marcos; (v) y un eje enlazado globalmente a su poder agencial.

La autonomía (i) de los actores fue descrita por Crespi en términos de *divergencia* entre los significados codificados en las instituciones y los sentidos vividos por aquéllos. Varios de los aportes del modelo de Parsons y Shils permiten precisar esa idea, empezando por la noción de “integración del yo”, una de las formas de integración de la psique en tanto sistema. La integración del yo es de hecho una en la que la autonomía del “yo” domina como instancia decisoria respecto del “ello”, pero también del “super yo”, que al interior del sistema psíquico es el representante de la colectividad y de la institución. También a este eje pertenecen los fenómenos que Parsons y Shils llamaron “necesidades-disposiciones de alienación”, y el “área de autonomía gratificatoria”, en la que el actor no desempeña roles y puede abandonarse al principio del placer. Todos los fenómenos de desajuste entre necesidades-disposiciones de la psique y expectativas de rol forman parte también de este campo. Y ciertamente, también la libertad relativa del actor respecto de su rol, que proviene de su socialización biográficamente singular en las pautas, y de su ejecución siempre en parte contingente.

Varios de los análisis que hemos hecho pueden agruparse como características del medio ambiente simbólico (ii) (Crespi: “significados codificados”; Parsons y Shils: “sistemas de orientación de valor”; Archer: “cultura”). Así, la “flexibilidad” de la que habla Crespi, el carácter no autoritario y la autorrelativización de los códigos, es un fenómeno directamente emparen-

tado a la imprecisión o indeterminación de los sistemas de valor que analizan Parsons y Shils. También la propuesta de estos últimos acerca de la *inestabilidad* de las pautas pertenece a este grupo. Y, por supuesto, las dos estructuras culturales propiciatorias de la creatividad que analizamos a partir de Archer: las *incompatibilidades necesarias*, en donde dos creencias están asociadas lógicamente pero se contradicen, y las *complementariedades contingentes*, que invitan al libre juego cultural. La existencia de pautas de orientación expresamente dirigidas a la autonomía y la creatividad, como en el caso del arte o de la ciencia moderna, corresponden también a este conjunto de variables.

Las estructuras institucionalizadas de interacción (*iii*) en que participan los actores conforman un tercer bloque (Archer: “estructura”; Parsons y Shils: “sociedad”). Aquí pueden ubicarse las dos configuraciones estructurales que, a partir de Archer, hemos considerado propiciatorias de la creatividad: las *incompatibilidades necesarias* (instituciones o rasgos estructurales que se contradicen pero tienen necesidad de convivir), y las *incompatibilidades contingentes* (contradicción sin necesidad, que propicia la apertura y la indeterminación). Varios de los aspectos que Parsons y Shils adscriben a la estructura de roles pueden situarse también en este plano: el cierre de la brecha entre los patrones generalizados y el intercambio entre roles concretos (negociaciones discursivas, procesos de toma y daca, de ensayo y error); la desarticulación y el conflicto entre roles y ocupantes de roles; las estrategias de estabilización aplicadas desde roles “asignativos” ante socializaciones defectuosas; y ciertamente la existencia de roles orientados a la creatividad.

Las situaciones coyunturales que, más allá de los sentidos instituidos y de las lógicas de interacción, enfrentan los actores, conforman un cuarto grupo de variables (*iv*). El eje “oposición-acuerdo” de Crespi alude, si bien indirectamente, a este fenómeno, en la medida en que distingue la convergencia-divergencia respecto de los significados de la posición concreta

(oposición o acuerdo) que el actor tiene frente a una situación o circunstancia determinada. Los “hechos problemáticos” de Parsons y Shils constituyen una idea más restringida en la misma línea (recordemos: hechos que deben ser procesados desde las normas, con la consecuencia de plantear contradicciones entre normas de rango inferior y superior). Y de igual manera, las tensiones que produce en el actor la necesidad de gestionar roles con exigencias contradictorias, o normas del sistema cultural que son incongruentes entre sí.

En la variable del poder (*v*) recogemos la idea archeriana de que las condiciones propiciatorias o estimulantes pueden quedar inertes si los actores enfrentados a ellas carecen del poder para asumirlas y plasmarlas en acciones efectivas. Como mínimo, esto implica la conciencia reflexiva respecto de esas condiciones, así como la disponibilidad de recursos para llevarlas adelante.

