

***Los lugares posibles de la creatividad***

- Alicia Banchemo

***El desafío de pensar. Creación - recreación***

- Débora Irina Belmes

***Transdisciplina y percepción en las artes audiovisuales***

- Rosa Judith Chalkho

***Historietar***

- Héctor Ferrari

***High Concept en el escenario del Pitch:  
Herramientas de seducción en el mercado  
de proyectos filmicos.***

- Fabián Iriarte

***Creatividad en la educación universitaria.  
Hacia la concepción de nuevos posibles***

- Graciela Susana Pascualetto

***Funciones formales y discurso creativo***

- Sylvia Valdés

**16**

***Junio  
2004***

***Cuadernos del Centro de Estudios en  
Diseño y Comunicación***  
[Ensayos]

Facultad de Diseño y Comunicación.  
Universidad de Palermo.  
Buenos Aires, Argentina.

**Cuadernos del Centro de Estudios en  
Diseño y Comunicación.**

Universidad de Palermo.  
Facultad de Diseño y Comunicación.  
Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.  
Mario Bravo 1050.  
C1175ABT. Ciudad Autónoma de Buenos Aires,  
Argentina.  
infocedyc@palermo.edu

**Director**

Oscar Echevarría

**Editor**

Estela Pagani

**Comité Editorial**

María Elsa Bettendorff. *Universidad de Palermo, Argentina.*  
Raúl Castro. *Universidad de Palermo. Argentina.*  
Allan Castelnuovo. *Market Research Society. Londres. Reino Unido.*  
Michael Dinwiddie. *Ney York University. EE.UU.*  
Marcelo Ghio. *Universidad de Palermo. Argentina.*  
Joanna Page. *Cambridge University, CELA. Reino Unido.*  
Hugo Pardo. *Universidad Autónoma de Barcelona. España.*  
Ernesto Pesci Gaytán. *Universidad Autónoma de Zacatecas. México.*  
Daissy Piccinni. *Universidad de San Pablo. Brasil.*  
Fernando Rolando. *Universidad de Palermo. Argentina.*

**Comité de Arbitraje**

Adriana Amado Suárez. *Universidad de Palermo. Argentina.*  
José María Doldan. *Universidad de Palermo. Argentina.*  
Roxana Garbarini. *Centro Analisi Sociale. Italia.*  
Sebastián Guerrini. *Universidad de Kent, Canterbury. Reino Unido.*  
Julio Moyano. *Universidad Nacional de Entre Ríos. Argentina.*  
Eduardo Russo. *Universidad Nacional de La Plata. Argentina.*  
Sylvia Valdés. *Universidad de Cambridge, CELA. Reino Unido.*

**Textos en Inglés**

Josefina Ronco Basterrechea

**Textos en Portugués**

Daniela Scalco Piñeiro

**Diseño**

Constanza Togni

**Web**

Natalia Filippini  
Juan Miguel Franco

1º Edición.

**Cantidad de ejemplares:** 500

Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.  
Junio 2004.

**Impresión:** Imprenta Kurz.

Australia 2320. (C1296ABB) Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

ISSN 1668-0227

**Universidad de Palermo**

**Rector**

Ricardo Popovsky

**Facultad de Diseño y Comunicación**

**Decano**

Oscar Echevarría

**Escuela de Diseño**

**Secretario Académico**

Jorge Gaitto

**Escuela de Comunicación**

**Secretario Académico**

Jorge Surraco

**Centro de Estudios en Diseño y Comunicación**

**Coordinador**

Estela Pagani

Los lugares posibles de la creatividad

- Alicia Banchemo

El desafío de pensar. Creación - recreación

- Débora Irina Belmes

Transdisciplina y percepción en las artes  
audiovisuales

- Rosa Judith Chalkho

Historietar

- Héctor Ferrari

High Concept en el escenario del Pitch:  
Herramientas de seducción en el mercado  
de proyectos filmicos

- Fabián Iriarte

Creatividad en la educación universitaria.  
Hacia la concepción de nuevos posibles

- Graciela Susana Pascualetto

Funciones formales y discurso creativo

- Sylvia Valdés

**16**

**Junio  
2004**

***Cuadernos del Centro de Estudios en  
Diseño y Comunicación***  
[Ensayos]

Facultad de Diseño y Comunicación.  
Universidad de Palermo.  
Buenos Aires, Argentina.

Los Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos], es una línea de publicaciones semestrales del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Los Cuadernos reúnen papers e informes de investigación sobre tendencias de la práctica profesional, problemáticas de los medios de comunicación, nuevas tecnologías y enfoques epistemológicos en los campos del Diseño y la Comunicación, aprobados en el proceso de referato dirigido por el Comité de Arbitraje de la publicación.

Los estudios publicados están centrados en las líneas de investigación que orientan las acciones del Centro de Estudios: 1. Empresas, 2. Marcas, 3. Medios, 4. Nuevas Tecnologías, 5. Nuevos Profesionales, 6. Objetos, Espacios e Imágenes, 7. Recursos para el Aprendizaje y 8. Relevamiento Terminológico e Institucional.

El Centro de Estudios en Diseño y Comunicación receptiona colaboraciones para ser publicadas en los Cuadernos del Centro de Estudios . [Ensayos]. Las instrucciones para la presentación de los originales se encuentran disponibles en la presente publicación (p. 85).

# Sumario

*Cuadernos del Centro de Estudios en  
Diseño y Comunicación [Ensayos] N° 16*  
ISSN 1668-0227

Facultad de Diseño y Comunicación.  
Universidad de Palermo.  
Buenos Aires, Argentina.  
Junio 2004.

Los lugares posibles de la creatividad Alicia Banchemo .....	9-20
El desafío de pensar. Creación - recreación Débora Irina Belmes.....	21-31
Transdisciplina y percepción en las artes audiovisuales Rosa Judith Chalkho .....	33-43
Historietar Héctor Ferrari .....	45-57
High Concept en el escenario del Pitch: Herramientas de seducción en el mercado de proyectos filmicos Fabián Iriarte.....	59-66
Creatividad en la educación universitaria. Hacia la concepción de nuevos posibles Graciela Susana Pascualetto.....	67-76
Funciones formales y discurso creativo Sylvia Valdés .....	77-84
Instrucciones para autores Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos] .....	85-85
Publicaciones del CED&C 2004-2000 .....	87-88

## **Resumen / Los lugares posibles de la creatividad**

El presente trabajo es una reflexión y un análisis sobre los lugares de la creación particularmente en la ciencia. Específicamente en lo que hace a nuevos descubrimientos científicos en los diferentes contextos históricos y con el advenimiento de la modernidad en especial.

Luego el análisis se centra en la posmodernidad, con la particularidad de sus prácticas, y los posibles márgenes de la creación, particularmente la artística, en un contexto en el que la inmediatez, pero a la vez, el rechazo de lo real ligado a la tecnología y lo mediático, produce efectos que la diferencian de otros contextos históricos.

## **Palabras clave**

arte - ciencia - creación - creatividad - crisis - cuerpo - método - modernidad - paradigma - posmodernidad - razón - reglas - tiempo y espacio.

## **Summary / Possible places of the creativity**

This work will be a reflexion and an analysis of the places use of the creation, specially those use for science. Specifically, in what makes the arrival of new scientific in discoveries different historical contexts and in special with the arrival of modernity.

Later, the analysis centres in the post-modernity, with the particularity of its practices, and in the possible margins of creation, specially artistic, in a context where immediately, though at the same time the rejection of reality bound to technology and to intervention, causes effects which differentiate it with other historical contexts.

## **Key words**

art - body - creation - creativity - crisis - science - method - modernity - paradigm - pos-modernity - reason - rules - time - space.

## **Resumo / Os possíveis lugares da criatividade**

O seguinte trabalho representa uma reflexão e uma análise dos lugares de criação, particularmente na ciência.

Específicamente no que faz referência ao desenvolvimento de novos descobrimentos científicos ocorridos nos diferentes contextos históricos, e especialmente a chegada da modernidade.

A partir disso, os análises centralizam-se na posmodernidade, com a particularidade de suas práticas e seus possíveis marcos de criação, especialmente no meio artístico, em que a inmediatez, e ao mesmo tempo a rejeição do real, vinculado a tecnologia e ao mediático, produzem efeitos que diferenciam-se de outros contextos históricos.

## **Palavras chave**

arte - ciência - criatividade - criação - corpo - espaço - método - modernidade - paradigma - posmodernidade - razão - regra - tempo.

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, N° 16 (2004). pp 9-20. ISSN 1668-0227

\* Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo.

infocedyc@palermo.edu

Alicia Banchemo: Lic. en Sociología (UBA). Profesora de la Facultad de Diseño y Comunicación de la UP. Integrante del Equipo de Directores de Proyectos 2004 del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo.

El presente trabajo pretende ser una indagación sobre las fronteras, límites de la creatividad, lo cual implica analizar los procesos creativos dentro de las prácticas y los discursos históricos en los diferentes momentos históricos. De esta forma pensaremos a la creatividad como un medio, como un atributo y como un instrumento con el que pueden ser caracterizadas y analizadas las actividades humanas, como lo son la ciencia y el arte, construyendo el propio camino del pensamiento de la creatividad. En definitiva será una reflexión sobre la creatividad, la creación y los creadores, como atributo, proceso y sujeto, enfocando ciertas disciplinas como el conocimiento científico, en determinados momentos históricos. Es decir indagar la relación entre el conocimiento y el arte, como proceso creador y las propias posibilidades históricas y sociales de la creación.

Por otra parte, será un intento por pensar a la creatividad desde un enfoque sociológico, encuadrándola dentro de la producción de sentido, sentido que tiene origen y destino en lo social. Pero ese sentido no existe de manera independiente. Tiene siempre un punto de referencia en el bagaje de experiencias previas. Lo social tiene una doble existencia: se expresa tanto en lo subjetivo como en lo objetivo. El poder simbólico se juega entre lo objetivo y lo subjetivo entre estructuras y esquemas de percepción de pensamiento y de acción. Es decir que toda producción para ser analizada, se encuadra dentro de la producción de sentido de la época. Lo que implica analizarla desde su historicidad.

Un discurso es un deambular de proposiciones dotadas de sentido que los individuos comparten de acuerdo a sus roles y a su posición en las instituciones. Para que un discurso sea eficaz debe conseguir ciertos objetivos, los suyos, y para poder arribar a ellos tiene que existir un aval en las prácticas. El campo es lo social hecho cosa, es una estructura objetiva, pero lo social también está inscripto en los cuerpos y determina formas de actuar. Podemos decir que los campos en los que se dan las relaciones en el ámbito del conocimiento científico o del arte, implican determinadas prácticas concretas a partir de ciertos esquemas de percepciones y categorizaciones que se aprehenden de la realidad. Teniendo en cuenta la conceptualización y el análisis propuesto por Pierre Bourdieu en cuanto a las estructuras objetivas que estructuran el accionar de los grupos y de los individuos, no en todas las épocas son dichas y practicadas las mismas prácticas y los mismos discursos. Esto es, las exclusiones se apoyan en lo que el dispositivo de discursos y prácticas permite. En términos de Bourdieu lo que el campo permite.

El creador crea desde /sobre el límite que imponen las relaciones sociales, desde el sentido que ellas imponen. Son quizás creadores, pregunta que guía la indagación, los que se topan con ese límite, esa frontera, impuesta, interna y externa, ese sentido; los que se atreven a ver el mundo desde otro lugar, desde fuera del pensamiento normal de la época, sin tener en cuenta el valor de uso del producto creado, sin que esa misma creación sea producto.

Para que haya creación, debe haber ruptura, ruptura con lo previo, con la manera de ver el mundo, con el sentido, como construcción social. No es el mundo el que cambia sino la forma de mirarlo y esto depende del bagaje de experiencia previa. La nueva obra, el nuevo resultado, no puede concebirse aislado.

En la actualidad la sobrecomunicación, la problematización de la vida cotidiana, han variado el sentido de lo social, como bagaje previo para "leer" el mundo. El conocimiento científico ya no es el referente más importante de la sociedad. Este lugar de mundo nuevo, de incertidumbre, donde ya no hay supuestos dados, es también enmarcado por la evanescencia, por lo efímero, por la situación. Los mensajes son instantáneos. Entonces, cuál será el límite, la frontera que pretende cruzar la creación y el creativo en este contexto. En definitiva qué condicionantes del orden de lo simbólico, cultural, posibilitan o bloquean la creatividad.

Para ilustrar, baste con un primer ejemplo que relacione las posibilidades históricas para que un conocimiento pueda ser desarrollado creativamente: el hallazgo de hipótesis que implicaban que la tierra girara, había existido previamente a su "imposición", su transformación en Ley, pero no había podido encuadrarse dentro de las prácticas y valores de la época. En la época en la que el peso de Dios como centro cambia, los enunciados también lo hacen. En la época medieval las prácticas y los discursos respondían a una estructura social tripartita, estructura que no permitía la proliferación de conocimientos o de prácticas que no estuvieran avalados por la idea central de un Dios unívoco. En ese contexto se producían discursos y prácticas, valores y apreciaciones que sólo eran aceptadas dentro de ese sistema de valores. Si bien el pensamiento creativo o lo creativo del pensamiento existían, y en este caso tomaremos la noción de creatividad ligada o una mirada diferente, muchas veces morían en la hoguera. En palabras de Thomas Kuhn, los paradigmas, esto es el modelo de creencias, valores, técnicas que comparte una comunidad científica, o podríamos decir en términos de Bourdieu, el campo, no permitía y expulsaba, de una manera drástica por cierto, al pensamiento distinto. Cabe aclarar también que esos valores compartidos generalmente, y más aún en lo cotidiano, se dan por supuestos sin ponerlos a prueba y casi sin conocerlos, sólo transcurriéndolos.

Las prácticas, entonces, se dan dentro de un contexto de sentido de verdad, que está construido por ese sistema de valores de la época. Allí, en ese espacio y tiempo se define, se acepta o no la práctica. Los que no se circunscriben a esos valores no están dentro sino fuera, o son expulsados.

Lo que en un determinado momento y espacio puede ver un hombre, puede conocer y puede crear como sujeto, depende de lo que mira pero también de lo que su experiencia visual y conceptual previa lo ha dispuesto para ver.

Aquí no se planteará la noción de la creatividad como un concepto ligado a la eficacia ya que hacerlo implica observarla desde una visión puramente utilitaria. Cuando la dimensión económica hegemoniza el

análisis la visión utilitaria de la creatividad aparece ligada a la resolución de problemas, aparece siendo una herramienta que responde sólo al mercado, dentro de relaciones que como fin tienen un beneficio, que se valorizan en el intercambio.

La creatividad aparece entonces como una estrategia para llegar a una respuesta o para responder a un problema o hallarle la solución. Desde este punto de vista, es decir el que la liga a una visión puramente eficaz, de resolución de problemas, se plantean momentos de la creación, momentos que van desde la incubación hasta la verificación. La misma posibilidad de asignarle momentos a proceso creativo implica segmentarlo en partes en las que el análisis de datos y su procesamiento juegan un papel importante. Cabría preguntarse si los “creativos” o los “creadores” pensaron y piensan en la posibilidad de utilizar su creación o simplemente buscaron preguntas a ser respondidas, o se enfrentaron precisamente con aquello que luego se transformó en un “útil” o en otro objeto.

Karl Polanyi ya había advertido en los años cuarenta que el hecho de permitir al mercado dirigir únicamente al destino humano era un mecanismo que implicaría la destrucción de la sociedad. Y en este sentido podemos decir que la expresión alude a la sociedad como una esfera de redes y de símbolos, en los que los procesos son significados por los individuos, sin que esto sea conciente. En este sentido dejar toda actividad humana a la esfera unidimensional de la economía es por un lado un análisis miope de la realidad y por otro lado el peligro de que la utilidad sea pauta de toda medida, aún del arte.

Kuhn postula la idea que los científicos no buscan estrictamente la verdad en un proceso acumulativo de conocimientos sino más bien, la búsqueda se centra en una sucesión de realizaciones reconocidas que durante algún tiempo brindan soluciones a problemas. En todo caso la creatividad ligada a lo artístico, con lo que tiene de histórico, no permite un análisis sólo desde un enfoque utilitario, aunque ciertas teorías sobre el hecho artístico así lo proclaman. En su teoría estética Adorno, pensando en la obra como construcción ligada a lo social, plantea: “Sin embargo, la comunicación de las obras de arte con el exterior, con el mundo del que por suerte o por desgracia se han cerrado, se da por medio de la comunicación y en ella precisamente aparecen como refracciones del mismo. Es fácil pensar que lo común entre su reino autónomo y el mundo exterior son sólo elementos que ha pedido prestados y que entran en un contexto completamente distinto. Sin embargo tampoco se puede discutir esa trivialidad perteneciente a la historia de la cultura de que el desarrollo de las conductas artísticas tal como se resumen por lo general bajo el concepto de estilo, se corresponden con el desarrollo social. La obra tiene una historicidad. Las fuerzas de producción estética es la misma que la del trabajo útil y tiene en sí la misma teleología y lo que podemos llamar relaciones estéticas de producción todo aquello en lo que se hallan encuadradas las fuerzas productivas y sobre lo que trabajan, no son sino sedimentos o huellas de los niveles sociales

de las fuerzas de producción” (Adorno, T.1970: 15) El análisis que aquí se intentará estará más ligado al contexto en el que se producen innovaciones y al porqué de ellas, dentro de las prácticas y los discursos de las épocas. El recorrido que se intentará comenzará por una indagación de la ciencia y su desarrollo como proceso histórico, y por otra parte el papel que ha jugado y juega el método en ese camino. Luego la indagación se instalará en la posmodernidad y su paradigma.

### ***Ciencia y creación: El lugar de las prácticas científicas. El pensamiento de Thomas Kuhn y Paul Feyerabend***

La discusión que se instaló sobre la historia de la ciencia, en la que Paul Feyerabend y Thomas Kuhn fueron algunos de sus protagonistas, nos servirá como soporte para indagar las cuestiones ligadas al método y lo “permitido” en cada época, es decir, nos permitirá pensar en el método y los paradigmas, entre otras cuestiones, como motores y lugares de la creación desde el enfoque la ciencia.

Thomas Kuhn propuso que la historia de la ciencia debe concebirse a partir de las revoluciones internas, interpretadas como rupturas con la ciencia anterior. Cada vez que en la historia de la ciencia hay un quiebre con lo anterior, con la ciencia normal, se devela “otro mundo”. El “descubrimiento” del viaje de Colón, le indicó que sólo había llegado a las Indias.

Precisamente era eso lo que esperaba descubrir. Entonces, eso fue lo que pudo ver. Ese nuevo mundo, que tiempo después fue conceptualizado así, no sólo hacía referencia a un nuevo continente, nuevo desde el punto de vista de lo desconocido, sino que también hacía referencia a un nuevo modo de mirar, de observar, de conocer. Entonces, el descubrimiento, no es algo inmediato. “Para descubrir algo, para captar un fenómeno nuevo, las categorías conceptuales deben estar preparadas de antemano, de lo contrario se lo asimilará a lo ya conocido o se lo desconocerá” (Plax, J., 1996: 48). Entonces cabría preguntarse por el lugar de la creatividad y de la creación como el proceso de un sujeto, el lugar de la libertad, por un lado, como planteará Feyerabend, y el lugar impuesto, externo al individuo. Por otra parte pienso: ¿Que hubiera pasado si Colón hubiera querido realizar su viaje para descubrir un nuevo mundo? Las condiciones estaban dadas para asimilar la idea de la redondez de la tierra, sólo eso. Lo conocido, encuadrado en el sistema de prácticas y discursos, era lo posible. Otro ejemplo que propone, entre tantos, es el descubrimiento de los rayos X, y en este sentido cabe aclarar que cuando habla de descubrimiento se refiere a un proceso de asimilación conceptual que, en algún sentido involucra también al cambio de paradigma. Como decíamos, plantea que el descubrimiento de los rayos X, corresponde a un hallazgo a través de un accidente. Pero debido precisamente a esta contingencia cabe preguntarse cuando realmente se produce el descubrimiento y por otra parte, particularmente este descubrimiento no perturbó al paradigma de la época, como lo hizo por ejemplo el



descubrimiento del oxígeno. El encuentro con los rayos X por parte de Roentgen se dio en momentos en los que la tabla periódica de elementos estaba incompleta. De todas maneras creó ciertos conflictos en la comunidad científica. En definitiva los rayos contribuyeron finalmente a la ciencia normal, abriendo un nuevo campo, y a su vez, modificando campos que ya existían. Pero no todas las teorías pertenecen a paradigmas. Muchas veces los científicos desarrollan ciertas teorías que denomina especulativas y que no están articuladas entre sí. De todas maneras, sólo cuando un experimento y la teoría “de tanteo” coinciden, surge un descubrimiento y allí, sólo allí la teoría se convierte en paradigma. El proceso es complejo e implica muchos factores.

Siguiendo a Kuhn, en ocasiones, cuando se descubren nuevos fenómenos pueden aparecer nuevos conceptos y categorías, y en definitiva un nuevo paradigma. Esto se da cuando la ciencia normal, que es la que tiene capacidad de explicar en un contexto, comienza a ser objetada. Entonces cuando todo parece no encuadrar es cuando esa ciencia normal y sus paradigmas no pueden explicar (no olvidemos que explicar es uno de los objetivos de la ciencia moderna) y estas disposiciones se vuelven cada vez más complicadas y de alguna manera muy forzadas y las hipótesis son cada vez más acotadas a los problemas que se pretenden resolver; todo este proceso, para que la teoría no se venga abajo.

Entonces la ciencia normal ya carece de valor explicativo, ya no encuadra las explicaciones y se necesitan otras maneras de explicar los fenómenos, otra forma de ver el mundo y de explicarlo. Se produce la crisis de la ciencia normal, y luego de la crisis, la nueva ciencia normal no será una transformación de la anterior, sino su sustitución

Kuhn ilustra el párrafo anterior: “Al mirar la luna, el convertido a la teoría de Copérnico no dice: antes veía un planeta, ahora veo un satélite. Esta frase implicaría un sentido en el que el sistema de Ptolomeo hubiera sido correcto alguna vez. En cambio alguien que se haya convertido a la nueva astronomía dice: Antes creía que la luna era un planeta (o la veía como tal); pero estaba equivocado”. (Kuhn, T. 1962: 181). Lo impuesto de las prácticas y los discursos es tan relevante que sólo hay lugar a la equivocación para explicar un nuevo concepto. Lo anterior ya no sirve. Ahora es la verdad, ahora es lo correcto. Pero para que esto ocurriera, en un proceso al interior de la ciencia, aparece la figura necesaria del que comienza a desarrollar el pensamiento que luego será el verdadero, aquel que comenzó a pensar y a permitir la suposición de que el sol era el centro de un sistema, tal y como lo aceptamos actualmente. El que se desvió y en un determinado momento fue expulsado, hasta que las condiciones, el campo, se consolidó y la forma de explicar el mundo nuevamente cambió. En este sentido el proceso del desarrollo científico es gradual, pero cuando la llamada ciencia normal no puede explicar más los fenómenos, es decir, cuando las disciplinas ya no pueden distraerse sobre los huecos explicativos de las teorías se produce un proceso que por fin concluye en un nuevo conjunto

de prácticas y compromisos, una nueva base para los científicos. Este proceso es el que Kuhn concluye como Revoluciones Científicas, el motor del conocimiento científico.

Los parámetros y los principios de la ciencia normal especifican tanto los componentes del Universo como aquellos que no contiene, esto es que no sólo plantea las características y los lugares de los objetos sino que también aquellos objetos y su ubicación que va a considerar como verdaderos y aquellos que no lo son. Es por eso que caracteriza a los paradigmas como un conjunto de ilustraciones de diversas teorías en sus aplicaciones conceptuales, instrumentales y de observación. Es por eso que puede ocurrir que el interesado por la historia de la ciencia y su desarrollo se vea tentado a pensar que cuando cambian esos modelos a los que Kuhn llama paradigmas, es el propio mundo el que cambia también y conjuntamente con él; sin embargo ahora, con nuevos instrumentos (pensemos en el telescopio Galileo) intentan buscar en lugares en los que hasta ahora (con la ciencia normal aún sobreviviente) no se había buscado, y esos lugares son nuevos. Pero también son nuevos, en el sentido de nueva visión, los lugares en los que otros ya habían mirado, pero vieron otras cosas. Esto ocurre porque los científicos “responden” a un mundo diferente. En este sentido podemos decir, parafraseando al mismo Kuhn, que lo que puede ver un hombre, en este caso un científico, depende de lo que mira, pero también de lo que la experiencia le permite ver.

Analizar a la ciencia como proceso en el que se juega la creatividad implica también relacionarla con lo exterior a ella, con lo que tiene de sociológico ese análisis, sus límites, y los condicionantes sociales y económicos, y los procesos subjetivos que hacen que se desarrolle este tipo de conocimiento, lo cual implica acceder a las consecuencias y a los propios actos del desarrollo científico.

De alguna manera investigar es buscar, ir más allá de lo que se ve, mirar y observar creativamente. Es aquello que se opone al sentido común. Se opone en cuanto a la falta de método en la búsqueda del conocimiento y en cuanto al origen de la información que explica. Y esto nos lleva a pensar en el papel del método en esa búsqueda. ¿Qué es primero? ¿La búsqueda o el método?. Cuando miramos, lo que vemos varía según lo que sabemos, pensamos o esperamos. Por ello el simple mirar implica un previo adiestramiento, experiencia o conocimiento. Sin embargo, muy a menudo no nos damos cuenta de ello, y así atribuimos nuestras observaciones enteramente a la cosa objeto de observación y no a cierta combinación del objeto y el observador (nosotros mismos). Y dado que no nos damos cuenta de nuestras inclinaciones, no las tenemos en cuenta. “El simplemente mirar supone presuntuosa ignorancia”. En este contexto se puede decir que toda observación presupone una teoría previa, es decir, ciertas categorías en las que encuadrar nuestro nuevo conocimiento.

Kuhn planteará desde la epistemología, los aspectos más sociológicos e históricos de este tipo de conocimiento. Algunos han llamado a este tipo de postura las “nuevas epistemologías” En este sentido, esta

orientación analiza a la ciencia desde un punto de vista sociológico, dejando en evidencia la relación de la ciencia con el contexto, como así también hacia el interior de su desarrollo. El propio concepto de paradigma remite a un análisis de este tipo ya que por un lado vincula a la aceptación de ese nuevo paradigma hacia afuera y hacia adentro. Además, el paradigma impulsa al nuevo conocimiento científico. Como ya se dijo, no hay en ese sentido una búsqueda específica de la verdad, sino una búsqueda estratégica de solucionar problemas. Además, el paradigma da forma a la manera de ver el mundo. El paradigma, entonces, permite moverse, permite ver, encuadrar sin ponerse en duda su grado de verdad, ya que es en sí mismo verdadero.

Las etapas en el desarrollo de la ciencia para Kuhn son:

- El momento Pre científico. Lo característico de esta etapa es que la actividad científica está fragmentada en muchas teorías e investigadores diversos y no hay unanimidad de los instrumentos que se utilizan para investigar. Es decir que no hay una fuerte comunicación entre la comunidad científica y las discusiones son más filosóficas que científicas. Para encontrar un ejemplo, puede ser esta la situación de las ciencias sociales en muchos casos. En definitiva no hay un dominio de ninguna teoría.
- El momento de logro. En esta etapa surge algún científico que formula una teoría, o descubre o inventa algún instrumento que aparece como exitoso a la hora de investigar.
- El momento de conversión. Aquí hay un convencimiento de la comunidad científica por la solución propuesta en la etapa anterior. Kuhn sugiere que este convencimiento no se funda en argumentos racionales.
- El inicio de la ciencia normal. Es aquí donde se introduce el concepto de paradigma. Este alude al logro científico que es aceptado por la comunidad y en general plantea dos aspectos, uno ligado a sus condicionamientos sociales y económicos, en el sentido de ser o no aceptado por la comunidad científica y por el otro lado responde a un aspecto valorativo en cuanto a la posibilidad de resolución de problemas. De todas formas podemos pensar al paradigma como una especie de motor impulsor de investigaciones y de indagaciones posteriores. De todas maneras Kuhn piensa a la ciencia como una actividad que sirve para la resolución de problemas más que como una actividad ligada al pensamiento verdadero, en tanto búsqueda. El que proponga una mejor solución, colaborará al desarrollo científico, colaborará mejor al desarrollo de la revolución científica. Igualmente cabe aclarar que el paradigma no es un aspecto que sea reconocido, sino que más bien tiene un fin utilitario, pero que no es notado. Por otra parte tampoco se discute, ya que solamente aparece explícito cuando se produce la crisis de la ciencia normal y ya deja de poseer la misma estructura.
- La fase de las primeras anormalidades, crisis y revolución científica. Las anormalidades surgen en el

sentido de no poder articular ciertos aspectos de la investigación con el paradigma. En realidad, la primera reacción de la comunidad científica es rechazar esa irregularidad; pensamos en el recurrente ejemplo de Galileo Galilei. En un principio esas anormalidades no son tenidas en cuenta como fallas de la teoría, sino más bien como fallas del científico, ya que no son reconocidas por la comunidad científica, todo el peso del "error" cae sobre el científico y no sobre la teoría. No hay un científico creativo, hay un científico equivocado.

- El comienzo de la crisis. Aquí las irregularidades son más frecuentes y ya comienza a ser difícil soslayarlas; esta situación genera cierta insatisfacción en la comunidad científica aunque aún no se termina de abandonar el paradigma de la ciencia normal.
- El advenimiento de la emergencia. En esta etapa el paradigma comienza a peligrar en su persistencia y comienza a ser mirado críticamente por la comunidad. Comienzan a aparecer los subparadigmas, en un resquebrajamiento del paradigma. Aquí comienzan a aparecer discusiones epistemológicas sobre ciertos fundamentos de las teorías.
- Nueva fase de logro. Esta es una etapa similar a la descrita como etapa de logro. Si bien no se abandona definitivamente el paradigma por una cuestión de "practicidad".
- Nueva fase de conversión. Aquí comienzan nuevamente las etapas, tal cual fueron descritas anteriormente, hasta llegar a:
- La nueva ciencia normal

La decisión de rechazar un paradigma surge entonces, de la comparación de el paradigma anterior con el nuevo paradigma y la comparación de ambos con la naturaleza, en la contrastación.

Entonces, el avance de la ciencia es discontinuo. Para Kuhn es importante el bagaje de creencias y valores a la hora de caracterizar el proceso científico. Se le ha criticado que es irracional en su análisis ya que no acepta la razón de un proceso lógico y neutral en la ciencia que permite comparar las teorías para decidir cual es la mejor. En cuanto al papel de la verdad, queda relegado, ya que cada paradigma, como dijimos, construye su propia verdad y realidad, con lo cual no habría una realidad objetiva. Los nuevos paradigmas son mejores, no sólo porque son verdaderos, sino porque pueden dar respuestas a los requerimientos de la época, en un contexto de sentido. Encontramos entonces una relación entre el motor de la ciencia con unos objetivos, que si bien caóticos, discontinuos, por fin se establecen y perduran, hasta una nueva crisis.

Kuhn, posteriormente va a plantear algunas modificaciones a sus concepciones, luego de algunas críticas recibidas, sobre todo relacionadas a la ambigüedad del concepto de paradigma. De esta forma va a terminar concluyendo que sólo debe tomarse el concepto como:

- matriz disciplinar, esto es como sistema de creencias y aptitudes instrumentales compartidas por una comunidad científica y como:
- ejemplar, esto es un ejemplo que sirva de guía, por imitación o inspiración, para la actividad de investigar.

Reconoce también que ver el paradigma como un “estilo” de investigación es algo poco claro. Tampoco es sencillo determinar qué es una “comunidad científica” y cuáles son sus límites. Con ello, Kuhn se ve obligado a pensar que pueden haber muchos paradigmas “pequeños”, en oposición a su idea previa de 1962 sobre los grandes paradigmas.

Ahora bien, el método científico, sin entrar a debatir su conformación o su lógica, puede pensarse como la “plantilla” con la que se hace ciencia. Sin embargo, una postura más anárquica implicaría pensar que, como el método a lo largo de la evolución de la ciencia ha fracasado, fracasará siempre, por lo que no es ese el mejor encuadre del conocimiento, sino que puede ser utilizado cualquier forma y recurso en la ciencia. Esta es muy básicamente parte de la postura de Paul Feyerabend a la hora de postular su anarquismo metodológico. El método científico se transforma entonces, separado de la historia, objetivo, con una lógica propia. Su propósito será entonces la búsqueda de la uniformidad. La ciencia queda afuera del análisis histórico. Los hechos científicos son explicados lejos de las opiniones, las creencias y de la cultura. Entonces, el papel del científico en la evolución de la ciencia es, para Feyerabend, la tarea de quienes no quisieron someterse a las reglas o, sin querer, no las cumplieron. Es decir, los que salieron del margen marcado por lo posible, lo posible dentro del contexto discursivo y de prácticas de la época. Acá se puede plantear una diferencia con Kuhn, mientras que este plantea que la ciencia normal, me atrevería a decir la ciencia permitida, deviene en una crisis cuando entran en contradicción sus paradigmas, Feyerabend plantea la multiplicidad de aspectos que deben tenerse en cuenta a la hora de hablar de nuevos descubrimientos o inventos.

La historia de la ciencia y del conocimiento científico no es lineal ni surge para la creación de problemas. Para Kuhn el paradigma no sólo es un conjunto de teorías, sino que es una forma de ver el mundo, una especie de ideología. Es por eso que la fortaleza de ese modelo, durante el transcurso de la ciencia normal, lo hacen difícil de derribar. De alguna manera es una estructura que se adopta por consenso y permite ver a través de él al mundo. También tiene la utilidad de ser el basamento de la resolución de problemas. Como ya se dijo, el paradigma es aceptado más por su utilidad que por su grado de verdad. La propia experiencia no rechaza al paradigma, de alguna forma obliga a articularlo nuevamente para que soporte las nuevas contradicciones. Pero en ese proceso el procedimiento termina haciéndose más fuerte ante los embates de las anomalías.

Por otra parte Feyerabend, más allá de criticar la separación entre la historia de la ciencia, la filosofía y la ciencia misma, también se plantea la importancia de una perspectiva humanista, esto es la necesidad de dar importancia en el proceso del conocimiento a las creencias, los talentos particulares y a la imaginación, llevando el análisis a una comparación con el arte. “Es posible conservar lo que podríamos llamar la libertad de creación artística y aprovecharse al máximo de ella, no sólo como una válvula de escape

sino como medio necesario para descubrir, y tal vez para cambiar los rasgos del mundo en que vivimos” (Feyerabend, P. 1975: 37)

La idea de pensar en un método como molde estanco para pensar, con reglas fijas y universales, no deja lugar para la creación a través del talento en las individualidades particulares. Por otra parte, no se toma en cuenta lo que hay de histórico en el desarrollo del conocimiento científico. El hecho de utilizar el método implica la aceptación de su perfección. La única regla que vale es la del “todo vale”. También en este autor hay una marcada mirada sobre la relación entre ciencia y dominación, esto es la imposición de la lógica y de sus hallazgos, no en un contexto de libertad y armonía, sino de dominación por la fuerza. Esto también nos lleva a dos conceptos, como lo son el contexto de descubrimiento y contexto de justificación, que según Feyerabend son dos procesos que van juntos; esto es, de la manera en que el científico descubre, investiga y justifica, en ese contexto histórico, socio político, se dan ya las constrastaciones. Son dos procesos, que chocan, y que son analizados por la historia y la filosofía de la historia, separadamente. “Al inventar teorías y contemplarlas de un modo relajado y artístico damos a menudo pasos que están prohibidos por las reglas metodológicas” (Feyerabend, P. 1975: 154). Por otra parte no hay una distinción, un límite entre las teorías y las observaciones, en tanto que el aprendizaje no es un camino desde la teoría a la observación, sino que en el implica a ambos elementos. Lo que hay de creativo en el proceso de la investigación y el descubrimiento tiene que ver con la conexión entre el individuo y la ciencia. “En todos los casos la imagen percibida depende de los sistemas mentales que pueden cambiarse a voluntad, sin la ayuda de drogas, hipnosis y reacondicionamiento. Pero los sistemas mentales pueden quedar paralizados por enfermedad, como resultado de la inmersión de alguien en una cultura determinada, o por causa de determinantes fisiológicas, que no están bajo nuestro control... nuestra actitud hacia las otras razas o hacia personas de diferente trasfondo cultural, depende a menudo de sistemas paralizados de la segunda clase: habiendo aprendido a leer rostros de una manera standard, hacemos juicios standard y nos extrañamos” (Feyerabend, P. 1975: 218).

Comparando a los dos autores que venimos indagando podemos decir que ambos le dan a relación entre teoría y observación papeles similares. Lo que no se encuadra en lo que sabemos previamente pareciera que no existe, por lo menos de manera general. En todo caso a mayor libertad mayor posibilidad de comprender y de encontrar otras respuestas y otros caminos. Si el encuadre es muy fuerte, no hay avance del conocimiento. Como ya se dijo para Feyerabend, el lugar de la creación científica es del todo vale, es el lugar de las creencias y los valores y es el lugar de la desviación, del no método, de la anarquía. La “irracionalidad” ha alimentado buena parte de los inventos y descubrimientos, buena parte de la creación en el conocimiento.

Ambos coinciden en el enfoque sociológico que debe

tener una historia de la ciencia, sin ser separada de la filosofía de la ciencia. Feyerabend plantea la necesidad de crear, de no responder a la dominación. Para el método ha fracasado. Cabe la pregunta: ¿Es posible crear con un método? ¿O el método es la antítesis de la creación?. Creemos en este sentido en que lo dogmático, aún en lo científico, es contraproducente a la creación. Por otra parte los descubrimientos científicos muchas veces fueron creados sin método, casi fortuitamente (recordemos el caso de los rayos X).

Para este autor el científico que se interesa por lo empírico y por las teorías debe abrazar una metodología pluralista, y esto implicará ser amplio desde el punto de vista de la comparación entre teorías. Y en este sentido, nuevamente, todo vale: el acercamiento al conocimiento puede hacerse a partir del pasado, como por ejemplo en los mitos antiguos. Así como propugna la no separación entre la filosofía de la ciencia y la historia de la ciencia, también asume la no separación entre ciencia y no ciencia. Aún la locura puede ser un punto de partida de la "no metodología". Como ejemplo ilustrativo de esta idea plantea que la idea del movimiento de la tierra, luego de Aristóteles y Ptolomeo, fue desechada completamente para ser retomada por Copérnico. Esto ocurrió porque las teorías fueron abandonadas antes de poder siquiera mostrarse, y más aún de mostrar su utilidad. Allí también encuadran ciertos mitos, que no son tenidos como verdaderos, ya que se desconocen sus contenidos científicos. Lo que no puede compatibilizarse con la ciencia, no vive, dirá Feyerabend. Es interesante entonces plantearse que dentro de este contexto en el que ciertas teorías no sobreviven al método científico, mañana puedan transformarse en teorías relevantes para la ciencia, ya que entran dentro de lo científico del momento. La creatividad en esta concepción se relaciona con una perspectiva humanista, como dijimos antes. La contradicción es la siguientes. Si bien se espera desarrollar las individualidades al máximo, particularmente en la enseñanza, para desarrollar talentos y creativities, no se da lugar a la creatividad al "soñar despiertos" como fuente. "Es posible conservar lo que podríamos llamar la libertad de la creación artística y aprovecharse al máximo de ella, no sólo como una válvula de escape sino como un medio necesario para descubrir y tal vez, para cambiar los rasgos del mundo en que vivimos" (Feyerabend, P. 1975:37)

Hacer coincidir o buscar la relación entre lo individual y "el mundo en que vivimos", esto es lo subjetivo y lo objetivo, es una de los soportes argumentativos de la metodología pluralista, como llama el filósofo a este enfoque.

Por otra parte el contexto de descubrimiento y el contexto de justificación son para Feyerabend dos aspectos del proceso histórico de la ciencia, y es precisamente instalar una discusión desde una perspectiva histórica. De no ser así, los enunciados se podrían comparar sin tener en cuenta su historicidad y, entonces a partir de una teoría, como conjunto de proposiciones relacionadas, se pueden

extraer diferentes hipótesis, dando por supuesto que las observaciones y las teorías deben ser utilizadas o para afirmar o para rechazar la hipótesis, sin tener en cuenta el contenido histórico de esa teoría y a la vez de las observaciones. Las teorías están conformadas por elementos expresados explícita y claramente pero otros son ocultos y sólo son sacados a la luz posteriormente. Para aceptar o descartar una nueva hipótesis se deberá tener en cuenta la situación histórica.

Citaremos como ejemplo la concepción aristotélica del conocimiento y la percepción, y la hipótesis geocéntrica: ambas se adaptaban perfectamente ya que la percepción para Aristóteles, es un proceso en el que la forma del objeto observado que se percibe pasa al receptor exactamente según la misma forma que caracterizaba al objeto, de manera que el receptor, de alguna forma, asume las propiedades del objeto. La experiencia es importante para el conocimiento en esta concepción, ya que la percepción del que observa contiene las mismas formas que tiene el objeto. Por lo tanto desde esa perspectiva no existe posibilidad de alguna distancia entre las observaciones y las cosas observadas. Para modificar esta observación será necesaria una nueva concepción del mundo, de sus hombres y de las formas de conocer. Sabemos que la ciencia como la conocemos, con el advenimiento de la modernidad, comienza con Galileo Galilei. Que es precisamente quien quiebra la explicación tradicional aristotélica. Para Aristóteles el hombre no tiene incidencia en el movimiento del universo. La tierra ocupa un lugar central y los demás cuerpos que conforman el universo giran alrededor de ella. En esta concepción todos los cuerpos tienden a la perfección, fin último de los seres. Posteriormente a Aristóteles, Ptolomeo, aporta cambios a esta teoría con nuevas observaciones de los cuerpos. Sin embargo en el siglo IV a.C., Heráclides y después Aristarco de Samos afirman ciertas conclusiones relacionadas al heliocentrismo. Sin embargo durante muchos siglos no se consideraron pensamientos verdaderos. Los aportes de Copérnico son realizados tanto desde las observaciones como desde su concepción platónica. Luego de los aportes de Kepler, irrumpe Galileo Galilei, no sin resultarle compleja la tarea de aseverar, telescopio por medio, la teoría heliocéntrica. La iglesia, internada en esa época en la Reforma Protestante, se atribuía la autoridad capaz de interpretar las sagradas escrituras. La supervivencia de Galileo tuvo relación directa con el abandono de sus ideas, bajo la amenaza de la herejía. Baste este ejemplo para ilustrar mínimamente el contenido histórico de la teorías y las observaciones.

Para Feyerabend lo realmente creativo es lo artístico, sobre todo habiendo comprobado que las observaciones contrastadas con los enunciados no siempre resultan y es allí donde el enfoque apunta a otras alternativas relacionadas con el estilo, el atractivo, a partir de las cuales crear y aportar a una teoría que se desvió de lo empírico y que perdió carácter frente a teorías rivales. En definitiva, plantea una crítica contra el modelo hipotético deductivo y al falsacionismo popperiano.

Si comparamos ambos pensamientos, el de Kuhn y

el de Feyerabend, una de las distinciones que podemos encontrar es que el primero aduce que si bien los paradigmas son compartidos durante el transcurso de la ciencia normal, esto no implica compartir las reglas. Por otra, ambos le asignan una importancia relevante al conocimiento adquirido en la práctica. El encuadre de la ciencia normal en el caso de Kuhn, como del método en el caso de Feyerabend, en distintos grados por cierto, no permiten la realización total de la creatividad, en el sentido de fuerza que impulsa al descubrimiento. Por una parte si bien el motor de la ciencia son los paradigmas, el proceso de su conformación aparece como inhibidor de ciertas fuerzas creadoras. Sólo luego de todo el proceso que culmina con una nueva ciencia normal, es cuando se retoman algunos enunciados que antes no habían podido ser siquiera expuestos a la comunidad científica. De todas maneras hay una idea de avance, que si bien no busca la verdad, si funciona como una forma de ver el mundo, casi como una ideología científica. Por otra parte, el papel asignado al “no método” plantea una postura en la que los disparadores de los descubrimientos o los hallazgos son muy, quizás demasiado, amplios. La idea que subyace entonces es la de la plena libertad y de movimientos que permitan un avance, aún me atrevería a decir mayor, del conocimiento científico, ya que las trabas se acotan. De todas formas la internacionalización de lo objetivo, en subjetividades particulares reducen la posibilidad de la libertad plena. La idea de que la ciencia tiene que regirse por “reglas fijas y universales” es irreal y pernicioso. Lo es porque, en el primer caso implica la visión demasiado pequeña del talento de los hombres y todo lo que rodea a esa circunstancia; por otra parte es a la vez pernicioso porque forzar reglas implica incrementar lo profesional, por sobre lo humano. Esta es la idea de pensar en los científicos, de cualquier área, como seres humanos, que en general no siguen reglas fijas para la vida. Por otra parte tampoco esto es saludable para la ciencia misma, ya que no tiene en cuenta que su desarrollo es un proceso de por sí complejo, en el que las circunstancias históricas son influyentes, por cierto. Feyerabend plantea que cualquier regla metodológica se asocia a una suposición global, por lo que al usar esa regla se da por válida la suposición. “El empirismo da por supuesto que la experiencia sensible refleja mejor el mundo que el pensamiento puro. El elogio de la argumentación da por supuesto que los artificios de la razón dan mejores resultados que el juego incontrolado de nuestras emociones. Semejantes suposiciones pueden ser perfectamente plausibles e incluso verdaderas. Sin embargo, ocasionalmente, deberían ser sometidas a contrastación” (Feyerabend, P. 1975: 290). Esto implica que habría que dejar el método para “ver que pasa”. Esto sólo implica no acotarse, no limitarse a las reglas. La historia de la ciencia indica que muchas veces se utilizaron otras reglas, sin que por ello se rompiera la validez de las mismas. Evidentemente el papel asignado a la libre indagación es muy importante en el filósofo, ya que una investigación no debe ser guiada sólo por

los estrechos “canales de las cosas ya sabidas” Por otra parte construir nuevas concepciones del mundo y un lenguaje ad hoc implica incorporar las teorías, los argumentos a un lenguaje futuro, argumentando con términos que aún no han sido explicados, y a sentenciar, argumentar sin reglas claras. Cabría plantearse si de alguna, forma el hecho de el no método no es un método en si mismo. En definitiva en una sociedad que se caracteriza por la libertad, los que piensan, los intelectuales, forman parte de una tradición más. En todo caso el papel de la sociedad en un contexto de libertad es encontrarle un sentido a cada una de las subjetividades. Esto no significa que la racionalidad, ligada al método sea la única manera de ver el mundo, sino que es una de las formas por donde mirarlo. Pero no es lo que ocurre en la realidad. La propuesta estaría ligada a una mayor democratización del pensamiento, en el se puedan tener en cuenta a las demás tradiciones, de la misma forma que cuando se aceptan mitos o razas, se lo hace a partir de una con la que se busca la igualdad, el parámetro.

En definitiva, el proceso del conocimiento científico es eminentemente creativo, ya que a través del método o suponiendo su falta, el enunciado de hipótesis y las observaciones, se componen de aspectos que hacen a lo innovador y a los hallazgos. Sin embargo se suele ligar el conocimiento científico a la objetividad, en tanto una de las características intrínsecas del mismo. Pero creemos que el papel de la mirada diferente, de la individualidad para observar liga íntimamente el trabajo del científico con lo creativo. El desarrollo de las ciencias, en sus diferentes áreas, y en mayor o menor medida, así lo indican.

### ***La posmodernidad: el lugar y el tiempo de la creatividad***

Hasta aquí se reflexionó sobre las posibilidades históricas para el descubrimiento, la creatividad en un enfoque sobre el conocimiento científico. Esto es las posibilidades, en tanto contexto y en tanto método, como dos aspectos básicos de la ciencia tal y como la conocemos en la modernidad. Pero otra mirada merece ser hecha atendiendo la complejidad en el campo del conocimiento y las comunicaciones en la actualidad. Para ello pensamos en el quiebre que se produce con el desarrollo de la tecnologías, proceso que comienza a mediados del siglo pasado para transformarse en la actualidad en un proceso aún más vertiginoso.

En el momento de la modernidad, como momento histórico en el que emergen ciertas prácticas y ciertas formas de conocer, aparece la noción de sujeto de conocimiento separado del objeto, en donde éste tiene la función pasiva de dejarse conocer. Como imagen podríamos decir que el conocimiento empuja hacia adelante, de alguna manera hacia la utopía. Una utopía que también está teñida por la posibilidad de conocer para dominar, para dominar a ese objeto de conocimiento. Esto también está totalmente relacionado con la idea de un futuro, y de un futuro “racional”, basado en el desarrollo científico. Sin embargo, “el desarrollo de la razón, lejos de conver-

te en motor de la liberación, se convertía, cada vez más en factor de dominación. Tal como lo señalaron la Escuela de Frankfurt primero y Jürgen Habermas después, la razón política, asimilada a la razón científica, devino ideología. Terrible paradoja para un proyecto que, como moderno, intentó hacer de la crítica su mayor bastión” (Díaz, E. 1996: 23).

La emergencia de la posmodernidad, como proceso complejo que surge en el siglo XX y que continúa, nos muestra una faceta que trataremos de analizar. La principal característica de la actualidad es la de la diversificación de los conocimientos. Por ende la búsqueda es permanente. Lo supuesto, lo dado, ha perdido su valor. El mundo, la sociedad, la vida y la identidad personal son cada vez más problematizadas. Cada área es objeto de múltiples interpretaciones y a su vez cada interpretación implica determinadas esferas de acción posible, lo que complejiza aun más el panorama. “La posmodernidad se mira en el espejo del presente. Un presente que refleja la convergencia del pasado y del futuro. Y se mira asimismo en un espacio en el que coinciden todos los espacios (reciclaje de edificios, coexistencia de distintas modas, collages y pastiches). Multitemporalidad. Multiespacialidad. Ambas características circulan por todo el entramado cultural, aun por aquellos espacios de desgarró y dolor. Todo convive en la multiplicidad, no sólo las costumbres, la moda y el arte: también la ciencia. Ya no hay un sólo paradigma que agrupe a todas las ciencias naturales. Nunca hubo ninguno que agrupe a las sociales. El imaginario científico ha abandonado la pretensión de que una unidad subyacente estructura toda la realidad. Hoy se acepta la posibilidad de que la realidad responda al azar y a la indeterminación, más que al orden y a la objetividad. Lo que se perdió en supuesta seguridad se ganó en creatividad” (Díaz, E. 1996: 20). Creo que este párrafo describe con excelente justeza el acercamiento, y la confusión en algunos casos, en los que las prácticas ya no son delimitadas: ya no hay espacios o márgenes que caractericen a las prácticas, hay una convivencia, que por otra parte permite el acercamiento entre formas de conocimiento, o de creatividad que en otras épocas no se hubieran podido pensar. Por otra parte los cambios, en todas las áreas, son por lo mismo cada vez más vertiginosos y la función de los medios de comunicación, cada vez más extensivos. Estos cumplen un papel fundamental en el imaginario, pensado desde el punto de vista de la legitimación que brindan (un científico para que diga una “verdad” es más creíble si la dice por TV... dentro del imaginario social).

La razón, la ciencia, como forma de conocimiento verdadero y demostrable, casi diría indiscutible, se diluye frente a lo fragmentado, lo vertiginoso, lo inmediato, que va perdiendo valor casi en el mismo momento. Pareciera que el espacio en el que se construye algo nuevo es más acotado, o de por sí más efímero, en tanto espacio y tiempo.

En este sentido la posibilidad de comunicación ligada a los procesos informáticos plantea una forma de socialización y de posibilidades más intensas de acercamiento, en un principio, pero a la vez resultan

más inabarcables.

Paul Virilio indaga sobre la situación actual en un universo técnico casi total y abarcador, que prácticamente es inexorable para el hombre. La pregunta que subyace a la obra de este autor sería algo así como examinar si la tecnología es un instrumento para alcanzar determinado tipo de bienestar o si realmente es un fin en si mismo.

El tiempo real de las redes de comunicación es el de la velocidad de una conexión mecánica e inmediata. La velocidad social no ha alcanzado su límite con las transmisiones informáticas y esto se relaciona con el poder, el poder del control, el poder político, el control del espacio y el tiempo. La velocidad y la proximidad no ayudan a la democracia, sino todo lo contrario. Si bien otros autores han mencionado que en la posmodernidad el gran relato ha perdido credibilidad, no es en la velocidad y en la inmediatez. El peligro para Virilio es la desurbanización, la desterritorialización en beneficio de la “coexistencia virtual de los ausentes”. El real problema de la modernidad es basarse en el tiempo (el ahora) en detrimento del lugar (aquí). El lugar, ese “aquí” pareciera no existir más. “La reapropiación del cuerpo, para lo que la danza supone la resistencia máxima, no es simplemente un problema de coreografía sino un problema de sociografía, de relación con el otro, de relación con el mundo. De otro modo, es la locura, es decir, la pérdida del mundo y la pérdida del cuerpo» (Jiménez, R. 1998).

La problemática de la desterritorialización en la posmodernidad está íntimamente ligada al cuerpo, al lugar del cuerpo y al espacio del cuerpo como ámbito de la creación. El lugar del cuerpo aparece ligado a la falta de ocultamiento, como un sinónimo incluso de lo actual. Pero ese mostrarse esconde el temor al propio cuerpo y al cuerpo del otro. También aparece ligado al lugar de la territorialidad de algunas demostraciones del arte y de la cultura. La obra artística puede ser considerada como una creación que está inscrita en un momento histórico. Es particularmente, a modo de ejemplo, en la obra literaria que al estar constituida por palabras, la inscriben en un determinado momento y en un ámbito geográfico.

En los años de la explosión de las expresiones de vanguardia, el futurismo y el cubismo, entre otras, se mostraban como expresiones de las utopías, esto es en la idea del descrédito del progreso indefinido. La ciencia como relato aglutinador de verdad comenzaba a desmoronarse. La incertidumbre, expresada también en el arte comenzaba a ser el signo de los tiempos. Las explicaciones comenzaban a debilitarse y la razón se topaba con procesos que no podía encuadrar. El paradigma de la modernidad ya era dudoso. Ese paradigma que en lento proceso sintió la influencia de la era industrial, y modificó la propia noción de belleza. Los cambios, lo nuevo comenzó a acelerar los tiempos, o al revés, y atrás fue quedando ese ideal armónico y trascendental. Como indicamos en cita de Adorno, en el arte se pueden ver reflejadas las problemáticas sociales de una época. Y en la actualidad, mediante el papel de los medios, entre otros papeles, se pierden aún más las fronteras y el

arte, el show y el espectáculo son más difíciles de diferenciar. La pregunta sería si el arte debe sustraerse a algún código preestablecido. En Gran Bretaña Damián Hirst, un llamado artista contestatario ganó un premio con una obra que involucraba a una vaca y un ternero en formol. En Argentina, Cristina Piffer ha reflejado la violencia de la historia en mosaicos de resina transparente con carne.

Desde el punto de vista de las prácticas, del imaginario social, Esther Díaz plantea que surge la conveniencia de que el cuerpo del otro esté apartado, esté lejos, esté mediatizado. Lo real se teme pero a la vez se desea. Entonces eso que es tan temido se mediatiza, y se mediatiza de diversas maneras: el contacto ya no se realiza directamente con el cuerpo, la tecnología media entre los contactos, el teléfono, el chat, etc. y los medios de comunicación.

Paul Virilio entonces nos dirá que la deslocalización del hombre “posmoderno” tiene mucho que ver con la pérdida del propio cuerpo, consecuencia directa de la desaparición de la sociabilidad urbana física, tangible, real. Algo así como esconderse en el propio cuerpo, porque ya no queda lugar donde estar.

Lo que realmente importa a Virilio de esta nueva coyuntura de la experiencia individual del espacio - tiempo son las implicancias que tiene con respecto al modo de ver y crear. Lo que se pone en juego es una nueva visión del mundo, basada en una automatización de la percepción que amenaza directamente al entendimiento y al razonamiento. El nuevo paradigma de la época ya no permite la reflexión sino la inmediatez. Cabría preguntarse si esto es un buen ámbito para la creatividad, en cualquiera de las disciplinas que analicemos. Por lo pronto diremos que hay mayor cantidad de expresiones.

En cuanto a las expresiones artísticas particularmente, como expresiones creadoras del hombre Virilio afirma que el arte en definitiva ha sido derrotado o es cómplice de ciertas ideologías totalitarias del siglo XX. Por un lado la obra es efímera, es toda experiencia, es toda situación, las obras celebran lo instantáneo, la fugacidad. Este pensador plantea entonces una visión muy crítica, junto con otros como Polanyi, de este nuevo paradigma en el que la velocidad y la desterritorialización son básicos. Acaso esas características expresan el desprecio por el propio cuerpo. Las experiencias artísticas en el propio cuerpo en donde el cuerpo es protagonista abundan en este nuevo siglo y siguen planteando el interrogante a los pensadores sobre lo “transgresor” de las expresiones. Por lo pronto y siguiendo a Virilio, diremos que representan el desprecio por lo real. Lo real despreciado desde la esfera de lo social, no como un fenómeno individual.

Ahora bien, el cuerpo es también ámbito de relación, es decir hablamos de un cuerpo y del cuerpo del otro. En este sentido el cuerpo del otro aparece ligado al deseo y al temor, pero esta aparición tiene que ver con un aspecto de la época: el miedo de lo real, como expone Esther Díaz. Si bien en muchas épocas y momentos, los individuos rechazan la realidad, la característica de esta época es la “socialización del rechazo”. Ahora ese rechazo tiene la posibilidad de

ser global. La construcción de la realidad, desde el punto de vista de una construcción social, incluye prácticas y discursos que sustentan la “conveniencia” de la distancia con el cuerpo del otro. Acaso, “¿No es la estética del enemigo la que finalmente ha triunfado?”, se plantea Virilio al analizar las obras de arte en las que el arte aparece ligado a lo orgánico, a lo corporal. “Es como si Narciso se hubiera animado a salirse de sí mismo pero, ante la angustia provocada por el cóctel del deseo y el temor, se retrocediera otra vez a sí.” (Díaz, E. 1996: 326). En la posmodernidad, globalización mediante, la territorialidad pierde fuerza. El tiempo es otro. Se profundiza el vértigo. Como ya dijimos muchas expresiones artísticas tienen lugar en el cuerpo. Por otra parte la faceta contestataria o transgresora del arte aparece de alguna manera absorbida por el mercado. Lo que transgrede es negocio. Entonces cabría pensar que el arte vanguardista se institucionalizó. En este sentido aparece la provocación ligada al cuerpo, o a lo orgánico, al lugar en el que se puede operar, fuera de lo que está fuera, en el campo de la subjetividad. En los años noventa una actriz francesa filmó su propia operación estética, con intención de escultura, con el fin de immortalizar la “obra maestra absoluta”. Podría pensarse que el miedo al cuerpo del otro no es menor que el miedo al propio. Este episodio también muestra la relación entre arte, ciencia, tecnología y realidad, entre otros aspectos.

Desde un punto de vista sociológico el consumo de bienes culturales funciona como un diferenciador, esto es que el componente simbólico está presente a la hora de diferenciar y distinguir socialmente. Cabría preguntarse aquí por el rol del arte que en otra época pareció tener un efecto “educador” y comunicador de valores. Si el papel del arte varió, también habrá variado el significado de su consumo, esto es, la distinción que implica consumir estas nuevas formas de arte efímeras, encriptadas, tendrá otro significado y habrá perdido fuerza el anterior. Para Bourdieu el gusto, la preferencia y los estilos de vida tienen que ver directamente con la clase a la que se pertenece, por lo tanto insistimos en cuanto al consumo de esta nueva forma de arte y a las implicancias de la tecnología y su consumo ligada a la desterritorialización y al “rechazo de lo real”.

Pero la pregunta sería ¿cómo salir de esta situación?, suponiendo que esta relación no aporta al avance desde lo creativo reflexivo, en principio en ninguna disciplina, y menos aun cuando aporta a la diferenciación social y aleja al arte de su faceta “educadora”. Por otra parte el rechazo del cuerpo, y en el uso de la tecnología como medio para el no contacto, llama desde la reflexión a pensar en ciertas modificaciones posibles. Virilio nos dirá por su parte que el valor de la palabra como lugar del encuentro y no del rechazo es una de las salidas. Por otra parte ya que la imagen está ligada al mundo de la afectividad, la palabra y el lenguaje permite una construcción de la subjetividad a partir del encuentro social.

La desaparición del razonamiento y el entendimiento contra la pura percepción, percepción para la que el tiempo absoluto es lo que el tiempo diferido, como

distancia mediadora entre los hechos y la decisión, es a la razón. En realidad la idea es la recuperación de la ciudad física y real, incluso a través de la materialización del cuerpo y del mundo. Los referentes geográficos aparecen como importantes no como excluyentes ni segmentadores, en este pensador, sino más bien como referentes geográficos de las identidades. Identidad que recupera la historia del hombre.

La pregunta que nos guía ya casi al final es si existirá una correlación entre el arte y la territorialidad. Desde el punto de vista de la globalización esta es una forma de plantear, como ya hemos hecho, la desterritorialización de los procesos artísticos, como también de otras disciplinas. Cabría preguntarse también la ligazón existente entre cultura, como símbolos compartidos, y la relación con el arte. En tanto desterritorialización del arte, como de cualquier otra disciplina, pareciera ser que irá en detrimento de pérdida de identidad cultural. En todo caso la mayor homogeneidad no es conducente con una mayor creatividad en este caso. Si podemos decir que redundará en una considerable cantidad de expresiones. Por otra parte, como ya hemos dicho la virtualidad es la escena donde todo puede ser visto y compartido, sin posibilidad de demasiado juicio.

Por último nos plantearemos la pregunta sobre la relación entre territorialidad o espacio y la creación, es decir, si existe alguna relación entre la creación y los lugares, como espacios, de la creación, teniendo en cuenta el análisis anterior. En este sentido encontramos dos ejemplos paradigmáticos en donde se pueden encontrar y leer el sentido de las obras con los espacios en las que fueron creadas. Son los casos de Walter Benjamin y Immanuel Kant. El primero escribió su obra en un contexto de constante migración y permanente inquietud por causas políticas mayoritariamente, sin una residencia fija. Su obra marca esta característica peculiar de su vida, es fragmentada y en algunos casos contradictoria. En su producción reflexiona sobre la influencia de las grandes urbes, no solamente como lugares en los que la economía se mueve, sino como un lugar de cruces sociales, que, a la vez que posibilita la libertad del hombre lo aliena, en un ámbito de masificación anónima. La idea de ciudad en Benjamin está ligada a la urbanización acelerada, a los centros comerciales, por donde deambula el "flaneur". Así el flaneur nos remite a la exigencia necesaria para recorrer los espacios urbanos, marcando recorridos: los espectáculos, los parques temáticos, las exposiciones, los juegos, etc. Estos recorridos exigen a su vez un control de las emociones que sirva a la vez para sentir placer, algo así como un "controlado descontrol" de las emociones, que sirva para disfrutar del placer, la excitación pero a la vez para controlarse de las mismas. Vemos, a la vez, que su vida marcó de alguna manera las características de la producción, también las temáticas tuvieron que ver con recorridos, con la alienación y particularmente con la territorialidad.

Por el otro lado el otro filósofo alemán, Kant, nunca salió de su ciudad natal, por lo menos a grandes distancias, y su obra expresa coherencia racional que en parte indaga sobre el espacio y el tiempo como formas puras de la sensibilidad. Si bien esto puede no resultar una evidencia generalizable resulta interesante como marca que relaciona el espacio y la creación con algún enlace.

### ***Algunas reflexiones finales***

Se indagó por un lado ciertas características de la "creación" en la ciencia. Las posibilidades de esa creación ligadas a las probabilidades de lo permitido por la ciencia normal y a las distorsiones provocadas por ciertos enunciados que en definitiva desembocan en nuevos paradigmas. En esa concepción, el papel de la creación es amplio, ya que el "trabajo" de los científicos es la búsqueda permanente, traducida en un proceso que se repite. Por otra parte se indagó en el papel de freno del método para la creación y los descubrimientos científicos: el método, cualquiera sea este, inhibe la creatividad. El vale todo es el único medio para conocer, y hasta el arte puede ser disparador de la actividad científica. El papel de seres humanos es también aquí fundamental, ya que se toma a los científicos como tales y no puramente como profesionales, escindidos de su esfera creativa. Por otra parte la idea fue acercarnos a la actualidad, en un proceso que comenzó en el siglo XX, y que tiene que ver con planos en los que la confusión no permiten encuadrar límites ni fronteras, para las disciplinas y para las identidades. Este panorama deja muy atrás a la Razón como fuente de todo argumento, y la ciencia como su soporte. En definitiva se trató de ligar a la creatividad, en tanto un proceso individual y un proceso ligado a las prácticas y los discursos en tanto límites: el método, la ciencia normal y sus enunciados, el cuerpo, la tecnología. Los lugares en los que es posible la creatividad y cuando decimos lugares no sólo nos referimos a los espacios físicos, sino a los sociales, a esos lugares que antes eran expresados directamente por los espacios de la ciudad, sin virtualidad mediante.

La modernidad trajo la idea del progreso indefinido, del futuro, sin embargo esto no ocurrió así y la confusión borró fronteras. Hoy nada es seguro. En el propio cuerpo se puede crear, pero el límite del propio cuerpo es el cuerpo del otro, al que no me atrevo, al que rehuyo. La tecnología hace lo demás. Por otro lado la mercantilización de todo proceso creador ha hecho perder la idea de lo creativo ligado a subvertir órdenes y a romper con lo anterior. La novedad ahora pasa por otros lados.

Cuando decimos creativo deberíamos pensar si estamos pensando en el ser libre que proponía Feyerabend para conocer, o bien en el que es capaz de utilizar una herramienta de una manera útil. En el juego entre la inmediatez y lo que vendrá se juega el papel de la creatividad, tanto en el ámbito de lo científico como en el del arte, en definitiva de lo nuevo.



**Bibliografía**

- Adorno, T. W. (1983) Teoría Estética. Madrid: Hyspamérica Ediciones.
- Díaz, E. (editora). (1996). La ciencia y el imaginario social, Buenos Aires: Editorial Biblos.
- Díaz, E. (1996). ¿Qué es el imaginario social? En, E. Díaz (Editora), La ciencia y el imaginario social. Buenos Aires: Editorial Biblos. 13 - 20
- Díaz, E., (1996), La ciencia y el imaginario social. En, E. Díaz (Editora), La ciencia y el imaginario social. Buenos Aires: Editorial Biblos. 22 - 27
- Díaz, E., (1996), La postsexualidad. El miedo al cuerpo del otro. En, E. Díaz (Editora), La ciencia y el imaginario social. Buenos Aires: Editorial Biblos. 322 - 327
- Feyerabend, P. (1997). Tratado contra el método. Madrid: Editorial Tecnos.
- Flax, J. (1996). La historia de la ciencia: sus motores, sus frenos, sus cambios, su dirección. En, E. Díaz (Editora), La ciencia y el imaginario social. Buenos Aires: Editorial Biblos. 43 -55
- Jiménez Vidal, R. (1998) Consideraciones en torno al pensamiento de Paul Virilio: la deslocalización cibernética de la comunidad democrática. Comunicación presentada en el VIII Congreso Internacional de la AES. 1998. 15-18 de Diciembre de Granada. Universidad de Sevilla.
- Kuhn, T. (1995). La estructura de las revoluciones científicas. México: Fondo de Cultura Económica.

# El desafío de pensar. Creación - recreación

Débora Irina Belmes\*

## **Resumen / El desafío de pensar: creación - recreación**

El trabajo aborda la temática de la creatividad a partir del vacío teórico -y también oportunidad- generado por la pérdida de la seguridad, estabilidad y solidez que el paradigma de la modernidad otorgó para la construcción de teorías que permitieran aprehender la realidad. Analiza algunas líneas que el momento actual presenta, tales como las nociones de tiempo y espacio que se han flexibilizado, la complejidad y la incertidumbre que se han infiltrado. Estas perspectivas posibilitan pensar cuáles son las oportunidades que estos nuevos tiempos habilitan. ¿Qué ocurre con la constitución de saberes si el sujeto es otro? El espacio se ha transformado. El mundo se ha globalizado pero el sujeto se encuentra cada vez más aislado. La problemática se plantea en tanto se asiste a una creación/recreación como mera repetición, reproducción en la construcción del sí mismo, o la creación y la recreación como oportunidad que la misma complejidad, desde su diferencia, posibilita.

## **Palabras clave**

creación - desafío - incertidumbre - modernidad - paradigma - recreación - seguridad - sujeto.

## **Summary / The challenge of thinking: creation - recreation**

The work try to broad the thematic of creativity starting from the theoretical emptiness- and also opportunity- generated due to the lost of security, stability and strengthen that the modern paradigm gave for the building of theories that would aloud to apprehend reality. Analysis some lines which nowadays have been presented as the notion of time and space which have been bent, while complexity and uncertainty have infiltrated. These perspectives we can think which opportunities are enabled these days. What happens with the construction of knowledge if the subject is another? Space has changed. The world has globalise but the individual finds itself even more isolated. The problematic raises when we assist creation/ recreation as only repetition, reproduction on the construction itself, or the creation and recreation as an opportunity of the same complexity, from its difference, allowing us.

## **Key words**

creation - challenge - modernity - paradigm - recreation - security - subject - uncertainty.

## **Resumo / O Desafio de Pensar: criação - recreação**

Este trabalho desenvolve a temática da criatividade desde o vazío teórico - ou também oportunidade- gerado pela perda da seguridade, estabilidade e solidez que o paradigma da modernidade outorgou para a construção de teorias que permitissem apreender a realidade. Analiza algumas linhas que o momento atual apresenta, tais como as noções de tempo e espaço, que têm se flexibilizado, a complexidade e a incerteza que tem se infiltrado. Dentro deste quadro podemos refletir sob quais são as oportunidades que estes novos tempos habilitam. O que acontece com a constituição de saberes se o sujeito é outro?. O espaço tem sido modificado. O mundo é agora globalizado, mais o sujeito esta cada vez mais isolado. A questão existe em tanto se assiste a uma criação/recreação como simples repetição, reprodução na construção de si mesmo. Ou criamos e recreamos como oportunidade de que a mesma complexidade (e desde sua mesma diferença) nos possibilita.

## **Palavras chave**

criação - desafio - incerteza - modernidade - paradigma - recreação - seguridade - sujeito.

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, N° 16 (2004). pp 21-31. ISSN 1668-0227

\* Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo.

infocedyc@palermo.edu

Debora Belmes: Lic. en Sociología (UBA), Lic. en Psicología (UBA). Profesora en enseñanza normal y especial en Sociología (UBA). Profesora de la Facultad de Diseño y Comunicación de la UP

### ***En el principio creó Dios (Génesis-1)***

Pensar la noción de creatividad implica desde su etimología posicionarse en un tiempo y lugar determinado, ya que nos habla de un origen, de algo que se inicia.

Por qué pensar la creatividad hoy, en nuestro país. Quizás la respuesta está tan cercana a nuestra cotidianeidad que hasta resulta obvia. No hace mucho los titulares de los diarios hablaban de crisis en todos los ámbitos. En el aula, en el consultorio, en la charla de café, en la calle. El tema predominante era la crisis, la incertidumbre del mañana, la sensación de que no hay un camino o un método por excelencia que nos asegure, que existe cierto vacío, en las leyes, en las soluciones, que parece invadir todos los espacios (el individual, el familiar, el social). Pero hoy, apenas pasado cierto tiempo, no podemos abandonar la idea de incertidumbre, de falta de seguridad que acompaña todas nuestras actividades: el trabajo, el pensar el futuro, la familia, la pareja, etc. Junto con ella, comenzaron a formularse otros términos en el discurso popular que daban cuenta del surgimiento de cierto tipo de solidaridad: grupos vecinales, ollas populares y todo tipo de agrupamientos que otorgaban cierta calidez a la soledad del desarraigo, el temor al día siguiente, a la vez que generaban y posibilitaban nuevas estrategias que intentaban evitar la ruptura del tejido social, buscando superar la coyuntura y la reinserción en el mercado laboral.

Incertidumbre, complejidad, nuevas formas de relación, nuevas realidades laborales, sociales, familiares, culturales. Se suma que el peso de la responsabilidad frente a todos los hechos (desde los personales hasta los sociales) ha recaído en la persona, como sujeto individual (sujetado por sus propias limitaciones, necesidades y deseos que aunque lo neguemos también incluye a los otros como entramado del cual formamos parte). Para hacer frente a esta multitud de circunstancias aparece la idea de la creatividad en tanto conjunto de estrategias que permiten afrontar aquello que parece no tener salida bajo la forma de resolución tradicional. Pareciera que son necesarias nuevas formas.

¿Es la creatividad sólo aquello que permite inventar algo que es genial, que se vincula con las ciencias, las artes, pero que no se relaciona con el diario vivir?

¿Es la creatividad algo asociado a dotes innatas que implican cierto desapego con lo social y con las necesidades de todo ser humano? ¿De qué hablamos cuando decimos creatividad?

Crear deriva del latín y significa engendrar, producir, también se relaciona con la voz latina "crescere" que significa crecer. Bíblicamente está asociado a la creación como aquello que surge de la nada por obra divina.

Muchas de las definiciones de diccionario surgen de esta última idea y designan a la creación como la posibilidad de producir algo que no existe.

Algunos autores que se han dedicado a la creatividad señalan que crear también puede ser entendido como recrear. Se refieren a la combinación de manera nueva y original de materiales, ideas, símbolos, sonidos,

etc., conformando productos y significados que antes no existían:

"es la actitud y aptitud para generar por un proceso creador, nuevas ideas, descubrir nuevos significados, inventar nuevos productos y o encontrar nuevas conexiones ya sea a nivel individual o social."

"Percibir, idear y expresar lo nuevo y significativo"

"Proceso que otorga a la persona, que genera un nuevo producto en un ambiente dado, su calidad de creadora".

"Es un proceso que se desarrolla en un tiempo-espacio y en una relación sujeto-creador/objeto-creado que no puede ser entendida según la lógica tradicional" (Churba, 1995)<sup>1</sup>

Todas estas definiciones hablan de cierta relación particular que se establece entre el sujeto y su necesidad de resolver situaciones. Esto implica la generación de novedades que permitirán resolver esas cuestiones mediante una mirada que involucre conocer y conceptuar la situación novedosamente, facilitando así las acciones para su resolución. Se incluye en ello una fuerte motivación que se suma a la dedicación y a amor al trabajo, necesarios para tolerar la espera y frustración que los enigmas generan en cada uno de nosotros.

### ***Puntos de partida***

Plantear la creación-recreación implica cuestionar cuál es el punto de partida de nuestro análisis, desde que lugar nos planteamos el conocimiento y nuestra relación con el mundo (si es que la creación se limita sólo al conocimiento en tanto resolución de problemas), con que disposición nos encontramos con él, quien es el sujeto que realiza este emprendimiento, cuales son las habilidades requeridas y cuando se ve facilitada su implementación.

Pero también es la posibilidad de pensar la creación mas allá del conocimiento, ampliando el concepto a la experiencia del vivir que todos compartimos como humanidad y que desde allí posibilita y limita el aprehender el mundo externo (y también el interno). La creatividad como aquello inherente a la humanidad, que se constituye en un aspecto vital y esencial como parte de la misma existencia.

La creatividad es un tema que hoy resulta conocido: hay cursos, seminarios, notas en los diarios y libros específicos. La mayoría de los textos sobre el tema enuncian un serie de pasos y movimientos (aspecto que sería plenamente contradictorio con las características del pensamiento creativo) que, básicamente, implican la posibilidad de desestructurar el pensamiento generando fluidez, flexibilidad, apertura a múltiples estímulos, etc.

Como señaláramos al iniciar esta exposición, la mayor parte de los autores, abordan la creatividad como un problema a resolver desde el orden cognitivo, olvidando al tiempo histórico-social y al sujeto que la implementa y le da lugar. Estos constituyen elementos altamente significativos para su comprensión e implementación.

Por ello, nos proponemos en las siguientes líneas desarrollar estos aspectos: pensar la creatividad como aquello que nos suscita reflexiones en un momento

determinado, por la época que nos toca vivir y por su relación con el sujeto en su rol de actor social.

### ***El interior de la creatividad***

Nuestras experiencias cercanas en lo cotidiano y las diferentes vicisitudes del saber científico en general nos plantean que estamos arribando a una época signada por la caída de las verdades eternas, que nos encontramos con la presencia de una verdad que podríamos llamar parcial, no por incompleta sino porque se encuentra limitada por la ubicación que tiene el sujeto en el mundo. Si estamos planteando cierta relatividad en la concepción del mundo, la sensación de vacío es muy fuerte. Fuimos educados a pensar de determinada manera, buscando las certezas y sosteniendo las invariantes en pos de la verdad eterna.

Herencia cartesiana, nuestra escolaridad nos enseñó a separar, por materias, por áreas, por bolillas, por unidades. Aprendimos a aislar los objetos, a desmenuzarlos. Aprendimos a concebir la realidad como algo ajeno a nosotros como observadores. Aprendimos a explicar el todo por la constitución de sus partes. Si el todo no es el todo, si las partes no alcanzan para explicarlo, si las teorías que construimos y nos aseguraban la verdad inalterable se están desvaneciendo, la sensación de pérdida y desconsuelo es grande.

¿Cómo nos movemos en el mundo hoy? ¿Cómo no podemos explicar todo? ¿Por qué suceden estas cosas? ¿Qué nos está pasando? ¿No hay una sola realidad? Las preguntas podrían ser infinitas, sin embargo creemos que hay varios aspectos que valen la pena pensar, cuestionar, criticar y evaluar.

*Nos proponemos pensar la creatividad, como proceso, que en su propio devenir intenta generar una posibilidad que no se limite a duplicar lo existente sino que conserve y estimule la posibilidad para instituir oportunidades que impliquen a aperturas a lo nuevo, a lo distinto, a lo diferente.*

Creatividad en tanto concepto amplio, se puede relacionar, como decíamos en las definiciones previas con aquello que alude al origen: se remite a aspectos propios de la humanidad que crean y recrean los primeros tiempos de la existencia (considerando desde los primeros instantes del bebé hasta los primeros esbozos de la humanidad).

Winnicott (Winnicott, 1971) se refiere a la creatividad como "una coloración de toda la actitud hacia la realidad exterior"<sup>2</sup>.

La creatividad queda definida en un campo intermedio que implica cierto tipo de vinculación entre ese sujeto y todo lo que lo rodea. Sabemos que el hombre desde que existe ha tratado de vincularse con todo aquello que estaba fuera y dentro de él. La creatividad tiene que ver con esa forma de relacionarnos con el mundo, que además pareciera adquirir cierto sesgo vinculado a la vitalidad.

Según este autor esta relación puede presentarse de dos maneras: una tratando de encajar en lo existente, suscitando la adaptación bajo la forma del acatamiento que en su forma extrema deriva en individuos con sentimientos de inutilidad, de estar atrapados

en las redes de algún sistema, forma, sujeto, institución llevando en casos patológicos a sentimientos vinculados a la falta de deseos de vivir (¿pero quien no se ha sentido alguna vez perdido, aturrido, desenfocado, abatido, falta de ideas, falta de recursos?).

La otra forma se vincula con el sentimiento de que la vida es algo que vale la pena, que es algo que nos estimula, que representa diferentes maneras de articular y satisfacer nuestros deseos, impulsos, necesidades e instintos. El sujeto, se convierte así en el artífice de su creación/recreación en cada acto que lo conecta con el mundo.

El mismo autor señala, que entre las dos modalidades, el contraste es importante y además varía en cuanto la forma en que la realidad es entendida y el grado de objetividad que pueda tener variando de cultura y de sujeto.

### ***El acto creativo de vivir***

Es útil separar la *creación* como producto (ya sea una obra de arte, un texto, una comida, un instrumento, etc), donde las habilidades y la formación juegan un papel diferenciador, de la *creación* como idea mas amplia y anterior al producto mismo como *creación*. La idea misma implica una conexión con aspectos que tienen que ver con la humanidad en general, con el hecho de estar vivos y de sentirnos pertenecientes a una comunidad universal (la humanidad).

"Si se da por supuesta una capacidad cerebral razonable, una inteligencia suficiente para permitir al individuo convertirse en una persona que vive y participa en la vida de la comunidad, todo lo que se produce es creativo, salvo en la medida en que el individuo está enfermo o se encuentra frenado por factores ambientales en desarrollo que ahogan sus procesos creadores". (Winnicott, 1971)<sup>3</sup>

El ser humano fue desarrollando un aparato psíquico capaz de percibir, recordar, desear, proyectar fantasías, pensar y postergar la acción. En este juego constructivo y creativo se va relacionando, decidiendo y/o postergando. La interacción con el mundo que lo rodea irá delineando su transformación, a la vez que modifica el entorno en el cual se desarrolla. El ser humano es entonces un creador-recreador, por su propia naturaleza y ello se irá manifestando en los diversos actos de su vida, sorteando obstáculos, posibilidades, alternativas, desafiando límites, superando miedos. Tomando esta idea puede pensarse que la creatividad no es algo que pueda destruirse, sí que pueda esconderse, en circunstancias vinculadas a momentos de máximo acatamiento (campos de concentración, regímenes fundamentalistas, etc.), llevando a la constitución de una falsa personalidad que no hace mas que ocultar y proteger a modo de secreto aquello que es original, satisfactorio y creador (y vital) para ese ser humano. Recuerdo haber visto historias, poemas, dibujos, dibujados, tallados, impresos en los mas variados materiales provenientes de campos de concentración.

Pueden destruirse las obras pero no las ideas que le dieron origen, pueden destruirse objetos pero no el recuerdo y el placer asociados a ellos. De hecho,

nosotros mismos nos vamos modificando con el tiempo, nuestras células cambian constantemente y somos los mismos y otros todo el tiempo, implementando en forma constante nuevas maneras de conectarnos con la realidad que incluyen nuevos desafíos y nuevas estrategias.

El impulso creador, entonces, puede ser pensado como algo en sí mismo. Este está presente en toda actividad, contemplación, acción (tanto en un bebé como hasta un anciano) en que se juega algo de lo que el sujeto desea, poniendo en el mismo plano las creaciones más elaboradas y complejas como aquellas más sencillas y esenciales (y nos referimos aquí tanto a las grandes obras como también a las pequeñas y cotidianas como cuando un niño se lleva por primera vez la cuchara a su boca como a la persona que goza con la posibilidad de su propia respiración, como al artista frente a su obra terminada).

### **El contexto social**

La creación, considerada como impulso nos permite sostener que se encuentra en todos los seres humanos, pero ello no alcanza para explicar su desarrollo. Se hace necesario incluir una variable fundamental que es esencial y facilitadora para nuestro crecimiento: el ambiente, en tanto posibilitador o inhibidor de su despliegue.

Pensar en el ambiente implica pensar en los otros, como representantes de una comunidad (en tanto humanidad) y en tanto representantes de una cultura (como modo de praxis en el mundo, de explicación e historización). También, pensar en el ambiente incluye indagar sobre cuáles son los aspectos que los sujetos poseen. O sea, dada las posibilidades de creatividad, cuáles son las herramientas y habilidades necesarias para que un sujeto pueda utilizarlas y desplegar sus impulsos creativos.

(Winnicott, 1971) destaca la importancia que tiene la cultura en tanto posibilitadora de las acciones humanas. Enfatiza los aspectos heredados (que incluyen los aprendidos): "Pienso en algo que está contenido en el acervo común de la humanidad, a lo cual pueden contribuir los individuos y los grupos de personas, y que todos podemos usar si tenemos algún lugar en que poner lo que encontremos."<sup>4</sup>

Desde otro plano, Edgar Morin también señala la íntima relación con la cultura en tanto praxis generadora y organizadora del capital humano. Considerada una organización recursiva se encuentra en una relación de generación e interacción mutua con la sociedad, pues son los individuos que la forman portadores y transmisores de la cultura y son sus interacciones las que regeneran la sociedad que a su vez regenera la cultura.

"Una cultura abre y cierra las potencialidades bio-antropológicas del conocimiento. Las abre y las actualiza, al proveer a los individuos su saber acumulado, su lenguaje, sus paradigmas, su lógica, sus esquemas, sus métodos de aprendizaje, de investigación, de verificación, etcétera, pero al mismo tiempo las cierra e inhibe con sus normas, reglas, prohibiciones, tabúes, su etnocentrismo, su autosacralización, su ignorancia de su ignorancia. Aquí también

lo que abre el conocimiento es lo que lo cierra". (Morin, 1991<sup>5</sup>)

Ambos autores apelan a la tradición y a lo heredado como base para la creación. Sostienen que es la aceptación del juego que existe entre las instancias tradicionales y las instancias nuevas y originales que se posibilita el campo para la inventiva y la creación. Pensamos que no es sólo la aceptación de la existencia de estas instancias lo que posibilita la creación, sino también, la disposición del sujeto a jugar, a aceptar que es un juego y que, como tal, se encuentra en un punto intermedio entre la una y la otra.

Según Morin (Morin, 1991) : "Desde el nacimiento, el ser humano conoce por sí, para sí, en función de sí, pero también por su familia, por su tribu, por su cultura, por su sociedad, para ellas, en función de ellas"<sup>6</sup>.

Señala que si bien el sujeto se nutre de las experiencias culturales, a la que denomina "hipercomplejidad sociocultural" también posee su propia hipercomplejidad. "*Es decir que no sólo el menor conocimiento implica componentes biológicos, cerebrales, culturales, sociales, históricos. Es decir sobre todo que la idea más simple necesita conjuntamente una formidable complejidad bio-antropológica y una hipercomplejidad sociocultural. Decir complejidad es decir -lo hemos visto- relación a la vez complementaria, concurrente, antagónica, recursiva y hologramática entre esas instancias cogeneradoras del conocimiento.*"<sup>7</sup>

Al plantear esta complejidad podemos pensar en la posible autonomía relativa que cada sujeto puede alcanzar si se plantea jugar con la dependencia que significa pivotear entre sus determinantes biológicas, sus determinantes subjetivas y las determinantes culturales. Este jugar es posible justamente porque hay juego: desfasajes, cortes, silencios, aperturas. Es posible porque algo del sujeto se actualiza, porque algo del sujeto busca cambiar y aprovecha la fisura para implementar y desplegar sus experiencias creativas.

"*Así pues la posibilidad de autonomía de la mente individual está inscripta en el principio de su conocimiento, de sus ideas, de sus creencias, y tanto en el nivel de su conocimiento ordinario cotidiano como en el nivel del pensamiento filosófico o científico.*"<sup>8</sup>

Winnicott señala que la ubicación de la experiencia cultural es el espacio potencial que existe entre el individuo y el ambiente. Este es un espacio muy variable que tendrá que ver con sus primeras experiencias y que se diferencia de la realidad psíquica y del mundo real en tanto constantes que dependen la una de elementos biológicos-familiares y la otra de la propiedad común de la humanidad.

Para este autor, el espacio potencial de la experiencia cultural se relaciona con el espacio que existe entre el bebé y su mamá, entre el niño y su familia, entre el individuo y la sociedad/mundo, depende de la experiencia que conduce a confiar, que es considerada sagrada en el sentido que allí experimenta el vivir creador.

Es en la confianza basada en la experiencia, ubicada "en el momento de máxima dependencia, antes del goce y empleo de la separación y la independencia"<sup>9</sup>.

Es a partir de sentir que se forma parte de una totalidad (la humanidad, el nosotros) que se construye la subjetividad como posibilidad de autonomía y diferencia. La subjetividad comienza cuando hay separación, cuando hay diferencia, resultado de cierto desequilibrio necesario para dar lugar a la creación. Podemos pensar que humanamente la creatividad es posible primero si existimos (vivimos), que este vivir implica el pasaje por ciertas experiencias (que incluyen lo cultural, aún en lo primordial), que permitirán constituir lo que denominamos la potencialidad creativa.

Esta potencialidad se pondrá en juego frente a la realidad (tanto externa como interna) cada vez que se transite por momentos de equilibrio / desequilibrio que representan la posibilidad de actualizar, modificar, generar, construir nuevos planos que permitan sentir plenamente el deseo de estar vivo.

En este sentido, la creatividad es general a toda la humanidad desde que nace hasta que muere y se constituye en un continuo flujo que a veces es más abundante y otras más escaso pero que como coloración nos constituye al igual que la sangre, los órganos o las moléculas.

### ***Pensando en el tiempo actual***

Niels Bohr y los partidarios de la Escuela de Copenhague pensaban que lo que conocemos no es el mundo en sí, sino el mundo con nuestro conocimiento. Que no se puede separar el mundo conocido de las estructuras del conocimiento. El mundo no existe más allá de nuestras posibilidades para entenderlo.

En este sentido, Morin (Morin, 1994) diferencia dos tipos de pensamientos: el pensamiento simple, que cree alcanzar lo verdadero, que piensa que el conocimiento es reflejo, que no considera necesario conocerse a sí para conocer al objeto y el pensamiento complejo, que necesita la vuelta auto-observable y autocrítica del observador concepcor sobre sí mismo. Hoy se habla del pasaje de la solidez de la modernidad, a la liquidez de los tiempos actuales, de la certidumbre a la incertidumbre, de la búsqueda de lo simple a la presencia de la complejidad, de la disyunción a la complementariedad.

Podría señalarse, que la modernidad fue un esfuerzo intelectual que buscaba desarrollar "la ciencia objetiva, la moral y las leyes universales" (Eagleton 1998) que implicó la creación de un vocabulario y de un cuerpo teórico para designar esa nueva realidad (nueva forma de verla) operando a la vez como guía para las transformaciones.

Pensar en la modernidad implica pararse sobre un escenario de profundas discusiones filosóficas y religiosas convulsionado por descubrimientos, el surgimiento de un nuevo orden económico y político, la imprenta, las crisis religiosas y la posibilidad de pensar desde la perspectiva del saber con nuevos criterios distanciados del marco religioso. Comienza

a gestarse un proyecto que pone sobre los hombres la posibilidad de crear y recrear no solo el mundo, sino también, su explicación, como fruto de la actividad humana.

Las revoluciones e ideas de la modernidad buscaban: "...que todo eso no debía llevarse a cabo para acabar con los sólidos definitivamente ni para liberar al nuevo mundo de ellos para siempre, sino para hacer espacio a nuevos y mejores sólidos, para reemplazar el conjunto heredado de sólidos defectuosos y deficientes por otro, mejor o incluso perfecto, y por eso mismo inalterable." (Bauman, 2000<sup>10</sup>)

### ***Todo estaba dicho***

La creación parecía no perseguir algo nuevo, sino, recrear en nuevos términos algo ya conocido. Busca recrear bajo la repetición de fórmulas aquello que por falta de racionalidad y apego a la superstición empañaba la felicidad de los hombres.

Por ello los primeros sólidos que debían disolverse eran las pautas sagradas, las lealtades tradicionales los derechos y obligaciones que atan de pies y manos que obstaculizaban el movimiento y limitaban la iniciativa, pero representaban también, nuevas ataduras: al determinismo de las estructuras, de la objetividad científica, del mañana mejor.

El mundo queda transformado: su medida es el hombre y sus capacidades. El costo: el relegar las percepciones al campo de lo ilusorio. La ciencia pasa de un estado contemplativo a una ciencia en actividad. La ciencia busca: transformar lo natural, conocer su interior, ubicar las causas de los fenómenos.

El mundo, tomando como ejemplo las ciencias físicas, era un mundo perfecto, que emanaba de la perfección divina: el mundo era una máquina mecánica perfecta, ordenada. Las ideas que conformaban el paradigma clásico de la modernidad partían de la concepción de un mundo físico compuesto por átomos impenetrables, que estaban allí para ser descubierto y conquistado. Es bueno aquí imaginarse estar ante un reloj y querer saber como funciona. Habrá que abrirlo e investigar sus partes, luego habrá que armarlo para ver como funciona.

Esto no es más que el método analítico que proponía Descartes: separar al todo en cada una de sus partes hasta llegar a las más simples (aquellas que sean los últimos elementos). Así el todo que es oscuro y confuso, al ser descompuesto, permitía arribar a las partes claras y distintas. Este paradigma acentúa lo fijo y estable. La naturaleza, lo dado, se constituye en una realidad en sí misma, y está allí para ser conquistada y explicada a través de las leyes universales.

El reloj, ejemplo anteriormente dado, se constituye en un modelo depurado del mecanicismo que implica el pasaje de lo intangible, como es el tiempo y la espacialidad, a un conjunto de engranajes y mecanismos invariantes y previsible.

Este aspecto se constituye en, quizás, una de las primeras dificultades que tenemos que enfrentar cada vez que nos ponemos a pensar en algo que representa cierto desafío: hasta ahora aprendimos a pensar separando, nuestras herramientas son la reducción y la disyunción, necesitamos encontrar lo claro y

distinto. De esta manera eliminamos el problema de la complejidad. La complejidad, es un caos porque no podemos distinguir sus partes, porque la multitud genera confusión, porque sus formas pueden ser cambiantes y porque sus posibilidades también pueden ser infinitas.

En cuantos ejemplos, modernos, lo múltiple, lo multitudinario debe ser ordenado, controlado de alguna manera. La disciplina, como muy bien señaló Foucault, (Foucault, 1975) es una técnica que permite el control de las multitudes, un arte que busca la formación de un vínculo con el cuerpo humano que en el mismo mecanismo lo hace más obediente y más útil.

La disciplina es la "anatomía política del detalle". La disciplina es un procedimiento técnico unitario por el cual la fuerza del cuerpo es reducida con el mínimo gasto como fuerza política y maximizado como fuerza útil. Nace el individuo, pero no para manifestar su autonomía, su subjetividad, sino como fuerza que debe ser neutralizada y utilizada. La masa debía ser convertida en una homogeneidad, transformada en una multiplicidad ordenada a través de procesos de selección, separación y exclusión.

El determinismo y la rigurosidad del método aseguraban que aquello que era explicado no era fruto de la imaginación sino que era producto del esfuerzo y espíritu creativo. La creación humana permitía resolver situaciones a través de la explicación analítica. Pero, también podría sostenerse, que en el mismo acto la explicación no era más que recreación, en tanto repetición de aquello que estaba ahí para ser descubierto.

La ciencia exploraba el campo de lo que podía ser determinado y dejaba la intrusión de lo casual para los poetas y los filósofos. La creatividad estaba atada a pasos fijos que, por supuesto, dieron sus frutos. Pero la ciencia rechazaba todo aquello que desafiaba las bases sólidas que aseguraban la construcción del pensamiento.

(Prigogine, 1994) sostiene que: "La idea de las leyes de la naturaleza tiene una connotación legalista: parecería que la naturaleza está "obligada" a seguir ciertas leyes [...] La idea de que el mundo estaría sujeto a las leyes apareció en forma gradual en el pensamiento de Occidente. Muchos historiadores piensan que en esto desempeñó un papel esencial el Dios cristiano concebido como legislador omnipotente. A Dios todo le es dado. La novedad, la elección o la acción espontánea dependen de nuestro punto de vista humano. El descubrimiento de las leyes inmodificables de la naturaleza habría aproximado entonces el conocimiento humano a un punto de vista divino, atemporal."<sup>11</sup>

Como señala Schnitman (Schnitman, 1994): "Este programa tuvo un éxito inmenso. La explicación de cualquier fenómeno natural en términos de leyes deterministas parecía al alcance de la mano, y una vez que contáramos con esas leyes básicas, de ello se derivaría todo lo demás (la vida, nuestra conciencia humana) por simple deducción."<sup>12</sup>

Pero el determinismo invadió todos los campos, especialmente el marco social de lo cotidiano. Los

vínculos sociales, e incluso los familiares, eran pensados como estables, sólidos e indisolubles. Las aspiraciones vinculadas a la constitución de parejas y al amor se caracterizaban por lo que se ha dado en llamar el "amor romántico" (Giddens, 1992). Este amor se sostenía en la creencia de que se podía establecer un lazo duradero con otro sobre la base de cualidades propias de ese vínculo ("para siempre", "el único", "el verdadero"). El siglo XX fue testigo del pasaje de estas formas de vinculación romántica a un nuevo modelo denominado "amor confluyente". Estas nuevas formas ponen su acento en la relación, y ya no sólo en la persona, y se basan en la idea de dar y recibir emocionalmente en forma igualitaria. Incluyen, también, expresar preocupaciones y necesidades por el otro de la pareja. E incorporan, como parte del "contrato romántico", el placer sexual recíproco.

En el campo laboral: el trabajo, la oficina, la fábrica implicaban rutinas de formación y capacitación, rutinas de desempeño simbolizadas por la vocación al trabajo, como la misión en torno a la cual giraba la vida. La fábrica, la oficina, la empresa se constituían en escenarios donde el sujeto entraba al iniciarse en el área laboral y de donde finalmente se retiraba cuando terminaba su período productivo.