Cuadro 3  
HIPÓTESIS INTEGRADORA

<b>Autonomía de los actores</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Divergencia / autonomía gratificatoria</li> <li>• Integración del yo / desajustes psique-rol</li> <li>• Necesidades-disposiciones de alienación / singularidad de ejecución</li> </ul>
<b>Rasgos del medio ambiente simbólico</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Flexibilidad / indeterminación</li> <li>• Incompatibilidades necesarias / imprecisión</li> <li>• Complementariedades contingentes / inestabilidad</li> <li>• Pautas creativas</li> </ul>
<b>Rasgos de las estructuras de interacción</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Incompatibilidades necesarias / conflicto entre roles</li> <li>• Incompatibilidades contingentes / estrategias asignativas</li> <li>• Ajustes del intercambio / roles creativos</li> </ul>
<b>Situaciones contingentes</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Oposición-Acuerdo / hechos problemáticos</li> <li>• Exigencias contradictorias de roles / incongruencia entre normas</li> </ul>
<b>Poder agencial</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexividad / recursos</li> </ul>

**Fuente:** Elaboración propia.

Un rasgo común de los tres planteamientos es que no juzgan la importancia relativa de los elementos con que trabajan. Así, en la tipología de Crespi no hay una valoración *a priori* de la mayor o menor importancia que tienen la divergencia, la oposición o la flexibilidad como factores dinamizadores del cambio, y en Parsons y Shils, así como en Archer, de manera más explícita y argumentada, no se privilegia a la cultura por sobre la sociedad, o a la estructura por arriba de la agencia. Si trasladamos esta misma actitud teórica a nuestra hipótesis de integración tendríamos que decir que, por lo menos *a priori*, las estructuras de interacción, las configuraciones simbólicas, la autonomía de los agentes, su poder relativo, y las situaciones contingentes que enfrentan, son todos elementos igualmente importantes en potencia, y difícilmente explican por sí solos la emergencia de prácticas sociales creativas.

#### **A MODO DE CONCLUSIÓN: EL VALOR HEURÍSTICO DEL ANÁLISIS**

Va de suyo que como hipótesis integradora esta síntesis permite continuar con el análisis ya por fuera de los modelos que analizamos. La distinción de los cinco grupos de variables invita a su exploración en otras direcciones, que pueden darle sin duda mucha mayor amplitud. Este es el primer aspecto del valor heurístico de la propuesta. El segundo, directamente asociado, se refiere a la especificación, bajando la gradiente de abstracción con la que hemos trabajado. Una de las ventajas de la abstracción analítica consiste en que, si los modelos son adecuados, debería ser posible integrar en ellos desarrollos mucho más específicos, lógicos y argumentativamente menos descarnados. Por ejemplo, los argumentos de Bourdieu acerca del carácter multidimensional de la estructura (configuración compleja de campos y clases, constituidos a partir de diversos capitales) deberían quedar integrados en la gramática pura de intereses/posición estructural/costos de

oportunidad que propone Archer, precisamente como intento de abarcar aspectos comunes a diferentes teorías. Del mismo modo, la distinción de Parsons y Shils entre aspectos cognoscitivos, *catécticos* y evaluativos de los sistemas culturales debiera abarcar teorías de la cultura mucho más densas en contenido empírico. No es necesario argumentar en favor de esta pretensión, sin duda polémica, pero en cualquier caso es cierto que el elevado nivel de abstracción de los modelos permite al menos la exploración de esas integraciones, lo que robustece y amplía el marco de referencia inicial.

El tercer valor heurístico reside en la teorización propiamente dicha, entendiendo por ella la articulación sistemática entre los cinco niveles. Acabamos de decir que ninguno tiene *a priori* mayor importancia relativa, pero eso no significa que sus interacciones no puedan analizarse. La distinción y precisión de la naturaleza de los cinco niveles es el punto de partida lógicamente necesario para ese análisis.

En cuarto lugar, está claro que no hemos dicho todo lo que puede expresarse al interior de cada uno de los modelos, en particular los de Archer y de Parsons y Shils, que son extremadamente complejos. Quienes se suscriban por razones epistemológicas o teóricas a uno de esos modelos pueden de hecho continuar la exploración *ad intra*, que todavía puede dar mucho de sí.