La máquina social-económico-política estaba aceiteada y su funcionamiento parecía adecuado para el logro de las metas estimadas. La creatividad quedaba, como en el trabajo, asociada al proceso productivo. La ciencia y la tecnología prestaron importantes aportes. Pero también, la creatividad quedaba atada a los límites de la producción y al servicio de solución de los problemas, pero no asociado a la posibilidad de asumir una posición crítica que pudiera implicar un paso fuera de lo planeado.

Los teóricos del trabajo sintetizaron las ideas de esas épocas bajo la denominación de programa. El programa tenía metas y pasos preestablecidos. La creatividad se encontraba limitada a las diferentes habilidades para cumplimentar lo esperado en el tiempo mínimo y con la mayor eficacia. El problema se presentaba cuando algo, no contemplado aparecía. El programa carecía de respuestas para responder a la demanda. El nuevo paradigma arrojó una nueva luz sobre la cuestión y acuñó la noción de estrategia. La misma es concebida como un escenario donde la acción puede modificarse en función de las informaciones y acontecimientos. Ya no hay sólo pasos fijos, sino además, preparación para trabajar con la incertidumbre, a partir una concepción holística que incluye la elaboración y transformación de la tarea como así también de sus objetivos.

Otro aspecto importante a considerar fue la aspiración a arribar a conocimientos verdaderos. Para ello nace una nueva metodología científica que tras el abandono de la autoridad académica externa y los textos sagrados "magister aix", propone un criterio basado en la experiencia personal.

Esta experiencia personal es lo que llamamos evidencia. El sujeto se encontraba en condiciones de examinar por sus propios medios las pruebas a favor o en contra de aquello que quería conocer. Esta nueva

manera de considerar la validez de los conocimientos colocaba en el hombre la posibilidad y las dotes para lograrlo.

La condición entonces fue que el sujeto se separara del objeto y que el objeto fuera separado de su entorno. Sin embargo, su comprensión dio origen a dos grandes maneras de entender a la experiencia personal: por un lado debía ser entendida como evidencias intelectuales, fruto de la libre reflexión racional y por el otro lado fue interpretada como evidencias sensoriales, única base para fundar el conocimiento.

Aquí nuevamente, podemos observar la operación de la disyunción, que a través de largos debates ocupó a la filosofía y también a otras ciencias.

### **Historia sin fin**

Es en el seno de las consideradas ciencias, duras y sólidas, que comienza a disolverse el determinismo y la incertidumbre con el fluir del siglo XX. Hay coincidencia entre los diferentes autores acerca de las situaciones que hacen nuestra modernidad diferente y novedosa.

La primera es el gradual colapso y decadencia de la ilusión, que el camino que transitamos tiene un final, un estado de perfección que podrá ser alcanzado en un futuro mejor: la sociedad buena, justa y sin conflictos.

Este ideal dependía de cierta concepción de la humanidad como entidad universal cuya realización progresiva implicaba su conceptualización como proceso unitario, alrededor del cual se reunían y ordenaban todos los acontecimientos. La idea de la historia como proceso unitario cae y junto con ella la idea del progreso.

Si no hay un solo camino para el desarrollo de los acontecimientos, poco se podrá sostener que se avanza hacia un fin y que ese fin a su vez implicará la emancipación del hombre proyectado como realización de la civilización.

Como señala Bauman (Bauman, 2001) citando a Benjamín: "...la historia no es ni una línea recta ni un proceso acumulativo, como querría hacernos creer la afamada "versión progresista" de la historia. Siendo la repulsión, no la atracción, la principal fuerza motriz de la historia, el cambio histórico se produce porque los humanos se ven mortificados e irritados por lo que perciben como doloroso y desagradable en su condición, porque no desean que persistan esas condiciones y porque buscan el modo de mitigar o remediar su sufrimiento."<sup>13</sup>

En este camino, muchos autores consideran el papel desempeñado por los medios masivos de comunicación, que aún con la debatida globalización, posibilitan mostrar la diversidad de puntos de vista y realidades locales. Este caos informático, en función de la misma lógica del mercado, exige una ampliación continua del mismo, y en consecuencia habilita cada vez más elementos como objetos de la comunicación. En este sentido, "la transparencia", como diría Vattimo (Vattimo, 1990), estaría al servicio de mostrar a modo de espejo la condición humana en todas sus posibilidades de expresión. Esta multiplicidad, de-

vuelve un complejo entramado de imágenes, que compiten entre sí, generando caos y posibilitando la emancipación.

Otro de los conceptos es el referido a la configuración de nuevas relaciones entre las ciencias. El contexto actual ha catalizado la formación de nuevas ciencias y nuevas tecnologías que ya no se constituyen como formaciones aisladas e independientes sino, justamente, como componentes de nuevas configuraciones, donde las relaciones y los intercambios son constantes. Muchos de los pensadores provienen de diversas ciencias (física, química, biología, etc.) e incluso, sus trabajos también trascienden las fronteras clásicas de la división de campos generando aportes que van de una ciencia a otra.

Una de las características de esta nueva configuración es la inclusión del desorden en su papel constructivo. Junto con esta noción aparece la posibilidad de la autoorganización como una nueva posibilidad vinculada a un nuevo estado diferente e impensado en el paradigma anterior. El sujeto, el tiempo y la historicidad ya no son eliminados sino que, justamente, tienen una participación sustantiva en la construcción del conocimiento (a diferencia de la ciencia clásica donde el sujeto era eliminado como condición de objetividad).

Ya no hablamos de la historia sino de las historias, ya no hablamos de un tiempo sino del recorte temporal, que además varía según el sujeto, que a su vez está determinado por múltiples variantes que adquieren diversas configuraciones de acuerdo al recorte cognitivo que realicemos.

Todo conocimiento arroja un cono de luz y un cono de sombra. Nos marca sus alcances e ilumina el lugar donde realizará su profundización. Pero también nos marcará sus límites y sus sombras (aquello que desconocemos, que no consideramos por la misma relatividad que el conocimiento impone)

Como señala Prigogine (Prigogine, 1994): "El tiempo y la realidad están ligados irreductiblemente. Negar el tiempo puede ser un consuelo o parecer un triunfo de la razón humana, pero es siempre una negación de la realidad". Citando a Borges agrega: "Negar la sucesión temporal, negar el yo, negar el universo astronómico, son desesperaciones aparentes y consuelos secretos. Nuestro destino (...) no es espantoso por irreal: es espantoso porque es irreversible y de hierro..."<sup>14</sup>

En la ciencia clásica, el cosmos era el orden y se oponía al caos que significaba desorden. Orden (y podemos dar gracias a Aristóteles) era lo que podía ser clasificado, analizado, incorporado dentro del discurso racional.

El siglo XX ha aportado en esta línea nuevas conceptualizaciones: el caos puede conducir al orden, nuevos estados de la materia emergen en estados alejados del equilibrio. Por otro lado el cosmos, universo mecánico y eterno, se desplomó con el descubrimiento de la dispersión de las galaxias y la hipótesis de que el mundo nace de una explosión original. "Explosión" hace referencia a algo con mucho calor y el calor en la física significa agitación, desordenada partículas de átomos. En este desorden se producen



ciertas asociaciones, cierto principio de orden, que permiten constituir ciertas formaciones que luego dan lugar a las galaxias y los astros.

Por lo tanto, el desorden existe y además desempeña un papel productor en el universo. Si el desorden tiene un papel productor en el universo, también lo tendrá en cada uno de las partículas del mismo y en cada una de las formaciones que se desarrollen como resultado de esa nueva configuración.

Podemos pensar esto en relación a las organizaciones sociales: desde las formales del estado pasando por las sindicales, vecinales, escolares, etc. Como señalábamos al principio de este trabajo, la(s) historia(s) reciente(s) (y también no tan recientes) de nuestro país nos muestran que en relación a las organizaciones populares, estas se han transformado, algunas han desaparecido y nuevas han aparecido, conviviendo a la vez con formas más convencionales.

Muchos científicos, (como el ya nombrado Prigogine) sostienen que el universo tiene capacidad de renovarse permanentemente. El desorden no interfiere en los procesos de auto-organización, sino que los estimula, el desorden tiene un papel constructivo en la creación de un nuevo orden.

“El mundo, tal como lo ve la caótica, es rico en evoluciones impredecibles, lleno de formas complejas y flujos turbulentos, caracterizado por relaciones no lineales entre causas y efectos, y fracturado entre escalas múltiples de diferente magnitud que vuelven precaria la globalización. Las nubes, las cataratas, son metáforas turbulentas, impredecibles, irregulares e infinitamente variables. Pequeñas fluctuaciones se amplifican en cambios de gran escala.” (Schintamn, 1994<sup>15</sup>)

### **Interacción en el sistema**

Lo que propone el pensamiento complejo es no olvidar que la realidad es cambiante, que lo nuevo puede surgir y que de todas maneras va a surgir. Lo primero que enseña la complejidad es que nada está aislado y todo está en relación. O sea, no solo que hay relación sino que, la parte está en el todo y que el todo está en cada una de las partes. Pensemos en los efectos familiares de una crisis, los cambios y rupturas que una pérdida laboral puede ocasionar. También, y ampliando la mirada: la clonación y sus debates, o la globalización que nos muestra buenos ejemplos: el efecto tequila en la economía, la caída de las torres gemelas y sus repercusiones políticas en todo el mundo, etc.

Este modo de pensar implica una concepción holística, de creciente interdependencia (ej: asociaciones, MERCOSUR, OTAN, etc), de superación de las dicotomías (ej: sujeto-sociedad; sujeto-objeto), y mayor pluralismo. En este punto el desafío es interesante, la superación de las dicotomías implica aceptar la idea de la complementariedad, algo puede ser de una manera en un contexto y de otra en otro. Pero ello no invalida ni justifica ninguna de las dos concepciones como únicas y además nos muestra que estamos condenados, por nuestra propia limitación humana, a sólo observar una por vez.

La ciencia busca reintegrar al hombre con la naturaleza que estudia, a responsabilizarse por sus desarrollos y comienza a abandonar la ambición de llevar de nuevo el conjunto de procesos a un pequeño número de leyes. Ejemplo: en el mundo del pensamiento es el surgimiento de nuevas ciencias como la ecología, cuyo concepto central es el de ecosistema, sosteniendo la interacción entre diferentes organismos y sistemas; e indicando cierto movimiento de reconciliación con el entorno terrestre.

Esta capacidad de renovación a partir del desorden nos habilita a reconceptualizar la creatividad y su relación con el vacío (como sentimiento, quizás como temor). Si la realidad no es natural sino construida, también puede ser interrogada, cuestionada y reconstruida. El desorden no es algo que está fuera sino que debería ser incluido, no en su relación de opuesto sino, justamente, como complemento.

También se puede agregar que, desde el punto de vista de la misma creatividad, y partiendo de la noción de ecosistema, son las personas, como grupo, familia, institución, empresa o nación, las que deberían desarrollar y desplegar el potencial creador de sus integrantes, estimulando, en forma grupal, la apertura a lo nuevo.

### **Libertad versus seguridad**

Otro de los elementos a considerar (y que afecta en forma más clara el plano de la cotidianidad) tiene que ver con la idea de libertad y su relación con la seguridad.

Liberarse es deshacerse de las ataduras que impiden o limitan el movimiento. El siglo XX mostró que el mundo es reticente a someterse a nuestra voluntad, es restrictivo, limitante y desobediente. El siglo XX mostró los horrores, que en nombre de la libertad y de la seguridad, el hombre es capaz de realizar. Sentirse libre de restricciones, libre de actuar, es alcanzar cierto equilibrio entre los deseos y la imaginación y la capacidad de actuar. Sentirse libre implica la capacidad de poder evaluar y también tener la capacidad, o sea, las herramientas y habilidades necesarias para poder crear en libertad.

¿Cómo sentirnos libres y poder actuar en un mundo que cada vez nos deja más solos y resulta más temible y poco contenedor?

Como señala Bauman (Bauman, 2000): “No podemos ser humanos sin seguridad y libertad, pero no podemos tener ambas a la vez, y ambas en cantidades que consideremos plenamente satisfactorias”<sup>16</sup>.

Promover la seguridad implica perder parte de nuestra libertad y viceversa. Pero la seguridad sin libertad equivale a esclavitud y la libertad sin seguridad se relaciona con cierto sentimiento de pérdida y abandono. La libertad desde la modernidad es un bien preciado, pero la seguridad es también una necesidad que es inherente al hombre.

Estas nociones se relacionan, también, con la idea de otros como sociedad, como cultura compartida. La pertenencia misma implica diferencia: otros y nosotros (los distintos, los diferentes). Quizás deberíamos preguntarnos de qué hablamos cuando decimos libertad y qué queremos significar cuando hablamos

de seguridad. Ambos conceptos invaden, en forma permanente, el discurso social y político, generando diferencias e intentando imposiciones.

¿Cuántas guerras se realizaron (realizan) en nombre de la libertad?

¿Cuántas para proteger la seguridad?

En este sentido el vacío creativo también puede ser pensado como aquello frente a lo cual nos vemos arrojados pero que, quizás, todavía no todos estamos en condiciones de enfrentar. Nuestras experiencias creativas infantiles no encuentran un espacio para desplegar su potencialidad. Aparece así, la noción de soledad, que pareciera referir al individuo que se encuentra teniendo que enfrentarse a la inermidad de la vida.

La comunidad protectora se muestra desarmada. Los cambios y la velocidad de los mismos no hacen más que acentuar cotidianamente la interacción con múltiples situaciones donde los intercambios son breves y superficiales, donde a pesar de interactuar en un día con más sujetos de los imaginados, estos han perdido la categoría de vínculo. Son tantos y tan inestables: el cartero no es siempre el mismo, las vendedoras en un supermercado (aunque algunos almacenes sobreviven) tienden a cambiar, al igual que el colectivero y con los vecinos no hay más que un buen día, ¿qué tal? que no busca respuesta sino el sólo saludar.

Es importante remarcar que el sentimiento entonces podría generarse por la distancia entre lo deseado como ideal (cómo deben ser los vínculos en una sociedad, en la ciudad, en el barrio) y como se dan en forma concreta (interacciones superficiales y breves que delinean una forma particular en la constitución de los lazos).

¿Será por temor al compromiso?

¿Será para no ser dañado?

¿Será por el acento puesto en los derechos antes que en el deber?

Parte de este sentimiento podría relacionarse con la idea de Bauman (2000) acerca de las responsabilidades sociales. Este autor sostiene que el peso de las tareas y responsabilidades que antes detentaba la sociedad ha recaído, en la modernidad líquida, sobre los individuos. Las tareas han sido fragmentadas e individualizadas. La idea del progreso en tanto accionar de la sociedad en su conjunto ha sido abandonada y el énfasis ha sido volcado en la autoafirmación del individuo.

Se ha producido en términos axiológicos un corrimiento en cuanto a los deberes y los derechos: el deber de construir una sociedad justa que emancipara a sus miembros se ha transformado en una sociedad de los derechos humanos, donde cada uno tiene el derecho de elegir y tomar los caminos para alcanzar la propia felicidad.

La modernidad original era pesada en la cima y la actual es liviana luego de liberarse de sus deberes emancipadores salvo, el de delegar el trabajo de la emancipación en las capas medias y bajas sobre las que ha recaído la mayor parte de la carga de la continua modernización. Ya no hay líderes que digan que hacer, liberando al sujeto de la responsabilidad

de sus actos, en el mundo de los individuos solo hay otros individuos de quienes se puede tomar el ejemplo de cómo moverse en los asuntos de su vida, cargando con toda la responsabilidad de haber confiado en ese ejemplo y no en otro.

Se dice no hay líderes, no hay modelos. Lo que no hay es un líder o un modelo que funcione en forma paradigmática. Las decisiones y las responsabilidades son individuales. El sujeto se siente sólo y aislado. Pero si nos paramos en la complejidad las dificultades que la misma complejidad genera son propias del desafío del pensamiento e implican aperturas para posibilitar cambios creativos. El tema es si estamos preparados.

Pensar en la complejidad es pensar incluyendo la incertidumbre, pero no desde un escepticismo resignado sino, justamente, aceptando esta complejidad como parte de la aventura humana. Pero también, en la línea de lo expuesto, es aceptar la cuota de responsabilidad que a cada uno le corresponde. En este sentido, ni la ciencia ni los científicos se encuentran hoy en condiciones de sustraerse a los efectos y resultados de aquello que investigan.

Podemos pensar creativamente en términos del nuevo paradigma, o solo lo podemos enunciar pero nos cuesta implementarlo. Pensemos en nuestros vínculos por ejemplo la familia: hoy hay muchas definiciones que aluden a la variedad de su conformación: monoparentales, ensambladas, tradicional, etc. Un niño medio tiene varios conjuntos de hermanos, de abuelos, etc. Ningún vínculo (ni lo primarios) tienen garantía de estabilidad ni seguridad.

Pero internamente ¿seguimos pensando en la familia tradicional burguesa?

¿Qué pasa entre el ideal y su realidad?

¿Será la caída de los ideales aprendidos como valiosos y dignos de ser buscados los que nos genera ese vacío existencial?

¿Será el vacío la posibilidad de gestar nuevos ideales a sabiendas que la incertidumbre y la falta de garantías serán marcas en su desarrollo?

¿Cómo pensar la creatividad en términos vinculados a la complejidad?

¿Por qué pensar la creatividad hoy? ¿Qué es nuestra vida, qué hacemos cotidianamente?

### ***En el final (y al principio), la creación***

Tras un breve ejercicio de reflexión podríamos decir que prácticamente casi todas nuestras actividades y casi todos nuestros pensamientos funcionan de manera automática. No sólo porque muchas de las actividades complejas se han simplificado, no sólo porque la era digital con apretar un botón nos permiten conectarnos con el otro lado del planeta sino, porque pareciera que nos deslizamos por la realidad en forma suave y sin obstáculos. Metáfora de ello son las grandes construcciones de este siglo (grandes centros comerciales, aeropuertos, hipermercados, autopistas etc) donde predominan los metales, los vidrios, las cintas de desplazamiento, dando también paso a la existencia, como señala Marc Augé (Augé, 1992) de los denominados "no lugares", aquellos espacios especialmente diseñados

para la rápida circulación de bienes y personas. Podemos manejar, hablar por teléfono, navegar por internet y masticar un chicle sin entrar en crisis.

Nuestra vida humana podríamos decir que se ha desconectado tanto de nuestra conciencia que casi (en honor a Descartes) se ha convertido en una máquina perdiendo sus cualidades humanas y adquiriendo las características de un mundo donde los objetos y la inteligencia artificial gobiernan.

Pero parece que nos tienen que pasar cosas para que nos liberemos de los grandes relatos. Parece que las promesas de felicidad y de progreso no solo se agotaron en el siglo XX sino que en nuestra propia cotidianeidad pudimos comprobar que las promesas de los grandes políticos, que las promesas del consumo, que la seducción de los objetos quizás nos dio cierta identidad, quizás nos dio cierto éxito pero poco de felicidad, poco de creatividad, poco de humanidad y mucho de diferencia y exclusión.

Quizás podríamos preguntarnos por qué el éxito de estas promesas, por qué el éxito de estos determinismos. Como señala Bauman (Bauman, 2001) parte de la cuestión podría estar asociada a la seguridad que estas ideas, que estos objetos nos otorgan. Pero como consideráramos anteriormente esta seguridad pareciera que se encuentra en relación inversa con nuestra libertad y ella tiene íntima relación con nuestra creatividad.

Las crisis alientan nuestra creatividad, nos sacan del entumecimiento, del automatismo, nos alientan a aventurarnos al mundo (al igual que los que realizaron tantos descubrimientos) corriendo los riesgos que los mismos implican, sabiendo que no hay certezas pero aceptando el desafío que toda empresa, emprendimiento o simplemente encuentro con lo nuevo implica.

La vida adquiere entonces cierta tonalidad asociada con la pasión, que como una luz ilumina una posibilidad en aquello que era dado como instituido. Pero en ese movimiento aparece cierta sensación de vacío.

Ese vacío incluye, entre otros, dos aspectos: uno asociado a lo cognitivo, falta de grandes teorías, caída y limitación de su validez y por otro lado cierto vacío asociado a la soledad que estos cuestionamientos a veces parecen transmitir.

¿Es un vacío que representa una ausencia, allí donde algo debiera estar?

¿Es un vacío que representa una pérdida de aquello que estuvo y ahora no está?

¿Es un vacío porque representa algo diferente y no sabemos o nos animamos a sacudir nuestros automatismos y generar nuevos campos?

Quizás es la posibilidad de realizar un nuevo salto. Quizás es la apertura a nuevos desafíos y la posibilidad para nuevas formas de emancipación.

“En la medida en que las predicciones deterministas no son posibles, es probable que las visiones del futuro, y hasta las utopías, desempeñen un papel importante en esta construcción. Hay personas que le temen a las utopías; yo le temo más a la falta de utopías. ¿Estaremos asistiendo a un momento de transición de la humanidad hacia una nueva etapa

en que un mayor número de personas participen en la cultura y puedan manifestar su creatividad? (Prigogine, 1994)<sup>17</sup>

Prigogine nos plantea en el final de su cita la participación cultural. Es posible advertir que el vacío se encuentra también a nivel cultural. Estamos llenos de objetos, llenos de mensajes, pero vacíos de respuestas, mudos e impotentes frente a lo distinto y a lo que nos afrenta. Pareciera existir cierto divorcio entre las experiencias y las necesidades individuales y la capacidad de integración simbólica que sólo el ámbito de lo cultural puede ofrecer. Los valores, los costumbres, los avances tecnológicos, el empobrecimiento económico, la desvalorización de la función educativa o la precarización de ella para algunos sectores y la intensa estimulación de los medios masivos de comunicación se constituyen, entre otros, en factores que producen cambios en el ámbito de lo social y que por lo tanto requieren de respuestas. El resultado de ello podría ser entendido como una carencia de sentido (por lo menos de sentidos no únicos) que dificulta la vida en comunidad, justamente por su ausencia. La falta y debilitamiento de las respuestas culturales que permitirían a los sujetos guiar sus posibles elecciones y acciones, los deja también solos y desvalidos frente a acontecimientos que siempre resultaron esenciales a la vida humana: la muerte, la enfermedad, el desvalimiento, el desempleo, etc.

Las diferencias entonces entre los distintos sectores son grandes y se deslizan fácilmente hacia la exclusión.

La cultura implica, como señalábamos al iniciar esta reflexión, una relación de generación mutua con la sociedad. Cultura es comunidad de sentidos, es organización recursiva organizada y organizadora del capital cognitivo colectivo, de las habilidades aprendidas, de las experiencias compartidas, de la memoria histórica y de las creencias míticas.

Las características referidas sobre la época actual diseminan sobre el entramado social, aquello que debiera unirlos, incitando a la búsqueda individual de respuestas que produce a su vez mayor distanciamiento de los elementos que generan la sensación de comunidad. Proliferan los llamados a las soluciones personales que paradójicamente no pueden cubrir las carencias de lo simbólico en tanto producción social y dejan una sensación de abandono y soledad difícil de tolerar.

El sujeto se encuentra solo porque hay debilitamiento de los lazos comunitarios, porque hay debilitamiento desde lo simbólico y porque hay refuerzo de lo individual. Como decía Auge, esta una época signada por los excesos: exceso de generaciones que conviven en un mismo tiempo y lugar, exceso de tiempos y distancias y fundamentalmente exceso de individuo. Terminando por donde empezamos crear / recrear puede tener distintos sentidos de acuerdo a la forma en que encaramos la vida. Si creamos-recreamos en función de nuestros deseos, cuestionando, construyendo, reconstruyendo nos acercamos a una postura asociada a la experiencia creativa original en todo sujeto.

Si recreamos-creamos como repetición, en el sentido de sumisión, de automatización, nos inclinamos por una postura más deshumanizada, más automática, más repetitiva y por ello poco creativa.

Abordar la creación y transitar sus caminos es un desafío que exige correr riesgos, abrir el mundo propio y abrirse al mundo externo, animarse a explorar, a comunicar lo nuevo y lo original, a trabajar mucho, resistir frustraciones y a soltar la pasión.

Quizás, sea este un aspecto interesante para pensar acerca de la creatividad como una cualidad propia de la humanidad, que puede ser desarrollada y ejercitada *transformando nuestro sobrevivir en una base saludable para nuestro vivir*.

### Notas

<sup>1</sup> Churba, C. (1995) La Creatividad. (Pág. 8). Buenos Aires: Dunken.

<sup>2</sup> Winnicott, D (1971): Realidad y Juego (Pág. 93) Barcelona: Gedisa

<sup>3</sup> Winnicott, D. Op. Cit. (Pág. 96)

<sup>4</sup> Winnicott, D. Op. Cit. (Pág. 133)

<sup>5</sup> Morin, E. (1991): Cultura n Conocimiento ( Pág. 75) en Watzlawick :El Ojo del Observador. Barcelona: Gedisa, 1994

<sup>6</sup> Ibidem, Pág. 75

<sup>7</sup> Ibidem. Pág. 77

<sup>8</sup> Ibidem. Pág. 78

<sup>9</sup> Winnicott, D. Op. Cit. Pág. 137

<sup>10</sup> Bauman, Z. (2000): Modernidad Líquida. (Pág 9)Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2003.

<sup>11</sup> Prigogine, I. (1994): ¿El fin de la ciencia? (Pág. 38) en Nuevos Paradigmas, Cultura y Subjetividad. Buenos Aires: Paidos, 2003.

<sup>12</sup> Schnitman, D. (1994): Nuevos Paradigmas, Cultura y Subjetividad. (Pág 38). Buenos Aires: Paidos, 2003.

<sup>13</sup> Bauman, Z. (2001): Comunidad (Pág. 26).Buenos Aires: Siglo Veintiuno, 2003.

<sup>14</sup> Prigogine, I. (1994): De los Relojes a las Nubes (Pág. 409) en Schnitman D. Op. Cit.

<sup>15</sup> Schnitman, D. Op. Cit. Pág. 21.

<sup>16</sup> Bauman, .Comunidad, Pág 12.

<sup>17</sup> Prigogine, De los relojes..., Pág. 412.

### Bibliografía

Augé, M. (1992): Los "no lugares". Barcelona: Gedisa, 1994.

Bauman, Z. (2001): Comunidad. Buenos Aires: Siglo Veintiuno, 2003.

Bauman, Z. (2000): Modernidad Líquida. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica, 2003.

Churba, C. (1995): La Creatividad. Buenos Aires: Dunken, 1995.

Díaz, E. (1999): Posmodernidad. Buenos Aires: Biblos, 1999.

Eagleton, T. (1998): Las ilusiones del posmodernismo. Buenos Aires: Paidos, 1998.

Foucault, M. (1975). Vigilar y castigar. México: Siglo Veintiuno, 1995.

Freud, S. (1907), El Creador literario y el fantaseo. OCT IX. Buenos Aires:Amorrortu. 1993.

Giddens, A. (1992). La transformación de la intimidad. Madrid: Cátedra, 1995.

Guerrero, A. (1988). Curso de Creatividad. Buenos Aires: El Ateneo,1992.

Jameson, F. (1991). Ensayos sobre el posmodernismo. Buenos Aires: Imago Mundi,1991.

Le Breton, D. (1990). Antropología del cuerpo y modernidad. Buenos Aires: Nueva Visión,1995.

Lipovetsky, G. (1983). La era del vacío. Barcelona: Anagrama, 1996.

Morin, E. (1991). Cultura y Conocimiento. En el Ojo del Observador. Barcelona: Gedisa, 1994.

Schnitman, Nuevos paradigmas, cultura y subjetividad. Buenos Aires: Paidos, 1994.

Prigogine, I. (1994). De los relojes a las nubes. En Schnitman, Nuevos paradigmas, cultura y subjetividad. Buenos Aires: Paidos, 1994.

Prigogine, I. (1994). ¿El fin de la ciencia? En Schnitman, Nuevos Paradigmas, cultura y subjetividad. Buenos Aires: Paidos, 1994.

Roa, A. (1995):.Modernidad y Posmodernidad. Chile: Andrés Bello, 1995.

Romo, M. (1997). Psicología de la creatividad. Barcelona: Paidos Ibérica, 1997.

Sarlo, B. (2001). Tiempo presente. Buenos Aires: Siglo Veintiuno, 2001.

Schnitman, D. (1994). Nuevos Paradigmas, Cultura y Subjetividad. Buenos Aires: Paidos. 2002.

Vattimo G. y otros (1990). En torno a la posmodernidad. Barcelona: Anthropos, 1994.

Watzlawick P. y Krieg P., comps (1991). El Ojo del observador. Barcelona: Gedisa, 1994.

Winnicott, D (1971). Realidad y Juego. Barcelona: Gedisa, 2000.

# Transdisciplina y percepción en las artes audiovisuales

Rosa Judith Chalkho\*

## ***Resumen / Transdisciplina y percepción en las artes audiovisuales***

El texto trata sobre el análisis de la relación entre las disciplinas del dominio de lo sonoro y las disciplinas del campo de lo visual en los lenguajes audiovisuales. Propone instalar el concepto de transdisciplinar para significar la relación estrecha y atravesada entre sonidos e imágenes atendiendo en particular al vínculo o lazo que circula entre ellos. Se plantea reflexionar sobre las cualidades perceptivas para la audiovisión, entendida entonces como transensorial. Complementando lo perceptivo intenta repensar los estados de la capacidad de audiovisión estableciendo una analogía con las categorías de la escucha propuestas por Pierre Schaeffer.

### ***Palabras clave***

artes - audiovisión - audiovisual - cine - diseño - Gestalt - imagen - música - percepción - sinestesia - sonido - transdisciplina - transensorialidad - video arte.

## ***Summary / Trans-discipline and perception of the audio-visual arts***

The text deals with the analysis of the relationship between disciplines of sounds and the disciplines of vision inside the audio-visual language. Suggest the implementation of a trans-disciplined concept to signify the close and crossed relationship between sound and images paying particular attention to the bond or tie which circle among them. States a reflexion over the perceptive qualities for the audio-vision, understand therefore as trans-sensorial. Complementing the perceptual tries to reform the states of the audio-vision capacity establishing an analogy with the characteristics proposed by Pierre Schaeffer.

### ***Key words***

arts - audio-vision - audio-visual - cinema - design - Gestalt - image - music - perception - sound - synesthesia - trans-discipline - trans-sensorial - video art

## ***Resumo / Transdisciplina y percepção nas artes audiovisuais***

O texto elabora e analisa a relação entre as disciplinas atribuídas no campo sonoro e as disciplinas do campo visual nas linguagens audiovisuais. Propõe instalar o conceito de transdisciplinar para significar a relação estreita e atravessada entre o som e as imagens atendendo principalmente ao vínculo ou laço que circula entre os dois. Se busca refletir sob as qualidades perceptivas para a audiovisão, entendida, desse modo, como transensorial. Complementando a percepção, intenta repensar os estados da capacidade de audiovisión estabelecendo uma analogia com as categorias propostas por Pierre Schaeffer.

### ***Palabras chave***

artes - audiovisão - audiovisual - cinema - desenho - Gestalt - imagem - música - percepção - sinestesia - som - transdisciplina - transensorialidade - video arte.

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, N° 16 (2004). pp 33-43. ISSN 1668-0227

\* Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo.

infocedy@palermo.edu

Rosa Judith Chalkho: Musical Instituto Universitario Nacional de Artes. Profesora de la Facultad de Diseño y Comunicación de la UP.

### ***La condición transdisciplinar de los objetos audiovisuales***

¿Qué relación o relaciones vinculan a los sonidos con las imágenes en una entidad audiovisual? Esta cuestión es la que orientará los siguientes párrafos en los que intentaré pensar las cualidades de lo visual y lo sonoro en términos de su comportamiento de influencias y confluencias mutuas.

Podríamos denominar esta relación que se da intrínsecamente dentro de una forma audiovisual como interdisciplinaria, donde cada disciplina se conforma como indisoluble de la otra y donde el vínculo que las relaciona viene a constituirse en otra disciplina, cuyo objeto de estudio es del de las funciones y relaciones entre componentes del ente audiovisual. En virtud de esta trama compleja que componen lo visual, lo sonoro y sus relaciones, pareciera que la palabra *interdisciplina* -en términos de coparticipación de dominios o definida como aportaciones de distintas áreas para la explicación de una situación o problemática- no alcanzara para definir cabalmente la condición de retroalimentación. Es, en términos de *atravesamiento mutuo* de imágenes y sonidos como se constituye la materia audiovisual, y es por esto que prefiero el término *transdisciplinar* (de trans = a través de) como *atravesamiento disciplinar*.

En este punto cabe estipular el significado de algunos conceptos que serán utilizados en este texto:

#### ***Ente audiovisual***

Con esta expresión me refiero a la obra o pieza audiovisual como unidad, o sea a la obra en su totalidad. El concepto de "ente" quiere significar la amplia diversidad de soportes sobre los que se corporiza o sostiene lo audiovisual. Este término, entonces, incluye soportes como el video y los distintos géneros artísticos que lo utilizan englobadas en la denominación de video expandido (video arte, video instalación, video escultura, video clip, etc.), las instalaciones visuales y sonoras, las performances, el cine, el cine de animación, los soportes digitales, el net art y otros formatos que continuamente irrumpen conforme el arte se apropia de medios tecnológicos. Si bien las diferencias entre estos soportes son sustanciales, y además, el soporte ya sea físico, ya sea un software, condiciona y determina una estética, la idea de buscar un concepto que los denomine a todos parte de buscar en la relación viso-sonora aquellos aspectos que permitan construir una reflexión teórica del lazo, o bien estudiar el comportamiento del vínculo, importando cualidades y parámetros que se puedan aplicar al estudio en diferentes soportes.

#### ***Objeto audiovisual***

La noción de *objeto audiovisual* es tomada del concepto de *objeto sonoro* enunciado por Pierre Schaeffer en el *Tratado de los Objetos Musicales*. El objeto sonoro es aquel sonido que se recorta del contexto por medios técnicos o conceptuales para constituirse en objeto de estudio; se puede decir entonces que un objeto sonoro es un sonido que se constituye en objeto de estudio (Rodríguez, 1998:47,48). Por analogía, el objeto audiovisual es

aquel fragmento o recorte de un ente audiovisual que se aísla para su estudio. Cuando en el cine, por ejemplo, se estudia un plano, éste es un objeto audiovisual, aunque el recorte no sólo puede coincidir con la unidad cinematográfica "plano" sino que el objeto puede ser un gesto, un instante, una foto, una secuencia completa o cualquier recorte temporal que imponga la obra o que le interese al observador. Por lo general las líneas de análisis, en lo audiovisual y en el cine en particular, plantean recortes de estudio por disciplina, esto es estudiar la fotografía, luego el montaje y luego los aportes de lo sonoro, etc. Sin dejar de validar este estudio, la idea de *objeto audiovisual* propone como complemento una mirada integradora, no situada desde la confección de las obras y más tendiente a observar la trama y las acciones de la percepción trazando relaciones entre elementos o "artefectos" y su distribución temporal en los ejes de sucesión y simultaneidad.

Los *entes audiovisuales* y por tanto sus unidades de estudio de recorte arbitrario, los *objetos audio-visuales*, sostienen un diálogo en su interior entre sus elementos constitutivos o "artefectos". Introduzco aquí el término "artefacto" como sinónimo de "elemento", éste último utilizado por ejemplo en diversas teorías del cine para referirse a la fotografía, el sonido, la música, la iluminación, el color, la escenografía, etc. Creo que la palabra artefacto (del lat. *arte factus*, hecho con arte; obra de arte mecánica) da cuenta en mejor medida del carácter cinético de los elementos; cinético por su condición temporal y por el movimiento hipotético que genera el diálogo o relación con los otros artefactos, "artefacto" alude a funcionamiento y a función.

Ese intercambio invisible, a veces simbólico, otras abstracto entre elementos del dominio de lo visual y elementos del dominio de lo sonoro recrea lazos. Los lazos escapan a lo casual y su ontología se revela al posicionar la mirada sobre las relaciones. Esto es, no diseccionando solamente qué sucede con los sonidos o qué sucede con las imágenes sino haciendo foco a lo que sucede entre ellos.

Es entonces que se redefine la transdisciplina en lo audiovisual como una trama compleja de artefactos del dominio de lo visual y de lo sonoro, donde cada artefacto es en tanto a sí mismo y es en tanto a su relación con los otros; y en donde las relaciones o lazos, cobran tanto valor como cada artefacto. En otras palabras, no se trata del sonido más la imagen, sino de sonidos, imágenes, sus relaciones y la alteración de cada elemento como consecuencia de su vinculación con otros.

#### ***La percepción como transensorial***

La concepción transdisciplinar de lo audiovisual implica una percepción transensorial y para arribar a este concepto me valdré de postulados de la teoría de la percepción gestáltica, en especial para la percepción del arte, tomando a Rudolf Arnheim como pilar de esta corriente y relacionándolo con las ideas de Pierre Schaeffer sobre las "escuchas" en torno a la percepción sonora y con los conceptos de Michel Chion sobre el sonido y lo audiovisual.

“Un todo es más que o diferente de, la suma de sus partes” (Arnheim, 1989:45) es el enunciado de uno de los principios de la Gestalt o teoría de la forma. Los psicólogos gestalticos plantearon algo que hoy es aceptado por toda la psicología: la percepción no es una sumatoria de estímulos aislados. Según la Gestalt existe un mundo físico (construido objetivamente por el análisis metódico) y existe una experiencia perceptiva que no siempre le es fiel, y sucede que esta experiencia se da a través de muy complicados procesos internos. Para Köhler, el resultado final de estos procesos es “la cosa” que está ante nosotros construida a través de fuerzas dinámicas que organizan el campo de la percepción. Estas fuerzas son las llamadas conductas “moleculares” y las conductas molares. Las conductas moleculares son las estudiadas por el conductismo, que reduce el estudio de la conducta a las mínimas expresiones de estímulo-respuesta. “La conducta molecular es aquella que se inicia en la excitación de un receptor sensorial periférico donde se genera un impulso transmitido por la fibra nerviosa, llega a centros nerviosos que producen una respuesta que se transmite por los nervios eferentes y termina en una contracción muscular o en una secreción glandular” (Beamonte, 1996:68); estas conductas se combinan formando conductas más complejas. Oponiéndose al conductismo, Koffka establece que el estudio molecular de las conductas, o sea en forma aislada, pierde el sentido de la totalidad del registro perceptivo, a lo que opone el estudio llamado “masivo” o “molar”. Los procesos fisiológicos masivos “no son una suma o combinación de procesos nerviosos locales independientes, sino procesos nerviosos en extensión, tales que cada proceso local depende de todos los otros procesos locales dentro de la distribución masiva” (Koffka, 1953:80). Frente a estos conceptos podemos establecer una primera analogía entre la naturaleza transdisciplinar de lo audiovisual, donde lo molecular, cada evento o artefacto por separado, se explica en tanto su interrelación con el total audiovisual (molar) y la idea de percepción transensorial se expresa no como unidades atomizadas, sino como comprensión masiva de los procesos nerviosos; procesos en extensión dependientes unos de otros.

Rudolf Arnheim traslada la teoría gestaltica a las particularidades de la percepción de las artes. En principio, si bien no introduce el término “transensorialidad”, algunos de sus conceptos son perfectamente aplicables a esta idea. Al respecto expresa “La unidad de los medios es sugerida también cuando, desde un punto de vista biológico, pensamos en las artes como extensiones de los sentidos. La unidad de los sentidos se manifiesta genéticamente en el hecho de que se puede decir que las diversas modalidades –vista, oído, tacto, etc.- han evolucionado por diferenciación gradual a partir de una dotación mucho más integrada.” (Arnheim 1989:75) y para fundamentar esto cita a Lawrence E. Marks <sup>1</sup> quien sostiene que en las formas primitivas de vida tendrían un único sentido perceptivo capaz de percibir distintos estímulos intensos; de esta forma la diferenciación de sentidos sería una cualidad de evolu-

ción superior. A partir de esto Arnheim fundamenta la cuestión integrada de la percepción, donde la diferenciación se da sólo en el plano de los sentidos como terminales fisiológicas en tanto que la percepción es una actividad unificada que compone en resultantes los estímulos que le llegan de diferentes canales. También completa esta idea la referencia al musicólogo Erich Maria von Hornbostel “Lo que resulta esencial en lo senso-perceptible no es lo que separa a los sentidos entre sí sino lo que los une: lo que los une con el conjunto de nuestra experiencia (incluso con la no sensorial) y con todo el mundo exterior objeto de la experiencia”.<sup>2</sup>

### **La percepción del movimiento**

Lo audiovisual supone una inscripción en el tiempo. Para la obra pictórica el tiempo transcurre, la obra permanece; el paso del tiempo se convierte en una cuestión de conservación. Sus límites son espaciales y su relación con el tiempo es la permanencia. El tiempo de la percepción es el tiempo que el observador se otorga a la expectación.

La obra audiovisual impone un alcance temporal en el que se despliega, condición a priori absoluta de lo sonoro, no existe sonido fuera de una porción de tiempo. Aunque lo visual carezca de movimiento (foto, instalación estática, etc) al constituirse como audiovisual la conjunción de la imagen fija y el sonido recrean el ente audiovisual. Tomando lo anterior como condición de base de lo audiovisual, mayores son aún las posibilidades combinatorias cuando la materia visual también se mueve, cuando las imágenes recorren el cambio y la permanencia del objeto visual deviene materia temporal. Los objetos audiovisuales son el tiempo que ocupan, la porción de tiempo en que se inscriben.

Aquí entonces vale pensar lo audiovisual como materia sonoro-visual moldeada en tiempo, manifestado como movimiento a la percepción. Este movimiento es descrito por los gestaltistas como la sensación de continuidad producida por la fusión perceptiva de cada uno de los estados o momentos de los objetos y es estudiado principalmente sobre el movimiento estroboscópico, donde la sucesión de imágenes fijas con similitudes próximas a determinada velocidad producen la fusión en un resultado perceptivo de movimiento.

Koffka va más allá y plantea que también el movimiento se percibe desde una sensorialidad múltiple y no sólo a través de la visión “Si el espacio visual, táctil y acústico fuesen tres espacios diferentes, relacionados entre sí sólo por la experiencia, esa experiencia no podía llevar impresión alguna de movimiento, puesto que, conforme con nuestra teoría, esta impresión implica que el proceso psicofísico recorre un mismo espacio. Por consiguiente, si el movimiento estroboscópico puede ser producido por impresiones de diferentes modalidades de los sentidos, debemos concluir, conforme con nuestra teoría que el espacio perceptual es uno y que puede llenarse con objetos relativos a las diferentes modalidades de los sentidos. La experiencia ha decidido evidentemente en favor de la segunda alternativa. Galli pudo

producir el movimiento estroboscópico combinando dos o tres estímulos que pertenecían a modalidades de la vista, el oído y el tacto. Los sujetos experimentaban una y otra vez el movimiento de un objeto móvil que los “afectaba” de modos diferentes. Estos experimentos arrojan nueva luz sobre la dinámica del movimiento y sobre la estructura del espacio perceptual” (Koffka, 1953:355, 356)

Estos conceptos de Koffka sobre la percepción transensorial del movimiento tienen su aplicación evidente en el cine, donde el movimiento se construye como interacción entre lo sonoro y lo visual; y donde además, esta condición perceptiva viene a jugar roles diversos; se omiten o se refuerzan estímulos desde una paleta inconmensurable de posibilidades y combinaciones. Posibilidades entre las cuales entra la sustitución de una imagen por su sonido creando la ilusión de “haber visto” lo que sólo se escuchó, y luego la inserción de, por ejemplo, éste recurso mencionado como factor de economía narrativa o propiciador de la agilidad del montaje entre otras tantas otras funciones que puede adoptar el recurso, analizables desde la perspectiva de cada obra. Michel Chion analiza esta particular suplantación que se puede dar entre lo visual y lo sonoro llamándola “visuales del oído, auditivos de la vista” para referirse a aquellas situaciones audiovisuales que permanecen impregnadas en la memoria como sensación de otro sentido del que las generó “... cierta rapidez otorgada a la imagen parece dirigirse al *oído que está en el ojo* para convertirse en la memoria en impresiones sonoras. En especial en Ridley Scott, aficionado a combinar, a la inversa de lo que habitualmente suele hacerse, grandes estratos sonoros, amplios y resonantes, en el nivel del sonido, con un hormigueo de la textura visual, en el de la imagen: los primeros podrán muy bien convertirse en recuerdos visuales de espacio, mientras que el segundo dejará la huella de un fenómeno oído.” (Chion, 1993:129)

También, a la inversa, lo auditivo modifica la percepción visual, la reverberación y el eco en una banda sonora de cine recrean y impregnan en la memoria la imagen de grandes espacios aunque sólo veamos planos cortos y pequeños ambientes.

Chion explica el ritmo como un elemento clave de la transensorialidad, no es en los sentidos donde la sensación rítmica se percibe, sino que los sentidos ofician como canales y el ritmo se reconstruye y decodifica en algún área cerebral. Si bien el ritmo puede ser expuesto en ritmo de imágenes y ritmo de sonidos, es la organización de eventos en el tiempo - sean estos imágenes, sonidos o una combinación de los dos - lo que determina la sensación rítmica. En este punto Chion amplía esta idea de transensorialidad del ritmo hacia otras percepciones sobre todo en la organización y distribución de artefactos: la textura, el lenguaje y la forma podrían ser algunas (Chion, 1993:130,131).

La Gestalt explica esta “superestructura perceptual” que trasciende a cada sentido con el concepto de “isomorfismo”: “El carácter de todo acontecimiento perceptivo reside en su dinámica y es poco menos

que independiente del medio concreto en el que se materializa. Esta interpretación se apoya en el concepto de isomorfismo, que fue introducido por la psicología de la Gestalt para describir semejanzas de estructura en medios materialmente dispares. Así una danza y la pieza musical que la acompaña pueden ser experimentadas como si tuvieran una estructura parecida, aún cuando la danza consiste en unas formas visuales en movimiento y la música en una secuencia de sonidos” (Arnheim, 1989:222). De aquí se puede inferir que la palabra “dinámica” como la utiliza Arnheim está fuertemente ligada a la idea de ritmo; esa estructura parecida entre sonido y movimiento se revela así a la percepción por la síncretis, y a su vez esta síncretis se construye en base a coincidencias y puntuaciones rítmicas.

Expuesto esto, solo quedan algunas percepciones exclusivas del dominio de cada sentido; por ejemplo el color para la vista y la sensación de altura para el oído; pero también esta particularidad se ve interferida en la combinación en la síncretis audiovisual, produciéndose objetos audiovisuales de impacto transensorial como consecuencia de unificaciones sincrónicas de elementos dispares. La utilización de colores en sincronía con alturas, aunque estas cualidades sean exclusivas del canal de la visión y de la audición, producen a la percepción la sensación de estar integrados en un sólo objeto audiovisual, tanto ese color como ese sonido provienen de la “misma cosa” y es la coincidencia sincrónica la que mágicamente las une perceptivamente.

“En el modelo transensorial (o meta-sensorial)... no hay dato sensorial delimitado y aislado desde un principio: los sentidos son canales, caminos de paso, más que campos o tierras.” (Chion, 1993:131)

Así mismo Chion explica la transensorialidad de esta forma “ calificamos de *transensoriales* a aquellas percepciones que no pertenecen a ningún sentido en particular, pero pueden tomar prestado el canal de un sentido o de otro, sin que su contenido o su efecto queden encerrados en los límites de ese sentido.” (Chion, 1999:81)

### ***Eisenstein, Artaud y el teatro oriental: La transdisciplina de los artefactos***

Es interesante complementar lo expuesto anteriormente con lo que teoriza y lleva a la práctica Serguei M. Eisenstein con respecto a la integración sonoro-visual en el cine, quien, a partir de la irrupción del sonoro plantea la idea del “montaje polifónico”. Este montaje que va a hilvanar plano, sonido y música en un contrapunto audiovisual: “Alexander Nevsky es, de alguna manera el ejemplo de todas las combinaciones que se pueden realizar entre la imagen y el sonido. El autor llega aquí a lo que llama “la cuarta dimensión filmica”: una representación audio-visual gracias a la cual tanto el espectador como el protagonista de la novela precitada “escucha la luz y ve el sonido”, o mejor, percibe una oculta sincronización interna donde los elementos plásticos y los elementos sonoros encontrarán su completa fusión” (Agel, 1962:46).

Eisenstein retoma filosofías y estéticas de autores y



extracciones diversas para repensar sobre su objeto de acción, el cine; es por ello que la teoría eisensteiniana es múltiple y diversificada. Eisenstein “Conecta un concepto a otro siempre demasiado rápido, ametrallando con sus ideas y quemando las conexiones para devolver al todo su condición de ígneo estallido de fragmentos, propicios para la nueva combinatoria”. (Russo, 2003:67). Es así que el impacto de la representación de un espectáculo del teatro japonés Kabuki lo inspira a la consideración de la potencia estética cinematográfica más allá de lo meramente narrativo. En el Kabuki, los sonidos, los espacios, las voces, los movimientos y los gestos no son agregados expresivos a la palabra, sino que constituyen un todo y son tratados como artefactos equivalentes, sin subordinación de algunos elementos a lo verbal. Son procedimientos contrapuntísticos de combinaciones complejas que se significan unos a otros. “Siguiendo su experiencia con el teatro kabuki, Eisenstein confiaba en crear para el cine un sistema en el que todos los elementos fueran iguales y conmensurables: iluminación, composición, actuación, asunto y hasta subtítulos debían estar integrados para que el cine pudiera escapar al crudo realismo que significaba la narración acompañada por elementos accesorios” (Dudley, 1993:76)

*Transferencia y sinestesia* son las dos herramientas conceptuales que Eisenstein referencia para crear la dialéctica entre artefactos, la transferencia como diálogo entre elementos donde, por ejemplo lo expuesto en palabras, se responde o continúa en un juego de luz y sombra y, la sinestesia, cuando los diversos elementos se combinan al mismo tiempo propiciando la experiencia multisensorial.

Encuentro algunas coincidencias entre ciertos postulados de Eisenstein y los escritos de Artaud sobre el teatro, por ejemplo, la revisión estética a partir de la toma de conocimiento del teatro oriental y de las ideas de comunión de elementos que forman un todo audiovisual y conceptual. Antonin Artaud refiere a propósito de su estudio sobre el teatro balinés: “En el teatro oriental de tendencias metafísicas, opuesto al teatro occidental de tendencias psicológicas, las formas asumen sus sentidos y sus significaciones en todos los planos posibles: producen una vibración que no opera en un sólo plano sino en todos los planos del espíritu a la vez” (Artaud, 1978:84). Estos planos son jugados desde la combinación en igualdad de jerarquías de personajes, gestos, vestuarios, escenografías, sonidos y músicas; no como representación de un texto, sino que la palabra es otro artefacto en esta comunión sutil de elementos.

El teatro oriental se fuga de lo narrativo, desbordando así en “teatralidad pura” y construyendo una compleja gramática de signos situados en cada uno de los artefactos de la escena, donde los significados se encuentran repartidos en cada elemento y los lazos entre ellos se constituyen en materia teatral. En otras palabras es el gesto que comienza con un giro de la mano del actor replica en el sonido del gong y continúa en un gesto del vestuario -esto en el plano de las sucesiones- en tanto que relaciones similares se advierten en el plano de la simultaneidad.

“Asistimos a una alquimia que transforma el estado espiritual en un gesto, el gesto seco, desnudo, lineal que podrían tener todos nuestros actos si apuntaran a lo absoluto” (Artaud 1978:77)

Poéticamente es como Artaud refiere el teatro oriental, siendo que ese estado de espiritualidad se da justamente por la combinación sutil y relevante de los artefactos escénicos, y el todo es dado a una percepción en estado supra; a una percepción del espíritu y de la intelección. Así Artaud promulga un teatro donde el arte y lo bello circulan por la combinación de elementos como potencia expresiva, teatralidad en estado puro opuesta a la narración teatralizada.

### **Particularidades de la correspondencia entre sentidos: La sinestesia**

El padre Louis-Bertrán Castel en el siglo XVIII fabrica un “clavicordio de colores”, donde cada nota corresponde a un color; cada tecla accionaba una cinta de color distinto. Castel expresa que “... en órdenes diferentes las propiedades de los sonidos y los colores son análogas.” (en Levi-Strauss 1994:133), y se llama a esta relación entre colores y notas musicales “sinestesia”. ¿Es la sinestesia, esta correspondencia entre notas musicales y colores, una relación taxativa? ¿Existe una percepción que asocie en forma natural tal color a tal nota? o sintetizando: ¿es el rojo el color de la nota Do? ¿existe tal relación universalmente dada a la percepción, es culturalmente fabricada o pertenece a la naturaleza de la luz y el sonido?

El problema que aquí se plantea puede ser enfocado desde dos ópticas.

La primera es suponer que esta relación de correspondencia entre un sonido y su color es de aplicación universal; suponer que efectivamente existe a priori una combinación dada entre las frecuencias de los sonidos y las frecuencias de los rayos de luz. Planteada ya sea desde la enunciación de leyes de la percepción, en donde esta correspondencia actuaría como condición perceptiva, o ya sea, por procedimientos desde la física, donde la óptica y la acústica realizarían algún cálculo numérico entre valores de frecuencias luminicas y sonoras para establecer tal relación. Tanto desde la percepción como desde la física el resultado es falaz y además esconde la arbitrariedad de encontrar parámetros pseudo científicos para explicar una producción artística. Qué margen quedaría entonces para la creatividad si la paleta de posibilidades se viera reducida a ejecutar notas con su color predeterminado. La sinestesia entendida en tanto la búsqueda de relaciones prescriptivas entre fenómenos visuales y sonoros ataca quizás el aspecto más sutil, creador y por ende valioso del arte que es el juego combinatorio de elementos; la libertad sobre la creación, en otras palabras, la composición.

El segundo enfoque apunta mirar el clave del padre Castel con su vinculación sonido-luz como una obra en sí misma, donde las relaciones son planteadas no ya con un criterio universalista sino como las relaciones de ése ente audiovisual. El clave “blinda” su paradigma, un universo de leyes para sí mismo y desde aquí establece lo que para esa obra va a ser verdad. Sin ninguna necesidad de explicaciones so-

bre la verdadera naturaleza de cada nota musical para cada color, este curioso instrumento pasa a pensarse como la idea de alguien que desde su pulsión estética, desde su resonancia creativa articula una correspondencia que es válida; que deviene indiscutible dentro del ámbito de su obra. El instrumento ya no estipula una hipótesis aplicable a otros entes sino que se explica teórica y estéticamente a sí mismo.

La sinestesia es válida entonces, entendida como la percepción de correspondencias entre imágenes y sonidos, cuya combinatoria pertenece no a leyes a priori sino a la decisión del realizador y al sistema creado para esa obra.

Una aclaración sobre esta cuestión, si bien es cualidad de los hechos artísticos hacer uso de una total libertad de combinatorias, una mirada histórica sobre el arte muestra la sujeción a las leyes de composición de cada época de acuerdo con los estilos imperantes, vale decir que los conceptos como “posibilidades de combinatorias” y “paradigma” de una obra pertenecen a una concepción contemporánea, aunque es probable que Castel no haya pensado su clave desde este enfoque.

Es interesante mencionar también y con respecto a lo anteriormente analizado las investigaciones de Scriabin y la confección de un teclado luminoso para su obra *Prometeo* (1908-1910), o en el plano de la literatura a Rimbaud, quien establece una vinculación poética entre las vocales y algunos colores: “La “I” es recta como el trazo de una boca y evocará el color rojo con la risa de los labios bellos”<sup>3</sup>. Rimbaud blinda una relación entre la letra “I” y el color rojo, y así con las demás vocales. No reclama una ley para la cual estética y perceptivamente o por alguna otra explicación la “I” es roja; la relación es poesía en dos sentidos: es poética la construcción del sistema de vocales-colores y es poética la obra compuesta con este sistema.

Es interesante mencionar otros dos fenómenos vinculados a la sinestesia y a la transensorialidad. En primer término las llamadas “covibraciones” del sonido, término que se refiere a aquellos sonidos que por su frecuencia e intensidad particulares además de estimular el aparato auditivo producen una vibración por simpatía en algunas partes del cuerpo, en especial las frecuencias graves e intensas y el sonido de la propia voz, aquí podemos hablar entonces como lo refiere Michel Chion (1999:81) de “bisenso-rialidad” donde un mismo estímulo afecta a dos sentidos distintos (oído y tacto).

El segundo fenómeno es el que Arnheim denomina como “resonancia” y se refiere a aquellas percepciones cuyas dinámicas y estructuras producen una sensación casi kinestésica en el cuerpo: “Cuando se mira la imagen ascendente de un arco o una torre en la arquitectura, o la caída de un árbol doblado por la tormenta, se recibe algo más que la información que transmite la imagen. La dinámica que transmite la imagen resuena en el sistema nervioso del receptor. El cuerpo del espectador reproduce las tensiones de balanceo, de la ascensión y de la inclinación de tal forma que él mismo une en su interior las acciones que está viendo realizarse en el exterior.”

(Arnheim, 1993:47)

Este concepto de resonancia posicionado en la interacción de estímulos y su impacto en las sensaciones corporales podría ser estudiado para dar explicación a conocidos fenómenos que establecen relaciones entre los espacios arquitectónicos y las sensaciones sobre el cuerpo, por ejemplo espacios que impactan en estados de paz sobre los visitantes, de opresión corporal, de pequeñez, etc.

### ***Crítica a la Gestalt***

Así como los postulados de la teoría de la Gestalt anteriormente enunciados actúan como ideas de base para la comprensión y el desarrollo de ideas sobre la percepción múltiple de entidades audiovisuales; otros de sus postulados son cuestionables a la luz de las posteriores corrientes tanto artísticas como psicológicas. La idea de este escrito es tomar aquellos principios gestálticos que permiten construir un ideario de la percepción de entidades audiovisuales y luego escapar de su paraguas para evitar interpretaciones del arte absolutistas o taxativas.

La Gestalt va a delinear una serie de supuestos y condiciones que afectan a la percepción en términos de una mayor o menor inteligibilidad de lo percibido. Por medio de experiencias basadas sobre todo en gráficos y dibujos se estudian factores de contraste, figura-fondo, continuidad de líneas, homogeneidad de texturas entre otros. Estas figuras “tipo” van a producir una comprensión más o menos cierta o una distorsión a primera vista de las medidas y formas reales de los objetos de acuerdo a como estén presentadas. Esta “organización del campo” y sus condiciones quedan resumidas en lo que Wertheimer llamó “ley de pregnancia” (*Prägnanz*), según la cual la organización psíquica sería tan “buena” como lo permitan las condiciones dominantes. Una “buena organización” es aquella que posee regularidad, simetría y simplicidad; bajo estos aspectos las formas se presentan como más inteligibles a la percepción que aquello irregular, asimétrico y complejo<sup>4</sup>. A primera vista estos conceptos entrarían en contradicción con la esencia del arte y más fuertemente con la concepción de arte a partir del siglo XX, donde justamente los supuestos estéticos que circulan son los opuestos a los valores estéticos clásicos de equilibrio, simetría y regularidad.

¿Cómo se las ingenia Arnheim, entonces para producir una teoría de la psicología del arte o mejor dicho de la percepción del arte desde su pertenencia gestáltica? ¿cómo explicar el arte, y sobre todo a partir del siglo XIX para el que la “buena forma” no sólo no lo define sino que lo contradice?

Arnheim no comete la torpeza facilista de homologar los experimentos perceptivos basados en gráficos y engaños a la vista a la forma de percibir arte, y desde mi punto de vista resuelve esta encrucijada sobre todo cuando introduce y explica los conceptos de “movimiento” y “tensión”.

La palabra movimiento además de implicar cambios en el tiempo, se utiliza para denominar ciertas características de la imagen fija, aquella imagen que expresa movimiento aunque no se mueva. La sensación de movimiento en la imagen fija está dada por el

corrimiento de los elementos del estado de reposo, por el escape del punto de equilibrio, o sea por la tensión que se genera dentro de la propia imagen. Movimiento de las volutas de una columna barroca, movimiento en los pliegues de las vestiduras de una estatua y hasta en la fotografía de un atleta corriendo. La “buena forma”, entonces aquí ya se desprende de su valoración de bondad en términos de ser más asequible a la comprensión perceptiva, y la postura gestáltica de Arnheim acepta las complejidades del arte, para nada explicables desde los patterns perceptivos o desde lo naturalmente dado:

“Podría preguntarse cómo se concilia este interés por el movimiento con la afirmación de que todo acto perceptual tiende a la máxima simplicidad. Hacer que una estructura resulte más simple significa reducir su tensión interna. Las direcciones verticales y horizontales son más simples que las oblicuas. Las formas geométricas elementales son más simples que las distorsionadas. Pero los artistas buscan a menudo lo oblicuo y lo distorsionado. Existe, pues en las artes una extendida tendencia a la forma no simple” (Arnheim, 1985:341)

Otro punto cuestionable de la Gestaltheorie es la idea de una diferenciación entre “intuición” e “intelecto”, siendo la intuición la actividad vinculada a la percepción integradora y el intelecto la actividad de la capacidad analítica. “El intelecto tiene una necesidad primaria de definir las cosas distinguiéndolas, mientras que la experiencia sensorial directa nos impresiona en primer lugar por la interdependencia de las cosas” (Arnheim, 1989:75). A la luz de nuevas teorías tanto cognitivas como estéticas o sobre la creación advertimos que esta distinción entre intelecto –para referirse a las actividades analíticas- e intuición –para explicar las actividades de la percepción- resulta insatisfactoria. Hay análisis en la capacidad perceptiva – como intentaré explicar más adelante- y la capacidad de integración, atribuida a la intuición perceptiva, es actividad de intelección.

Para concluir, la vinculación entre los enunciados de la percepción de la Gestalt y su aplicación a la percepción estética puedo inferir la utilización de los conceptos de la “buena forma” –regularidad, simetría y simplicidad- despejándolos de la valoración de “bondad” y estableciéndolos en líneas de posibles análisis o reflexiones sobre entes u objetos audiovisuales. Estas líneas podrían ser simetría-asimetría, regularidad-irregularidad, simplicidad-complejidad, obviedad-sutileza, ambigüedad-precisión, tensión-reposo, permanencia-cambio entre otras, aplicables al ente audiovisual en su totalidad o aplicables sólo a algunos de los objetos audiovisuales de ése ente; es decir que cada objeto puede reclamar para sí alguna o algunas líneas de análisis que exalten su condición.

### **Buena forma y diseño**

La construcciones gestálticas en torno al concepto de buena forma, tan cuestionadas para el arte, se manifiestan como más plausibles de aplicación en el campo del diseño. El diseño gráfico va a expresar una dialéctica entre inteligibilidad y estética, o mejor entre comunicación y estética, en tanto que el dise-

ño industrial va a producir un diálogo interno entre funcionamiento y estética. Es aquí donde la buena forma se revela, en parte como objeto de estudio de los diseños: el eje comunicacional y funcional se expresa en formas que por lo menos no contradigan la comprensión de la inteligibilidad perceptiva. Un diseño acabado además de belleza expresa su concepto de comunicación y función, siendo esta dialéctica expresada en diferentes resultantes de acuerdo a estilos y movimientos. Cabe señalar otro aspecto del concepto de buena forma, que son sus implicancias culturales en tanto que no son constantes ni universales los parámetros a los que se aplica la regularidad, simplicidad y simetría; de hecho la buena forma, ni aún en diseño, es un absoluto sino que adopta particularidades de estilo y cultura.

La Gestalt se basa en experiencias sobre todo del dominio de lo visual. Rudolf Arnheim desde su psicología de la percepción del arte analiza la cuestión musical produciendo en ocasiones sistemas comparativos con lo visual y en otras tomando los ejes de movimiento y tensión. Otras de sus interpretaciones son a mi entender poco válidas, ya que intentan explicar resultantes expresivas a la percepción por medio del análisis de líneas melódicas y duraciones que derivarían en la sensación de estados como ensoñación, tristeza, languidez, etc.

¿Qué ocurre, entonces con el diseño sonoro? ¿es posible aplicar estos conceptos de comunicación perceptual y buena forma que plantea la Gestalt?

Tomaremos para el caso lo que explica Walter Murch, diseñador sonoro de films, en su artículo “Claridad densa - Densidad clara” en ocasión de realizar la sonorización de los pasos de varios robots para el film THX1138 de George Lucas. En principio -relata Murch- comenzó editando cada sonido de paso a cada paso de la imagen; a su vez estos sonidos de pasos los había construido mediante procedimientos de grabación para lograr el timbre que diera referencia de policías-robots metálicos de 300 Kg.

“Así que allí estaba yo con mi desbordante canasta de pasos, colocándolos uno a uno, como haciendo un bordado. Todo iba yendo bien, pero muy lentamente. Empecé a temer que no llegaría a tiempo para la mezcla. Afortunadamente, una madrugada, a las 2 de la mañana un hada buena vino a mi rescate en la forma de una repentina y accidental comprensión: que si había un robot en imagen, sus pasos tenían que estar en sincro; si había dos robots, sus pasos tenían que estar en sincro; pero si había tres robots, *nada* tenía que estar en sincro. O dicho de otra manera, cualquier punto de sincro era tan bueno como cualquier otro!” (Murch en [www.filmsound.org](http://www.filmsound.org))

¿Qué sucede aquí con la percepción? justamente la aplicación de teorías de Gestalt, el colectivo “pasos de robots” se escucha perceptivamente como el sonido de esos robots caminando, sin discriminar si cada paso coincide exactamente con su sonido. Aquí la percepción transensorial engloba la imagen con el sonido en un solo objeto audiovisual, se percibe el todo más que sus partes y la totalidad es más significativa que la suma de los artefactos. Así explica Walter Murch esta cualidad perceptiva: “Por algu-

na razón, pareciera que nuestras mentes pueden seguir los pasos de una persona, y aún los pasos de dos personas, pero con tres o más personas nuestras mentes se rinden, hay demasiados pasos sucediendo demasiado rápidamente. Como resultado de esta rendición, cada paso ya no es más evaluado individualmente. En su lugar, el *grupo de pasos* es evaluado como una simple entidad, como un acorde de notas.” (Murch, en [www.filmsound.org](http://www.filmsound.org).)

Murch cuantifica estos límites en los alcances de la capacidad de discriminación auditiva de la percepción para la sonorización cinematográfica en lo que llama “ley del dos y medio”, que en síntesis se explica que para fenómenos auditivo-visuales iguales o semejantes, al superar los dos objetos la percepción deja de advertir la exactitud en la sincronización. Es el paso de una relación puntual (punto de sincronización) a una global. Aquí también en el diseño sonoro como en el diseño gráfico e industrial advertimos la dialéctica planteada entre comunicación y estética. Estética en términos de creación tímbrica y organización rítmica de la densidad, y comunicacional en cuanto a la relación del timbre de los pasos con la imagen, metal y peso de los robots y a la composición y organización de los pasos atendiendo a la inteligibilidad de este objeto audiovisual.

### ***Pierre Schaeffer y la percepción del sonido***

En su Tratado de los Objetos Musicales, Pierre Schaeffer reformula, con vigor de teoría revolucionaria, el sonido, la música y su percepción. Construye teoría sin temor a echar mano de fundamentos gestálticos y fenomenológicos y de los aportes de la teoría saussuriana. Una primera aproximación a su pensamiento nos sitúa en la crítica a la propia concepción histórica del sonido; con la palabra sonido se designa un fenómeno físico y con la misma palabra se designa la percepción de este fenómeno. Esto no ocurre para la luz-visión: la óptica estudia el fenómeno físico “luz”, mientras que se denomina “imagen” a la percepción de la luz reflejada sobre los objetos. Esta distinción entre el fenómeno físico y el fenómeno perceptual aparece entremezclada en el sonido, entonces; la primera crítica que va a plantear Schaeffer es, a la explicación del sonido desde el enfoque de la acústica; y, al enfoque de la acústica como única explicación de todo el fenómeno sonoro.

### ***Schaeffer y Gestalt***

Schaeffer trasciende el concepto de *objeto sonoro* de la Gestalt, a partir de la toma de conciencia de la construcción del objeto por parte del sujeto, toma de conciencia que une lo que vemos y oímos a lo que nosotros somos. (Schaeffer 1988:166)

“Para Köhler, Wertheimer o Koffka, la Gestalt representa un nuevo principio de descripción adecuado a la percepción, al comportamiento y a las operaciones intelectuales, opuesta a los conceptos de elemento simple, medida y adición que reinaban en la física” (Schaeffer 1988:166). Aquí advertimos una primera apropiación por parte de Schaeffer de postulados de la Gestalt; se posiciona desde el sujeto, desde el que compone y construye la audición a par-

tir de la escucha y, es la escucha (como percepción activa) en su nivel más alto de intelección la que va a catalogar y a definir la paleta sonora. En síntesis, los parámetros tradicionales de la teoría musical no siempre dan cuenta de las variantes perceptivas, y existen variaciones severas desde lo perceptual que la acústica musical tradicional no alcanza a considerar. Parámetros como altura, duración y timbre (casi considerado éste último como sinónimo de fuente sonora para la teoría musical tradicional) sólo reflejan algunas de las posibilidades de análisis sonoro; en tanto que otras muchas variantes quedan fuera del espectro analizable. Esta cuestión se pone de relieve máxime abarcando la totalidad de lo que establecemos como sonido (la totalidad de lo audible) y no solo tomando en cuenta los sonidos provenientes de los instrumentos musicales tradicionales.

¿Cómo aplica Schaeffer la teoría de la forma? en principio cambia el término *forma* de la Gestalt por el de *estructura*, ya que con la palabra forma va a denominar el contorno temporal de los sonidos; luego establece tres grandes niveles de aplicación de la estructura.

En primer lugar la estructura que organiza la combinación de sonidos, que quizás se podría denominar “estructura formal”, y que permite advertir, por ejemplo, las relaciones y combinaciones de notas en una melodía. Luego, cada nota de esa melodía se plantea como una estructura en sí misma, pero analizable desde otros criterios y tomando esa nota como una unidad autónoma, podríamos llamarla “estructura interna”. Esta estructura melódica, al mismo tiempo, se inscribe en un marco o sistema como lo son por ejemplo el sistema tonal, dodecafónico o los modos hindúes. A esta estructura, sobre cuya red se sostiene la melodía del ejemplo Schaeffer la llama “estructura de referencia”.

Sobre las estructuras y la percepción Schaeffer instala un interrogante por demás interesante que es situar la opción de trasladar las estructuras perceptivas para la música a estructuras generales de percepción aplicables a otros campos:

“¿estamos ante un problema particular, de la música que incide en nuestras estructuras auditivas, o ante un problema general relativo a las propias estructuras de percepción, cualquiera que sea su campo sensible?

En el primer caso, la música, terreno cerrado, sólo le deberá al empirismo de sus propias experiencias el distinguir poco a poco sus objetos, estructuras y sistemas.

En el segundo, la música sería terreno de maniobra de una investigación más general, interdisciplinaria, anunciada muchas veces bajo el vocablo de *estructuralismo*.” (Schaeffer, 1988:169)

Intentaré indagar más adelante en este texto sobre estos conceptos, o sea sobre la viabilidad de exportar modalidades del análisis schaefferiano de la música y el sonido hacia otras áreas artísticas como los discursos y soportes audiovisuales.

### ***Los estados de escucha descritos por Schaeffer***

La escucha es un proceso dinámico, condicionado

por múltiples factores y construido por el sujeto. En este punto se va a situar para reflexionar sobre el sonido desde el lugar de la percepción, mejor dicho de las “percepciones auditivas” como distintos estadios, categorías y actitudes de escucha. Desde este foco, despojándose de la terminología aplicada a la música por la acústica y por la teoría musical tradicional, establece una taxonomía de lo sonoro, de los “objetos sonoros”, desde el saber construido por una súper-escucha, por una percepción activa y conciente; y al mismo tiempo liberada de la pesada tradición. Schaeffer se dispuso a entender el sonido con “oídos de niño”, produciendo interrogación sobre cada uno de los supuestos establecidos e intentando despegarse de definiciones más apegadas a lo cultural que al material sonoro.

Schaeffer se basa en la Gestalt, se posiciona en estudiar el sonido dado a la percepción, mejor dicho, el sonido **es** materia perceptiva; el sonido **es** como se percibe. La percepción no es para Schaeffer una sola. Plantea estados perceptivos, estados de escucha: oír, escuchar, reconocer, comprender.

### **Oír**

Es la actitud de escucha no concientizada, la escucha involuntaria. Aquellos sonidos que del entorno que permanentemente arriban al oído y que permanecen sin atención, que no son tenidos en cuenta en forma activa por el receptor. Simplemente recibimos información a través del sistema auditivo. Oír es percibir indicios frente a acontecimientos exteriores. Recibimos, por ejemplo con una actitud pasiva al sonido ambiente en un lugar concurrido cualquiera, hasta que reconocemos allí la voz de alguien allegado y la actitud se convierte en *escucha*.

### **Escuchar**

Es la actitud de escucha utilitaria para la vida cotidiana. Comprende atender al sonido y reconocer su procedencia, la fuente sonora que lo originó y hasta identificar el sonido con su fuente sonora como un mismo hecho. Decimos casi indistintamente “suena el teléfono” o “llaman por teléfono”, en ésta última el sonido simplemente es su objeto. Este nivel de escucha incluye la escucha semántica, aquella que decodifica significados a partir de la palabra hablada, pero que no presta atención a otras particularidades sonoras. Escuchar no es necesariamente interesarse por el sonido, sino hacer foco en someros aspectos del significado y en la referencia a la fuente sonora. Por ejemplo identificar por el sonido de la voz a una persona conocida (identificación de la fuente sonora) sin preocuparse por las particularidades de las cualidades sonoras en sí mismas fuera del significado y la procedencia. Escuchar es percibir esbozos del objeto para poder identificarlo.

### **Entender o reconocer**

Entender implica ejercer un recorte o selección sobre la totalidad de la masa sonora dada al oído. Esta selección organiza una relatividad de volúmenes y cercanías de los sonidos circundantes, distinta a los volúmenes y distancias absolutos del entorno

sonoro. Por ejemplo, en una reunión de varias personas donde se dan simultáneamente conversaciones, sonido ambiente y música, la audición va ejercer un recorte o una preferencia sobre la totalidad de la masa sonora, enfocando prioritariamente a un interlocutor con el que se sigue una conversación o luego orientar la atención auditiva hacia la música cuando suena una canción de nuestra preferencia. Esta selección intencionada de la capacidad de escuchar y de la “mezcla” relativa de intensidades que administra la percepción se pone de relieve si tomamos un registro grabado de la situación ejemplificada en la reunión. La escucha de la grabación se presentará como un bloque homogéneo donde los distintos planos sonoros que creíamos diferenciados aparecen como uniformes; entonces aquí, la percepción ejerce una cualificación compositiva sobre la totalidad sonora.

### **Comprender**

Comprender es captar el significado del sonido. Significado que abarca la identificación de la fuente sonora, la acción y el contexto del sonido. Comprender vale también para la interpretación de significados del habla y para la decodificación de intenciones y subjetividades del hablante, lo que se denomina la escucha semántica. “Comprender es obtener la información final que buscábamos en el sonido con el acto de escucha. Supone desarrollar una interpretación que se apoya previamente en la escucha y el reconocimiento” (Rodríguez Bravo 1998:202). El sonido es tratado como un signo portador de sentido, sobre esto Schaeffer explica: “Entre las diversas escuchas “significantes” posibles, nosotros nos interesamos naturalmente más en la escucha musical, que se refiere a valores musicales y que da acceso a un sentido musical”. Comprender es el estado de escucha mayormente ligado a lo cultural, el sentido atribuido a los sonidos que surge de la escucha comprensiva proviene de asociaciones culturalmente establecidas, no solamente por el habla sino de significaciones entre los objetos y su sonido y dentro del propio discurso musical. Como explica Ángel Rodríguez “Lo que hacemos en niveles de alta especialización auditiva es aplicar patrones de reconocimiento que han sido adquiridos previamente durante largo tiempo de aprendizaje, ya sea mediante un sistema de enseñanza, ya sea mediante la propia experiencia” (Rodríguez Bravo, 1998:204). El oyente especializado comprende cierto lenguaje de sonidos (música, mensajes) y comprende significados revelados por síntomas sonoros.

### **La escucha reducida: Una actitud de supra-percepción**

Schaeffer sintetiza las actitudes de escucha en un gráfico al que llama “Balance final de las actitudes de escucha” (Schaeffer, 1988:88) y aquí reclasifica oír, escuchar, entender y comprender en dos intenciones: la escucha de los valores (sentido) y la escucha de los indicios (causa). Michel Chion clarifica estos términos como “escucha semántica” (sentido) a aquella orientada a decodificar los significados

lingüísticos, es la escucha de la comunicación hablada y como escucha causal (causa) a la actitud de remitirse a la fuente que origina el sonido, es la escucha que tiende a identificar la causa o fuente sonora que lo generó.

A partir de establecer esto Schaeffer introduce el concepto de “escucha reducida” o “escucha restringida” para definir aquella actitud que olvida los indicios (causas) y los significados para concentrarse en el sonido en sí, en sus cualidad material desprendido de referentes: “Al rechazar la polarización de la escucha entre acontecimiento y sentido, nos dedicamos cada vez más a percibir lo que constituye la unidad original, es decir, el objeto sonoro.”... “Así encontraremos este objeto sonoro, objeto de la actividad que llamaremos aquí escucha restringida” (Schaeffer, 1988:89). (Schaeffer toma el calificativo de reducida o restringida de la noción fenomenológica de reducción de Husserl)

Mediante la escucha reducida es que se accede a definir al objeto sonoro. La escucha reducida aprehende el sonido y lo convierte en objeto de estudio despojándolo de referencialidades e interpretaciones extra-sonoras. Michel Chion comenta al respecto “La escucha reducida es una gestión nueva, fecunda ...y poco natural. Altera las costumbres y las perezas establecidas, y abre a quien la aborda un mundo de preguntas que antes ni siquiera imaginaba plantearse.”(Chion, 1993:37).

Esta relación objeto sonoro percibido por la escucha reducida, una actitud de escucha minuciosa, interrogativa, actitud que deviene método de estudio; es el puntapié inicial para la taxonomía de los sonidos propuesta por Schaeffer. Una clasificación exhaustiva mediante la cual se pueden caracterizar todos los sonidos y no sólo aquellos denominados “musicales” por la teoría musical tradicional. Los criterios principales de la clasificación son el de forma y materia; y en base a estos aplica cualidades clasificatorias de altura, duración, grano, masa, perfil.

Escapa a este escrito dar cuenta en forma precisa de las minuciosas precisiones, por cierto complejas, de la clasificación schaefferiana, simplemente su mención permite remitir a su teoría y establecer posibles relaciones hacia el campo de lo audiovisual.

### ***Niveles o estados perceptivos de la audiovisión***

El concepto de percepción transensorial del arte, explicado anteriormente, importa aquellos mecanismos y procedimientos de captación de los entes u objetos audiovisuales y donde la distinción entre canales sensitivos como la visión y la audición se ve afectada por fenómenos audiovisuales fuertemente integrados, que producen resonancias también indisolubles en lo perceptual. La percepción, entonces, es la actividad que compone en resultantes los estímulos sensoriales recibidos por canales flexibles. Por otra parte, y con respecto a la escucha, analizamos niveles o categorías de audición y podríamos llamar “análoga” a la escucha causal, aquella que remite a su fuente, y “semántica” a la escucha que requiere el significado, mientras que la escucha reducida es una categoría de audición que va a delibe-

rar sobre la cualidad material del sonido mismo. ¿Se podrían cruzar estos conceptos, la transensorialidad de la percepción y la intención de la escucha reducida llevada al terreno de lo audiovisual? Si bien la hipótesis se sabe arriesgada vale considerarla.

### ***La audiovisión semántica***

La escucha semántica es la escucha de los significados de las cosas, de los acontecimientos y de la significación lingüística. Es la escucha que interpreta la palabra. Trasladando esta intención de escucha a la audiovisión podemos ejercer un paralelismo observando al objeto audiovisual como portador de significado. En primer término es audiovisión semántica la audiovisión de textos lingüísticos, las palabras en formato gráfico y sonoro. Pero no es solamente eso, ya que hay significado en cada una de las partículas de los objetos audiovisuales. Gilles Deleuze va a llamar a estos portadores de significación audiovisual “sonsignos” (signos sonoros), “opsignos” (signos ópticos) y “tactisignos” (signos táctiles) entre otros<sup>5</sup>. Una de las líneas de la crítica y de la interpretación estética se basa en esta percepción, en la búsqueda de significaciones estableciendo además que la obra de arte propone múltiples significados; su ontología es polisémica.

A modo de ejemplo, la secuencia audiovisual en la que se ve y se escucha a un personaje abriendo la puerta de una habitación propone un nivel de percepción causal, veo la imagen de una persona abriendo una puerta y escucho el sonido de la misma y, esta situación me remite al modelo de esa acción en el mundo real. En el nivel semántico la escena de la acción de abrir la puerta sería el significante audiovisual que remitiría no a la acción en lo real sino al concepto “abrir la puerta”.

Pongamos un ejemplo que clarifique más la audiovisión semántica: Una secuencia filmica nos muestra a un joven caminando por una calle transitada, escuchamos los sonidos de ese ambiente que en unos segundos disminuyen su intensidad hasta extinguirse, dando paso a una voz masculina que relata una situación cualquiera en primera persona, no vemos al joven mover los labios pero inmediatamente interpretamos que la voz proviene del “pensamiento” de este personaje. Aquí esta situación audiovisual se desarrolla sobre un código que nos va a permitir comprender determinado significado. Cada variante sobre alguno de los artefactos presentes en esta secuencia producirá inferencia sobre el significado, por ejemplo si el joven ahora es un niño, pero la voz sigue siendo adulta y en primera persona e interpretaremos que la imagen es el recuerdo de la niñez del personaje adulto que habla. Sobre este ejemplo, quizás demasiado lineal, podríamos continuar efectuando modificaciones y cada cambio mínimo sobre algún artefacto (iluminación, vestuario, música, etc.) impondrá entonces un cambio en el significado, por ejemplo determinados cambios en la iluminación o en la velocidad (cámara lenta) nos llevarán a suponer que se trata de un sueño o una alucinación etc. La cuestión no termina aquí si además consideramos que estos significados no son unívocos, sino carga-

dos de ambigüedad, vaguedad y plausibles de múltiples lecturas en ocasiones contradictorias y en otras coexistentes. Además de la significación que cada artefacto provea y que se conjugue en relación a otros, desde el punto de vista del lenguaje audiovisual y relacionado con este nivel de la percepción, podemos hablar de una percepción de las articulaciones del discurso, aquella que advierte la estructura de y entre enunciados audiovisuales. Con respecto a este nivel de audiovisión se puede establecer una distinción entre, los géneros audiovisuales con mayor implicancia de lo narrativo, como el cine, y los géneros que se alejan de la narración como el video arte de concepción abstracta. Es aquí donde estos distintos géneros proponen diferenciaciones con respecto al nivel de la percepción semántica

### **La audiovisión reducida**

La audiovisión reducida surge como concepto de trasladar la idea de escucha reducida enunciada por Schaeffer, esto es, la aprehensión perceptiva del objeto audiovisual desde la transensorialidad y desde una mirada analítica sobre los lazos entre los artefactos que lo componen. Lazos y relaciones que proponen innumerables variantes combinatorias, algunas aplicables desde la taxonomía schaefferiana como la materia, la forma, la masa, la continuidad, la variación y otras que se constituirían como propias del discurso audiovisual abriendo un campo para la deliberación; como el lazo temporal, la clasificación sobre las sincronizaciones, las relaciones espaciales sonido-imagen entre otras. Este estado de la audiovisión es el que sitúa al espectador en la posición de captar los significados (polisémicos) y la materia del arte. La audiovisión reducida no es ingenua, es cuestionadora y movilizadora. Es acto de intelección y expectación estética. Definiendo estas características es interesante posicionar a audiovisión reducida como *actividad creadora*, como reconstrucción estética, donde el espectador deviene en creador. Esta cuestión se pone en relieve frente a las obras audiovisuales que proponen en su factura la *interactividad*, entendida no solamente como situaciones de estímulo-respuesta sino como respuestas y acciones esperables y no esperables dentro de una red de posibilidades. Si bien con lo interactivo se advierte la complitud de la obra en términos de la participación del espectador, la mirada que completa la creación persiste en cualquier formato. Schaeffer expone que la escucha reducida se practica frente a cualquier situación sonora, por ejemplo frente a sonidos cotidianos a quienes este estado perceptivo convierte en objetos sonoros, frente a la audición de paisajes sonoros, ambientes sonoros o *continums*. Sobre esto, entonces, se podría pensar en una audiovisión reducida como captación desde lo estético y lo intelectual de entornos y ambientes sonoro-visuales realizando como acto de creación una composición audiovisual perceptiva desde el sujeto observador.

### **Notas**

- <sup>1</sup> Marks, Lawrence (1978) E. The Unity of the Senses. Nueva York: Academy Press, En en Arnheim R., Nuevos ensayos sobre psicología del arte.
- <sup>2</sup> Hornbostel, Erich M., Von, Die Einheit der Sinne, Melos, Zeitschrift für Musik, (1925), citado en Arnheim R. Nuevos ensayos sobre psicología del arte. Vol. 4- 290-97.
- <sup>3</sup> Rimbaud A.. Barcelona: Ediciones 29. En Chion M. (1999). Música, cine, literatura, Barcelona, Editorial Paidós.
- <sup>4</sup> El concepto de Prägnanz de Wertheimer está tomado de Beamonte G., Percepción y Gestalt, en. Kauffmann F (comp). (1996) Psicología general. Buenos Aires: Editorial de Belgrano..
- <sup>5</sup> Deleuze, G. (1986) desarrolla estos conceptos en La imagen-tiempo Estudios sobre cine 2, Barcelona: Editorial Paidós, particularmente en el capítulo 2 Recapitulación de las imágenes y los signos.

### **Bibliografía**

- Agel, H. (1962). Estética del cine. Buenos Aires: Eudeba, Colección Cuadernos de Eudeba N°84.
- Arnheim, R. (1989). Nuevos ensayos sobre Psicología del arte, Madrid, Alianza Editorial, Colección Alianza Forma
- Arnheim, R. (1985). Arte y Percepción visual, psicología de la visión creadora, Buenos Aires: Eudeba, Colección Temas de Eudeba / Artes visuales.
- Arnheim, R. (1993). Consideraciones sobre la educación artística, Barcelona, Paidós Estética.
- Artaud, A. (1978). El teatro y su doble, Barcelona: Edhasa.
- Beamonte, G. (1996). Percepción y Gestalt, en Psicología general. En Kauffmann F (comp.). Buenos Aires: Editorial de Belgrano.
- Chion, M. (1993) La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Barcelona: Editorial Paidós.
- Chion, M. (1999). El sonido, música, cine, literatura, Barcelona: Editorial Paidós
- Deleuze, G. (1986). La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2. Barcelona: Editorial Paidós.
- Dudley, A. (1993). Las principales teorías cinematográficas, Madrid, Ediciones Rialp,
- Koffka, K.(1953). Principios de la psicología de la forma, Buenos Aires, Editorial Paidós.
- Levi-Strauss, C. (1994) Mirar, escuchar, leer. Madrid, Editorial Espasa-Calpe.
- Murch, W. Claridad densa – Densidad clara. Extraído el 27 de abril de 2001 desde <http://www.filmsound.org>
- Rodríguez Bravo, A. (1998) . La dimensión sonora del lenguaje audiovisual. Barcelona: Editorial Paidós.
- Russo, E. (2003). La máquina de pensar en Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos], Buenos Aires: Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. 59-68
- Schaeffer, P. (1988) Tratado de los objetos musicales. Madrid: Alianza Editorial, Colección Alianza Música.

## **Resumen / Historietar**

La historieta, como arte colectivo, construye sus sentidos desde la convergencia de varias racionalidades y dinámicas creativas. Una encuesta a un grupo de guionistas y el análisis del desarrollo histórico de los equipos de dibujantes, en Argentina, apunta a la posibilidad de que la racionalidad de los primeros sea principalmente artística, mientras que la de los segundos sufra, debido a presiones del mercado, un deslizamiento desde lo artístico a lo artesanal. En el curso de la investigación surgió, de los propios guionistas, la aseveración de las limitaciones del universo creativo a un conjunto de temas limitado y restringido.

## **Palabras clave**

creatividad - edición - guión - historieta - ilustración - producción.

## **Summary / Making comic scripts**

The comic script, as a collective art, results from the convergence of various rationalities and creative dynamics. A survey done to a group of script writers and an analysis of historical development of the drawers equipment, in Argentina, suggest that the rationality of the first would be purely artistic, while on the other hand, due to a market pressure, it suffers a displacement from the artistic to the handmade. During the investigation emerge, from the script writers themselves, the asseveration from the limitation of creative universe to a limited and restrictive group of subjects.

## **Key words**

comic script - creativity - edition - illustration - production - script.

## **Resumo / Historieta**

Como arte coletivo, a historieta, constroi seus sentidos desde a convergencia de varias racionalidades e dinâmicas criativas. Uma enquete a um grupo de roteristas junto com o análise de desenvolvimento histórico das equipes de desenhadores, na Argentina, aponta a possibilidade que a racionalidade do primeiro em questão seja principalmente artística, em quanto o segundo sofre, por causa das pressões do mercado, um deslizamento desde o artístico ao artesanato. No curso da investigação, surgiu, dos primeiros roteristas, a certeza das limitações do universo criativo a um conjunto de temas limitados e restringidos.

## **Palavras Chaves**

criatividade - edição - ilustração - produção - historieta - roteiro.

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, Nº 16 (2004). pp 45-57. ISSN 1668-0227

---

\* Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo.

infocedyc@palermo.edu

Héctor Ricardo Ferrari: Licenciado en Biología (Universidad de La Plata). Doctor en Ciencias Naturales. Universidad de La Plata. Profesor de la Facultad de Diseño y Comunicación de la UP. Integrante del Equipo de Directores de Proyectos 2004 del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo.



### **A modo de advertencia**

Lo que sigue tiene una doble naturaleza. Es el escrito de un historietista, y es un escrito que se inscribe en la tradición antropológica.

Por lo primero, no debe esperarse nada demasiado solemne; más bien diría que si esto tiene espíritu, será un espíritu juguetón. Por lo segundo, habrá un rigor metodológico y una contextualización de lo dicho y hecho para arribar a un significado. Al fin de cuentas, estas líneas fueron parte del trabajo final para la asignatura *Antropología de los procesos culturales contemporáneos*, dictada por la Prof. Dra. Mónica Rotman, en el contexto de la Maestría en Antropología, Facultad de Filosofía y Humanidades, Secretaría de Postgrado, Universidad Nacional de Córdoba, bajo la dirección del Dr. Andrés Laguens. Por si a alguien le interesa, aprobé.

Es también una mirada reflexiva sobre un (mi) quehacer cotidiano. No en la búsqueda de las raíces de la creación: ya sea porque aún no podemos dar con ellas, o porque nos conviene no encontrarlas para conservar el aura de magia/misterio, el caso es poco y nada puede decirse de eso.

Pero sí en la implementación de esa creatividad. Es decir, en cómo, después de la inspiración, se construye esa obra de arte colectiva llamada historieta.

Así que he cumplido en avisar quien va a hablar, de qué, y como.

### **Introducción**

La lectura de *Las bordadoras de mantones de Manila de Sevilla*<sup>1</sup>, actuó como disparador de una serie de reflexiones que me involucra(ba)n como estudiante de antropología y como guionista de historietas: el tipo de estudio, la construcción del objeto de estudio, y el propio entramado relacional que surgía de esas páginas era paralelo y por momentos idéntico al que comenzaba a formarse en mi cabeza (si es que tal cosa es posible) respecto de la producción de historietas. Argentina es, inexplicablemente (creo) uno de los países que más historietas produce, y que más premiados por la historieta tiene<sup>2</sup>.

Pero esto, que llegó a ser una industria realmente importante, no ha merecido aún un análisis del tipo del de Aguilar Criado.

Hay estudios sobre la historia de la historieta<sup>3</sup>, de crítica y de análisis, pero no sobre el esquema de producción, las relaciones que genera, sus transformaciones, y la forma en que influencia el producto resultante.

No bastan afirmaciones generales sobre como la estructura del modo de producción actúa sobre quienes realizan la obra, es necesaria una visión micro, un enfoque más detallado que ponga a la vista los mecanismos y sus consecuencias.

Eso abordaré aquí, siguiendo (que no copiando, espero), el análisis de la producción de mantones. No me ocuparé ni de la historia, ni (Dios no lo permita) de la crítica. Trataré de establecer quienes son los protagonistas, y como interactúan, en el largo camino recorre una historieta hasta las manos de sus lectores<sup>4</sup>.

### **El método**

En esta primera parte, salvo expresa indicación, el informante es el propio autor: soy guionista de historietas desde 1973, lo que me convierte en un testigo tan (o más) calificado como cualquier otro para lo que describiré.

En los casos, en que cierta pieza de información se obtenga de otra fuente, ésta se mencionará específicamente si se posee su permiso explícito.

### **El esquema básico**

La conexión autor / lector es en sí, sencilla; tiene "apenas" un elemento más de que los que se emplean para describirla

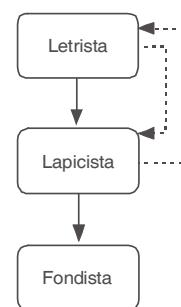


Figura 2: del autor al lector

Este editor, puede actuar también como agente de editoriales. En Argentina, el agente por lo general se ha comportado como el captador de historietas para una única editorial, por lo cual lo consideraremos dentro de la figura del editor, pues funciona casi como el encargado de compras de una editorial, por ejemplo europea.

Los editores no se comportan como capitalistas respecto de los historietistas, por lo general no hay inversión preliminar, sino que se paga el producto terminado, pudiendo a veces rechazárselo. La inversión si se realiza al producirse las revistas. Pero los historietistas no actúan como asociados, sino como proveedores de un insumo<sup>5</sup>.

Usualmente, los proyectos, las historias son o bien presentadas por el autor, o bien solicitadas por el editor (líneas punteadas en la figura 2 y siguientes). Comencemos por el autor. Por lo general, no es uno sólo sino al menos dos, uno que genera el argumento / guión, otro el que lo ilustra. Se trata de dos actividades diferentes, que incluso implican enfoques estéticos distintos.

El guión es lo primero que se produce de la historieta, y por lo general, el tema y el modo de tratarlo es elección del guionista, negociado a veces con el dibujante (¿Qué tienes deseos de hacer?) y con el editor (Deseo que haga esto/tengo esta idea que puede interesarle). Así, el control de la obra pasa por el guionista hacia el dibujante, quien la finaliza y entrega al editor, pudiendo mediar un reencuentro con el guionista para ajustar diálogos y textos a innovaciones en el dibujo.

Esta división inicial de tareas/roles es seguida por lo

menos por dos más. Pero no son equivalentes. La confección del dibujo de una historieta puede ser objeto de una típica división del trabajo. El dibujante decide la diagramación, y la tarea se divide en el plantado de las figuras a lápiz, el dibujo de los fondos, y el letreado de textos y globos; todo esto es terminado por la tarea de entintado. Cada una de estas fases, puede estar a cargo de un artista distinto, todos conforman el llamado equipo. Según los estilos, tras la diagramación sigue el letreado, el plantado de figuras, la confección de fondos y el entintado final, o bien el plantado de figuras, la confección de fondos, el entintado final y el letreado.

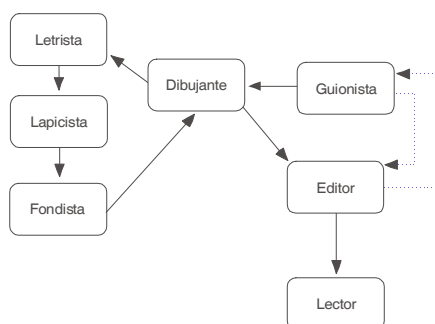


Figura 3: División de tareas para el dibujo

En muchos casos, estas tres tareas son realizadas por dibujantes, en carácter de aprendizaje; terminan desvinculándose del equipo y realizando sus propias obras. Pero existen otros que hacen de alguno de esos desempeños su trabajo permanente.

Respecto del guionista, la tarea de escribir una historia como historieta no es divisible. Si bien en algunas editoriales hay especialistas en diálogos (como en la televisión), la gran mayoría de los guionistas realizan por completo su obra. En casos de escritores muy exitosos o a los que se pide un gran número de obras por mes, estos incorporan la figura del ayudante. Este ayudante es en verdad otro guionista, que realiza una obra completa, que luego es corregida, por lo general en términos de estilo, por el guionista jefe del equipo. A veces se incorpora en esa estructura un secretario, encargado de pasar a máquina el borrador final, aunque esa tarea suele quedar a cargo del mismo ayudante.