Finalmente, el modelo nos parece potencialmente útil para quienes se encuentren interesados en la exploración empírica de fenómenos de creatividad social, en dos sentidos. Primero, suele ser común, en virtud de sesgos disciplinarios, que la investigación sobre creatividad acentúe un nivel de análisis en particular. Por ejemplo, quienes se han preocupado clásicamente por la creatividad en el plano de la psicología tienden a relativizar la importancia de los factores sociales o culturales, del mismo modo que los estudios sociológicos más “duros” sobre innovación técnica o institucional atienden a las variables estructurales en detrimento de las psicológicas individuales. Quienes se inclinan por considerar la creatividad

como un fenómeno local y contingentemente situado tienden a preferir el análisis de circunstancias particulares que desencadenan la invención, con relativa desatención de los otros aspectos que hemos distinguido. No pretendemos con esto hacer un diagnóstico de los estudios empíricos sobre creatividad, pero en todo caso dejamos sentado que un modelo amplio como el que esbozamos puede ser un medio para contrarrestar parcialidades de este tipo. En segundo lugar, está claro que puede servir como instrumento sensibilizador para la formulación de hipótesis empíricas.

## BIBLIOGRAFÍA

- ADORNO, Teodoro (1972). "Introducción". En *La disputa del positivismo en la sociología alemana*, de Teodoro Adorno, Karl Popper, Ralph Dahrendorf, Jürgen Habermas, Hans Albert y Harold Pilot. Barcelona-Ciudad de México: Grijalbo.
- ARCHER, Margaret (1997). *Cultura y teoría social*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- ARCHER, Margaret (2007). "The Trajectory of the Morphogenetic Approach. An Account in the First-person". *Sociología. Problemas e practica* 57: 35-47.
- ARCHER, Margaret (2009). *Teoría social realista: el enfoque morfogenético*. Santiago de Chile: Ediciones de la Universidad Alberto Hurtado.
- BUCKLEY, William (1993). *La sociología y la moderna teoría de sistemas*. Buenos Aires: Amorrortu.
- CASTORIADIS, Cornelius (1993). *La institución imaginaria de la sociedad*, vol. 1. Barcelona: Tusquets.
- CRESPI, Franco (1997). *Acontecimiento y estructura*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- CRISTIANO, Javier (2017). *Imaginación y acción social. Elementos para una teoría sociológica de la creatividad*. Buenos Aires: Ediciones CICCUS (Centro de Integración de Comunicación, Cultura y Sociedad).

- DUBET, Francois (2010). *Sociología de la experiencia*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid-Centro de Investigaciones Sociológicas.
- FREUD, Sigmund (1980). "Formulaciones sobre los dos principios del acaecer psíquico". En *Obras completas*, vol. XII. Buenos Aires: Amorrortu.
- GOFFMAN, Erving (1961). "Rol Distance". En *Encounters: Two Studies in the Sociology of Interaction*, de Erving Hoffman y Robert McGinnis, 73-184. Indianápolis: Boobs-Merrill.
- JOAS, Hans (2005). *The Creative of Action*. Chicago: Chicago Univesity Press.
- LAPLANCHE, Jean y Jean-Bertrand Pontalis (1996). *Diccionario de psicoanálisis*. Buenos Aires: Paidós.
- PARSONS, Talcott (1982). *El sistema social*. Madrid: Alianza.
- PARSONS, Talcott y Edward Shils (1968). "Los valores, los motivos y los sistemas de acción". En *Hacia una teoría general de la acción*, dirigido por Talcott Parsons y Edward Shils, 67-314. Buenos Aires: Kapeluz.
- SÁNCHEZ de la Yncera, Ignacio (2013). "Presentación. La creatividad de la acción situada: ¿un vuelco de la teoría general? Anotaciones a la teoría de la acción colectiva de Hans Joas". En *La creatividad de la acción*, de Hans Joas. Madrid: Centro de Investigaciones Sociológicas.
- SCHÜTZ, Alfred (1972). *Fenomenología del mundo social*. Buenos Aires: Paidós.
- STEINER, George (2005). *Gramáticas de la creación*. Madrid: Si-ruela.
- TATARKIEWICKZ, Wladyslaw (1988). *Historia de seis ideas: arte, belleza, forma, creatividad, mimesis y experiencia estética*. Madrid: Tecnos.
- UNGAR, Virginia (2001). "Imaginación, fantasía y juego". *Psicoanálisis APdeBA* XXIII (3): 695-711.
- WILLIAMS, Raymond (2000). "Creación". En *Palabras clave. Un vocabulario de la cultura y la sociedad*, de R. Williams, 83-85. Buenos Aires: Nueva Visión.