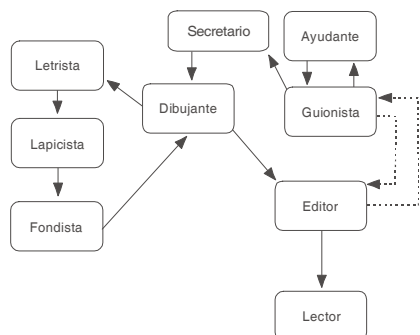


Figura 4: División de tareas para el guión

El ayudante se comporta en este caso como un real aprendiz, que antes o después se independiza; por lo general comienza firmando con el guionista titular, y luego, firmando sus propias obras. Entonces, no existe división del trabajo en la producción del guión/argumento. La popularización de las computadoras personales ha suprimido la necesidad de un secretario que corrija y pase los borradores finales, pues lo que circula por el equipo son archivos, raramente versiones impresas.

En cambio, el uso de la computadora en la tarea del dibujante no pasa de ser una herramienta que no reemplaza, por lo general, a ninguno de los miembros del equipo. Aunque como veremos más adelante, ya hay casos en que lo hace.

### Artesanos y artistas

Así, la ilustración de una historieta se asemeja a la elaboración de una artesanía, mientras que la preparación de un guión permanece en el campo de lo artístico.

¿Cuál es la (posible) diferencia entre lo denotado por estos términos? ¿Por qué es pertinente mencionarla aquí?

Dice Michel Romieux<sup>6</sup>: En el mundo tradicional no hay separación del artesano con el artista. El concepto de artista es propio de las altas culturas. Está referido a la aparente inadecuación de la obra a todo fin práctico. Los artesanos buscan repetir formas establecidas, en su armonía y aceptación, en objetos utilitarios pero, a pesar de ello algunos logran sobrepasar ciertos límites intangibles, obligándonos desde la lejanía a calificarlos como artistas. A su vez, en nuestras sociedades, los artistas manipulados por la moda, semejan ser sumisos artesanos.

Este autor parece distinguir una diferencia en la creatividad protagonizada por artistas y artesanos. Estos últimos, básicamente, estarían repitiendo, no generando formas / estructuras originales. Esta diferencia en el tipo de producto, lleva a diferencias en la actividad. El artesanado es el resultado de una exigencia de perfección que implica la división más absoluta del trabajo. La especialización en una sola actividad productiva acarrea una nueva forma de estratificación social, referida únicamente a la actividad realizada. Esta división del trabajo, y la posible estratificación involucrada, está en la tarea de dibujante, no del guionista. ¿Implica esto que la tarea del dibujante es sólo repetir lo ya hecho? No. En todo caso, si aceptamos una polaridad artesano / artista, el dibujante está más cerca del artesano que el guionista. ¿Pero qué cosa es / hace un artista, en el discurso de Romieux?

El arte, es para mí, la disculpa grandiosa que se da el hombre para ser. El crear objetos que signifiquen algo para sí mismo y para la sociedad, es la única gran justificación de la "vida humana". El arte es la expresión máxima de esa vida, que provoca el encuentro entre quienes lo hacen y quienes lo gozan. Es esta generación de significados para sí y los demás la que distingue el quehacer artístico. Y como vimos antes, la mayor parte de la génesis de ese significado,

recae en el guionista / argumentista. Previsiblemente, hay toda una serie de puntos de contacto / fusión / identidad entre artesano y artista. Según Lubar y Kingery: (2002)<sup>7</sup> Ao pensar, conceber ou restaurar objectos, o artesão lida em primeiro lugar e em todo o processo construtivo com as emoções<sup>8</sup>. Em muitas situações, o artesão primeiro que tudo, sonha com uma determinada peça. E assim que desperta coloca no papel, madeira, barro, metal ou outra matéria-prima qualquer, a emoção ainda presente e viva desse sonho. Em todo este processo, o artesão lida com algo que não é exterior. Trata-se de uma experiência solitária e de interioridade, que só é visível, entendida e apreciada, quando é exteriorizada no objecto artístico produzido. E reafirmo artístico, porque mesmo que o propósito principal seja a funcionalidade, há sempre um lado estético, decorativo e por conseguinte artístico nessa peça. Por isso, é que o resultado final das peças é por vezes tão belo.

Aquí, el énfasis de lo artístico no está tanto en la generación de un significado, sino en la dimensión estética del objeto producido.

Y el sueño, no es soñado totalmente por el dibujante sino que, paradójicamente, es soñado inicial (y a veces principal) mente por otro: el guionista.

Hay otro punto, que estos autores iluminan, y que apunta en la dirección de la distinción que propongo: A relação do artesão - enquanto criador - com o objecto que cria, passa fundamentalmente pelas suas mãos. A mão, tem aqui um papel preponderante, porque através do gesto ela cria e dá forma e estética ao objecto. A mão que constrói, a mão que modifica, a mão que amplia e diminui, a mão que é dócil ou brusca. A mão que através de gestos corporiza as nossas sensações e emoções. A mão é pois, mente e alma.

Esta “mano que a través de gestos corporiza nuestra sensaciones y emociones” es, en la historieta y sin dudas, la del dibujante.

El guión/argumento es un instructivo para coordinar la obra colectiva; pero la obra es al fin de cuentas plasmada por el dibujante<sup>9</sup>.

En verdad, si la obra se logra como tal, para el lector –el autor final- el guión y el dibujo se vuelven invisibles, en el sentido de que no se distingue uno y otro. Se percibe la obra, completa, como una estructura orgánica.

Volvamos ahora, desde estas reflexiones, a la distinción artesano/artista, dentro del binomio dibujante/guionista.

En el primer caso existe una división del trabajo, a cargo de profesionales que pueden ser reemplazados por otros que realizan similar tarea. Es el dibujante jefe, el que marca el estilo al entintar las figuras y decidir la diagramación. Esta es la parte creativa del trabajo, y es lo que el editor compra. Aún sabiendo que otros realizan el dibujo, si conserva el estilo, lo acepta sin mayores objeciones.

Si bien en la modalidad argentina, que es la utilizada en la mayor parte de las editoriales europeas, el trabajo final es firmado por –y atribuido a– el dibujante jefe, en la modalidad estadounidense todo el equipo figura en los créditos.

En el caso del ayudante de guionista, no hay tal división de tareas. Debe entregar un guión que ya tiene todas las características del producto terminado. Por lo general se discute con el jefe el grupo la historia y las peripecias. La tarea creativa es realizada por completo por el autor, sea este el jefe o el ayudante.

### **La evolución de los equipos de dibujantes**

El paso del dibujante que realiza toda la tarea –el que es a la vez artista y artesano- al equipo, es guiado y producido por los requerimientos del mercado, más exactamente por las demandas de producción que realiza el editor, se guíe este por los gustos del público, las cifras de ventas u otro indicador.

Es el volumen de páginas que se solicitan por mes el que decide las estrategias por parte del dibujante. Por lo general, los primeros ajustes son en el tipo de producción del propio dibujante individual: un cambio en la estrategia de dibujo –más primeros planos, repetición de posturas, uso de fotocopia<sup>10</sup>, menor tamaño de la página en la que se realiza el original- suelen aliviar el trabajo permitiendo acelerar la producción. En algunos casos, se llega al calcado / ampliado de historietas completas, pudiendo esta tarea delegarse en un operario, dibujante o no.

Esto es descrito por algunos dibujantes como “tener una llave en la muñeca”, que sirve para regular la cantidad de trabajo que se entrega por una determinada suma de dinero.

Cuando estos ajustes no alcanzan, se inicia la incorporación de otros dibujantes al equipo. Por lo general, las tareas que no requieren particular formación –marcado de los bordes de las viñetas, llenado de los negros plenos- pueden ser cubiertos por familiares, que no reciben pago<sup>11</sup>. Cuando esto tampoco es suficiente, se inicia el reclutamiento de profesionales, que perciben un pago porcentual sobre el precio por página.

El desmantelamiento de los equipos responde a las tendencias inversas del mercado: al bajar la cantidad de material solicitado, la salida de los miembros del equipo desanda el camino descrito, hasta terminar con el dibujante sólo, o a lo sumo con un colaborador. Estos procesos de formación / desmembramiento de equipos son hasta cierto punto cíclicos: periódicamente, los editores adquieren lo que se denomina “reventas”, compras de material ya publicado en otros medios, a precios muy inferiores a los de primera publicación. Cuando eso ocurre, cesan en sus compras, a veces hasta por dos años.

Si bien estas “reventas” benefician a los autores – vuelven a vender, a precio bajo pero la producción de varios años- el desmembramiento de los equipos y su prolongada inactividad hacen que muchos dibujantes cambien de profesión; cuando vuelven a producirse los pedidos de trabajo, no hay personas con la capacidad y la experiencia para volver a formar los “estudios”.

Para que se entienda hasta que extremo la ecuación trabajo / pago influencia en la obra, interrogado sobre el particular, Horacio Lalia<sup>12</sup> comenta que en la época en que existía Editorial Columba, que se caracterizaba por solicitar más bien cantidad que

calidad, algunos dibujantes trabajan con un reloj sobre el tablero, asignando determinado tiempo a cada página. Al decir esto, insistió en que no era una metáfora, sino una descripción: las páginas debían insumir cierto tiempo y, con independencia de cómo quedaran, sólo ese tiempo.

Esta actitud de pedir cantidad y no calidad, alcanzaba al guionista: se pagaban plus por cantidad de guiones, no por calidad, pese que el editor tenía un sistema de puntuación de las historietas, del tipo del empleado para calificar en las escuelas. Previsiblemente más puntaje no implicaba mejor precio.

### **La incorporación de tecnología a la tarea del dibujante**

Para estudiar un caso particularmente exitoso de incorporación de tecnología, interrogué a su protagonista, el dibujante Carlos Gómez<sup>13</sup>. Transcribo el intercambio de correos electrónicos que tuvo lugar, para dar también una idea el tipo de relación que puede llegar a establecerse entre los profesionales de la historieta, y a modo de graficar el clima que campeó en las encuestas / entrevistas realizadas más adelante.

*“Chango serrano:*

*Me las he ingeniado para hacer un estudio sobre los modos de producción en la historieta, en la maestría en antropología. Previsiblemente, sos algo así como un engendro mutante. La pregunta concreta es:*

*¿Llegaste al uso de la computadora como herramienta privilegiada en tu esquema de producción después de pasar por ayudantes o no? Si sí, ¿por qué te deshiciste del cálido contacto humano?*

*¿De puro puto, no más?*

*Si lo que decís es interesante, ¿puedo decir que lo dijistes vos? ¿O se lo atribuimos, por ejemplo, a Fulano (alguien particularmente malquerido en el ambiente)?*

*Dale a leer esto a Patricia (su esposa) -sé que te cuesta mucho- y en todo caso, dictale la respuesta a ella -sé que no sabés escribir-”*

*“Ricardo*

*Estimado Egregio (a) “Ricardo”:*

*He aprobado el curso de “Escritura de mensajes de correo electrónico 2” materia sin la cual no podría haber cursado “Envío de mensajes de correo electrónico 1” gracias a lo cual te estoy mandando estas boludeces. (Puede ser que se me deslice algún error porque si bien he regularizado la materia aprobando todos los prácticos, todavía no la rendí.) Mi acceso a la computadora se debió a la posibilidad de evitar el engorroso y caro método de enviar el papel vía Tal (una empresa de correo privado) u otra empresa tanto o mas imperialista que esa.*

*El uso gráfico de la máquina fue surgiendo de la experimentación. En un principio sólo para reemplazar la pegatina de fotocopias que antes hacía y para hacer la limpieza con témpera. Luego fueron apareciendo las otras posibilidades gráficas que no te enumeraré acá que enriquecen el dibujo y que serían imposibles de lograr sin la asistencia de la computadora.*

*El criterio de uso de la máquina ha sido siempre el de acortar el tiempo de ejecución del trabajo. En este momento el porcentaje del trabajo en computadora en una página promedio no debe ser ni el 5% si tomamos en cuenta el tiempo empleado. Te cuento que aproximadamente te puedo decir que el lápiz me toma un 60%, el pincel un 25% y el marcador un 10%.*

*Respecto al tema de los ayudantes, te cuento que antes de tener la computadora, cuando empecé con Dago (1995) busqué a (aquí nombra a un colega) y a otra persona para que me ayudaran a sacar la tremenda producción que los tanos (se refiere al editor italiano) me pedían: semanales y libros mensuales. (Esto hace un total mensual de aproximadamente 108 páginas)*

*Esta ayuda duró un tiempo aproximado de dos años. La razón de la discontinuidad fue básicamente la continua fricción provocada por las diferentes ópticas que (aquí nombra al colega) y yo tenemos respecto a la importancia de la “ilustración” en las viñetas. Para (aquí nombra al colega) la importancia de la documentación y la abundancia de detalles en el dibujo estaba muy por debajo del “relato”. Para mi esa subordinación entre elementos del hecho gráfico no es tan marcada, teniendo, en el caso de una historieta ambientada en una realidad histórica determinada (se trata del renacimiento italiano, circa 1530), la documentación y la ambientación (tienen) un papel tan importante como el relato. (Por relato no me refiero al guión, sino a la elección de las secuencias y encuadres que sean los mas adecuados para transmitir los hechos que no se explicitan en los textos.)*

*Para resumir, la computadora, en mi caso al menos, no ha reemplazado a la mano de los ayudantes ya que el laburo que hago con la máquina no justificaría el empleo de una persona. Además, he asumido que en el caso de mi trabajo, soy incapaz de delegar funciones en otra persona.*

*Bueno Ricardo, no sé si te sirve esto, si necesitás más datos gastate unos mangos y telefónicamente tal vez me pueda explicar mejor.*

*Pregunta: ¿Para que me preguntas esto?*

*Te mando un fuerte abrazo y cuando andés por Córdoba haciendo daño, avisá así nos juntamos y te muestro lo que he filmado en Costa Rica y hace unos días en Cataratas. Saludos a tu familia incluido a vos.*

*Es que estoy haciendo un trabajo sobre el esquema en que se producen las historietas; y vos sos de los pocos que producen cantidad y calidad sin equipo de ayudantes.*

*Eso es todo.*

*El Egregio*

*Ricardo:*

*¿Podré ver todo el trabajo cuando esté listo?*

*Me interesaría conocer que has averiguado.*

*¿Puedo pagar con tarjeta?*

*Carlos E. Gomez*

*Por supuesto, apenas lo corrijan.*

*A fin de cuentas, voy a copiar y pegar los correos*

*Dejare tu nombre. Y quitaré el del Fulano*

*Para que quede más largo, ¿viste?*

*El Egregio”*

Carlos relata la incorporación de un ayudante en los términos que hemos descrito aquí la formación de los equipos. La disolución, en cambio, requiere una lectura más atenta.

La disputa narración / documentación, puede estar encubriendo otra, referida a la cantidad de trabajo que requiere cada viñeta.

A su vez, claramente hace explícito el criterio del uso de la máquina:

*“Ha ido siempre el de acortar el tiempo de ejecución del trabajo*

Sin embargo,

*El uso gráfico de la máquina fue surgiendo de la experimentación. En un principio solo para reemplazar la pegatina de fotocopias que antes hacía y para hacer la limpieza con témpera. Luego fueron apareciendo las otras posibilidades gráficas que no te enumeraré acá que enriquecen el dibujo y que serían imposibles de lograr sin la asistencia de la computadora”*

Es decir, dejó de ser un mero acelerador para comenzar a generar nuevas herramientas en términos de posibilidades expresivas.

### **La evolución de los equipos de guionistas**

El análisis de los equipos de guionistas revela un esquema diferente al de los equipos de dibujantes. La incorporación de otras personas a la tarea de preparar el guión se reduce a tareas no creativas, por ejemplo pasado a máquina de borradores manuscritos o mecanografiados y corregidos. En este caso, también pueden realizarlo familiares, que no cobran por esa tarea.

El uso de computadoras personales acelera, abarata y perfecciona esa instancia de la producción.

Por lo demás, un ayudante/aprendiz de guionista realiza las mismas tareas que el guionista jefe, y este, respecto del contratado, se comporta como editor, siendo que a veces directamente transmite las instrucciones del editor.

Incluso ha habido casos donde el guionista contratante sometía los productos del contratado a la revisión del editor; es decir, actuaba casi como un intermediario, reivindicando parte de la paga por la propiedad del personaje, o la presunta dirección del proyecto.

Los guionistas existen en número menor que los dibujantes, con lo cual su posibilidad de movilidad de un editor a otro es mayor, al haber menor competencia. De la misma manera, hay menos oferta de trabajo: un equipo/estudio por lo general cuenta con un guionista para, a veces, hasta una docena de equipos de dibujantes.

El guionista no tiene tantos recursos para ajustar el trabajo realizado a la paga recibida: o se cae en el plagio, o se escriben historias. No existe el equivalente de fotocopiar, achicar originales, y cosas así.

Entonces, los equipos de guionistas lo son en el sentido que varias personas trabajan en un guión, sin división de tareas. Se deshacen también al caer la demanda de cantidad, aunque lo que suele suceder es que aquellos ayudantes que han logrado durante ese tiempo perfeccionarse en el oficio acaban independizándose.

No debe confundirse el “fantasma”, aquel cuyas obras llevan otras firmas, con un miembro de un equipo: el “fantasma” realiza una obra completa, que por razones de mercado, o por decisión propia, debe aparecer como realizada por otro. Por lo general, como al alcanzar cierto renombre un guionista los editores insisten en ver su firma, los ayudantes pasan a ser tratados directamente como fantasmas: el editor sabe que ellos hacen el guión inicial, y se preocupan de que el lector *no* tenga esa información.

### **La incorporación de tecnología a la tarea del guionista**

El uso del procesador de textos introdujo grandes cambios a los escritores profesionales. En el caso del guionista de historietas, estos cambios repercuten tanto en la calidad como en la velocidad de creación la obra.

El proceso de redacción del guión no difiere del resultante de utilizar máquina de escribir; pero las correcciones son mucho más ágiles y sencillas de hacer. A su vez, suprime el pasado en limpio. Sin embargo, habida cuenta que el proceso completo, antes de la computadora e incluido el mecanografiado, por lo general no abarcaba más de un día, la limitante básica –el proceso creativo como tal– siguen siendo la que determina la velocidad: en mi caso, rara vez he logrado escribir más de una historia por día, aún cuando el proceso concreto no llevara más de tres horas.

### **Es interesante la actitud que el editor toma al respecto.**

Una secretaria, involucrada en tareas de edición, afirmó que se me debería pagar menos, al fin de cuentas, yo no mecanografiaba las historietas. Es decir, la parte creativa no pesaba en la producción. Sólo el proceso físico. De hecho, ante cualquier queja sobre los pagos, los editores contestaban que *estábamos ganando más que un cartero*. Por el otro lado, un colega tenía la sospecha de que la máquina hacía todo sola, y pasó años tratando de sacarme el secreto. Es decir, quería que una máquina hiciera los guiones para él cobrarlos. Sin crear nada por su parte.

### **La forma salario**

No existen contratos. Se realizan sesiones de derechos de publicación, por lo general especificando donde, y a veces cuando.

Sin embargo, muchos editores se apropiaban –ilegalmente– de la obra, revendiéndola para así recuperar lo gastado (inversión cero) o intercambiándola por productos similares con otros editores<sup>14</sup>.

Esto implica que no existe obra social, ni jubilación, ni vacaciones.

Todas las cargas sociales corren por parte de los autores, que por lo general, debido a lo fluctuante de la oferta laboral, optan por permanecer en la economía informal.

Cuando los editores exigen “papeles en orden”, suelen recurrir a algún tipo de maniobra para permanecer fuera del sistema; incluso aceptando pagos menores.

### **La racionalidad del equipo de dibujantes**

Por racionalidad entenderé aquí la adecuación de los medios a los fines.

Es decir, desde dónde, cómo y con qué objeto/financiamiento se toman las decisiones involucradas en la producción.

En el caso de los equipos de dibujantes, esta racionalidad es claramente capitalista, en el sentido que da Godelier al término<sup>15</sup>. Las decisiones de producción se realizan en función del intercambio. Al discutir la

realización de una obra, por lo general hay un planteo inicial de tipo artístico, pero queda rápidamente acotado por los requerimientos económicos. El tiempo destinado a cada segmento de la producción, los materiales, y los recursos técnicos se escogen en términos de optimización de ganancias en función del pago del editor. Como a su vez este regula ese pago según un supuesto mercado donde puede adquirir obras originales o ya publicadas de otros autores, el resultado es que se pasa a un funcionamiento no artístico sino artesanal.

La historieta deja de ser vista como obra de arte para ser entendida como mercancía.

Una mercancía particular, pues su venta no es única, existiendo la posibilidad –que algunos editores presentan como una parte del pago- de una venta posterior. Así, la mayoría de las decisiones que se toman son de producción, no de creación. Los propios editores suelen animar a esto, aclarando que por el precio que ofrecen no esperan obras especialmente elaboradas.

### **La racionalidad del guionista**

El guionista en cambio no tiene forma de regular el esfuerzo. Además, debe presentar al editor una parte –por ejemplo, un resumen- o todo el producto antes de enviarlo al dibujante. Suelen hacerse producciones sin comprador probable, pero por lo general esto implica que ambos tipos de autores no están dependiendo del pago de las mismas en términos de salario. Aquí, ambos pueden plantearse sus realizaciones en términos de arte. Pero si tenemos en cuenta que la proporción de trabajo realizado para una misma historieta va de horas en el guionista a semanas en el dibujante, es más probable que un guionista realice una obra –a veces un serial de cuatro o cinco episodios- sin saber a quien entregarlo, y mucho menos que un dibujante lo ilustre en las mismas condiciones.

El hecho de que casi todos los guionistas realizan mayor o menor parte de su obra de esta manera, permite proponer la posibilidad de que la toma de decisiones de quien produce el guión no se realice en los mismos términos que la toma de decisiones de quien(es) lo dibuja(n).

Por supuesto, existen excepciones. No siempre los dibujantes priorizan los factores económicos; cuando estos están cubiertos, o la obra les es especialmente interesante, las decisiones se toman desde lo estético. De la misma forma, existen guionistas que siempre, o en algunas circunstancias, planean y elaboran sus obras en términos exclusivamente económicos, recurriendo directamente a plagios, por ejemplo, desde la televisión.

### **La negociación de sentidos**

Aquí, el término sentido es empleado como denotando aquello que la historieta, en cuanto mensaje, trata de transmitir. No sólo la secuencia de acciones que se cuenta, sino el sentimiento involucrado<sup>16</sup>. Sobre ese sentido, el lector construirá un significado que le será propio. Este proceso está absolutamente fuera del control de los creativos. La generación del

sentido, en cambio, es fuertemente dependiente de sus decisiones y negociaciones.

¿Pero cómo surge entonces el sentido, lo que se dice en la historieta, si los esfuerzos de quienes la producen son tan diferentes? ¿Y más aún, si la toma de decisiones se realiza desde distintos parámetros?

Para el inicio del proceso, reconocemos dos orígenes como los más frecuentes: el editor solicita una historia en especial, o el guionista la propone.

En el primer caso, puede ocurrir que se trate de la adaptación de un libro o una película, o de una historia en especial. Así y todo, el guionista conserva un amplio margen de maniobra, que va desde la creación de personajes nuevos, hasta la generación de una historia que sólo conserve uno o dos elementos de la solicitada.

Los motivos por los cuales elige el editor lo que solicita son clasificables en económicos e ideológicos. Los económicos responden a solicitar un tipo de producto que esta teniendo éxito. Ciertos seriales (pienso en Argón, de Editorial Columba) se “perpetraron” porque otro personaje de esa editorial (Nippur de Lagash) estaba teniendo mucho éxito.<sup>17</sup>

Los motivos que llamo ideológicos encajan menos en la racionalidad económica que se espera de un capitalista.<sup>18</sup> Se trata de la voluntad, por lo general expresada, de comunicar / enseñar algo a los lectores. Es claramente proselitismo.

Pero aún en esos casos, el guionista tiene margen para crear.<sup>19</sup>

No analizaré aquí qué decisiones y elecciones realiza el guionista, como y por qué. Como estaría hablando de mi experiencia personal ya no me estaría refiriendo al proceso, sino a mi historia. Más adelante trataré este tema.

Pero el argumento no se decide en completa soledad. Por lo general, existe algún tipo de negociación con el dibujante.

Esta negociación puede ser iniciada / propiciada por el guionista, o por el dibujante.

En el primer caso, se procura establecer temáticas o ambientes que el dibujante desee explorar/ recrear (¿qué querés dibujar?).

En el segundo, por lo general, se trata de facilitar el proceso de generación de la obra (número de viñetas por página, predominancia de primeros planos, preponderancia de los fondos, uso de textos).<sup>20</sup>

En estos casos confluyen dos racionalidades: la del guionista, que aquí provisionalmente afirmaremos es propia y particular, más cercana a lo artístico en cuanto creatividad, y la del dibujante, preponderantemente económica (optimización del esfuerzo en una ecuación costos-beneficios).

Pero aquí, como en el caso de guiones por encargo, queda un amplio espacio donde el dibujante, aún en el supuesto de operar, como es usual, en una lógica económica, narra. Recordemos que el dibujo, en historieta, no *muestra*, sino que *dice*.

Si bien puede estar priorizando ahorro de trabajo, por ejemplo reduciendo el tamaño de página y dando preponderancia a los primeros planos, esos primeros planos agregarán significado a lo que el guionista propone<sup>21</sup>.

Pero a su vez, ese mensaje plasmado ya en la revista, será re-significado por el lector, quien no necesariamente arribará al sentido generado por los autores. Veamos un ejemplo.

Una serie producida en Argentina, para su publicación en Italia, que llegó a los 39 episodios, narraba las aventuras de una abogada.

*Los casos que esta atendían eran los del tercer mundo. Los resolvía desde lo que para los argentinos es la noción de justicia. Curiosamente (o no tanto) era (es) incorruptible, solidaria, más preocupada por salvar a las víctimas de injusticias sociales que por atrapar asesinos o ladrones. De hecho, el propio editor -italiano- cada tanto pedía casos policiales típicos.* Para él, el crimen era claramente el robo o el asesinato. Nada más.

Los pocos que conocían al personaje en Argentina, se identificaban con ella, festejaban sus logros, y reconocían a los malos como casos que aparecían en nuestros diarios.

Los lectores italianos tenían otra óptica.

La veían *demasiado* heroica.

En el *chat* que el editor había habilitado para ellos, se la criticaba como mojigata y emprendiendo cruzadas que nadie emprendería.

Curiosamente los que interactuaban en el chat eran exclusivamente hombres. Una lectora, también italiana, afirmó que en realidad el problema estribaba en el género: cuando un personaje *masculino* acometía esas acciones, a nadie lo sorprendía.

El resultado fue que la serie terminó más o menos abruptamente<sup>22</sup>.

Y los lectores *siempre* tienen razón.

Porque no importa lo que los autores *crean* que dicen, es lo que los lectores leen, lo que realmente se está diciendo.

¿Dónde se produjo el cortocircuito?

En que el significado se construye desde la cultura del signifiante, y evidentemente la diferencia entre ser italiano y ser argentino en los años 2000 alcanzó para que no se re-construyera el significado propuesto por los creadores.

Algo similar ocurre cuando alguna historieta se reproduce en medios muy distintos a aquellos en los que se creó.

¿Entendemos realmente lo que un autor japonés nos cuenta en un manga? ¿Logramos traducir la parte de la cultura que él / ellos puso en juego al crear su obra?

¿Qué entiende un lector norteamericano al leer una historieta producida por un argentino, inicialmente orientada a un lector europeo?

Y estas re-publicaciones son cotidianas en este medio.

¿Qué entiende un hindú de, por ejemplo, Patoruzú?

Estas disonancias no existían cuando el mercado era absolutamente nacional: los autores, todos (guionista, dibujantes y lectores) se encontraban en la misma cultura, los sentidos son compartidos. A medida que el mercado se globalizó -y esto está ocurriendo desde 1970- comenzaron a operar dos tendencias.

Una, la del *guión global*: policiales urbanos actuales, ciencia ficción, erotismo-pornografía, temáticas que sin poder garantizar el acceso a todo el mercado, sí daban razonables expectativas de alcanzar gran parte.

Y la otra, la que llamaré *la historieta de autor*, se describe con aquello de "pinta tu aldea y serás universal"<sup>23</sup>.

Así, la negociación del sentido del mensaje comienza a despegar de consideraciones sobre los gustos del lector, pues entre más distante el mercado, menos es posible predecir la recepción que una historia tendrá por parte del público.

En verdad, muchos autores no reciben revistas de los editores; es decir, ni siquiera saben cómo ha llegado su obra al lector.

### **El escenario, hoy**

Historieta es arte. Y sin embargo, la forma en que se la produce parece más cerca de una industria (¿La industria del arte?) que de una actividad lúdica y libre. Probablemente todo arte se encuentre en esta situación.

Pero en este caso, bajo ciertas circunstancias, una parte de la creación se aproxima más a la noción de *artesanía*. En estos casos los procesos de decisión y elección realizados incorporan la racionalidad económica del capitalismo. Así, a la hora de arbitrar los medios para comunicar al lector el sentido de la obra, estarán actuando dos lógicas: una artística y otra económica, que no necesariamente son coincidentes. Una parte de los autores pasa a comportarse como artesano, o a veces, como parte de una cadena de montaje.

A modo de ejemplo.

Harto de mis torpezas<sup>24</sup>, uno de los guionistas para los que fui ayudante decidió convertir su calvario en dinero. Se inspiró en mí para una historia. Al terminarla, en una nota al final del guión aclaró al dibujante que yo era el personaje, que lo dibujaran con mis rasgos. El guión recorrió la larga lista de dibujantes -ayudantes, llegó al dibujante jefe, este lo terminó, y sólo entonces vio la nota. Es decir, *había dibujado la historieta sin leer el guión completo*. Era tarde. Mi ego se vio privado de algo que mostrar en el pueblo. Pero pensemos que la frase final no era *dibujen a Ferrari sino dibujen al Presidente*.

El sentido de la historia hubiera sido otro.

Y el lector no hubiera tenido acceso a ella.

Porque no hay forma de transmitir un sentido cuando parte de los artistas no lo conoce, y tratan a la obra no como una *secuencia* de viñetas, sino como un *conjunto* de viñetas, elaborándolas y solucionándolas por separado.

Así, al menos en este caso, la lógica de producción en equipo interfiere con la posibilidad de lograr cabalmente la finalidad del proceso: la transmisión de un *sentido determinado* desde los artistas, al lector.

Antes de seguir adelante, conviene aclarar que el esquema de equipo de dibujantes no es la única forma de producir historietas, pudiendo existir a menos dos más: el caso del artista integral, cuando una misma persona realiza el guión y el dibujo, y el caso del dibujante integral, que por alguna razón (contratos ventajosos, prestigio) puede fijar sus tiempos, de forma tal que no necesita "aceleradores". Pero la modalidad de equipo suele ser la más utiliza-

das, y en determinados momentos, por requerimientos de mercado, la única.

### ***La generación de sentidos desde el guionista***

Si tal como hasta aquí he argumentado, la instancia inicial que controla gran parte del sentido de la obra final es la elaboración del guión, el análisis de la forma en que el guionista toma las decisiones referidas al tema del guión, la racionalidad que aplica, servirá para entender gran parte de esa *negociación del sentido*.

Para abordar semejante análisis, entrevisté a un grupo de guionistas, elegidos por haber desarrollado o estar desarrollando actividad como tal en Argentina, y en el exterior.

El grupo es bien conocido para los lectores de historieta, y puede hallarse información sobre ellos en la mayoría de los estudios sobre el género:

Barrón, Néstor (NB); Fernandez, Armando (AF); Grassi, Alfredo (AG); Mazzitelli, Eduardo (EM); Morini, Manuel (MM); Saccomano, Guillermo (GS); Trillo, Carlos (CT); Wood, Robin (RW)

Entrevisté a Alfredo Grassi en forma personal, y Armando Fernández terminó respondiendo por teléfono. Con los demás realizamos un intercambio vía correo electrónico.

Para todos, la pregunta fue la misma:

¿Cómo elegís el tema para escribir un guión?

En principio, la mayoría distinguió dos tipos de guiones: aquellos que de alguna forma solicita un editor, o que están restringidos por la temática de las publicaciones, y los que se hacen exclusivamente desde el guionista:

CT: “Los guiones están, muchas veces, previamente “marcados” por necesidades del editor. Si uno hace una historia para una revista de comics de aventuras no parte del mismo lugar que si tiene que construir un relato para el diario Clarín. En el 50 por ciento de los casos hay algún pedido previo del editor: o necesita un personaje para su colección de serie negra, o precisa urgente una saga de ciencia ficción. En esos casos uno trabaja dentro de un corralito y verá de explorar los sitios del mismo que más le convengan.

Siempre cuento la historia de *Clara de Noche*: el director de la revista española El Jueves nos pidió que hiciéramos con Jordi Bernet un personaje femenino que, si lo dibujaba Bernet iba seguramente a dar el golpe. Además necesitaba que cada cuento de dos páginas tuviera un remate fuerte, porque se trataba de un semanario de humor. Y, como dijo él en aquella reunión, que fuera “una historia de puta madre”. Puta y madre, pensé obsesivamente. Y desde hace más de diez años, todas las semanas, con la ayuda de Eduardo Maicas en los guiones (que es un gagman formidable) venimos desarrollando las alternativas de la vida de esta prostituta y de su pequeño hijo”.

MM: “Como bien vos sabrás, hay infinidad de caminos para llegar a una historia. Pero definamos

primero los tipos de guión. Puede ser de comics, tv, cine, radio, etc. En primer lugar, depende de quien lo pague o encargue. Un editor o un productor.

En general, junto al pedido de éstos viene el tema. Ocurre que ya tienen una idea prefijada de lo que quieren. La elección es externa a uno. Muchas veces, en los medios audiovisuales, el productor lo hace para cobrar un porcentaje sobre tu trabajo”.

AG: Durante la entrevista, al preguntarle ¿Y cuándo te pedían guión por encargo? contesta: “Un buen guión, es un guión que me divirtió. Un mal guión es un guión que lo hice porque me lo encargaron”. Y luego pasa revista a unos cuantos trucos para no hacer lo que se le encarga, pero que parezca que sí lo está haciendo.

AF: “También inicia su respuesta mencionando que el guión puede ser pedido por el editor. Pero no hace ningún comentario al respecto”.

NB: “...a veces, por supuesto, para un escritor profesional puede haber temas obligados o impuestos (por editores que lo necesitan, amigos que lo piden, etc.); pero eso es otra historia, me parece; ahí hay mucho de oficio.

Los otros tres autores, no hacen ninguna referencia al editor, sino que describen la elección del tema como realizada por completo por el autor.

De estas respuestas resulta que el guión encargado suele tener una explicación o bien en la naturaleza del medio o en necesidades editoriales. Pero de los cuatro guionistas que se refieren a ese tema dos son bien claros: la situación no les es agradable (AG: Un mal guión es un guión que lo hice porque me lo encargaron / CT: uno trabaja dentro de un corralito, NB: por editores que lo necesitan) y los mismos, describen estrategias para escapar de eso (AG, y CT: explorar los sitios del mismo que más le convengan). Y resulta bastante claro, de las anécdotas de AG y la que relata CT, que la palabra del editor no es tomada demasiado en serio; a su vez, NB pone este tipo de guiones aparte; pero eso es otra historia, me parece; ahí hay mucho de oficio

Un detalle: CT habla de la ayuda de Eduardo Maicas en los guiones (que es un gagman formidable). Es uno de los pocos casos, si no es el único, en el que un trabajo colectivo entre guionistas reconoce una especie de división de tareas (CT la historia, Maicas los “gags”). Pero CT es también un buen gagman.) ¿Y qué ocurre cuando la elección es realizada por el guionista, sin solicitud por parte del editor?

MM: “Algo nos impacta e inmediatamente sentimos la necesidad de compartirlo. El autor no existe sin público. Y cuando coincide nuestra fibra con la de los lectores-espectadores, hemos llegado a la meta. A ellos les ha emocionado tomar contacto con esa historia tanto como a nosotros relatarla”.



NB: “Azar (ese suceso apareció justo cuando había que ponerse a pensar en una historia), circunstancias tan distintas como apuro o pereza (elijo esto porque estoy apurado o porque para qué pensar en otro), disparadores profundos de decisión totalmente fuera del alcance del análisis consciente, seguramente alguna afinidad conocida o secreta o ambas cosas entre el suceso del que parte la historia y uno, y algún punto inasible y vago que de poder exponerse nos explicaría el por qué de que esto me cause curiosidad hoy y quizá mañana o ayer no lo habría hecho, hacen que hoy tome «este» suceso y no otro como punto de partida, y detrás se irán encadenando otras historias para hacer, con ese encadenamiento particular, una historia «nueva» (y aquí sí las comillas son toda una declaración).

Por supuesto que no hay que olvidar la búsqueda más conciente y «a propósito» de temas, la que parte de la investigación, la lectura, etc. Pero de alguna forma allí también intervendrán factores como los que decía antes... Lo que podría agregar es acerca de cómo «no» elegir el tema para una historia. Yo no lo haría nunca pensando en lo que la gente quiere leer, lo que está de moda o «lo último de lo último», excepto que ese tema sea parte de mis intereses y curiosidades”.

EM: “Me gusta escribir diferentes tipos de historias, fantásticas o realistas, drama o comedia, por lo que los temas elegidos pueden llegar a ser muy variados y no tener demasiados puntos en común.

Aunque, probablemente las relaciones de las personas con el poder es un tema que aparece con bastante frecuencia en lo que escribo... Los únicos criterios de selección que aplico sobre los temas es el interés que pueden despertarme, o el que podría despertar en los lectores.

En el primer caso, es el tema el que me elige a mí. Simplemente, la idea de escribir sobre determinada cosa se cruza, independientemente de que esté buscando material de trabajo.

¿Qué puede llamarme la atención de un tema para interesarme?: el aspecto ético, la originalidad, la complejidad (que puede plantear un desafío al momento de resolverlo), la posibilidad de expresar un estado de ánimo o una idea que parezcan merecer la pena de ser compartidos, el despliegue escénico o de acción que permita... y puede haber otros más”.

GS: “No suelo elegir un tema con demasiada anticipación. Por lo general dejo que me empuje la compulsión de la fecha de entrega del guión.

CT: “Cuando el proceso de gestación parte de uno, aparecen en primer plano los temas que uno siempre mete en todos los trabajos, aunque suelen estar más escondidos.

No tengo mucho más claro que esto que te digo el asunto de la elección de los temas.

Por ahí, eso que decía Borges de que los temas lo eligen a uno, es cierto”.

AG: “Cuando se me ocurre una idea, cualquier idea que sea que me divierte, y que la puedo objetivar con relativa facilidad.”

AF: “Escribimos lo que nos gusta.”

RW: Básicamente escribo de acuerdo a mis humores y a los humores de mis personajes que tienen una vida propia. ...en cierto modo diría que ellos se escriben solos y que muchas veces están afectados por mi temperamento del momento. Para que un personaje exista tiene que tener su vida propia y nunca deben ser reflejo del autor. El autor está detrás de las bambalinas y en cierto modo cuenta las historias que el personaje le dicta. ...No elijo temas. Los temas me eligen a mí. Vamos a ver qué tema golpea a mi puerta hoy”.

Sobre lo que primero quiero llamar la atención, es sobre lo que ninguno de los autores ha dicho: *no han mencionado ningún factor económico a la hora de elegir tema*. EM habla de temas que le gusten al lector; eso podría entenderse indirectamente como una búsqueda de éxito, y por lo tanto recompensa económica. Pero no necesariamente.

Tampoco indican estar escribiendo lo que <sup>25</sup>guste al editor, que, al fin de cuentas, es el que paga.

En general, escriben lo que les gusta (AF, EM), divierte (AG), impacta (MM), o lo que se les aparece, como imponiéndose (NB, GS, RB, CT) desde la propia subjetividad (RW, CT) o desde una mecánica de urgencias y presiones autoimpuesta (GS).

El caso es que la racionalidad aplicada no pasa por lo económico, sino por otros actores, definibles popularmente como artísticos: lúdicos, casi caprichosos.

Pero en el curso de las entrevistas, surgió otro elemento:

CT: “Cuando el proceso de gestación parte de uno, aparecen en primer plano los temas que uno siempre mete en todos los trabajos, aunque suelen estar más escondidos. Son temas de exploración de sentimientos, miedos y fantasmas del coco: uno muy recurrente es la infancia, por ejemplo. Ahora que me lo hiciste pensar, las últimas historias que hice porque tenía ganas y dibujante sin apuro para cobrar, fueron: *Chocolate con papas fritas*, dibujada por Juan Bobillo, con unos sextillizos de 8 años, que se despiertan una mañana y sus padres han desaparecido.

Y la que tentativamente se llama *Grillo & Trillo*, que está terminando de dibujar Oscar Grillo en Londres, y donde él y yo (que nacimos exactamente el mismo año) volvemos al barrio de cuando éramos chicos, encogidos como niños de 10 años pero con las caras de viejos que ostentamos actualmente”.

Esos temas recurrentes, ¿cambian con el tiempo?

“Sí que cambian, claro. A los 30 años, cuando todavía sos inmortal, te preocupa la revolución. A los 60, por ahí, te convocan más las cosas perdidas...”

GS: “En cuanto a la variedad de los temas, creo que son en cada autor limitados. No se trata tanto de disponer de una gran variación de temas como de exprimir al máximo las variaciones de un mismo tema ... Los temas son las obsesiones, las constantes, los núcleos que se repiten, con variaciones, en toda obra...

Los temas, las constantes, las obsesiones, siempre las mismas. Las variaciones, lo que importa. Ahí es donde se opera el sentido, distinto en cada caso.

NB: “Hay quienes dicen que hay sólo tres o cuatro historias, que todos venimos repitiendo desde siempre. Quizá sea así. Hay quienes creen que hay muchas historias por inventar. Es menos probable, pero quizá también sea así. Mezclando un poco ambas ideas, digo que todo tiene que poder ser «el comienzo» de una historia; a partir de uno cualquiera (con mucho de azar o de circunstancial en la decisión de tomarlo como comienzo), le siguen otras situaciones que podían haber sido «comienzos» de una historia y ahora son alternativas que se enganchan, continúan y diversifican la idea de la que se partió. Quizá las historias sean siempre las mismas, pero ese ordenamiento siempre cambiante y azaroso hace que las podamos seguir contando a través de los siglos. La reproducción humana también es un mecanismo aburrido: siempre la historia de los cromosomas y los genes y todo eso buscándose y encontrándose; pero la combinación es siempre nueva (tanto como cada ser humano lo es... aunque también sea igual a todos los que nacieron y nacerán).

RF: “Yo me acuerdo de otra frase tuya, de cuando trabajábamos juntos. Que curiosamente se está repitiendo en los colegas. Vos decías que después de la Biblia, ya no se podía escribir nada nuevo”.

AG: “Estoy convencido”.

RF: “Estás convencido”.

AG: “Está todo. Todo, todo. Absolutamente todo... ..y ahí fue donde me dijo: ya ni los clásicos. Después de la Biblia no hay nada original. Todo está ahí adentro”.

RF: “¿Entonces qué hacemos? ¿Repetimos?

A sabiendas o no”.

AG: “Nos inspiramos. Y en muchos casos coincidimos sin saber”.

Cuatro de los ocho autores consultados mencionan la existencia de un universo *limitado* de temas. Ya sea que se trata de temas propios de cada autor (CT, GS), o temas en general (EB, AG)<sup>26</sup>.

Así, de estas entrevistas surge que el guionista o bien responde (más o menos ajustadamente) a solicitudes de la editorial, o elige a partir de su idiosincrasia y sus gustos, tal vez escogiendo de una cantidad finita de posibles temas. Estas elecciones se realizan sin un criterio de racionalidad económica. CT incluso sugiere que dicha racionalidad es un obstáculo, al mencionar las raras veces en que tiene dibujante sin apuro para cobrar.

¿Esta racionalidad es típica de los guionistas, o de la construcción del guión?

Es decir: ¿los guionistas eligen así porque ellos son así, o porque la profesión de guionista implica este tipo de elección, con independencia de quién la haga? Abordé esta nueva pregunta entrevistando a dos dibujantes que de tanto en tanto realizan sus propios guiones; es decir, que periódicamente actúan como historietistas integrales. Horacio Lalia (HL), que realiza adaptaciones, y Patricia Breccia (PB).

A ambos les formulé la misma pregunta que a los guionistas.

Estas son sus respuestas.

HL: “...para hacer la elección de un cuento, primero el interés del contenido y luego la parte visual, porque la historieta es comunicación y efecto. Hay escritores que son muy literarios y otros visuales, como por ejemplo Lovecraft, para que tengas una idea de como trabajo para ilustrar casi 60 historias vengo leyendo mas de 700 cuentos y relatos.

PB: “Como yo hacia «Sin Novedad en el frente», la serie tenia como un perfil bien delimitado, lo que me interesaba contar, tenia que ver con tres temas centrales, El amor, la falta de el, y la soledad. Pero no únicamente centrado en el amor de pareja, sino en el amor en general, así los temas giraban alrededor de eso ... Casi siempre, los guiones salian a partir del título, pensaba la historia, mas o menos, lo que quería contar y a partir del título se desarrollaba como por un tubo”.

No hay aquí alusiones a costos / beneficios. HL remite su mecánica de elección al tipo de historia, en el sentido de que sea “transformable” en historieta. PB, en cambio, describe un proceso paralelo al de los demás guionistas: se mueve en un universo temático restringido (en este caso por la naturaleza de la serie) eligiendo en función de lo que quiere / le interesa contar.

Si estos dos artistas son representativos, entonces el tipo de elección parece ser inherente a la realización del guión, no a quienes lo realizan.

Y debe ser representativa, porque resulta que no hay muchos dibujantes/guionistas más<sup>27</sup>.

### **Historietar**<sup>28</sup>

De todo lo anterior propongo que este novedoso verbo tiene al menos tres formas de ser conjugado. En una de ellas, es claramente artística. En otra, allí cuando las demandas del mercado generadas por el (sistema) editor intervienen, deriva hacia una mezcla de racionalidades, donde a la artística se suma la económica, y por fin una tercera.

La definitiva.

La del lector, que dota de significado a la obra.

Y esta “tercera conjugación” no es la menos importante. Al fin de cuentas, es su existencia la que hace de la historieta una de las formas de arte que caracterizan al siglo XX.

### Notas

<sup>1</sup> Aguilar Criado, E. (1999). Las bordadoras de mantones de Manila de Sevilla. Trabajo y género en la producción doméstica. Ayuntamiento de Sevilla, secretaria de publicaciones, Universidad de Sevilla, Cap. 6.

<sup>2</sup> Una especie de Oscar. Para informarse al respecto, ver la página de internet oficial del evento: <http://www.ubcfumetti.com/inca/>

<sup>3</sup> Puede consultarse una, un poco atrasada ya, en <http://www.oni.escuelas.edu.ar/olimpi98/HistoriadelHistorieta>, en el sitio de las Olimpiadas Nacionales de Internet.

<sup>4</sup> Sobre el marco conceptual desde el que se entiende esta relación con el lector, puede verse, Ferrari, H. R. 2003, "El guión de historieta como el mapa hacia un sentimiento" en *En [desde] el aula*, XI Jornadas de reflexión académica, Febrero 2003, Universidad de Palermo, pp. 56-57.

<sup>5</sup> La autoedición, que se está convirtiendo en cosa común entre los historietistas jóvenes, sin embargo aún no alcanza el volumen comercial del sistema de editor, por lo que aquí sólo la mencionaremos, sin tratarla en detalle.

<sup>6</sup> Romiex, M. 1995-1996 Aproximación antropológica al Arte. Revista Chilena de Antropología. No. 13,. ISSN 0717-3312

<sup>7</sup> Lubar S. e Kingery W. D, 2002. CULTURA MATERIAL – A EMOÇÃO E O PRAZER DE CRIAR. SENTIR E ENTENDER OS OBJECTOS. Congreso virtual 2002. <http://www.naya.org.ar/>, NAYA

<sup>8</sup> Un tratamiento similar a la historieta como arte está en Ferrari, H., op. cit.

<sup>9</sup> Cierta guionista, devenido agente, gustaba ultrajar a los dibujantes diciendo que "son inteligentes de la muñeca para abajo". Más allá de las tensiones que esta frase refleja, revela la comprensión, dentro del oficio, de cierta preponderancia de lo manual en los dibujantes.

<sup>10</sup> Ciertas historietas, por lo general piratas –pienso en Astroboy- se componían directamente con plantillas de fotocopias del personaje, que se recortaban y pegaban según los requerimientos del guión. Ciertos programas de producción de historietas de venta al público hacen eso. Proveen una galería de fondos, onomatopeyas y personajes en distintas posiciones, que permiten componer las páginas a gusto del usuario.

<sup>11</sup> Este mecanismo de obtener una renta en trabajo a partir de la familia, se encuentra desarrollado en Stoler, A., 1987. *Transiciones en Sumatra: el capitalismo colonial y las teorías sobre la subsunción*, en Revista Internacional de Ciencias Sociales - UNESCO, Vol.114, pp: 103 - 117, y Chayanov, 1974. *La Organización de la Unidad Económica Campesina*. Buenos Aires: Nueva Visión. Capítulo 1. La familia campesina y la influencia de su desarrollo en la actividad económica.

<sup>12</sup> Un veterano del oficio de dibujante, con publicaciones en todo el mundo, especializado en misterio y terror, actualmente docente de la UP.

<sup>13</sup> Dibujante brillante, premiado en Argentina y Europa, realizamos en conjunto muchas obras. Y nos divertimos un montón haciéndolo.

<sup>14</sup> Me tocó presenciar una conversación donde dos editores negociaban el intercambio de obras de *las que yo era autor*. Al hacerles notar que eso era ilegal, se sorprendieron. Más sorprendido estaba yo, porque uno de estos editores era (es) también dibujante: lo que estaba haciendo, si se lo hacían a él, lo despojaban.

<sup>15</sup> Godelier, M., (1982) La racionalidad económica capitalista. En Racionalidad e irracionalidad en economía; México, Siglo XXI editores pp:31-41

<sup>16</sup> Ferrari, H. R., op. cit.

<sup>17</sup> Y según el jefe de redacción de esa época, el nombre - Argón- se eligió por su similitud no con Sargón de Akkad...sino con Perón. De Argentina.

<sup>18</sup> Si bien Melliasoux, (1977). *Mujeres, graneros y Capitales*, México, Ed. Siglo XXI, da una explicación para esto.

<sup>19</sup> Me tocó escribir, por pedido del editor, la historia de uno de los militares que pilotearon aviones alemanes en la guerra civil española. Los de izquierda me querían patear por tener como personaje semejante personaje, y los de derecha, que se dieron cuenta que el tipo era un anarquista, también me querían patear. A la inmensa mayoría de los lectores, la cosa no les causó el menor efecto : eran aventuras, y basta.

<sup>20</sup> Ha quedado para el anecdotario la vez que en una historieta, en la primera viñeta, se pedía la presentación de tres ejércitos de tres tribus distintas convergiendo simultáneamente sobre un puente. Desde ese entonces., los dibujantes involucrados me contestan, cada vez que pregunto : "No más de tres ejércitos por cuadro". Ese requerimiento lo plantea Capristo. Yo le contesto con alusiones a su sexualidad, o a su elección de género, según como me sienta.

<sup>21</sup> No siempre estos significados son congruentes. Cierta dibujante, que opinaba que la heroína de la historieta era demasiado *heroína*, dibujaba en las escenas en que se la veía en su departamento botellas vacías por todas partes, como una forma de narrar que bebía. El problema es que se trataba de una neurocirujana. Así, aparecía una incongruencia entre lo dicho desde la narración y el texto y lo dicho desde la lustración que quitaban coherencia al relato.

<sup>22</sup> La serie era (es) Abigail, escrita por mí, dibujada por Capristo, y publicada por EURA Editoriale. Oscar Capristo es mi actual asociado o cómplice, según quien describa la relación.

<sup>23</sup> Y con pocas dudas, *El Eternauta* es un ejemplo cabal de esto.

<sup>24</sup> Yo tenía 17 o 18 años. Y ahora que lo pienso, eso mas que una disculpa es un agravante.

<sup>25</sup> Y hace mucho años, otro guionista, no de esta muestra, y que no tiene ni remotamente una carrera como estos, confesó que esa era tu estrategia.

<sup>26</sup> Y por charlas a lo largo de mi carrera, sé que esta es una opinión aún más general de lo que reflejan las encuestas. Aclaremos algo: no la comparto.

<sup>27</sup> Ni guionistas: la muestra entrevistada es –hasta donde sé– la totalidad de los que reúnen a las condiciones de publicar / haber publicado aquí y en el extranjero... la de estar vivos. Sólo tres quedaron fuera: Walter Slavich, con cuyo contestador telefónico trabé una excelente relación, Eugenio Zapietro, que sigue prometiendo que ya no más me manda sus respuestas, y Catulo Albiac, absolutamente inhallable.

<sup>28</sup> La creación de este “verbo” se atribuye a Agustín Calcagno, alumno de Diseño de Historietas, de la Universidad de Palermo, en algún momento del año 2003. Él, por supuesto, no lo recuerda. Otro de sus docentes y sus compañeros, sí, pues quedó en el Asunto de un e-mail que iba y venía entre la pequeña comunidad de historietistas que allí se formaba. La frase que alumbró la innovación lingüística parece haber sido “Somos historietistas, queremos historietar”, una especie de grito de guerra. Es preciso hacer notar aquí que todo en la vida del historietista es más o menos así de ridículo. Y suele empeorar.

# High Concept en el escenario del Pitch: Herramientas de seducción en el mercado de proyectos fílmicos

Fabián Iriarte\*

## **Resumen / High concept en el escenario del pitch: herramientas de seducción en el mercado de proyectos fílmicos**

En los últimos años se ha instalado un recurso conceptual en virtud de la dialéctica concéntrica de proyectos y desarrollos de corte ficcional, bajo la premisa de generar un fluido feedback entre el circuito ejecutivo-creativo, mediante el sistema catalizador del High Concept. El ensayo ahonda los esquemas de fuentes de información paradigmáticas que resultan operativas para este sistema emergente, que ya cuenta con pautas concretas y resultados satisfactorios para ambas partes en el marco de la comercialización y desarrollo de ideas con potencial fílmico.

### **Palabras claves**

comunidad de espectadores - eventos e incidentes - línea de deseo - motivo recurrente - pitch session - procedimiento de presentación - script editor - tratamiento.

## **Summary / High Concept in the scenery of Pitch: convincing tools in the market of filming projects**

Over the past years a conceptual resource on the advantages of dialectics concentric of projects and developments of a partial cut, under the premise of generating a fluid feedback between the executive-creative circle, through the catalizing system of High Concept has been install. The essay deepens inside source's diagrams of paradigmatic information, that results effective for this system which already counts with specific rules and satisfactory results for boths parts in the frame of commercialization and development of ideas with potencial filming.

### **Key words**

audience community - events and incidents - pitch session - presentation's procedure - recurrent motive - script editor - treatment - wish line.

## **Resumo / High concept no cenário do pitch: Ferramentas de sedução no mercado de projetos fílmicos**

Nos últimos anos se ha instalado um recurso conceptual na dialética concêntrica de projetos e realizações de caráter ficcional, sobre a premissa de gerar um fluido feedback entre o circuito executivo-criativo, mediante o sistema catalizador do High Concept. O ensaio profundiza os esquemas de fontes de informação paradigmáticas, que resultam operativas para este sistema emergente, que conta com pautas concretas e resultados satisfatórios para ambas partes, no marco da comercialização e o desenvolvimento de idéias com potencial fílmico.

### **Palavras chave**

comunidade de espectadores - eventos - incidentes - linha de desejo - motivo recurrente - pitch session - procedimento de apresentação - script editor.

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, N° 16 (2004). pp 59-66. ISSN 1668-0227

\* Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo.  
infocedyc@palermo.edu

Fabián Iriarte: Director y Guionista cinematográfico. Profesor de la Facultad de Diseño y Comunicación de la UP.

Entre la liviandad de una estimulante presunción primaria y la creencia fundamentada en la propiedad de asignarle una responsabilidad solitaria al impacto de una creación, sin tener en cuenta el crédito psíquico-físico-intelectual que requiere el marco de concertación y devolución racional de la obra defendida, se erige un mercado emergente estructurado, en la base de pautas relacionantes cuyo objetivo es marcar un vínculo significativo entre el creador expositor y el ejecutivo productor –solicitante.

Cuando un autor abandona necesariamente el ámbito creativo y para transitar los caminos del marketing, pocos elementos paradigmáticos encontrará. Aunque el film ocupe más de un tercio de sus pensamientos, aunque creamos que la historia está claramente perfilada, que es una gran idea y que cualquier productor lúcido entenderá que es la propuesta comercial de su vida, nada dará mas seguridad que dominar el intrincado pero inexcusable High Concept y su proyección sintomática: el Pitch.

El ambiguo deseo de establecer relaciones directas con posibles facilitadores o hacedores de proyectos se convierte en una perspectiva subjetiva cuando lo enfrentamos a un criterio globalizador tendiente a concentrar en eventos reglamentados como *Pitch Festivals and Pitching Professional Session*, la posibilidad multilateral de establecer y focalizar las apetencias temáticas de grandes estudios y productoras independientes en un mismo ámbito y con el mismo grado de afectación y recursos entre las partes. Pero, en el intrincado ámbito de la comercialización, bien es sabido que en los intereses aleatorios de los grandes estudios no configura íntegramente el recurso de los Pitch Festivals como elemento prioritario dentro de sus filas mas emblemáticas de Departamentos Ejecutivos y Financieros. En síntesis: las grandes productoras no se caracterizan por leer cientos de páginas sin antes asegurarse que valga la pena hacerlo, mientras, el creador exponencial debe catalizar ciertas referencias del mercado para acceder a las ambiguas y mitológicas cánones de posicionamiento personal, (garantizando en el transcurso *fecundidad creativa*) para, de esta manera, ser habilitado en el círculo privilegiado de proyectos de orden prioritario.

Es de reformular entonces, los recursos conectivos entre la soledad del autor y la posibilidad de su llegada como ofertante, frente a las firmas expuestas como reglas imperturbables del puente informativo y aún no desarrollado en mercados tan dispersos, (en todo sentido etimológico) como los latinos.

La producción de cualquier país depende más de su proyección internacional que de su éxito interno, mientras no se entienda esto, los stands de los ejecutivos tendrán motivo para juntar polvo.

La asignatura instalada para llegar a las grandes ligas de desarrollo de un proyecto destinado a la pantalla grande o televisiva fluctúa entre algunos de estos ítems básicos.

a. El correcto formato de presentación de los proyectos como estrado unificante, tan significativo en mercados posicionados, pero de una abstracción sorprendente en nuestro medio.

b. El procedimiento de presentación personal gover-

nado por patrones físicos, intelectuales y estratégicos. c. *La Sociedad Interna* entre autor y obra, es decir: no cabe duda que la exposición debe ser una asociación entre el conocimiento integral de la obra mas la revelación pasional de su autor como signo corporizado de su propia creación.

d. Conocimiento integral del ámbito en que será expuesto. El lugar debe ser el correcto para el género y estilo ofertado, lo cual nos lleva hacia una investigación y relevamiento sistemático de las tendencias de los Estudios o Productores.

El conocimiento estratégico de estos marcos es de carácter fundamental si es que se quiere llegar a un sistema de producción *Major* o simplemente, si la meta es más modesta y sólo se desea aggiornar conceptos y unificar presentaciones en el ámbito local, tan diverso y críptico, donde clasificar las ideas que llegan al receptor es una tarea acaso Kafkiana. Es necesario entender que el objetivo standarizante de presentación de proyectos no limita la creatividad ni la produce, la consolida en forma, pero obviamente no en contenido. Sólo se pretende unificar los proyectos en un marco profesional para individualizar la riqueza de aquellos que tienen la posibilidad de peregrinar hacia una etapa de desarrollo escalonado. En ese sentido, vale decir que el elemento que debemos atender es una especie de señuelo corporativo con proyección y autodeterminación sistemática sobre modelos, cada vez más rigurosos, como conductores del hecho creativo hacia una “viabilidad” pragmática dentro de un espacio calificado y calificante.

El motivo recurrente de nuestro proceder es peligrosamente anarquizante, porque tenemos inconvenientes genealógicos, el concepto es tan diversificante que la tendencia se debate en una zona áspera de preocupante atención. Tenemos fallas en el concepto, debemos trabajar en el High Concept para poder llegar al Pitch.

Al análisis llegamos desde algunos lugares esquemáticos de vieja data que nos harán reflexionar en las zonas más significativas, para luego desarrollar conceptos que se perfilan como una tendencia axiomática, por lo menos en esta primera parte de la década.

El concepto del High Concept y el Pitch no sólo es intrínseco a la necesidad de las grandes productoras de sintetizar el mecanismo selectivo sino de un pulso propio de la época: el volumen de presentaciones se multiplican y el sistema de selección se narcotiza en los confines sombríos de un *Script Editor*, cada vez más saturado y precipitado en satisfacer posiciones favorables para el Estudio o cubriendo su continuidad con rechazos impertinentes.

Volviendo a la esencia conceptual, siempre recurrí a una analogía culinaria para comenzar a establecer, paradójicamente, un vínculo racional sobre este tema: “High Concept es el arte de concentrar un toro en un cubito de caldo, el Pitch es hacer de ese consomé una delicia”. En general siempre tenemos algo más que el High Concept como inicio, es de suponer que hemos desarrollado algo más de la historia o posiblemente tengamos un tratamiento de

ella, eso es nuestro toro, en nuestro cubito de caldo debemos fortalecer las posiciones más punzantes de nuestro drama y someternos a un tratamiento especial de la premisa ¿Está todo lo que quise decir aquí? ¿Puedo explicarlo en una línea? o ¡Ahora que lo pienso, nada de lo que me motivó a escribir esta historia está aquí! Entonces tenemos un gran problema: el toro no entró en el cubito de caldo y mucho menos obtendremos un consomé apetitoso.

Lo que verdaderamente se quiere no es tan simple de conseguir. La creatividad no se pesa en libras, ni se mide en metros, ni se distingue por su velocidad. La creatividad es causa y efecto. Es el resultado de cómo se dice algo y la manera cómo se recibe.

Me detengo por un momento en el "High Concept". A menudo, aún después de terminada la película me encuentro con autores incapacitados para explicar la premisa central en dos líneas, no encuentran el High Concept porque evidentemente nunca partieron de él, y fueron afortunados esta vez porque cumplieron la finalidad, terminaron la película y aunque después de producirla el High Concept no sea vital para esa etapa superada, sí puede ser para su distribución y exhibición o para una futura coproducción.

El estudiante de Cine y Televisión se empecina en creer que es un tema circunstancial, es su defensa ante un trabajo doloroso, si no sabe establecer su *High Concept* sabe poco de su historia y sabe menos de su personaje.

Todos, en mayor o menor medida, eludimos esa zona, y es por el escozor que produce estar en tinieblas desde el comienzo mismo del pulso creativo. Es que es el primer síntoma que manifiesta una avanzada probabilidad de perder la identidad de la historia, que ha convivido con nosotros durante un tiempo más que prudencial. Se trata de encontrar la llave a esos problemas y no eludirlos sistemáticamente, se trata de ser paciente, describir, ser intuitivo y colaborar con la inspiración. La precariedad conceptual no es buena compañera hacia el camino estrecho que propone el Pitch. Este sistema de signos concéntricos debe proyectar la visualización dialéctica y el transitar de los personajes en un tiempo y espacio limitado, así como proporcionar la ilusión de un fragmento espontáneo y casual de su vida, mientras que su comportamiento, constituye los únicos parámetros de su pensamiento y de su paisaje interno.

En tanto, el sentido de High Concept puede ser capitalizado en este enunciado: *es la idea más el elemento que la hace diferente*. La historia merece ser identificada mediante este recurso.

Me permito hacer referencia sobre un pequeño ejercicio: a menudo pregunto cuál es el *High Concept* de "The Truman Show", entre variadas respuestas he seleccionado estas dos como ejemplo:

Respuesta 1: Un reality show sobre un hombre.

Respuesta 2: Un niño crece durante un reality show. La primera puede inscribirse dentro de cualquier reality y establece el concepto dentro de producciones con objetivos comerciales diversos y equívocos, es genérico y no destaca, le falta el elemento que la hace diferente y un desarrollo con sentido de suceso y trascendencia temática.

La segunda es más interesante, es más específica, nos establece la pregunta del tiempo ¿Vemos al niño crecer? Igualmente adolesce de desarrollo y de objetivo-deseo correspondido con una eventual comunidad de espectadores.

Podríamos establecer el High Concept así:

"Un hombre descubre que toda su vida ha sido un reality show de gran sintonía".

¿Qué lo hace diferente?

a. Es más específica en su temporalidad, estamos hablando de una etapa concreta de un adulto y de una retrospección inevitable.

b. Ubicamos al reality show como parte de la vida del personaje, no como un ente en sí mismo.

c. Proyectamos el conflicto del hombre y nos hacemos una pregunta ¿Cómo reaccionaríamos nosotros ante tal revelación? Planteamos una incógnita ¿Cómo llega a descubrirlo?

d. Hay una manifiesta violación a la intimidad, no es cualquier reality, es uno de gran sintonía y habla de su propia vida.

Lo vital en una frase. La idea más lo que la hace diferente. Es la llave para ser escuchado. Si el ejecutivo, productor o agente cambia de posición en su silla, allí se ha establecido una coyuntura, no la desperdiciemos. Es el momento de esperar una pregunta. Terminantemente prohibido abrumar con datos. La verborrea es una mala consejera en estos momentos, *menos, aquí es más*. Las preguntas llegaran por decantación, la historia plantea interrogantes desde su estructura minimalista y eso es lo más adecuado en esta instancia

¿Hay humor y romance? Mucho más que eso, es emocionalmente devastadora.

¿Por qué? El director del reality tiene para con él una relación padre - hijo.

Allí aparece otra vez el elemento que hace diferente la historia, el dato no estaba implícito en el High Concept, pero se usa como impulso, un *Hook* en medio del meeting y en el período preciso.

En esta parcela debemos ser concientes de todos los condimentos de la historia, hay que conocer los Plot Point, (puntos de giro) como para responder si vienen más preguntas. Lo lógico en esta situación es que el ejecutivo rápidamente intente atrapar el concepto pidiendo un trabajo escalonado remunerado y el segundo paso sería una opción por el primer Draft de guión.

En nuestro país las cosas no están tan claras. En principio no hay representantes de guionistas y pocos de autores en general. Hace poco unos inversionistas devenidos en productores mostraron interés en una serie televisiva que les propuse, después de un trato desfavorable, y con el afán de ver la idea producida, accedí a dirigir el piloto. Todo fue un error. Las reglas se hacen en el camino y la autoría y las ideas se diluyen en una red confusa de intereses económicos desalojando descarnadamente lo creativo. Los inversionistas no siempre son productores que saben como opera el mercado y por lo tanto no están a la altura de reconocer los pasos básicos de una producción. Por supuesto, también hay aisladas y felices excepciones que conviven en exitosas y productivas sociedades

creativas.

Atrás en el tiempo, precisamente en 1997 una serie de casualidades me cruzan con los factores que determinarían un urgente replanteamiento, meditación y disgregación a la hora de desarrollar una idea, con algún potencial filmico. Sería largo contar como en unos meses me encuentro en Burbank, Los Ángeles, trabajando como Story Board Director en una pequeña productora de un amigo que confió en mi formación como director. Mi tarea consistía en estar al lado del Ilustrador y proporcionarle las directrices de ángulos, profundidad de campo y planos que debía tener el Draft del Storyboard, formateado a base de meetings previos con el director del film.

Pasaba muchas horas interpretando las ideas de los demás y pocas horas quedaban para desarrollar las mías. Quería convertirme en un verdadero *Storytelling* (así llaman en el país del norte a los naturales contadores de historias) y aunque había dirigido y vendido algunos guiones, aún me faltaba profundizar en herramientas conceptuales que articularía mi trabajo en un sistema complejo y muy lejos de mi comprensión.

Cuando me crucé con algunos profesionales ya establecidos en la mecánica Hollywoodense me sugirieron lo contrario: debía comprender el *High Concept*, debía acreditarme en sesiones de *Pitch*, mientras tanto focalicé lo técnico desde lo conceptual. En síntesis, debía comprender la diferencia entre quien simplemente tiene una idea y alguien que sabe expresarla. Tenía que saber por qué el segundo tiene mayores posibilidades de venderla. Podía saber de qué se trataba el High Concept, pero ¿qué era el Pitch? ¿Acaso algo relacionado al béisbol?

Robert Altman en su asombroso film *The Player* prueba la efectividad de los grandes estudios, fundamentándose, en la exposición de un calidoscopio de pasiones, tendientes a sobrevivir un día más, tanto como una buena idea lo permita, o una decisión acertada sustituya un cúmulo de fracasos, o un puesto improductivo sea evidenciado en el sitio y momento menos esperado.

Altman enuncia una hipótesis sustentada en la dudosa dispersión generada por una subasta creativa, mientras expone reiteradamente y con minuciosidad breves sesiones de *pitching* tan sustanciosas y paradigmáticas como perturbadoras y desafiantes. Allí se puede apreciar un desfile de autores, productores y directores ensayando la técnica de la condensación extrema de una historia, la técnica de lo sugestivo más el arte de convencer, "*Tengo un minuto, cuénteme su historia en 25 palabras*" decía el ejecutivo de una gran productora. Si en algo se parece esto al béisbol es que aquí lo que se "tira" es una historia que debe ser atrapada por un estudio.

Es que el Pitch es la llave para que una historia pase la etapa de formulaciones amistosas y complacientes y se instale en la oficina de una productora para ser evaluada desde sus pautas nativas, y salvo que sus nombres tengan tanta relevancia como Paul Schrader, David Mamet, Robert Towne o Bill Goodman este es el medio que se posiciona en el mercado actual como una de las herramientas de más llegada e impacto.

### ***Estado causal y nivelador entre el Pitch y el High Concept***

Cuando decidimos abordar una obra ficcional nos debatimos comúnmente entre el estado inalterado que impulsa la premisa ha ser desarrollada y la consecución hacia el estado alterado o situaciones modificantes, que nos transfieren a una delgada línea que generalmente, converge en la pérdida de identidad de la premisa original.

Es que aquello que verdaderamente se quiere expresar no es tan simple de conseguir. La creatividad no se pesa en libras, ni se mide en metros, ni se distingue por su velocidad. La creatividad es causa y efecto. Es el resultado de cómo se dice algo y la manera cómo se recibe, como mencionamos. Pero también se fundamenta en la calidad primaria de sus cepas creativas.

La estabilidad creativa se basa en la constante revisión del High Concept como recurso evaluativo que sostiene la premisa con un efecto causal y recupera situaciones que son afines al motivo unificante. De esta manera entendemos la funcionalidad del High Concept como el estandarte imaginario que delimita las funciones dramáticas a un sólo estado temático referencial y será, en definitiva, el patrón que regirá el momento crucial del Pitching.

En la etapa del desarrollo ficcional el High Concept atiza una estrategia de colaboración con el *clustering* que formatea el universo temático rodeando al High Concept de subtemas relacionantes. El *clustering* suma información de contenido temático para elaborar, inclusive, subtramas capaces de darle dinámica al tema o premisa original. Pero para llegar a Pitch ideal no sólo nos nutrimos con un claro y conciso High Concept y un ajustado clustering, es necesario prepararnos para la etapa del Outline.

### ***Outline como sintaxis del Pitch***

No hay posibilidad de delinear una obra dramática sin la esforzada tarea estructural de confeccionar una escalera dramática a base de un Outline sistemático, escueto y sintético, pero conciente del marco referencial y el pulso de la obra.

El Outline es el disparador y catalizador del High Concept y el que aportará dinámica a la premisa original mediante *Beats* representados por *eventos e incidentes* implicantes que ligarán los actos y asumirán el rol clarificante en esta etapa de desarrollo.

No es recomendable la presentación en un Pitch Session sin estos elementos constitutivos y relevantes. Aún sin tener un background de desarrollo, este proceso sumatorio y elíptico, da consistencia a la presentación y podrá cubrir las inquietudes que un interesado en la obra pueda tener.

La etapa de desarrollo sugiere una gran ventaja informativa, pero más preeminencia se tiene con el amplio conocimiento del marco donde se expone. En esos términos no sólo hay que conocer su obra sino *quién está* dispuesto a escucharla y qué está buscando específicamente el auditorio en términos comerciales.

El maestro Federico Fellini confirmaba sus dudas sobre la total libertad creativa del artista en el preciso



momento de crear su obra. La exposición de una historia está sujeta a pautas preestablecidas que limitan su potencial creativo y por consiguiente la búsqueda de la verdad artística.

Sin embargo David Lynch siente que “Es necesario sentirse libre de toda reflexión, las ideas surgen, se encadenan las unas a las otras y lo que las mantienen unidas, es la euforia que despiertan en ti o la repulsión que te inspiran, en ese caso las eliminas. Si en la película partes de la fijación de unos límites que no debes sobrepasar hay muchas posibilidades que eso limite tu historia. Encontrar el tono justo de un film es excitante, no se llega a eso más que cuidando los detalles...”

El ejercicio del Pitch perfila el carácter de la obra e intima la relación de ese tandem indisoluble *creador-creación*, para evitar ese distanciamiento tan común que tomará notoriedad de arrastre en el rodaje, para convertirse en un punto de no retorno que difícilmente – y contrariamente a lo que algunos piensan – pueda subsanar en otras etapas de producción. La “*personalización*” de esa relación es producto entonces de esa causalidad recursiva entre el Pitch y el High Concept.

### **Relación exponencial entre estructura progresiva y universo caracterológico**

El factor imprescindible es la notificación clara y concisa entre el posicionamiento sustancial de la caracterología de los personajes y su *planting* formal dentro de su sistema estructural dramático progresivo y modificante.

No a la dicotomía ancestral de “construyo a través de la historia” versus “construyo a través del personaje”. Sólo la permisiva interacción entre estas entelequias categoriza sus pulsaciones internas y flexibiliza su funcionamiento sintáctico.

Ambos dispositivos creativos funcionan asociados a referentes comunes que luego se convertirán en “cuerpos vitales” y motores potenciales del drama. Sobre la construcción espacio-temporal y su relación con dispositivos dramáticos de una historia sería falso decir que el artista busca el tema, el tema va madurando en él como un fruto y le impulsa hasta la configuración. No es dueño de la situación sino su vasallo, su servidor. La sensibilidad, para la necesidad de ciertos pasos lógicos y para las leyes que la rigen, sólo aparecen cuando existe la fe en un ideal, solo la fe apoya el sistema de las imágenes.

En cuanto a la posibilidad de supervivencia de una historia dentro del tiempo creativo debemos decir que el verdadero depredador es su ciclo evolutivo, un camino que debe transitar hacia el reconocimiento de su potencial, la resistencia y la duda de lo que verdaderamente representa, el marco en que debe desarrollarse y el proceso de evaluación a que debe someterse.

Es necesario rever el posicionamiento y estado de las fuentes de información y su diseminación formal dentro del esquema dramático que provee el Outline diseñado con antelación. De esta manera establecemos la situación de estado del espectador dentro de la pauta de revelación informativa que desarrollemos

en el Outline. El espectador puede ser receptor “debajo del sistema informático” o “sobre el sistema informático”. En el primer caso el criterio de dominio es: “*No sabe cómo y debe descubrir quién*” el segundo criterio de dominio corresponde a: “*Sabe cómo y quién, debe descubrir por qué*”. El consciente manejo de estos sistemas sintetizan, organizan y estimulan una vez más el High Concept y perfeccionan el extracto conductivo del Pitch.

Si tomamos como referencia el caso “debajo del sistema informático” debemos hacer hincapié en el punto catártico de tolerancia que convive con el espectador. Sabiendo que estamos reteniendo información es menester examinar los tiempos expositivos y no reiterativos del los *Hooks* (interrogantes a resolver), su límite de resolución y el pulso que sostiene la historia bajo la premisa de información retenida. El preciso equilibrio de la dominancia del espectador, en un esquema inferior, se debe en la revelación estimativa de la información como una equidad evidente entre los eventos e incidentes y su mediación directa sobre el drama planteado.

El equilibrio se devela en este pensamiento de Alfred Hitchcock: “En la forma corriente de suspenso es indispensable que el público esté perfectamente informado de los elementos en presencia, sino, no hay suspenso. El drama es la vida en donde se han abandonado los momentos aburridos. El primer trabajo es crear la emoción, el segundo es preservarla. No lo dude, si alguna vez se desliza sobre el terreno de la duda y de lo confuso, refúgiase en lo conocido, en lo verdadero y en lo que ya ha sido experimentado... Una escena es o no larga de acuerdo al grado de interés que provoca en el espectador”.

En este sentido, el inconsciente del espectador debe tener la capacidad y la posibilidad de reaccionar, así como reacciona libremente su parte consciente.

Sin embargo, no dejamos nunca de ser emocionados por una idea y no por la realidad que expresa la imagen en su estado más purista. Igual que la palabra vamos de lo abstracto a lo concreto, sin tener empero la libertad de concebir un imaginario que sea reabsorbido aquí en imágenes precisas. Aunque el planteamiento sea virtual, el proceso no es esencialmente cinematográfico en cuanto que va de la idea a la emoción en vez de seguir el proceso inverso.

Internándonos en el efecto Kulechov arraigado en la base del lenguaje filmico, no se convierte en filmico sino a partir del momento en que la relación observador-observado (y más generalmente objeto-sujeto) se efectúa sobre una relación esencialmente emocional. Por decantación es la emoción quien dispara la idea y no la idea como ente productivo de la emoción.

Si bien las imágenes no son ideas nuevas, no por ello deben ilustrar conceptos. Deben sugerir ideas disponibles, pero ya no estructuradas en el espíritu del espectador: por inhabitual que sea la idea que las imágenes ofrezcan a mi captación, la experiencia personal pronto la reconocerá y la hallará en su código personal.

El autor sabe que no es él quien elige o impone su propio estilo, sino el argumento que trata y el senti-

miento con que se lo propone, que pretenden ser expresados de una determinada manera. Cada suceso en una página es un suceso simbólico, su verdad y realidad dependen de lo que representan, lo que importa es que la invención, la metáfora resulte la más sorprendente y más lúcida incorporación posible de la realidad que pretende convocar.

Podemos considerar que el cine de ficción, más allá de posibles variaciones y combinaciones serviles al lenguaje que lo rige, está constituido por cadencias y parcelas invariables, al respecto Vladimir Propp define las funciones sintácticas de la siguiente manera: "Los elementos constantes, permanentes del cuento o ficción, son las funciones de los personajes, sean cual fueren esos personajes y sea cual fuere la manera en que esas funciones se cumplen"

Las situaciones de los personajes o las modalidades de acción varían: las funciones quedan, son idénticas. Estas funciones se combinan entre ellas dentro de las secuencias constituyendo mini-programas organizativos hacia un arrastre cadencioso entre unas y otras hasta la clausura (clímax, crisis, resolución) que recupera el estado inicial del objetivo-deseo. Desde este punto de vista, toda historia es homeostática: se limita a referir la reducción de un desorden para volverlo a su lugar. Puede ser analizada en términos de disyunción y de conjunción, de separación y de unión. A fin de cuentas, una historia está hecha de disyunciones "abusivas" que dan lugar, por transformaciones, a conjunciones "normales". Este esquema estructural, que podría servir para analizar o al menos esquematizar cualquier tipo de intriga, puede incluso funcionar sólo, de manera depurada, sin el ropaje de la ficción tradicional.

Es preciso determinar el espectro universal de la obra para una proyección direccional de la misma con llegada mediatizante global. La única oportunidad fagocitante del producto radica en la convicción universal del material primario y en que su empatía proyectiva-temática absorberá apetencias sociales dentro de un escenario desconocido

El trabajo sobre la *Línea de Deseo* es un dispositivo esencial. Un ecuménico predominio de la Línea del Deseo será una de las evaluaciones más frecuentes en las Sesiones, hay que tener en cuenta que los potenciales compradores entablan su disposición bajo una expectante distribución del producto en células multidireccionales con recepción mayoritaria y vocación de promesa inmediata.

El síntoma del conflicto debe recaer sobre la disposición del carácter central para *Deseo* un elemento devenido en vital, con la misma intensidad que la plataforma de concurrencia a la que está destinado, su target debe corresponder con una Línea de Deseo muy fuerte, fundamentándose en fluctuaciones determinantes que el target mismo ha propuesto.

Esta Línea de Deseo es la que debe servir como la espina dorsal de la historia, y está casi siempre estimulada por derivaciones auténticas y de gran envergadura, puesto que en una plataforma de lanzamiento hacia el objetivo/deseo nuestro personaje central generalmente ha perdido de vista el valor que le ha asignado a su meta principal y debe o

ambiciona recuperarlo mientras propone un nuevo sistema de valores que asume el protagonismo conducente hacia la crisis.

El deseo es una de las maneras que el público se identifica con el personaje central. A través del héroe, el público *invierte su tiempo* en el objetivo de la historia y se involucra en la línea de deseo con la misma intensidad.

En esta etapa de desarrollo se constituye los Puntos de Revelación, aquellos que darán la información menos esperada y que seguirán presionando la meta del personaje hasta fraccionar su tiempo y espacio a límites cercanos a la consternación masiva.

El punto es no crear desde una posición artificial sin compromiso con lo real, el punto es usar el planteamiento atractivo desde recursos genuinos asentados en lo real con potencial ficcional, de esta manera nos acercaremos a lo genuino con la verdad apetecida por una gran comunidad de emociones.

Debemos recordar que una narración es el medio por excelencia para hacer que mundos fantásticos se conviertan en particularizadas situaciones reales. También, para competir con un medio polifuncional como la televisión, la narración cinematográfica debe estimular la decisión del público meta, para seleccionar su Línea de Deseo particular y abandonar su hogar para convertir al elemento emisor como su especial manera de ver el mundo alejado de su hogar.

### ***Traslación oral de un espacio-tiempo ficcionado***

Volvemos entonces a focalizar los objetivos esenciales del Pitch y su prueba vital de comunicar en un tiempo límite, un espacio-tiempo ficción de mayor envergadura proyectando (y provocando) los mecanismos imaginativos de un receptor oral sumido en una escénica diversa y restrictiva. Si tenemos en cuenta que el espacio-tiempo vital de un Pitch es de siete minutos máximo, la condensación del espacio-tiempo ficción de ciento veinte páginas de un guión desarrollado, entra en una etapa de selección estricta cara a cualquier autor.

Lo expuesto anteriormente sobre el posicionamiento y desarrollo de fuentes de información solo tiene asidero si encuentra terreno fértil en el espacio tiempo ficción que debemos exponer. El manejo de estos dispositivos creativos debe funcionar orgánicamente más que estimular su pretensión desde su estamento de recurso de fórmula tendiente a provocar reiteradamente colapsos creativos.

La narración con sustancia sólo se nota cuando se logra los resultados que uno pretende con extrema facilidad, pero recorriendo los caminos más arduos y difíciles, un ejemplo: observemos a un principiante que juega tenis, tiene los aires de quien esta escalando una montaña, observe a un campeón, parece que todo lo desliza suavemente y sin esfuerzo.

Lo que verdaderamente pretendemos es crear el espacio ilusorio desde una naturalidad manifiesta despojada de artificios, así si hay método, que no se advierta. Ensayo un axioma que pretende esclarecer lo antedicho: "lleguemos desde un paradigma, evitemos que se note bajo el manto valiente de lo veraz, lo sincero y pasional".

No hay posibilidad alguna de que la historia se instale sin el gobierno conciente de los Plots Points, los Hook, Plots Secundarios y Complementarios que junto a las Unidades Temáticas, deben encontrar el correcto disparador dramático, que nos proyecte una historia con el atractivo diferente que necesitamos para convencer y convencernos de ella.

### ***Sobre el orden constitutivo de la narración cinematográfica***

Eagle enunciaba: el nivel de una obra de arte es tanto más alta cuando más profundamente disimulada está la idea que la obra expresa.

La relación entre la complejidad de una obra y el Pitch es que este significa un elemento probatorio de la esencia más insondable del tema, al mismo tiempo que formula su atributo ecuménico y su razón productiva. Si una historia no puede ser contada desde su perfil racional difícilmente será “atendida” para encarar su desarrollo y no tendrá oportunidad de ser “adoptada” para su producción.

Las historias no acabadas desde la concepción del High Concept son corrientes en nuestra cinematografía. Un síntoma que se reproduce constantemente desde las pulsaciones no correspondidas a la historia propuesta. A cada historia le corresponde un pulso (dinámica temporal y psicológica), un perfil inductivo (medios dogmáticos que sirven a la historia como disparador y catalizador) y, un objetivo motivante (el objetivo que provoca el movimiento central y su método persuasivo para llegar a él), cuando no se encuentra el pulso de la narración, ésta se mueve en zonas erróneas, entre la duda y la exposición incongruente de situaciones, sin recurso informativo ni potencial dramático. Cuando el perfil inductivo no está lo suficientemente justificado, la apatía se une a la exposición incongruente y la historia no llega a destino, por reacción, el objetivo motivante abandona definitivamente el interés primario de la obra dejando la premisa dramática original en un rincón oscuro e intrascendente.

Habitualmente hay films encomendados a géneros enmarcados en clisés inevitables, ellos conducen a pulsos acaso preestablecidos por la convención y elaboran su rigurosidad desde propuestas regenerativas de perfil inductivo, que hace activa la sustancia del perfil motivante, creando la ilusión de una propuesta nueva.

Miklos Jancso dice al respecto: “los mecanismos simbólicos de una fábula ayudan a ser más exhaustivos, más profundos. La fábula no es realista, sino abstracta y por lo tanto universal”.

### ***Universo caracterológico***

Hay que darle la oportunidad de existir a los personajes y hacer lo posible que el escritor no lo abandone. Lo que buscamos yendo al cine no es una sorpresa, sino una interpretación nueva de una historia que ya conocemos.

Lo que hace tridimensional a los personajes es el resultado de la colaboración entre el creador y la presencia espectral de su propia proyección mental,

de lo que debería ser verdaderamente su personaje en el nuevo territorio ficcional. La construcción de un personaje no se acaba en la elaboración de una biografía, está mucho más cerca de un “pequeño milagro” de connivencia que acerca el universo creativo con lo lejano de una verdadera existencia en construcción, subordinada a pulsos axiomáticos que la rigen. El resultado es el *sujeto corporizado*, dicha corporización se basa en la disponibilidad abierta del creador para transitar los rincones y horizontes infinitos que su sensibilidad le permite, hasta descubrir el espíritu primitivo de su personaje, la recompensa es la potestad de recolectar su comportamiento deductivo desde una zona de contacto íntima e incommensurable.

La idea de lo infinito es inexpresable, pero el arte proporciona esa posibilidad de acercamiento, hace que lo íntimo sea perceptible, a lo absoluto sólo se accede por la fe y la actividad creadora.

*Esta teoría de corporización* de personajes se basa en el estado del autor y su conexión natural con el personaje, el deber traslativo de “vivir” su origen y visualizar su destino como una ruta de revelaciones conectada directamente al sentido del suceso inevitable, es producto del juego entre su *Universo Declarado* y su *Universo no Resuelto*.

El Universo Declarado asumirá el rol de presente, nos relacionará al personaje con su entorno, lo ubicará en espacio tiempo, perfilará su concepción de la vida y nos dará el indicio de un posible conflicto. El Universo no Resuelto será el condimento necesario para vitalizar el objetivo-deseo a futuro y planteará el tiempo psicológico del personaje.

### ***Hacia los patrones específicos del Pitch***

El dominio perceptivo de los *Eventos e Incidentes* y su planteo catalizador de la historia más sus causas y efectos, proveen la progresión necesaria para el *Set-up* básico dentro de una micro-exposición relacionante entre la comunidad de emociones. No hay duda que los Hooks serán los fusibles de interrogantes que deben ser suscriptos con hechos imprevisibles como contundentes. Los interrogantes formularán una escalera dramática que será exitosa en tanto y en cuanto sean satisfechos con imprevistos de mayor potencial emocional y creativo, ya que se debe llegar a la cresta del conflicto con un gran número de respuestas satisfechas y formativas de un elemento purificante de corte connatural y emocional. El High Concept será reforzado en forma estratégica por el síntoma expuesto del Plot Principal concatenando los Plots Secundarios, sólo cuando la referencia explore de forma cognoscente el perfil del opositor/antagonista.

Se debe evitar en este ciclo cualquier crónica que estime líneas complementarias de sucesos secundarios, puesto que nos llevarán hacia lo superficial, desviando el horizonte de las fuentes de información deductivas cuya meta es focalizar exclusivamente el impacto, a través de caracteres y conducta como dispositivo concéntrico del potencial dramático.

Por último, el pulso temporal debe funcionar como

exponente del universo temático desarrollado y marcará la diferencia constitutiva de la narración. De esta manera estamos encausando la premisa original y su contenido, dentro de un marco unificante y relevante que establece una diferencia dentro de un cuadro expositivo y polifuncional como son las sesiones de Pitch.

### **Microestructura de las Sesiones de Pitch**

Tengamos en claro que el recurso del Pitch es una conveniencia recíproca entre los estudios, los autores y productores independientes para no invadir territorios y perder menos tiempo. Las grandes cadenas de televisión como los estudios cinematográficos, entendieron que centralizando esta especie de recolección de ideas en algunos *Hots Points* evitarían el bombardeo de papeles anónimos en sus escritorios. En parte lo lograron, pero no podrán evitar el trabajo de agentes (Representantes) que deben mantener su posición (y la razón de su existencia) llevándoles los proyectos de guionistas y productores ya consagrados, o por lo menos, de aquellos que llevan gran parte de su vida siendo representados y que difícilmente vayan a un Festival de Pitch para exponerse a un sitio diversificado entre primerizos y eventuales.

Así que a través de estas Sesiones, cada vez más populares y extensivas a algunos países y festivales europeos, aquellos silenciosos e independientes guionistas y productores tienen su climax más encumbrado a la espera de una resolución satisfactoria.

La forma más simple de definir el acto del Pitching es: el arte de comunicar (sea verbalmente o literalmente) la esencia de su historia o proyecto a un agente, ejecutivo del estudio o productor, como un medio de incitar a los compradores potenciales para leer sus escrituras completas. Hay reglas que establecen estas sesiones y van de la limitante de 3 a 5 minutos de exposición, y el síntoma más común es que el participante domine estadios básicos como su comportamiento físico, su estructurada exposición, su conocimiento previo de los productores que intervienen y la convicción personal de que su historia merece ser producida. En estas sesiones no se permite desarrollar la historia completa, se trata de conceptualizar todo dejando elementos intrigantes para que los asistentes se interesen en saber el resto y le pidan un tratamiento de su historia o en el mejor de los casos el primer Draft del guión.

Las sesiones comienzan registrándose personalmente en un *Pitch Room* y donde se hace conocer ciertos reglamentos inviolables y se explica el funcionamiento estructural de la sesión y todos los NO, que incluyen: no pasarse del tiempo establecido y no pedir concesiones de tiempos extras, esta sola insinuación será asumida como una mala exposición. No dejar información impresa si no se solicita (generalmente no se solicita en el lugar, si quieren contactarlo se lo harán saber) y un NO muy particular: no utilizar recursos exagerando ganchos expositivos como, por ejemplo; interpretar a su personaje central mientras está desarrollando el Pitch.

Conciente que el momento es único, no es fácil pre-

pararse para la primera vez. Lo que buscan de uno es que la historia fluya, progrese e interese como para pedir una audición personal en un estudio o el escalonado y puntual pedido de trabajos tendentes a cotejar el potencial de la historia mas de cerca. En todo caso, nuestro trabajo comienza a ser remunerado a partir del primer pedido de un productor o ejecutivo de estudio.

Los productores y agentes suelen oír 4.500 Pitches en una sesión. Si una idea en particular es atrayente para ellos, no sólo solicitarán un *meeting* o un *encargo* sino que querrán saber si “hay algo mas” detrás de este descubrimiento y ese “algo mas” significa otros proyectos escritos que garanticen que no sólo tenemos este Pitch. En estas reuniones no sólo se puede encontrar un potencial comprador de los derechos, también podemos toparnos con un agente que quiera representarnos, mas allá que esto no signifique una remuneración inmediata, en Estados Unidos tener un buen agente significa sumar prestigio y posibilidades de que su material tenga circulación más allá de estos encuentros. Si la sesión ha sido bien expuesta querrán saber si realmente somos prolíficos o tuvimos el “*touch*” de diosa fortuna en un solo Pitch.

Es mejor que antes de ir a una sesión de Pitch no sólo nos preparemos para esta historia específica sino que pongamos en orden otros proyectos postergados, porque pueden ser la prueba de que no somos improvisados y que dominamos géneros diversos.

En la construcción de una obra hay procesos traumáticos difíciles de sobrellevar, son procesos de recomposición permanente hacia el arraigo definitivo del caos. Es difícil explicar como el uso del Pitch proporciona valor a la creación y fomenta la inspiración en situaciones catárticas.

En todas y cada una de las circunstancias hay un punto de partida, un origen de la voluntad o un deseo de realizar un film, de servirlo o servirse de él. Importa saber entonces qué se quiere y orientar la acción en el sentido más adecuado, con las formas y técnicas al alcance real de las posibilidades concretas de filmar y exhibir lo filmado.

Lo expresa Federico Fellini: “la fantasía nos sumerge con sugerencias, en todo momento y en todas las direcciones. Lo necesario para dar forma precisa a esa fantasía, es encontrar el pretexto; crearse lazos con la realidad material, sin lo cual jamás daría forma concreta a mis ideas...”

---

### **Bibliografía**

- Katz, S. D. (1991). *Shot by Shot: Visualizing from concept to screen*, Studio City, CA, Michael Wise Production.
- Truby, J.(2003). *Secrets of Blockbuster Movies - Deep Structure*, Burbank, CA, Writerstore.
- Phillips, M. A.(2002) *Dramatica: A New Theory Of Story* By Melanie Anne Phillips and Chris Huntley, Chapter 11, Problem Solving and Justification, Deep Theory, Storymind.
- Tarkovski, A. (1991) *Esculpir en el Tiempo*. Madrid: Ediciones Rialp.
- Caveing, M. *La dialectique du concept au cinema*, Revue de filmologie, 2.
- Payan, M.J, (s/f) *David Lynch*, .Madrid: Ediciones JC.

# Creatividad en la educación universitaria. Hacia la concepción de nuevos posibles

Graciela Susana Pascualetto\*

## **Resumen / Creatividad en la educación universitaria**

La creatividad, condición muy valorizada en el siglo XX, a raíz de las profundas transformaciones sociales que demandan respuestas nuevas ante los problemas emergentes e imaginación al servicio de la habitabilidad del mundo, constituye un desafío para la formación profesional. La autora efectúa un recorrido por estos tópicos para centrarse luego en el proceso de transmisión y creación en la educación universitaria, analizando los niveles de la concepción desde el punto de vista pedagógico y las condiciones intersubjetivas y ambientales que favorecen la dinámica del pensamiento organizador-creador para procurar experiencias de enseñanza y aprendizaje en las que puedan germinar modos de hacer y de pensar capaces de construir nuevos posibles.

## **Palabras clave**

aprendizaje - creación - diseño didáctico - enseñanza - ética - informacionalismo - investigación - meta-cognición - meta-investigación - pensamiento complejo - teorías de la creatividad.

## **Summary / Creativity in the university education**

"Creativity", extremely valorized condition in the XX century due to the deep social transformation which demand new answers to all the emerging problems and imagination employed to the worlds ability, demands a challenge for professional formation. The author peruses over these topics to center, in the process of creation and transmission of the university education, analyzing the different conceptions levels from a pedagogic point of view and the inter-subjective and environmental conditions which assist the organizing-creating thinking dynamic to endeavor teaching and learning experiences which are capable of giving new ways of thinking.

## **Key words**

creation - creativity levels - complex thinking - didactic design - diverging production - ethic - infomationalism - investigation - learning - meta-cognition - meta-investigation - teaching - transformation capacity.

## **Resumo / Criatividade na educação universitária**

A criatividade, condição muito valorizada no século XX, por causa das profundas transformações sociais que demandam novas respostas diante dos problemas emergentes, e a imaginação ao serviço da habilidade do mundo, constitui um desafio para a formação profissional. A autora, desenvolve estes tópicos, para finalmente, centrar-se no processo de transmissão e criação na educação universitária, analisando os níveis da concepção, desde o ponto de vista pedagógico, e as condições intersubjetivas e ambientais que favorecem a dinâmica do pensamento organizador-criador para procurar experiências de ensinamento e aprendizagem, nas quais possam germinar modos de fazer e de pensar, capazes de construir novos possíveis.

## **Palavras chave**

aprendizagem - criação - criatividade criação - desenho didáctico - ensino - ética - informacionalismo - investigação - meta-cognição - meta-investigação - pensamento complexo - teorías da criatividade.

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, N° 16 (2004). pp 67-76. ISSN 1668-0227

\* Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo.  
infocedy@palermo.edu

Graciela Susana Pascualetto: Licenciada en Ciencias de la Educación (U.J.F.K). Especialización en Gestión Educativa (FLACSO). Profesora de la Facultad de Diseño y Comunicación de la UP.

Ir más allá de lo dado; generar algo nuevo, diferente. Allí radica la idea de creatividad, concepto que se desliza en los anales de la educación desde el último siglo, aunque -demás está decir- antes también se produjeron experiencias innovadoras y estimulantes del pensamiento y de la imaginación creadora.

La facultad de producir una obra original, otrora reservada a pocos elegidos que poseían un don divino o se destacaban porque sus genes eran portadores de "genialidad", fue siendo desplazada por la idea de creatividad como atributo potencial de todo ser humano dada su capacidad para producir una novedad al percibir, pensar y combinar de otra forma las múltiples variables que actúan en una situación y concebir conceptos, relaciones, diseños o sistemas que modifican o trascienden a los antiguos.

Señala Castoriadis: "...creación quiere decir posición de nuevas determinaciones - surgimiento de nuevas formas, eidé, y por ende ipso facto de nuevas leyes: las pertenecientes a esos modos de ser. En un nivel más general, la idea de creación sólo implica indeterminación en este sentido: la totalidad de lo que no está nunca tan total y exhaustivamente 'determinado' como para excluir (hacer imposible) el surgimiento de nuevas determinaciones" (Castoriadis, 1998: 32).

A mediados del siglo XX, cuando las guerras mundiales, la manipulación de la naturaleza, la opresión de los sistemas políticos e institucionales mostraron con crudeza el desgaste y las fisuras de los sólidos mantos de la Modernidad, empezaron a producirse quiebres y nuevos giros en el pensamiento filosófico y científico hegemónico. Por esa misma época y ante las nuevas determinaciones, la innovación comenzó a ser cada vez más valorizada.

En el presente artículo nos proponemos explorar el concepto de creatividad y algunas de las formulaciones de la psicología y de la pedagogía para centrarnos luego en ciertos cambios de paradigmas y en la manera en que las nuevas condiciones del mundo convergen con los requerimientos de flexibilidad, capacidad de adaptación, versatilidad y espíritu innovador. Estas demandas - que se ponen de manifiesto en distintas esferas de la actividad humana- en el terreno educativo conmueven las formas tradicionales de transmisión y de producción de conocimiento.

En este sentido, postulamos la necesidad de redefinir el concepto de "excelencia" y de procurar, a través de las acciones de enseñanza, investigación y producción, otras formas de preguntar, hipotetizar y formular respuestas a los problemas del presente ya que el saber acumulado y las experiencias precedentes si bien proveen importantes anclajes, no bastan: es imposible desembarcar en las mismas costas, porque las costas mismas han cambiado.

Creemos que el encuadre pedagógico-didáctico en la institución universitaria tiene que proporcionar oportunidades variadas para la lectura e interpretación de la realidad, para las exploraciones novedosas, la reflexión crítica y las producciones originales promoviendo la ideación de escenarios y estrategias que permitan generar nuevas visiones del conocimiento, de su construcción y de su aplicación.

Este texto, lejos de abarcar todo lo dicho acerca de la

creatividad desde distintas disciplinas y enfoques teóricos, sólo intenta un recorte y un recorrido sobre el que seguramente todavía hay mucho para pensar y construir... En la invitación a compartirlo, me gustaría abrir diálogos y plantear reflexiones a través de una breve pieza literaria que muestra cómo una lectura inusual, novedosa, de un viejo refrán conservador y gastado podría dar nacimiento a una concepción diferente del mundo y de los modos de habitarlo:

"Más vale pájaro en mano porque así queda la mano contenida, controlada por esa forma tibia que la forma a su vez, que la mantiene ocupada, unida a su correspondiente brazo, que le impide agitar los dedos como alas para reunirse con las demás, con sus compañeras manos en el aire, esas otras noventa y nueve que sólo la esperan a ella para llegar a cien volando".<sup>1</sup>

### ***Creatividad: Aproximaciones iniciales***

Crear proviene del latín "creare" que significa hacer algo nuevo, generar algo que antes no existía. En esta potencialidad radica la creatividad, "fenómeno polisémico, multidimensional y de significación plural" (Garaigordobil Landazabal, 1995: 153) cuyas conceptualizaciones son diversas como también los puntos de vista para estudiarla.

En una primera aproximación podemos definirla como la capacidad de descubrir relaciones entre objetos o acontecimientos antes no asociados o de producir la reconfiguración de situaciones, sistemas o modelos mediante nuevas combinaciones de imágenes, ideas o experiencias.

Esta capacidad se encuentra en la base del proceso de creación independientemente de la esfera en la cual se desarrolla. Es decir: se puede ser creativo en la resolución de problemas cotidianos, como en los ámbitos profesionales, artísticos, científicos, económicos o políticos pues esta facultad, necesaria para la subsistencia del sujeto y del mundo, puede activarse en cualquier situación de vida.

Las teorías de la creatividad tuvieron un fuerte impulso en las primeras décadas del siglo XX paralelamente al desarrollo de disciplinas como la Psicología, el Psicoanálisis y la Pedagogía. Por esas mismas épocas, en las naciones involucradas en las guerras mundiales y luego en la Guerra Fría, la creatividad pasó a ser muy cotizada por la necesidad de producir instrumentos y estrategias que les permitieran a los distintos países mantener o mejorar su posicionamiento político, económico, científico y tecnológico en el contexto mundial.

El mito que explica la creatividad por obra de un don divino o como manifestación de una dotación genética especial comenzó a deshacerse y a difundirse otro supuesto: la creatividad constituye una cualidad que todos los humanos poseen en algún grado y que se puede promover a través de la educación. Guilford, uno de los más importantes precursores de la investigación en esta materia, identificó algunas de las condiciones del pensamiento creativo y las agrupó en dos categorías:

- Las de *producción divergente*, que involucran la fluidez de ideas, la flexibilidad de pensamiento y -a diferencia del pensamiento convergente que conduce

a soluciones únicas- la capacidad de elaborar distintas alternativas de respuestas para resolver un problema.

- Las de *transformación*, relacionadas con la producción de formas y pautas nuevas a partir de la reorganización o reinterpretación de lo ya conocido. (Guilford, 1971:16).

Dichas características, si bien están relacionados con la inteligencia, no se confunden con ella, ya que la buena memoria y el razonamiento lógico, por ejemplo, contribuyen al buen desempeño en la resolución de problemas –como los que frecuentemente aparecen en los tests de inteligencia, pero no necesariamente se corresponden con las cualidades que distinguen al pensamiento creativo, cuyos principales factores en la formulación de Guilford y sus seguidores son los siguientes:

*Fluidez de ideas*: ágil asociación y generación de pensamientos ocurrientes que permiten un acercamiento a la situación-problema con riqueza de alternativas.

*Flexibilidad de pensamiento*: pasaje de un campo, planteamiento o línea de pensamiento a otro con más frecuencia que el pensamiento rígido, poco dispuesto a producir nuevos movimientos.

*Originalidad*: producción de ideas singulares, poco frecuentes, que aportan perspectivas sorprendentes por su grado de novedad y de diferenciación con las anteriores.

*Capacidad de nuevas definiciones*: reflexión y resignificación de ideas y experiencias mediante otros enfoques que conducen a la creación de nuevos conceptos o a la redefinición de las categorías de pensamiento ya existentes.

*Sensibilidad ante los problemas*: percepción de situaciones que suelen pasar inadvertidas, atención a necesidades, deficiencias, detalles o elementos inusitados desde los cuales es posible imaginar una solución novedosa.

Desde un enfoque humanista, May considera que el acto creador se produce en el encuentro del sujeto con el mundo; es decir, con “*el modelo de relaciones significativas en el que una persona existe y en cuyo diseño participa*” (May, 1977: 73), destacando que las realizaciones artísticas o científicas que se pueden calificar de esta manera requieren esfuerzo, compromiso y coraje. Otros autores ponen de relieve características de personalidad como autoconfianza, amplitud de intereses, apertura ante lo nuevo, curiosidad y entusiasmo, audacia y disposición a enfrentar situaciones de riesgo, imaginación, capacidad crítica y juicio autónomo.

Según Matussek, las personalidades creativas tienen capacidad de tolerancia ante la ambigüedad y la incertidumbre; son perspicaces y perseverantes en sus convicciones, su tarea y sus metas. “*La única solución posible es muchas veces la inesperada, la imprevisible. Para conseguirla, se debe poseer la capacidad de trabajar en el trapecio de lo desconocido. Quien se apresura a escoger soluciones, se evita tensiones, pero a costa de renunciar a otras soluciones mejores y más maduras*” (Matussek, 1984: 28).

En cuanto a los productos creativos, Taylor los agrupa en cinco niveles según el grado de transformación

que suponen. Aún a riesgo de abundar en las clasificaciones, las incluimos brevemente tomando como referencia la presentación que realiza Garaigordobil Landazabal (1995: 175-176).

*Creatividad expresiva*: es el nivel más elemental de creatividad y se basa en la espontaneidad, la libertad, la improvisación. Pone en juego el cuerpo, el grafismo o el lenguaje en realizaciones que no demandan saberes previos, técnicas o destrezas especiales.

*Creatividad productiva*: en este nivel se aplican técnicas adecuadas a los objetivos que se pretenden. Requiere ciertas aptitudes y habilidades para dar forma y plasmar las manifestaciones de la imaginación en realizaciones variadas de orden artístico o científico.

*Creatividad inventiva*: implica la producción de relaciones y/o la combinación de elementos de modos diferentes, no habituales, en realizaciones que alcanzan el nivel de descubrimientos o inventos científicos y técnicos. Éstas demandan articulaciones novedosas y formas diferentes de interpretación simbólica.

*Creatividad innovadora*: significa la formulación de ideas nuevas y la transformación del medio a través de realizaciones con alto grado de originalidad. En este nivel es necesario un amplio conocimiento del campo en que se opera.

*Creatividad emergente*: es el nivel más elevado por la reestructuración que supone. Implica la formulación de ideas radicalmente nuevas y de alto grado de abstracción que se manifiestan en la filosofía, las religiones, la estética o las diversas ciencias.

Entre las condiciones que favorecen el despliegue de la creatividad, distintas investigaciones coinciden en poner de relieve la importancia del ambiente en que se desenvuelve el sujeto. Los espacios físicos ricos en estímulos y materiales propician el desarrollo del pensamiento y de la imaginación, como asimismo las relaciones sociales democráticas donde es posible explorar, experimentar, equivocarse, expresar distintos puntos de vista, cambiar de perspectiva y reformular ideas o realizaciones. Como señalan Lowenfeld y Lambert Brittain – investigadores que también ubicamos a mediados del siglo XX-, el “*ambiente de vive como quieras parece ejercer una influencia tan negativa como un medio autoritario, donde el individuo esté completamente dominado*” (Lowenfeld y Lambert Brittain, 1994: 70). Así, los ámbitos insuficientemente estructurados como los excesivamente pautados son restrictivos de las experiencias creativas, aspecto de singular importancia en el terreno educativo y sobre el que volveremos más adelante.

### **La sociedad informacional: otros procesos, otras demandas**

No es casual que las disciplinas científicas pongan énfasis en los estudios sobre la creatividad cuando el mundo comienza a manifestar cambios de gran envergadura con una velocidad que produce el envejecimiento de la experiencia y de muchos saberes acumulados por su dificultad o incapacidad para resolver las necesidades y problemas emergentes. En el siglo XX, dice Hobsbawm, a “una época de catástrofes que se extiende desde 1914 hasta el fin de la segunda guerra mundial, siguió un período de 25 o

30 años de extraordinario crecimiento económico y transformación social, que probablemente transformó la sociedad humana más profundamente que cualquier otro período de duración similar”.

(Hobsbawm, 1995: 15)<sup>2</sup>.

Tras la reconfiguración política mundial, hacia las décadas de 1970 y 1980, se inician las reformas de los estados nacionales que, en su viraje neoliberal, producen la apertura de los mercados y promueven procesos de descentralización administrativa y de privatización de empresas y servicios antes regidos por el poder central.

Tales transformaciones cambian la racionalidad del funcionamiento social: los estados nacionales, instituciones que durante la Modernidad cumplieron una fuerte función reguladora y otorgaron fundamento a la educación, pierden peso ante la lógica cambiante e incierta de las organizaciones del mercado en las cuales la innovación, la competitividad y la rapidez se convierten en estrategias para permanecer vinculado a las redes de interconexión globalizadas.

La reestructuración capitalista está relacionada con una nueva forma de producción y desarrollo que Castells denomina “*informacionalismo*”. Este paradigma se basa en el conocimiento como fuente principal de productividad y tiende a niveles de complejidad cada vez más elevados en el procesamiento de información y en la generación de tecnologías. Su rasgo distintivo es la interconexión en redes que transforman sustancialmente las formas de producción industrial, de comercialización y de prestación de servicios en geografías que se van configurando como espacios de flujos más que como emplazamientos estables con localización fija.

En esta transformación, la “innovación tecnológica y el cambio organizativo, centrados en la flexibilidad y la adaptabilidad, fueron absolutamente cruciales para determinar la velocidad y la eficacia de la reestructuración” (Castells, 1999: 45), requiriendo mentes innovadoras y nuevas formas de sinergia o articulación entre ciencia, tecnología, poder político, industria y mercado. Correlativamente, el mundo transformado demanda nuevas estrategias de habitabilidad pues ante la diversidad de situaciones sociales, la inestabilidad, que presentan y la incertidumbre que suscitan, las modalidades de vida y de trabajo forjadas por la tradición se ven conmovidas, fisuradas, volviéndose en muchos casos inadecuadas para actuar en los nuevos contextos.

Estos cambios políticos, sociales, económicos, tecnológicos y organizacionales surgidos en los países centrales, se manifiestan con diferentes rasgos según el posicionamiento de cada nación en el marco internacional y afectan de distintos modos a la población, aunque pareciera haber un denominador común: una importante brecha entre quienes permanecen conectados a la red de flujos e innovaciones y quienes quedan al margen o circulando por sus bordes asumiendo día a día el riesgo de la exclusión.

Volviendo a Castells: “...el constante cambio de roles y situaciones en una sociedad definida por la innovación, flexibilidad e impredecibilidad en todas las

esferas, requiere que la gente redefina constantemente sus roles en el trabajo, en la familia, con sus amigos. Por lo tanto, la reestructuración de la personalidad para satisfacer adecuadamente las nuevas funciones demandadas por la sociedad requiere reunir todos los nuevos códigos y mensajes desde diferentes redes relacionadas con las diversas dimensiones de la vida” (Castells, 1994: 49).

¿Es posible desarrollar la capacidad de transitar por el trapecio de lo desconocido avizorando la complejidad del horizonte y agudizando el ingenio para concebir espacios y futuros que sigan siendo habitables para los hombres y mujeres del planeta?

### ***Pensamiento complejo: Entre el conocimiento y el misterio***

Así como Castells postula el paradigma del informacionalismo para analizar los nuevos procesos sociales y tecnológicos, Morin a partir de un pensamiento transdisciplinario postula el paradigma de la complejidad para aproximarse a lo real y para entender el conocimiento como proceso multidimensional “que depende de condiciones físico-bio-antropo-socio-culturo-históricas de producción y de condiciones sistémico-lingüístico-paradigmáticas de organización” sosteniendo que una epistemología compleja “debe girar alrededor del problema de la verdad pasando de perspectiva en perspectiva y, esperémoslo, de verdades parciales en verdades parciales”...(Morin, 1988: 33- 34).

El paradigma de la complejidad implica un giro en el pensamiento filosófico y científico y en las formas de producción y transmisión. El saber acumulado por la humanidad no es definitivo, no está cerrado. Es un conjunto de certezas provisionarias a partir de las cuales generar otras aperturas, indagaciones y descubrimientos que se “*embuclan*” en un proceso recursivo donde las incógnitas, los errores, las confusiones, las turbulencias, las intuiciones, la luminosidad y las emociones que estas búsquedas y hallazgos despiertan, constituyen la fuente que moviliza el pensamiento desde lo conocido hacia lo misterioso, desde lo enigmático hacia las nuevas concepciones y configuraciones.

El pensamiento complejo, en la perspectiva de Morin, es una actividad humana, una aventura que se despliega en los niveles conscientes e inconscientes a través de movimientos que involucran la comprensión, el razonamiento, la explicación, el mito, la magia en una dinámica de organización y creación que pone en juego distintas competencias teóricas, técnicas y prácticas.

En el pensamiento complejo concurren, interactúan, compiten, se tornan antagónicas, se complementan y colaboran operaciones múltiples y diversas que involucran –e incluso exceden– los rasgos distintivos de la creatividad antes señalados; operaciones que suponen diferentes componentes y movimientos psíquicos que van, por ejemplo, de la incertidumbre a la producción de nuevas certezas provisionarias; de lo teórico a lo empírico en las hipótesis a verificar; de la sorpresa a la metáfora ante situaciones más próximas al sueño o a la poesía que a la ciencia; de la lógica



inductiva o deductiva a la analógica en la búsqueda de otras ideas; de la comprensión intuitiva a la demostración a través de la creación de un principio explicativo; de la imagen sincrética al diseño original...

El acto organizador-creador del pensamiento genera ideas, sistemas, tecnologías y procedimientos novedosos, pero también destruye otros, con las ventajas y desventajas que toda mutación conlleva. Como sabemos, las tecnologías informacionales permiten operaciones tan disímiles como dirigir una orquesta sinfónica o conducir una guerra por control remoto y clonar una oveja o un ser humano sin saber de qué manera ese ser artificialmente engendrado experimentará la vida y llegará a la muerte.

Ante el poder y la envergadura de las realizaciones científico-técnicas actualmente posibles, Morin (1984) propone una "*ciencia con conciencia*" que en el orden de lo ético, como saber que atraviesa las distintas realizaciones humanas- actualiza una vez más aquella exhortación de Einstein -uno de los creadores más importantes de nuestra historia-, quien en las postrimerías de su vida dijo: "Todo hombre, tanto al levantarse como al acostarse, debe formularse la siguiente pregunta: ¿para qué hago lo que hago?"<sup>3</sup>, interrogante problemático que, sin dudas, permanece abierto.

### ***Transmisión y creación en la institución universitaria***

En la sociedad moderna, la misión de la Universidad fue definida como la creación y transmisión de conocimientos del más alto nivel, actuando así como una institución de excelencia donadora de sentido que establece ideales y orientaciones en diversos campos sociales, culturales, éticos, científicos y tecnológicos. Inscripta en este contexto, la formación profesional apunta al desarrollo de competencias para "saber hacer" en una trama relacionante de teorías, métodos, técnicas y habilidades prácticas fertilizadas por la imaginación creadora y la actividad reflexiva del pensamiento.

En las primeras décadas del siglo XX, al tiempo que los estudios sobre la creatividad se profundizan y esta condición empieza a cotizarse entre los sectores gubernamentales y productivos, se ubica a la Universidad en un rol de preeminencia social. Afirmó Whitehead en 1929: "Lo que importa para una nación es la existencia de una relación muy estrecha entre sus elementos creadores de todo tipo, de tal manera que el estudio influya el medio social y recíprocamente. Las universidades son los principales agentes de esta fusión de actividades como instrumentos eficaces de progreso. Naturalmente, no son los únicos agentes, pero es un hecho hoy en día que las naciones que progresan son también aquellas donde las universidades son florecientes"<sup>1</sup>.

En un siglo atravesado por profundos cambios que tornan más acuciantes las preguntas sobre el futuro, esta convicción -y el reclamo que lleva implícito- sigue presente en distintas esferas políticas, económicas y culturales que demandan a la educación universitaria nuevas formas de relación entre enseñanza, investi-

gación y desarrollo para aportar, desde su lugar, a la solución de los nuevos problemas que la sociedad experimenta.

En el marco de los idearios que orientan su funcionamiento y que las hacen diferentes unas de otras, las universidades se ven en la necesidad de reconsiderar sus fundamentos, sus planes curriculares y su interacción con otras instituciones científicas, tecnológicas, culturales, empresariales, etc. para redefinir sus propuestas de enseñanza e investigación y sus aportes al desarrollo social. Como afirma Pérez Lindo: "Estamos experimentando una mutación en el modo de producir y transmitir los conocimientos. Lo cual significa que debemos revisar al mismo tiempo los modelos epistemológicos, los contenidos de las materias y los procesos de enseñanza-aprendizaje" (Pérez Lindo, 1998: 93).

En este entramado, ¿cómo pensar de nuevo el concepto de excelencia? ¿Cuáles son los conocimientos y las modalidades de producción y transmisión que la Universidad debería promover? ¿Por qué? ¿De qué maneras? Las anteriores preguntas llevarían a una larga y compleja discusión que excede el propósito de este artículo. No obstante, si coincidimos en que los "procesos de creación, investigación e innovación" son esenciales a la misión de las universidades para generar nuevos conocimientos y "contribuir al mejoramiento de la condición humana" (Escotet, 1996: 41), se pone de relieve la importancia de revisar las relaciones de transmisión, apropiación y concepción a través del planeamiento curricular y de las estrategias de enseñanza e investigación que se llevan a cabo.

Los conocimientos, valoraciones, prescripciones y experiencias generados por la humanidad a lo largo de los siglos constituyen la herencia que las generaciones adultas transmiten a las nuevas para propiciar la continuidad social, legándoles su significación y valor. "El sentido de una experiencia o acto cualquiera surge 'en alguna parte', 'en algún momento', como la acción consciente de un individuo para 'resolver un problema' en relación con su entorno natural o social. No obstante, puesto que la mayoría de los problemas a los que se ve enfrentado el individuo afloran a la vez en las vidas de otras personas, las soluciones a esos problemas no son sólo subjetivamente sino que también intersubjetivamente relevantes" (Berger y Luckmann, 1997: 35).

La relevancia de esta donación de sentidos, en algunos aspectos, hoy es cuestionada; con las transformaciones experimentadas por el mundo, cambiaron también los procesos de socialización y la constitución del sujeto se produce de maneras diferentes. Los modos de llegar a ser adolescente y joven están, como nunca antes, fuertemente marcados por las tecnologías de la comunicación, las estrategias de mercado y los discursos mediáticos con su multiplicidad de operaciones y su proficuidad de informaciones, ofertas y promesas. Prestar atención a las nuevas formas de subjetivación es dar lugar a los sujetos del aprendizaje "tal como son" y exige repensar la configuración de los espacios y tiempos educativos, como así también la transferencia, apropiación y producción de conocimientos.

La transmisión a cargo de los grupos de pertenencia y de las instituciones educativas es fundamental para la inscripción de los sujetos en una genealogía, para observar las formas en que los problemas fueron intersubjetivamente abordados en el devenir histórico y para develar algunas de las razones –nadie puede abarcar ni todo el saber ni todos los sentidos– por las cuales el presente, la sociedad, la ciencia, la tecnología, el arte, la educación adoptan estas configuraciones y estilos. Así, la “transmisión- revelación” mantiene y activa la memoria permitiendo que sus contenidos salgan a luz y puedan ser objeto de interpretación, crítica y reestructuración.

Sin embargo, en este proceso tienen que autorizarse ciertas pérdidas, ciertos olvidos, ciertos grados de indeterminación para que se pueda manifestar la novedad y la diferencia en itinerarios capaces de crear nuevas formas y articulaciones. La transposición rígida de conocimientos, pautas y modelos se cierra en la circularidad y conduce a la repetición ciega en el afán de imponer a las nuevas generaciones –para las que el mundo legado siempre será viejo– copias de mapas e itinerarios prefijados. Éstos, si bien constituyen caminos orientadores y puntos de mira, necesitan también el espacio de lo desconocido y lo intrigante para que el aprendizaje movilice la imaginación y el pensamiento, la energía y la pasión en nuevos recorridos y formas de acercamiento a la realidad; en nuevas exploraciones y experiencias creativas haciendo de sí mismos y de la realidad alguna cosa diferente. Tal es la tarea a realizar por los adolescentes y los jóvenes que se están formando en esta época de tanta incertidumbre y de tantas turbulencias. Y es también la tarea nada sencilla de “mediar entre lo viejo y lo nuevo” que le compete a la educación (Arendt, 1996: 205); mediación a través de la cual será posible recrear y trascender la herencia, los contenidos recibidos por transmisión y las convenciones que dieron forma al mundo e instituyeron los imaginarios, las prácticas sociales y las leyes en cuyo interior será preciso trabajar para lograr superarlas.

“Toda profesión –dice May– puede y de hecho requiere, en cierta medida, algo de valor creativo” pues en una época de transformaciones radicales hacen falta “personas de coraje capaces de apreciar y dirigir este cambio” (May, 1977: 29), necesidad que, obviamente, se hace extensiva a la formación de los profesionales que tienen frente a sí tan grande desafío.

### ***Niveles de la concepción y pedagogía universitaria***

El pensamiento complejo, en la formulación de Morin, se constituye sobre la base de aspectos físicos y culturales, subjetivos y sociales, racionales e inconscientes, heredados y construidos en sus propios movimientos. Consideramos que esta conceptualización nos puede ayudar a pensar desde el punto de vista pedagógico los procesos –también multidimensionales y complejos– de transmisión y creación en la educación universitaria.

Morin denomina concepción “*al nuevo modo de organizar la experiencia y pensar lo posible*” (Morin, 1988: 156) mediante el engendramiento de ideas

novedosas, la formación de imágenes mentales, el diseño de imágenes materiales y la formación de conceptos combinando operaciones inteligentes e imaginación creadora.

El autor sostiene que hay distintos niveles de concepción: “el primero es el de una concepción en el seno de una teoría que permite concebir; el segundo es el de la concepción que permite concebir una teoría nueva, adecuada a los datos o a los fenómenos que exigen ser concebidos; el tercer nivel es el de la concepción de la concepción en el que se conciben y vuelven a poner en cuestión los principios organizadores de las teorías” (Morin, 1988: 203-204).

A partir de esta formulación, proponemos analizar ciertas prácticas pedagógicas en las instituciones universitarias, algunas ya instaladas y otras que merecerían mayor atención en los ámbitos de formación profesional y científica.

La *concepción en el seno de una teoría* se corresponde con las formas de enseñanza, investigación y producción más habituales y se apoya fundamentalmente en la transmisión y aplicación de conocimientos ya instituidos, autorizados y legitimados por la autoridad educativa. La función de transmisión puede estar a cargo de los profesores habituales de cada asignatura, de especialistas invitados, de conferencistas, como también puede ser delegada a distintos medios técnicos: libros académicos, información periodística, videos, películas, materiales que circulan por Internet... Sin embargo, la dinámica del pensamiento y de la imaginación creadora requiere espacios y tiempos de análisis, diálogo y crítica para favorecer la interpretación, valoración y jerarquización de la información con el propósito de realizar una producción innovadora, aún en el contexto de las teorías y métodos preexistentes.

La concepción de una teoría nueva –*segundo nivel*– es una tarea mucho más ardua y compleja. Históricamente, las teorías nuevas surgen cuando las existentes resultan inadecuadas para explicar la realidad y resolver problemas en su marco conceptual y metodológico. En esas circunstancias, algún individuo o algunos grupos que perciben hechos, fenómenos o acontecimientos de un modo diferente al que utilizan quienes siguen operando en el marco de una teoría determinada, observan detalles, dificultades o inconsistencias, detectan otros movimientos o dinámicas y realizan asociaciones distintas a partir de las cuales pueden redefinir o crear nuevos conceptos cuyo grado de compatibilidad con los anteriores puede ser diverso: desde una actualización de perspectivas hasta una ruptura con ellas para dar lugar a un modo totalmente diferente de comprender y explicar los hechos y fenómenos del mundo.

Estos procesos, insertos en el contexto sociohistórico, pueden ser favorecidos a través de prácticas destinadas al desarrollo de la investigación y la producción. En los ámbitos institucionales específicos –esto es, en cada una de las universidades– las formas que asuman las propuestas de enseñanza, investigación y articulación con otras organizaciones sociales, darán cuentas del empeño puesto en la creación de nuevos conceptos y teorías, para lo cual las estrategias pedagógicas

poseen, también, un papel preponderante. En el tercer nivel de la concepción, siguiendo con la propuesta de Morin, se sitúa la concepción y otra vuelta al cuestionamiento de los principios organizadores de la teoría concebida, con lo cual se sigue desencadenando el proceso de pensar e imaginar nuevos posibles en un recorrido no exento de errores, quiebres, complicaciones y hallazgos originales y sorprendentes que hacen repensar el conocimiento y el conocimiento que tenemos del conocimiento.

En tal sentido, la práctica de la meta-cognición y de la meta-investigación<sup>2</sup> favorece las idas y vueltas por los conceptos, clasificaciones, principios, técnicas y procedimientos metodológicos ya construidos y por las formas de operar con ellos tanto por parte de las comunidades científico-académicas en las distintas épocas como a nivel individual y grupal en el propio proceso de concebir, apreciar la concepción, confrontarla con otras formas de pensar y diseñar, contrastarla con la realidad empírica, evaluarla, reformularla... en un devenir que favorece la conciencia del conocimiento y de la creación.

Estos procesos se desenvuelven en el tiempo y en diferentes escenarios de la cultura, la ciencia, el arte y la educación; trascienden los límites de una institución y mucho más de un aula o de un laboratorio, ya que comprometen a distintas comunidades de conocimiento y creación. No obstante, en la movilización del pensamiento y de la imaginación desde cada ámbito de enseñanza y aprendizaje, están también las posibilidades de actualizar las potencias creativas latentes en todo sujeto humano y de realizar una contribución valiosa al conocimiento público.

### ***Dinámica de los procesos de enseñanza, aprendizaje y creación***

La complejidad que asume el funcionamiento de la sociedad informacional y la producción creativa e innovadora, como así también el reto que supone para la población en general y para los profesionales, científicos y creadores de las diferentes ramas de la cultura y el arte estar integrados socialmente y mantenerse activos en los sistemas de producción e intercambio globalizados, plantea, como decíamos, la necesidad de repensar los criterios de excelencia y los postulados pedagógicos atendiendo a la complejidad de los procesos creativos para favorecerlos a través del diseño didáctico.

En las instituciones universitarias se transmiten, cuestionan, recrean y aplican contenidos procedentes de diversas disciplinas. Éstas poseen objeto de estudio, lógica interna y métodos de producción de conocimiento particulares. Muchas veces los problemas que se estudian requieren –y es aconsejable que así sea– abordajes inter o transdisciplinarios relacionando campos de estudio, metodologías y/o estrategias de intervención pues debido a su complejidad y a sus múltiples incidencias abordarlos desde una sola parcela del conocimiento o desde una perspectiva única conduce a soluciones restringidas y parciales. Por otra parte, las relaciones educativas están signadas por factores biopsíquicos y sociales como la edad, el género, la pertenencia social, los roles institucionales

y los recursos personales puestos en juego; factores, todos ellos, que influyen en las situaciones de enseñanza y aprendizaje, en las motivaciones intrínsecas y en los saberes y valores que se vehiculizan.

La identidad de profesores y alumnos se edifica en su propia biografía y en ella asume un papel primordial el vínculo con los otros, su interacción con el medio externo, las experiencias de conocimiento como así también la percepción del propio yo y las formas que asume su despliegue en la confrontación con la realidad. Enseñar y aprender supone la consideración de estos factores ya que en la comunicación cada sujeto –y su peculiar historia– interactúa con otros según sus deseos o conflictos realizando intervenciones que, con sus matices singulares, van configurando las escenas educativas.

Tener en cuenta estos atravesamientos, estos cruces, como así también la singularidad de cada sujeto y la forma en que es afectado por la propuesta de enseñanza “conduce a la búsqueda de soluciones personales, a inventar procedimientos pedagógicos originales, a aplicar no ya el momento conocido, sino enfoques específicos que implican ritmos y organizaciones igualmente específicos. Contar con la complejidad –de los individuos, de las situaciones, de la organización– conduce a un funcionamiento en sistema abierto, mientras que una estructura estática y congelada oculta estas complejidades y sus especificidades” (Husti, 1992: 283).

Esta forma de funcionamiento en contextos signados por la transformación de los criterios epistemológicos, la especialización de las ciencias y las innovaciones tecnológicas demanda la diversificación de las estrategias de enseñanza, el aprovechamiento pedagógico de diversos recursos sociales y la consideración de las múltiples variables que actúan en el proceso educativo para diseñar situaciones donde, a la vez que se transmitan saberes y experiencias, se promueva el análisis contextualizado, el pensamiento crítico, la imaginación creadora y las producciones novedosas.

Las aulas, talleres, laboratorios, bibliotecas, centros de recursos e institutos de estudios universitarios constituyen esos ámbitos donde se conjugan espacios, tiempos, vínculos intersubjetivos y medios técnicos. Ámbitos que con las tecnologías de la información y la comunicación adquieren otras formas de articulación entre lo físico y lo virtual, dando lugar a escenas donde adquieren mayor relevancia las operaciones de elaboración del conocimiento, de resolución de problemas y de promoción de las potencialidades creativas.

Las situaciones son cambiantes, la realidad es incierta, las organizaciones se estructuran y reestructuran con frecuencia, las concepciones filosóficas coexistentes son plurales, las ciencias presentan múltiples modelos, los tiempos se aceleran y las distancias se reducen. La vida cotidiana y las instituciones cambian; también las culturas y los imaginarios sociales. En escenarios de esta naturaleza no hay respuestas para todo de antemano y es ese espacio de indeterminaciones el que, trayendo otra vez a Castoriadis, puede dar lugar a otras determinaciones y a otros modos de ser.

Para los jóvenes, ciertas representaciones y valores que las generaciones adultas hemos internalizado acerca de la sociedad, la educación y el trabajo no tienen la misma significación, pues el acontecer cotidiano, el acceso al mercado laboral, los procedimientos tecnológicos y las formas de procurar el éxito en la sociedad informacional, ponen de manifiesto la ruptura y el debilitamiento de los sistemas antiguos.

Estos quiebres habilitan para la búsqueda y el hallazgo de formas de pensar y de hacer antes inimaginables pues como ya decíamos, citando a Castells, es necesario apropiarse de otros códigos y procurar nuevos modos de relación para construir y asumir los diferentes roles que el mundo actual demanda.

“Lo que está ‘dado’ o supuesto al comienzo de nuestra construcción no es ni la más firme realidad allí afuera ni un conocimiento a priori: es siempre otra versión construida de un mundo que hemos dado por supuesto para ciertos fines. Toda versión del mundo construida previamente puede tomarse como dada para las construcciones siguientes. Así, en efecto, la construcción de mundos implica la transformación de los mundos y las versiones del mundo ya hechas” (Bruner, 1998: 104).

La creatividad, esa forma de encuentro con la realidad capaz de modificar y generar ideas y obras originales implica una mirada diferente como así también una actitud reflexiva sobre las propias percepciones; el develamiento de ciertas representaciones que por su persistencia se toman como naturales y la disposición para reconsiderarlas a la luz de las condiciones actuales, evaluar la relación medio-fines y cambiar las viejas estrategias en función del engendramiento de nuevas realidades.

La acción creativa es anticipadora, requiere atención y disposición al riesgo para diseñar escenarios novedosos y operar en la creación de conceptos, símbolos y relaciones que implican otras formas de mirar, comprender y explicar la realidad; otra forma de configurar situaciones y de pensar alternativas de solución a las necesidades y problemas emergentes. El deseo de descubrir mueve el pensamiento y permite vislumbrar otros posibles, manteniendo la actividad a pesar de las interferencias, contradicciones o desavenencias que en ciertos momentos obstruyen este proceso.

La perspicacia en la captación de problemas, insuficiencias, necesidades, lagunas, indeterminaciones brinda indicios para imaginar y combinar de otra manera elementos, experiencias y conocimientos que por rutina se repiten como “más de lo mismo”, perdiendo de vista la oportunidad que ofrecen para introducir la diferencia, la perspectiva novedosa y dar lugar a una nueva concepción. El sujeto creativo es aquel que descubre esos indicios, que percibe lo que otros no advierten y que produce un giro original en la acción y el pensamiento.

La capacidad de observación, la apreciación de las variables que conforman una situación, la selección de la información relevante y su jerarquización, como así también el juego fluido del pensamiento y la posibilidad de desplazarlo de un campo de referencia a otros, conduce al aprendizaje autónomo y al

desarrollo de las potencialidades creativas en tanto fortalece la capacidad de dimensionar y evaluar una cuestión, de deconstruirla y reconstruirla en otro sentido, logrando, muchas veces ese plus que la convierte en una realización inusual, sorprendente.

A la hora de abordar una situación nueva, el sujeto activa su memoria y emergen a la conciencia imágenes o ideas concebidas a lo largo de su vida en las instituciones educativas y fuera de ellas. Al analizar las circunstancias presentes, las variables que en ellas intervienen y el desafío que su resolución implica, considera la pertinencia de dichas representaciones e ideas y evalúa si se inscribe en esos marcos o si los saberes y experiencias anteriores son inadecuados en las nuevas circunstancias.

En consecuencia, la disponibilidad de conocimientos generales y contextuales sobre el mundo como también de saberes específicos sobre la disciplina facilita el reconocimiento y la delimitación de situaciones problemáticas tanto en el terreno de la realidad empírica como de la teoría, los métodos y las técnicas producidos históricamente en esos campos. No obstante, aferrarse dogmáticamente a ellos constituye un obstáculo cuando frente a lo desconocido los esquemas de pensamiento rígidos y estereotipados –es decir, los mundos viejos– turban los rasgos singulares del presente e impiden otras respuestas fuera de los marcos conocidos. Evitar la reducción de lo novedoso a lo preexistente es una de las condiciones para el desarrollo de la creatividad en las aulas y talleres universitarios.

### ***Creatividad y diseño didáctico***

“La vida del aula debe interpretarse como una red viva de intercambio, creación y transformación de significados. Los procesos de aprendizaje son, en definitiva, procesos de creación y transformación de significados. La intervención docente en el aula se encamina a orientar y preparar los intercambios entre los alumnos/as y el conocimiento, de modo que se enriquezcan y potencien los sistemas de significados compartidos que van elaborando los estudiantes” (Pérez Gomez, 1994: 99).

En esta concepción, la intervención docente tenderá al diseño de situaciones donde la propiedad organizadora y creadora del pensamiento pueda ser dinamizada por la curiosidad, el deseo, la sorpresa, el asombro... Cuando lo que antes se mantenía oculto se hace visible y enunciable, el querer aprender orienta los procesos energéticos hacia el descubrimiento, el proyecto, la realización...

Desde el punto de vista cognitivo, la producción, intercambio y transformación de significados potencia las operaciones de análisis de los factores intervinientes en cada situación, la búsqueda y procesamiento de la información, la justificación de una postura y la elaboración de estrategias que conduzcan a las mejores decisiones técnicas, estéticas, científicas y éticas. Tal proceso supone, además, la suspensión temporaria del juicio evaluador que, cuando se realiza con demasiada premura, cercena tempranamente la posibilidad de hallar respuestas más adecuadas y de mayor calidad.

Esta red viva, que incluye también los intercambios virtuales, es el ámbito donde los encuentros inter-subjetivos y el sostén que brinda el grupo puede ayudar a construir ese espacio-tiempo para aprender a manejarse en terrenos complejos y variables; en situaciones ambiguas, conflictivas o inciertas; en escenarios indeterminados, difusos o intrigantes para favorecer experiencias creativas y concepciones novedosas tanto en el aspecto simbólico como en el de las realizaciones materiales.

La dinámica grupal favorece el surgimiento de nuevas formas de concebir, pues facilita el juego simbólico y las actividades de simulación como también la cooperación en el flujo de ideas, la flexibilidad del pensamiento, la escucha del otro y las discusiones en torno a los temas y problemas en cuestión.

En tal sentido, diseñar situaciones que combinan el estudio individual –porque, dicho sea de paso, el aprendizaje y la potencialidad creativa es propia de cada persona- con el diálogo, el debate, la confrontación de posturas y la crítica facilita el encuentro con esas irregularidades, obstáculos e indeterminaciones que –tanto en el terreno de la realidad material como en el de las teorías- puede potenciar los descubrimientos y las articulaciones que lleven al nacimiento de nuevas relaciones simbólicas.

Siguiendo con Pérez Gomez: «Al tomar en consideración el carácter subjetivo, cambiante y creador de las variables que configuran la vida del aula, la enseñanza no puede concebirse como una mera aplicación de normas, técnicas y recetas preestablecidas, sino como un espacio de vivencias compartidas, de búsqueda de significados, de producción de conocimiento y de experimentación en la acción». (Pérez Gomez, 1994: 100).

La cristalización de los conocimientos o el uso rutinario de las prescripciones didácticas tiende a la estereotipia de las situaciones de enseñanza y aprendizaje; limita los vínculos intersubjetivos, la afluencia de ideas, las exploraciones personales y el contacto con otras fuentes de información. Además, resulta insuficiente en “zonas indeterminadas de la práctica –tal es el caso de la incertidumbre, la singularidad y el conflicto de valores- que escapan a los cánones de la racionalidad técnica” (Schön, 1992: 20) y en circunstancias donde la dinámica del grupo no se “ajusta” a las presuposiciones o cuando una contingencia provoca movimientos no esperados desbaratando los planes previos. La reflexión permite repensar las prácticas profesionales –tanto en la docencia como en otros campos- indagando sobre la escena presente, el contexto, las necesidades y problemas para decidir otras articulaciones, otros procedimientos e “inventar” nuevas modalidades resolutorias cuya eficacia puede asimismo ser evaluada mediante la reflexión.

De esta manera, el diseño didáctico, más que una forma preconcebida con delimitaciones rígidas, es un proceso donde se pone en juego la complejidad en actividades de estudio, experimentación, investigación o simulación que enseñan a explorar, tolerar la incertidumbre y comprender que no existe una solución preestablecida ni una respuesta única incentivando

la exploración de nuevos mundos, de modo tal que con la mediación de la actividad reflexiva las imágenes e ideas a concebir sean apropiadas y alcancen matices originales.

Aquí, y a pesar del difundido supuesto de que “el tiempo es oro”, es preciso contemplar la complejidad de los procesos de conocimiento y creación estableciendo tiempos flexibles y heterogéneos para evitar que el oportunismo o el afán de respuestas inmediatas limiten el proceso a realizaciones chatas que estancan las potencialidades subjetivas dificultando, incluso, la valoración de las propias posibilidades y la producción de trabajos de mayor valor creativo.

Proponer y dialogar sobre diferentes modelos de interpretación y explicación de la realidad como así también de producción de objetos materiales o simbólicos favorece la pluralidad de ideas, la flexibilidad del pensamiento, la expresión subjetiva, el ejercicio de distintas habilidades, el despliegue de la imaginación y los saltos cualitativos que arrojan nueva luz para descubrir otros horizontes y posibilidades.

Las tareas de investigación, como parte de las actividades de desarrollo académico o en la instrumentación didáctica de una asignatura, son propicias para fomentar el pensamiento y la imaginación. Desde las incógnitas que movilizan las búsquedas, pasando por las facetas más creativas de la formulación de hipótesis, hasta el hallazgo de ciertas “verdades” (provisorias) en las diferentes indagaciones y reconsideraciones de los datos empíricos y de las categorías conceptuales es muy probable que aparezcan indicios que tornen visibles objetos o relaciones antes no percibidos motivando otras formas de pensamiento y, con ello, la creación de nuevos conceptos, principios o teorías.

Por otra parte, dar participación a los estudiantes en actividades de diagnóstico y en el diseño de proyectos de producción vinculados con situaciones reales de la práctica profesional en distintos contextos de actividad favorece el pensamiento anticipador, el ejercicio de estrategias de planificación, la construcción de escenarios, la formulación de hipótesis y la movilización en torno a la solución de problemas; operaciones, todas ellas, que ponen en juego la capacidad de asociación, relación y combinación de variables, como asimismo la perseverancia en la tarea y el disfrute por los logros alcanzados.

Estos procesos requieren la habilitación de los alumnos para que realicen sus propias exploraciones, para que cuestionen el saber instituido, para que disientan con los docentes; es decir, para que desplieguen su sensibilidad, su imaginación, su pasión y su pensamiento. Ello implica asumir el riesgo de la ignorancia pues no se puede prever qué rumbos tomará el pensamiento de los estudiantes y en qué medida sus propios hallazgos pueden poner en cuestión los conocimientos legitimados.

No tener respuestas preconcebidas para todo de ningún modo significa inconsistencia teórica, metodológica o práctica por parte de la docencia. Significa, más bien, reconocer al otro con sus potencialidades de pensamiento, creación y producción; aceptar que ni el más sabio puede tener siempre las soluciones

en la mano y que nada está tan absolutamente determinado como para no admitir otros modos de ser. Creemos que ambientes de aprendizaje donde los vínculos intersubjetivos y la relación con el conocimiento contemple estas realidades, estos atravesamientos, pueden albergar la diversidad de sujetos, pensamientos, deseos y situaciones para promover el aprendizaje y favorecer realizaciones creativas capaces de hacer del mundo algo nuevo, diferente.

---

### Notas

<sup>1</sup> Esta expresión de Whitehead es citada por Augusto Pérez Lindo (1985): Universidad, política y sociedad. Bs. As. EUDEBA.

<sup>2</sup> La Prof. María Elsa Bettendorff desarrolla este concepto en "La meta-investigación en el aula como aporte al desarrollo de competencias metodológicas y críticas". En: Procesos y Productos. Experiencias Pedagógicas en Diseño y Comunicación. XII Jornadas de Reflexión Académica. Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo. Febrero, 2004.

---

### Bibliografía

- Arendt, H. (1996). Entre el pasado y el futuro. Barcelona: Península.
- Berger, P. y Luckmann, T. (1997). Modernidad, pluralismo y crisis de sentido. Barcelona: Paidós.
- Bruner, J. (1998), Realidad mental y mundos posibles. Barcelona: Gedisa.
- Castells, M. (1999). La era de la información. Volumen I. La sociedad red. México: Siglo XXI.
- Castells, M. (1994), "Flujos, redes e identidades: una teoría crítica de la sociedad informacional". En: AA VV, Nuevas perspectivas crítica en educación. Barcelona: Paidós.
- Castoriadis, C. Hecho y por hacer. Pensar la imaginación (1998), Buenos Aires: Eudeba.
- Escotet, M. A. (1996). La formación universitaria frente a la explosión del conocimiento", Revista de Educación Superior de la Universidad de Palermo. Año I, N1 1. Buenos Aires.
- Garaigordobil Landazabal (1995), Psicología para el desarrollo de la cooperación y de la creatividad. Bilbao: Desclée De Brouwer.
- Gimeno S., J. y Pérez G., A.I. (1994). Comprender y transformar la enseñanza Madrid: Morata.
- Guilford, J.P. En: Strom, R.D. Comp. (1971). Creatividad y educación. Buenos Aires: Paidós.
- Klimovsky, Gregorio (9-11-2003), "El aprendizaje de la ética", Revista La Nación, Buenos Aires.
- Hobsbawm, Eric (1995). Historia del siglo XX. Barcelona: Crítica-Grijalbo.
- Husti, Aniko, "El tiempo escolar: un prisionero del empleo del tiempo" (1992). Revista de Educación N° 298. Madrid.
- Lowenfeld, V., Lambert Brittain, W. (1994). Desarrollo de la capacidad creadora. Buenos Aires: Kapelusz.
- Matussek, P.(1984). La Creatividad desde una perspectiva psicodinámica. Barcelona,: Herder.
- May, R. (1977), La valentía de crear. Buenos Aires: Emecé.
- Morin, E.. (1988) El método. El conocimiento del conocimiento. Madrid :Cátedra.
- Morin, E. (1984). Ciencia con conciencia. Barcelona: Anthropos.
- Pérez Lindo, A. (1985). Universidad, política y sociedad. Buenos Aires: Eudeba.
- Pérez Lindo, A. (1998). Nuevos paradigmas y cambios en la conciencia histórica. Buenos Aires: Eudeba.

Schön, D.(1992). La formación de profesionales reflexivos Barcelona: Paidós.

Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación (2004). Procesos y Productos. Experiencias Pedagógicas en Diseño y Comunicación. XII Jornadas de Reflexión Académica en Diseño y Comunicación. Buenos Aires.

## **Resumen / Funciones formales y discurso creativo**

El sujeto creador y su discurso obtienen, a lo largo del siglo XX un estatuto epistemológico nuevo: a través de los manifiestos y los textos pre-surrealistas y surrealistas que vinculan el campo de la plástica y el de la poesía, analizados por Maurice Blanchot, a través de los escritos teóricos de Roland Barthes, en torno al Grado cero de la escritura, a partir de los conceptos de diseminación y de deconstrucción planteados por Derrida. Las ideas acerca de la creatividad abandonan, ya en las primeras décadas del siglo, los laberintos especulativos del espíritu absoluto y de la contemplación para alcanzar el discurso mítico, político, periodístico. Los ejes teóricos del nuevo discurso creativo están trazados por la reformulación marxista de la dialéctica hegeliana, por el descubrimiento freudiano del inconsciente y por los textos llamados modernos que se inscriben en una lógica otra, desde Lautréamont a Mallarmé. Una concepción proveniente del formalismo ruso, en especial de Jakobson: la función poética, recorre tanto este discurso como la nueva crítica.

## **Palabras clave**

arte - azar - creador-programador - creativo - deconstrucción - epistemología - especta-actores - función-poética - generativismo - hermenéutica - Idea - inconsciente - lenguaje-poético - signifiante/significado.

## **Summary / Formal functions and creative speech**

The creator subject and its speech gain, along the XX century a new epistemological statute: through the manifests and pre-surrealist and surrealist text, which join the plastic fields with the poetry field, analysed by Maurice Blanchot, through the theoretic writings of Ronald Barthes, about the "Grado cero de la escritura" (Degree zero of Literature), starting from the concepts on dissemination and deconstruction stated by Derrida. The ideas on creativity leave behind yet in the first decades of the century, the speculative labyrinth of the whole spirit and the contemplation of reaching the mythic, political and journalistic speech. The theoretical edges of the new creative speech are traced by the Marxist refunding of the Hegelian dialectic, by the Freudian discovery of the unconscious and by the called "modern texts" which inscribe a logic inside others, from Lautréamont to Mallarmé. A new conception which arise from the Russian formalism, specially from Jakobson: the poetic function, peruses this speech as well as the new critic.

## **Key words**

art - creative - creator - deconstruction - epistemology - generativism - hermeneutics - idea - performance-actors - poetic function - poetic language - program director - random - significant/meaning - unconscious.

## **Resumo / Funções formais y discurso criativo**

O sujeito criador e seu discurso conseguem, ao longo do século XX, um estatuto epistemológico novo: mediante dos manifestos e os textos pre-surrealistas e surrealista que vinculam o campo da plástica e da poesia, analizados por Maurice Blanchot, a través dos escritos teóricos de Roland Barthes, relacionados ao Grado zero da escritura, a partir dos conceitos de disseminação e de deconstrução planteados por Derrida. As idéias acerca da criatividade abandonam, já nas primeiras décadas do século, os laberintos especulativos do espírito absoluto e da contemplação para alcançar o discurso mítico, político, periodístico. As linhas teóricas do novo discurso criativo estão trazadas pela reformulação marxista da dialéctica hegeliana, pelo descobrimento freudiano do inconsciente e pelos textos, chamados modernos, que se escrevem numa outra lógica, desde Lautreamont a Mallarme. Uma concepção proveniente do formalismo ruso, em especial de Jakobson: a função poética, recorre tanto este discurso como a nova crítica.

## **Palavras chave**

arte - azar - criador-programador - criativo - deconstrução - epistemologia - especta-actores - função poética - generativismo - hermenéutica - ideia - inconsciente - linguagem-poético - signifiante/significado.

Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, Nº 16 (2004). pp 77-84. ISSN 1668-0227

\* Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo.  
infocedyc@palermo.edu

Sylvia Valdés: Doctora en Historia de la Escuela de Altos Estudios en Ciencias Sociales de Paris; Francia. Docente Universidad de Rouen; Francia, Universidad Complutense de Madrid; España, Universidad de Cambridge Reino Unido. Breaña. Profesora de la Facultad de Diseño y Comunicación de la UP Miembro del Comité de Arbitraje Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo.

### **Funciones formales y discurso creativo**

Las ideas acerca de la creatividad abandonan, ya en las primeras décadas del siglo XX, los laberintos especulativos del espíritu absoluto y de la contemplación para alcanzar el discurso mítico, político, periodístico. Gracias a una alianza del estructuralismo, de la sociología y del psicoanálisis el discurso creativo proveniente de los diversos campos culturales aparece bajo una nueva luz según una triple tesis implícita:

1. La concepción de la obra, ya sea literaria plástica o musical exige, dado que se la considera como discurso, una confrontación con las ciencias del lenguaje pero también una diferenciación en relación a ellas.
2. Su inmersión en la historia implica la necesidad de considerar las condiciones socio-económicas de la época.
3. Por ser resultado de la concepción de un sujeto se orienta hacia un orden corporal, físico, substancial y, de hecho, hacia el psicoanálisis.

Dentro de este panorama de renovación del pensamiento creativo es preciso tener en cuenta que toda teoría de la creatividad es tributaria de una concepción del sujeto. En algunos casos plantea esta concepción, en otros la implica o bien se empeña en refutarla. Cada una de estas posturas supone una función formal diferente. Conviene trazar un recorrido de estas funciones formales, desde que ellas adquieren un estatuto epistemológico nuevo hacia fines del siglo XIX, con la irrupción de experiencias intelectuales, políticas y sociales que cambian la estructura del discurso creativo y se designan habitualmente con los nombres de Mallarmé, Marx, Nietzsche, Freud, quienes operan formulando discursos revolucionarios, más que innovadores, en sus campos respectivos. Estos discursos cambian radicalmente el sentido de las concepciones creativas y establecen una suerte de corte epistemológico con el pasado. Se podría incluso establecer una teoría, en el sentido de un discurso analítico, acerca de los sistemas significantes que cambian de signo y redireccionan el fenómeno creativo. Este nuevo discurso se apartaría de las teorías aceptadas y reconocidas acerca de la creatividad para proponer ejes teóricos nuevos que respondan a estas crisis revolucionarias del sentido, a los procesos del sujeto y a la estructura de los discursos. Esta readaptación de las teorías de la creatividad actualmente aceptadas y en curso consistirían en tratar de encontrar no los contenidos sino, el *topo* del procedimiento teórico formal. Tratar de encontrar, las condiciones reales de la producción de una teoría no significa elucidar sus evidencias como tales sino analizarlas, desmontarlas, deconstruirlas para mostrar el origen dialéctico de aquello que se muestra como evidente.

Esto equivale a plantear una teoría como un espacio heterogéneo del que forman parte el sujeto creativo, como también la base económico-social en la que se despliega su práctica. Puede considerarse que estos nuevos ejes teóricos están trazados por la reformulación marxista de la dialéctica hegeliana, por el descubrimiento freudiano del inconsciente y por los textos llamados modernos que se inscriben en una lógica otra, desde Lautréamont a Mallarmé.

En efecto, estos textos extraen la contradicción de la esfera de la especulación donde el pensamiento formal la mantiene para situarla en el lugar de la acción: momento esencial del concepto (Hegel) esencia de las cosas (Lenin), el inconsciente ignora la contradicción, es decir está hecho de contradicciones (Freud) El verbo es un principio que se desarrolla a través de la negación de todo principio y plantea el azar como Idea (Mallarmé).

Todos estos textos inauguran un lenguaje que no recubre el poder de juzgar, tal como lo define Kant - posición que se remonta a la ley de identidad que el platonismo lega al pensamiento formal y a los *modus operandi* de la escolástica- el nuevo lenguaje desafía la lógica formal y con ella las formas clásicas de representación.

Si el concepto de dialéctica puede sostenerse en una actitud materialista o, como dice Marx racional, es porque opera no en el interior de una esfera homogénea (conceptos, ideas) sino como concepto-base de la producción y no sólo de la producción industrial o agraria, sino de la producción de formas significantes en el terreno artístico y poético. La dialéctica juega en el lugar mismo en que se articulan dos órdenes: la materia objetiva que proviene de la actividad práctica humana (Marx, primera tesis sobre Feuerbach) y el orden significativo.

En la medida en que la brecha freudiana abierta en el método cartesiano permite que se dibujen y articulen en los discursos diversas topologías, estas topologías toman el lugar de la intención. Evidentemente esta readaptación implica un punto de vista materialista y dialéctico. Este cambio de orientación de los ejes teóricos se fundamenta en dos razones por una parte en la crisis de sentido que se opera en el pensamiento occidental a fines del siglo XIX y principios del XX. Esta crisis lejos de ser accidental es inherente a la función significativa y al hecho social y, por otra parte, engendra hechos creativos radicalmente nuevos porque interviene en la materia constitutiva, tanto como en las funciones formales de los discursos. Incluso la razón lingüística, que para Saussure toma el relevo de la razón filológica, hace su revolución interviniendo sobre la unidad constitutiva de la lengua. El famoso juego entre significativo y significado opera una apertura vertical en el sistema de signos de la lengua y, además, impide que se reduzca la lingüística a un texto, a una ley o a un sentido único. La lingüística estructural derivada de Saussure explora este nuevo espacio epistemológico prescindiendo del sujeto. Seguramente porque a Saussure le interesaba básicamente balizar el campo de la lingüística para conferirle un status científico. Sin embargo en el decalage abierto entre el significativo y el significado, un sujeto de la enunciación se perfila. La gramática generativa, planteada por Chomsky, restablecerá el lugar del sujeto sacando del olvido a la gramática general y al sujeto cartesiano para justificar las funciones recursivas de los árboles sintácticos. Sin embargo la gramática generativa configura la reparación del olvido de Saussure, más que un sistema radicalmente nuevo. Según Julia Kristeva la gramática estructural o generativa respon-



de a los mismos presupuestos que estaban implícitos en la corriente estructuralista, presupuestos que el generativismo explicita pero, no por eso, dejan de ser parciales.

*La gramática generativa es una confesión del olvido* de la lingüística estructural más que un nuevo comienzo a partir de cero: estructural o generativa la lingüística a partir de Saussure, obedece a los mismos presupuestos que implícitos en la corriente estructuralista, explícitos en el generativismo se encuentran totalizados en la filosofía de Husserl. Reenvió la lingüística moderna y los modos de pensamiento que ella auspicia en las ciencias humanas a este padre fundador, venido de otro dominio, no por razones coyunturales, aunque estas no faltan [...] Se puede ver en Husserl el nacimiento de la razón lingüística, estructural o generativa reconociendo en la fenomenología husserliana, más que en Descartes el fundamento de la trayectoria generativista. Husserl comprendió y planteó magistralmente que todo acto significativo, que debe ser esclarecido por un conocimiento no se sostiene ya con el “yo pobre tesoro” sino con el ego trascendental. Si bien es cierto que la escisión del signo saussuriano (significante/significado) no vista por Husserl, introduce la posibilidad desconocida hasta entonces de encarar la lengua como un juego abierto que jamás puede ser suturado, esta posibilidad no fue explotada por el lingüista más que en sus muy problemáticos Anagramas. Por otra parte estos no tendrán una continuación en la lingüística sino sucesores filosóficos (en la palabra de Heidegger) y psicoanalíticos (en el significante de Lacan).<sup>1</sup>

En realidad muchos epistemólogos americanos de la gramática generativa reconocen en Husserl, más que en Descartes, el fundamento del pensamiento generativista. Este reconocimiento de Husserl por parte de Kristeva es de gran importancia en esta nueva línea teórica acerca de la creatividad, ya que fue invitado por el Círculo de Praga a exponer sus teorías y Jakobson, reconoce en él a uno de sus mentores intelectuales. Es justamente en Jakobson, más precisamente en su concepto de función poética y de lenguaje poético, donde se encuentra el fundamento del nuevo sentido del discurso creativo. El lenguaje poético no está limitado al campo de la literatura, y más que un lenguaje en el sentido clásico, es una práctica cuyo borde es el lenguaje, pero también la imagen o el sonido. Este tipo de lenguaje, por la particularidad de sus funciones significantes, implica un sujeto en proceso creativo.

El lenguaje poético realiza una subversión positiva de los antiguos lenguajes y sistemas para instalar nuevos dispositivos de comunicación en todos los campos de la expresión. Destruye no solamente las creencias y las significaciones, sino además, en las experiencias radicales, la sintaxis misma. Esto ocurre en Mallarmé y en Huidobro. En Dada, en el Surrealismo y en las creaciones tanto literarias, como plásticas y musicales de los antropofagistas brasileños. En los films de Godard, en el Macunaima de Andrade, en *Parapalos* de Ana Poliak.

El lenguaje poético devela, detrás de las categorías

tanto lingüísticas como plásticas o cinematográficas, la existencia de una escena en la cual el creador, escritor, artista plástico, músico o cineasta, definido en el topos de su comunicación con el otro, comienza por negar esta comunicación para instalar un nuevo dispositivo. El nuevo lenguaje ya no es comunicativo sino transformativo y llegará en los casos extremos a una antilengua como en Joyce, en Artaud o en Gironde, a una antipintura como en Marcel Duchamp o en León Ferrari, en una antimúsica como en John Cage o en Gustavo Ribicic. En un antifilm como en Marguerite Duras o Alejandro Jodorowsky.

El lenguaje poético, a través del goce del texto, usa este placer para subvertir el código de la lengua y, con ella, el código social y lo transforma. Este lenguaje es una práctica que instala una nueva disposición en el orden simbólico un nuevo límite, una nueva forma de la enunciación, del sentido y la significación. Mallarmé inserta esta práctica en el campo de la literatura, Freud en el del psicoanálisis y Marx en el de la economía política y la sociedad. Nietzsche, por su parte con su visión poética y metafórica de la muerte de Dios instala la confusión y supera la escisión entre lo sensible y lo suprasensible.

¿Hemos eliminado al mundo verdadero, que mundo ha quedado? ¿Acaso el aparente? No! Al eliminar el mundo verdadero hemos eliminado el aparente.<sup>2</sup>

Heidegger sostiene que esta idea de Nietzsche de la destitución de lo suprasensible elimina también lo sensible y con ello la diferencia entre ambos. Sin embargo no fue Nietzsche sino (Hegel: 1802) quien anunció antes, que el sentimiento sobre el que se basa la religión de la época moderna es el sentimiento de que Dios mismo ha muerto.

El discurso creativo ya no es solamente o no es específicamente un discurso dirigido al Otro. Nuevos desplazamientos y nuevas energías se manifiestan formulando un nuevo orden simbólico una dialéctica de descargas pulsionales y deconstrucciones. En *El grado Cero de la escritura* (Roland Barthes: 1953) dice, con respecto a estas nuevas formas expresivas:

“La escritura, por el contrario, esta siempre enraizada en un más allá del lenguaje, se desarrolla como un germen y no como una línea, manifiesta una esencia y amenaza un secreto, es una contracomunicación, intimida. Se encontrará en toda escritura la ambigüedad de un objeto que es a la vez lenguaje y coerción: existe en la escritura una circunstancia ajena al lenguaje, contiene la mirada de una intención que ya no es la del lenguaje. Esta mirada puede ser una pasión por el lenguaje, como en la escritura literaria; puede ser también una amenaza de castigo como en las escrituras políticas... en las escrituras literarias la unidad de signos es fascinada, sin cesar, por zonas de infra o ultra-lenguaje”.<sup>3</sup>

Barthes analiza siempre en el fenómeno discursivo su sobredeterminación histórica y social, pero supera los planteos clásicos de determinismo histórico:

El estructuralismo no retira la historia del mundo: procura vincularla no solamente con contenidos, esto ha sido hecho mil veces, sino con formas, no solamente con lo material sino con lo inteligible, no solamente con la ideología sino con la estética”.<sup>4</sup>

Si bien es cierto que antes de Mallarmé, Baudelaire, Nerval y Rimbaud habían ya operado una transformación, sus trabajos creativos están todavía estrechamente sujetos a la exigencia estética. Sólo es posible considerar a Lautrémont junto con Mallarmé como artífice de esta mutación profunda y revolucionaria del lenguaje.

Este nuevo lenguaje que parece buscar una conceptualidad y una teoría nueva, que concuerde tanto con la experiencia poética como con una transformación histórico-social, permanece ambiguo en los textos de Mallarmé. Si bien colabora en revistas de contenido anarquista como *Entretiens littéraires et politiques* (Entrevistas literarias y políticas), que a partir de 1882 publica artículos de Bakouin y de Kropotkin así como críticas y textos del propio Mallarmé. *La Revue Blanche* que publicaba a los simbolistas, entre ellos Mallarmé, era también de tendencia anarquista. Sin embargo su único texto comprometido en este sentido es la carta que escribe a Emile Zola cuando es encarcelado a causa de su *J'accuse* (Acuso) publicado en ocasión del proceso Dreyfus. Es casi exclusivamente en la práctica del texto donde Mallarmé hace su revolución y compara la actividad literaria a la explosión de una bomba, una suerte de atentado anarquista que debía ser llevado hasta sus últimas consecuencias, hasta abolir el dogma más tenaz: el de la codificación del lenguaje, última garantía de la sociedad instituida.

"Los gobiernos cambian pero la prosodia permanece intacta ya sea porque ella pasa desapercibida en las revoluciones o porque se supone que es imposible cambiar este dogma último que no puede variar y no merece ser objeto de un atentado."<sup>5</sup>

Si bien Mallarmé consume este atentado contra el lenguaje y asume integralmente sus riesgos con *Le Livre* (proyecto de libro con páginas en blanco), no lo acompaña de una actitud política concomitante. Son las vanguardias del siglo XX, Dada y el Surrealismo y también las vanguardias latinoamericanas de la época, el Creacionismo chileno, el Antropofagismo brasileño, el Estridentismo mexicano, el Euforismo portorriqueño, el movimiento que se crea en Perú en torno a la revista *El Amauta* de Mariátegui, quienes se transformarán en laboratorios de ese lenguaje poético donde van a buscarse las transgresiones y el goce que escapan a las estructuras reglamentadas y desplazan la escena de la acción hacia estratos subconscientes, oníricos y utópicos.

Breton propone en el primer manifiesto del surrealismo: "Cambiar la vida dijo Rimbaud, transformar el mundo exigió Marx para los surrealistas estas dos consignas son una sola."<sup>6</sup>

De esta manera extrae definitivamente el lenguaje poético de la escena literaria para difundirlo en el campo social y político.

La verdad que los textos surrealistas significan no es una verdad única sino plural e incierta, el objeto denotado es puesto en proceso. El tiempo ya no es el tiempo lineal sino una multiplicidad de instantes.

El acto creativo considerado bajo esta nueva óptica se arroga el mérito de engendrar el goce introduciendo la topología pulsional, no en el entendimiento o la

comprensión, sino en el movimiento del concepto y su desplazamiento, diseminación, deconstrucción.

El arte contemporáneo revela una práctica específica cristalizada en modos de producción altamente diversificados que tienen en común el lenguaje poético que se alimenta de aspectos oníricos y de azar.

Las formas audiovisuales más recientes: las instalaciones multimedia, son un caso especial de lenguaje poético. En ellas los especta-autores no sólo impiden que el discurso del creador se transforme en un código absoluto, sino que lo obligan a producir dispositivos que los incluyan y lleven al creador-programador a producir una forma discursiva flexible, abierta a toda participación.

### **Creación y crítica**

Si bien la cuestión de la creación está dominada por el concepto de función poética de Jakobson, las corrientes críticas relativas tratan de elucidar la experiencia de sentido que la obra de arte transmite. La elucidación de esta experiencia se remonta a Kant y este tema aparece abordado de una manera especialmente lúcida en el libro de Hannah Arendt *La vida del espíritu*, libro inacabado, ya que murió el 4 de diciembre de 1975 cuando recién había terminado la segunda parte que lleva por subtítulo *La Voluntad*. Originariamente, la obra había sido pensada con una estructura tríptica integrada por tres temas *Pensamiento, Voluntad y Juicio*, lamentablemente Arendt no termina el último tramo de este tríptico que está dedicado al juicio crítico. Sin embargo hizo algunas notas introductorias basadas en sus lecturas de Kant que fueron publicadas como Apéndice del libro y resulta interesante abordarlas. En ellas Arendt encara el tema del juicio estético relacionado con la creación y con el pensamiento creativo.

"Con Kant el juicio aparece como un talento peculiar que solo puede ser ejercitado no enseñado. El juicio se ocupa de los particulares y cuando el yo pensante, que se mueve en el ámbito de lo general abandona su retiro y regresa al mundo de las apariencias, resulta que el espíritu precisa de un nuevo don para hacerles frente, Kant pensaba que: "Una cabeza obtusa o limitada puede muy bien llegar a base de estudio hasta la misma erudición mediante la instrucción. Pero teniendo en cuenta de que en tales casos suele faltar el juicio, no es raro encontrar a hombres muy cultos que, al hacer uso de su especialidad científica, dejan traslucir esa carencia irremediable del don".<sup>8</sup>

Más adelante Arendt señala, "Kant en su análisis del juicio estético establece una relación entre el genio y el gusto. Para producir obras de arte se requiere el genio, para juzgarlas y decidir si son o no objetos bellos se necesita el gusto. Según Kant el genio compete a la imaginación productiva y a la originalidad mientras el gusto es una cuestión de juicio. Plantea la cuestión sobre cual de las dos facultades es la "más noble". La respuesta de Kant es, "para la belleza no es necesaria la riqueza y originalidad de ideas como más bien elucidación de aquella imaginación en la libertad, a la conformidad, a las leyes del entendimiento que se llama gusto, pues toda la riqueza

de la primera no produce en su libertad, sin ley nada más que absurdos; el juicio, en cambio, es la capacidad de adaptarlos al entendimiento.

El gusto es como juicio, en general, la disciplina o reglamentación del genio, si bien le corta mucho las alas... le da una dirección y al introducir claridad y orden en la multitud de pensamientos [del genio] hace las ideas duraderas, capaces de un largo y general aplauso, de provocar la continuación de otros y una cultura en constante progreso.”<sup>10</sup>

Kant agrega que si bien se puede hablar, dada su originalidad, de un genio en singular, no es posible referirse de la misma manera al espectador. Los espectadores existen sólo en plural. El espectador no está implicado en la acción, pero está estrechamente vinculado con los otros espectadores. No comparte con el creador la facultad del genio, ni la facultad del intérprete, actor, director o ejecutante en el terreno musical, de recrear y actualizar la obra, la facultad que tienen en común es la de juzgar.

Sabemos que para Kant el momento decisivo de su vida fue el descubrimiento, en 1770, de las facultades cognitivas del espíritu humano y de sus limitaciones, cuya elaboración le llevó más de diez años y lo publicó como *Crítica de la razón pura*. Treinta años más tarde publica *Crítica del gusto*; en esta última obra tras la cuestión del gusto, tema predilecto del siglo XVIII, descubre una facultad humana nueva: el juicio. Esta noción de juicio juega en dos campos: el de la crítica practicada por los propios artistas sobre su trabajo que los lleva a modificarla, perfeccionarla; y el poder de juzgar del espectador.

Siguiendo de cerca este concepto kantiano (Hegel: 1964), va más allá en su *Estética* cuando afirma “El arte es superado y se transforma en prosa”.<sup>11</sup> Refiriéndose al hecho de que es, en realidad, el juicio estético el que prevalece sobre las artes.

Es bueno recordar que Hegel elabora sus cursos de estética entre 1818 y 1829 y sus alumnos los editan después de su muerte en 1835.

En esta obra Hegel señala primero el orden de los momentos estéticos de la historia de la cultura que reduce a tres (simbolismo, clasicismo y romanticismo) y luego el orden de las artes particulares que son cinco (arquitectura, escultura, pintura, música y poesía.) Establece así un orden jerárquico en el campo de las artes. Es interesante destacar que la última de las artes, la poesía, va a constituir de alguna manera, la base de superación de todas, ya que transformándose en prosa se constituye en estética.

De esta manera el arte se convierte en objeto de la poesía primero y luego de la filosofía.

El descubrimiento de un objeto nuevo para la crítica constituido por una metalengua construida entre azar y necesidad parece ser una constante del pensamiento actual. Es la dialéctica hegeliana la primera que indica las líneas magistrales de ese juego entre la racionalidad y la objetividad, entre el límite y el infinito. Si bien es cierto que el trascendentalismo hegeliano vela parte de sus aportes, se reconoce que su dialéctica marca, por primera vez, los nudos invisibles que vinculan el sujeto con la historia.

La experiencia de las totalidades históricas es la ex-

periencia fundamental de Hegel. La teoría kantiana de la libertad era todavía una teoría abstracta, a pesar de los desarrollos que Fichte le imprimió. El idealismo filosófico pensaba al hombre en relación a su historia concreta para encontrar en ella el espíritu. Este es el caso de Schiller, de Goethe y también de Schelling, para quienes lo primordial es la creación estética porque es, en su concepción, el mundo del arte el que ofrece la más perfecta revelación de lo absoluto, pero si bien pensaban el arte, no había en ellos una preocupación definida por la historia de los pueblos. Hegel parte, en cambio, de la historia y del desenvolvimiento histórico que plantea por intermedio de las nociones de positividad y de destino. Para Hegel, el individuo, reducido a sí mismo, sólo es una abstracción, para él la verdadera unidad orgánica, lo universal concreto es el pueblo. Barthes decía que arte es aquello que el hombre arranca al azar. Este punto de vista es una derivación de los planteos de Paul Valéry quien afirmaba que una obra es la interrupción casual de un proceso de configuración que virtualmente puede continuar, no tiene, entonces, nada vinculante. De esta manera es el público receptor el que adquiere un papel preponderante ya que un modo de entender una configuración no es menos legítimo que otro. Ni siquiera el creador de la obra posee la clave de su interpretación. Cada encuentro con una obra es una nueva producción originaria. Valéry saca estas conclusiones para eludir el mito de la producción inconsciente del genio. De esta manera traslada al espectador y/o al intérprete el poder creativo absoluto. El tema de la crítica consiste en determinar el carácter hermenéuticamente vinculante que le corresponde a la obra dentro del proceso creativo. Vista tanto desde el punto de vista del creador, como de quien la enfrenta para disfrutar o refutarla, la obra es, en cualquier caso, una experiencia de sentido, sentido que puede tener un trasfondo sensual y retiniano. Matisse decía que es el color el que remueve el fondo sensual de los hombres. O puede tener un carácter intelectual como el que Duchamp buscaba proyectar en sus obras. Puede ser también un sentido delirante e irracional pero es siempre un sentido al fin.

Hay un campo intermedio interesante en la creación que esta configurado por las artes reproductivas. Una obra musical o una obra de teatro que vinculan de una manera particular al intérprete con el creador, lo liberan de hacer una mera imitación del modelo. (Hans -Georg Gadamer: 1958) dice, “La interpretación es ciertamente recreación pero este recrear no sigue un acto de creación previo, sino a la figura de la obra creada, teniendo sólo que llevarla a su representación según encuentra sentido en ella... Ahora bien, la interpretación reproductiva tiene su propio material autónomo y con él una tarea de formación originaria que faltan en el interpretar comprensivo, por lo tanto también, por ejemplo, en el juicio estético. Sin embargo toda interpretación reproductiva entraña comprensión y ello, muchas veces hasta tal punto que hace superflua cualquier otra discusión exegética. Pero también, a la inversa, toda comprensión y toda exégesis (Auslegen) están construidas en

dirección hacia una formación reproductiva la cual, desde luego, queda in mente.”<sup>12</sup>

Otro tipo de críticas, más recientes que la de Gadamer y más allá de Husserl, atacan la noción de sentido y la función del sujeto. Estas críticas delimitan la metafísica inherente a las ciencias de la significación desacreditando el significado y, con él, el ego trascendental. Para estas nuevas corrientes la crítica también puede revestir la función poética y realizar una subversión positiva de los discursos críticos anteriores. El propio Gadamer en otro artículo más reciente *Palabra e imagen*, cuyo título en alemán es *Wort und Bild. So wahr, so seiend* escrito en 1991 y publicado con sus Obras Completas (Gesammelte Werke), introduce el tema de la poiesis o de la poética, en el sentido de Paul Valéry más que en el sentido aristotélico, en ese artículo se cuestiona acerca del trabajo interpretativo del crítico y se pregunta: “Cómo es posible encontrar para una obra plástica una palabra interpretativa (deutend) que no manifieste pensamientos a propósito de una imagen sino que introduzca en una visión mejor de la imagen misma. Un tema así ocuparía un importante lugar en una teoría de la interpretación. Un cuadro, una obra de teatro una poesía que nos prende no experimenta ninguna restricción por que se sepa “un poco menos” acerca de ella. Así nos preguntamos qué hace de un cuadro, de un poema una obra de arte de modo que posea ese presente absoluto? No son ciertamente las quemaduras de la constante marea de la información que nos rodea y apabulla y que acompaña a la época de la reproducibilidad. Antes bien, por así decirlo con Benjamin (o contra él) ésta amenaza el aura de la obra de arte y amenaza con disolverla. En griego la palabra poiesis que podemos reconocer en nuestro vocablo poesía tiene dos sentidos. Significa en primer lugar hacer, es decir producir algo que no existía antes. La palabra comprende todo el ámbito del producir, todo lo que llamamos artesanía, pero también el desarrollo posterior de esa elaboración, hasta llegar al modo de producción industrial de la modernidad.

Además la misma palabra poiesis tenía el significado distinguido de arte poético. En cierto sentido poetizar es también hacer, es decir el producir algo que no existía antes. La palabra comprende todo el arte del producir. Mas no nos referimos con ello al decir, al decir algo una vez no a la mera anotación que se hace casualmente. El hacer del que aquí se trata se refiere al texto. El hacer que a partir de la nada puedan abrirse mundos enteros, y que el no-ser llegue al ser.”<sup>13</sup>

Esta noción de poética se ha transformado a partir de los años '90 en la herramienta crítica más utilizada para abordar las nuevas formas de arte: instalaciones, instalaciones multimedia, performances, apropiaciones, que plantean a la vez el arte conceptual y el concepto de arte. En *Art after Philosophy* Joseph Kosuth (1969) delinea una definición propia de lo que sería arte conceptual separándolo de otras poéticas “impuras”. Para este artista el arte conceptual tiene como fundamento un origen analítico y lingüístico.<sup>14</sup>

No sólo las artes plásticas son escenario de este tipo de actitudes, también se verifican apropiaciones y citas en la literatura, el cine y la música. Tal como

ocurre en el caso de Piglia, Godard o Cage. Estas actitudes sólo pueden evaluarse con una herramienta de tipo crítico-creativo como la noción de poiesis.

### **Pensamiento creativo**

En el primer capítulo del libro ya analizado dedicado al *Pensamiento* Hanna Arendt introduce dentro del desarrollo histórico un concepto especial de la percepción basado en la apariencia: “El mundo en que nacen los hombres abarca muchas cosas, naturales y artificiales vivas y muertas, efímeras y eternas; todas tienen en común que aparecen, lo que significa ser vistas oídas, tocadas, catadas y olidas, ser percibidas por criaturas sensitivas dotadas de órganos sensoriales adecuados. Nada puede aparecer, (el término apariencia carecería de sentido si no existieran receptores para las apariencias, criaturas vivas capaces de percibir reconocer y reaccionar) - en forma de deseo o huida, aprobación o rechazo, culpa o alabanza, frente a lo que no sólo está allí, sino que aparece ante ellos y tiene significado para su percepción. En este mundo al que llegamos procedentes de ningún lugar y del que partimos con idéntico destino. *Ser y apariencia* coinciden.”<sup>15</sup>

En un mundo de apariencias el arte, como el resto de la naturaleza, se caracteriza por mantenerse quieto el tiempo suficiente como para convertirse en un objeto que pueda ser identificado y reconocido por un sujeto.

El descubrimiento fundamental de Husserl da cuenta de la intencionalidad de los actos de la conciencia de sí.

“El complejo fónico articulado solo se transforma en palabra hablada, discurso comunicativo en general, por el hecho de ser quien habla el que lo produce con la intención de expresarse acerca de una cosa (objeto)”<sup>16</sup>

La objetividad se integra en subjetividad de la conciencia de sí por medio de la intencionalidad. Que la apariencia requiera espectadores y, por lo tanto, implique una identificación y un reconocimiento, al menos potenciales, implica que la certeza de lo que percibimos posee una existencia autónoma del acto de la percepción y puede ser compartida por otros. A este hecho Merleau Ponty lo denomina “fe perceptiva”. Sin embargo las apariencias no sólo no revelan jamás lo que existe tras ellas sino que también lo ocultan. El propio Merleau Ponty afirma; “Ninguna cosa, ningún lado de la cosa se muestra más que escondiendo activamente los demás, denunciándolos en el acto de ocultarlos.”<sup>17</sup>

El pensamiento creativo debe procurar trascender las apariencias para descubrir y verificar los meandros de la creación misma.

El pensamiento depende estrechamente del lenguaje, al contrario de otras actividades cognitivas que parten de él o se sirven de su operatividad como instrumento. Necesita el lenguaje para articularse y expresarse para transformarse en pensamiento creativo. La finalidad del pensamiento no puede ser nunca la intuición ni puede validarse por la mera contemplación silenciosa (Bergson: 1979) el filósofo de la intuición admite que; “Es asombroso que

los filósofos vean tan a menudo como se les escapa el objeto que pretenden abrazar, como niños que quisieran, cerrando la mano, asir el humo.”<sup>18</sup>

El uso de la intuición tanto como el de la visión o inspiración de tipo divino han disminuido a partir de Bergson. En Heidegger y Walter Benjamin, dos de los filósofos modernos que se basan en un cierto tipo de consideraciones metafísicas, el tema de la metáfora de la visión sigue, de cierto modo, vigente. En Heidegger el momento de la iluminación pasa como un relámpago (blitz) y se reemplaza con otra metáfora radicalmente diferente das Geläut der Stille, el son del silencio. Esta metáfora es, en cierto modo cercana a la iluminación alcanzada mediante la contemplación silenciosa. Para Benjamin la visión pasa de puntillas y es necesario aguzar los sentidos para sorprenderla.

En otras palabras para el pensamiento creativo mismo cuya estructura conceptual depende del don de la metáfora y sus variantes metonimia, sinecdoque, el problema principal parece ser que no existe ninguna metáfora para expresar ese algo invisible que opera en el interior del ser pensante y engendra objetos significantes.

Todas las metáforas provienen de los sentidos y los sentidos son esencialmente cognitivos, no son un fin en sí mismos, sino instrumentos de conocimiento. Aristóteles en su *Metafísica* usa la metáfora de la energía para expresar esta fuerza interior particular. Esta metáfora corresponde a un tipo de pensamiento especulativo no cognitivo, sin embargo tampoco es capaz de dar cuenta de este tipo de actividad particular del espíritu humano que es el pensamiento creativo. Aristóteles mismo no la utiliza más que cuando afirma que estar vivo es *energein*, es decir, ser activo por uno mismo.<sup>19</sup>

Después de experimentar las dificultades de comprender el lenguaje a lo largo de la escritura de su *Tractatus Logicus-Philosophicus*, Wittgenstein publica *Investigaciones Filosóficas* donde se pregunta por qué piensa el hombre y responde; “Con frecuencia reprimiendo la pregunta ¿por qué? nos daremos cuenta de los hechos importantes; los cuales conducen a una respuesta. Es por ello que de manera intencional eliminaré la cuestión ¿Por qué pensamos? para abordar la pregunta ¿Qué nos hace pensar?”<sup>20</sup> La pregunta así formulada esta mucho más ligada al pensamiento creativo o, por lo menos, a lo que consideramos como tal. Las antiguas mitologías permiten suponer que la capacidad de pensar es contemporánea con la aparición del hombre sobre la tierra, se puede, en cambio, fechar la aparición de la metafísica y la filosofía y, a partir de ellas, realizar un trazado histórico-analítico de la evolución del pensamiento creativo. Si bien la palabra filosofía significa amor por la sabiduría no es obligatorio suponer que este amor haya sido más fecundo en la evolución del pensamiento creativo que la magia y el pensamiento especulativo y creador de mitos.

No hay ninguna regla que entronice el pensamiento deductivo sobre el especulativo y si la hubiera sería oportuno abolirla. En efecto tanto el pensamiento creador de mitos como el creador de estructuras filo-

sóficas responden a desafíos particulares y son las dos respuestas particulares a la pregunta *Qué nos hace pensar*:

Vimos anteriormente que Kant escribió *La crítica del juicio* siguiendo el interés del siglo XVIII por el gusto y el papel que este desempeña en la estética, vimos también su postura frente al papel del espectador. Lamentablemente en el propio siglo XVIII con Voltaire, quien consideraba que el mirar un espectáculo era una actitud poco significativa ya que el hombre comparte esta pasión con los monos y los perros jóvenes, se pierde la noción de valor del rol del espectador. Es bajo esta forma superficial que, en su mayor parte, el siglo XIX consideró este tema. No sólo se diluyó el privilegio que tenía el espectador para juzgar, como se vio en Kant, sino que se perdió la intuición, todavía más básica de que todo lo que aparece está allí para ser visto y el propio concepto de apariencia necesita de un espectador.

En Hegel el espectador obtiene un lugar importante, aunque de forma elíptica, ya que toda la obra hegeliana está dirigida a reconciliar pensamiento creativo y realidad. Es probablemente por esto que Mallarmé, quien con su pensamiento creador consuma la empresa de conmovier y deconstruir la fonética el léxico, la sintaxis y las relaciones lógicas, al mismo tiempo que el ego trascendental, encuentra en Hegel una línea magistral de pensamiento tal como se puede apreciar en *Igitur, Un golpe de dados...* y el *Libro*. Mallarmé da cuenta, explícitamente de ese interés cuando afirma que han despertado su atención.

“San Bernardo, el Tomás de la Summa y principalmente alguien designado por él (Villiers de l’Isle Adam) el Titán del Espíritu Humano, Hegel.”<sup>21</sup>

En una carta que el propio Villiers de l’Isle Adam le dirige a (Mallarmé: 1945) dice; “En cuanto a Hegel me siento profundamente contento de que usted haya dedicado su atención a este procreador sin parangón a este reconstructor del universo.”<sup>22</sup>

En una época en que Hegel es poco estudiado por los filósofos franceses, Mallarmé lo lee para proyectar en él su goce: “*En los libros de ciencia y de filosofía pretendo gozar cada nueva noción y no aprenderla*”.<sup>23</sup>

En otra carta a Villiers de l’Isle Adam dice; “Desgraciadamente soy un alma regida simplemente, por el goce poético, no he podido, en la tarea previa a esta concepción, disponer de un Espíritu, como usted lo ha hecho - y usted se aterrorizará al saber que llegué a la Idea de Universo a través, únicamente, de la sensación (por ejemplo para tener una idea de la Nada absoluta he debido imponer a mi cerebro la sensación de vacío absoluto). Carta a Villiers de l’Isle Adam 24 de septiembre de 1867.”<sup>24</sup>

La noción de Idea en Mallarmé se acerca a Hegel, la Idea se vincula al yo y lo sustituye; “Mostrarme como el que- sabe como Idea. Rehacer idea en libro, su mecanismo operador allí donde la inspiración/supresión y ley sí. Idea libro blanco.”<sup>25</sup>

La supresión de la inspiración da lugar a una Idea que supera el subjetivismo del yo absoluto en un libro objetivo y blanco. La Idea en Mallarmé es polimorfa, es ritmo, danza, pluralidad numérica. Lo vi-

sual es sumamente importante. Lo visual antes que el verbo al que abre el camino. Es por eso que el golpe de dados adopta una estructura tipográfica particularmente expresiva que lleva en sí misma indicaciones rítmicas y musicales. En su prólogo a la primera edición dice; "...sin presumir del futuro que pueda tener esta tentativa, nada o casi arte, reconocamos que la tentativa participa, imprevistamente, de investigaciones particularmente apreciadas en nuestro tiempo, el verso libre y el poema en prosa. Su reunión se realiza bajo la influencia, ya se que extraña, de la Música escuchada en concierto.... El género que nace es como un sinfonía, que se constituye poco a poco, junto con el canto personal.... sin excluir a la Poesía única fuente."<sup>26</sup>

El pensamiento creativo adopta nuevas funciones formales que configuran un código semiótico en el cual la función estética asume un papel importante. Este código revolucionario, sin embargo se desarrolla dentro de un sistema socio-económico que no consigue cambiar la función abusiva del Estado burgués. En 1880, por ejemplo se suprime el descanso legal del domingo. Estas leyes progresivamente represoras se instalan progresivamente después del fracaso de la Comuna de París en 1871. Es probable que las razones de este fracaso se hayan debido a que la revolución proletaria estalló demasiado pronto. El pueblo de París instruido en el socialismo utópico y el anarquismo no quería ningún poder. Deseaba una soberanía que no ejerciera poder opresor. Si bien las ideas marxistas y la experiencia de la Primera Internacional (Londres 1864) ya habían tenido lugar, las ideas de la comuna de París estaban regidas, sobre todo por el anarquismo como lo testimonian las novelas de Jules Vallès.

La Comuna marca la necesidad y la falta de un nuevo discurso creativo en el plano socio-económico y político en el cual el sujeto soberano debía imponerse por encima de las Instituciones. De alguna manera el Simbolismo y, en especial Mallarmé, se refugian en el lenguaje para producir un nuevo discurso creativo en el cual el sujeto altera radicalmente las leyes de la gramática, de la sintaxis, de las relaciones lógicas, en resumen de todas las Instituciones del lenguaje. Lamentablemente tal discurso revolucionario debió refugiarse en un cenáculo de élite.

Sin embargo esta revolución del lenguaje poético abre la vía a las vanguardias del siglo XX que operarían tanto en el campo del arte como en el de la sociedad produciendo un discurso creativo integral. Sólo una transformación que deberá operarse en el de la evolución económico-social, podrá crear estructuras integralmente nuevas. Frente a una dialéctica de esta índole la impaciencia revolucionaria permanece insatisfecha. Sin embargo, según lo ha demostrado la historia, si el discurso creativo estructural político-social y el de la superestructura están desfasados, si uno de ellos es revolucionario y el otro reaccionario la fractura se produce tarde o temprano. Es por lo tanto indispensable que los discursos creativos se armonicen en un sólo pensamiento de vanguardia.

El desarrollo económico y político del capitalismo nacional e internacional ha frenado durante largos años este discurso. Es incapaz, en cambio de frenar el pensamiento creativo que está en la base de este discurso que anuncia una transformación de las relaciones diversificadas propias del organismo social.

### Notas

- <sup>1</sup> Kristeva .J. (1977). Polylogu. París: Seuil. p. 153
- <sup>2</sup> Nietzsche, F. (1973). El Crepúsculo de los dioses. Madrid: Alianza. p. 52
- <sup>3</sup> Barthes R. (1953). Le degré zéro de l'écriture coll Points 1972 p. 32-33
- <sup>4</sup> Barthes R. (1964). Essais critiques. París: Seuil. p. 219
- <sup>5</sup> Mallarmé S. (1964). La Musique et les Lettres conferencia dictada en Londres en 1894 publicada en las Oeuvres Complètes París: Gallimard
- <sup>6</sup> Breton A. (1992). Manifiestos del surrealismo. Primer Manifiesto 1924 B. Aires: Argonauta. p.14
- <sup>7</sup> Arendt H. (2002). La vida del espíritu. Buenos Aires: Paidós. p. 235
- <sup>8</sup> Kant E. Crítica de la razón pura B172 B173 citado por H. Arendt. ibid . p. 235
- <sup>9</sup> Arendt H. op cit.p. 25
- <sup>10</sup> Kant E. citado por H. Arendt. ibid .p 260
- <sup>11</sup> Hegel G.W.F. (1964). Introduction à l'Esthétique. París: Aubier. Tomo I p. 175
- <sup>12</sup> Gadamer H.G. (1998). Estética y Hermenéutica. Madrid: Tecnos p. 77
- <sup>13</sup> Ibid. p. 291
- <sup>14</sup> Citado por Geoffrey T. (1998). Conceptual art. London: Phaidon Press p. 14
- <sup>15</sup> Arendt H. op cit p 43
- <sup>16</sup> Husserl E. (1961). Recherches logiques. París: P.U.F. Tomo II p. 19
- <sup>17</sup> Merleau Ponty M. (1960). Signes. París: Gallimard trad Barcelona: Seix Barral (1964) p. 29
- <sup>18</sup> Bergson H. (1979). Introducción a la metafísica. Buenos Aires: Siglo XXI p. 59
- <sup>19</sup> citado por Arendt , H. op. cit. P. 148
- <sup>20</sup> Wittgenstein L. (1988). Investigaciones filosóficas. Barcelona: Crítica
- <sup>21</sup> Mallarmé. S. op. cit. p.491
- <sup>22</sup> Mondor H. (1941). La vie de Mallarmé. París: Gallimard. p. 222
- <sup>23</sup> ibid p. 231
- <sup>24</sup> Mallarmé S. (1945). O.C. op. cit. Tomo I p. 259
- <sup>25</sup> Mallarmé S. (1945). Igitur O. ibid. p. 441
- <sup>26</sup> Mallarmé S. (1952). Préface à Un coup de dés jamais n'abolira le hasard. París: Gallimard.

# Instrucciones para autores

## ***Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación***

[Ensayos]

1. El Centro de Estudios recibe papers, informes de investigación y ensayos en temáticas relativas a los diseños y comunicaciones aplicadas para ser publicadas en los Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación.
2. Los trabajos deberán enviarse por correo postal y vía mail al Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, Facultad de Diseño y Comunicación, Universidad de Palermo. Mario Bravo 1050, Subsuelo. CP 1175.  
E-mail: infocedyc@palermo.edu.ar
3. Los trabajos remitidos podrán estar redactados en castellano, en inglés o portugués. Los materiales pueden ser inéditos o estar editados en actas de Congresos y Jornadas. El Centro de Estudios acusará recibo de la recepción de originales en el lapso de cinco días hábiles
4. El Centro de Estudios en Diseño y Comunicación utiliza, para la aceptación de originales, un sistema de evaluación anónima realizada por el Comité Editorial quien deriva, a su vez, la selección al Comité de Arbitraje. Normalmente, el proceso de evaluación desde la recepción del original hasta la contestación al autor, con la decisión editorial, es de tres meses.
5. Los datos utilizados en el análisis de los artículos deben estar clara y precisamente documentados y a disposición de cualquier investigador.
6. La extensión de las presentaciones no deberá exceder las 7.000 palabras. En formato Word, para PC. Tipografía Times New Roman, cuerpo 12.
7. Los originales deberán presentarse mecanografiados a doble espacio y ordenados de la siguiente manera: página con título y foliación, resumen, texto, apéndices, notas, referencias, tablas y gráficos. Las páginas deberán numerarse correlativamente, ocupando cada uno de los cuadros y gráficos, cualquiera que sea su tamaño, una página independiente. En la primera página se hará constar el título del trabajo, el nombre del autor o autores e institución a la que pertenecen, así como la dirección postal y dirección de correo electrónico del autor al que se enviará toda la correspondencia relativa al trabajo. La segunda página contendrá un resumen del trabajo en castellano y en inglés de no más de doscientas palabras. Además, en esta página se incluirá una lista de palabras clave. El número de palabras clave no debe ser superior a veinte. Los autores deben cuidar la selección de dichas palabras, evitando en lo posible, que coincidan con palabras que aparecen en el título.
8. Las notas a pie de página deberán ir numeradas correlativamente con números arábigos.
9. Las referencias bibliográficas aparecerán en el texto siguiendo la normativa APA.
10. Los autores podrán presentar información adicional que facilite la labor de evaluación (por ejemplo, desarrollos comunicacionales no incluidos en el texto o cuadros y gráficos adicionales) bajo la indicación "Notas para la evaluación".

## ***Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación***

Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación. CED&C. Amado Suárez, Adriana. Internet, o la lógica de la seducción. Bettendorff, María Elsa. El tercero del juego. La imaginación creadora como nexo entre el pensar y el hacer. Caletti, Sergio. Imaginación, positivismo y actividad proyectual. Breve disgresión acerca de los problemas del método y la creación. Entel, Alicia. De la totalidad a la complejidad. Sobre la dicotomía ver-saber a la luz del pensamiento de Edgar Morin. Finquelievich, Susana. De la tarta de manzanas a la estética bussines-pop. Nuevos lenguajes para la sociedad de la información. López Neglia, Claudia. De las incertezas al tiempo subjetivo. Russo, Edgardo A. La máquina de pensar. Notas para una genealogía de la relación entre teoría y práctica en Sergei Eisenstein. Valdés, Gustavo. Bauhaus: crítica al saber sacralizado. Cuaderno 15. ISSN 1668-0227. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Ensayos]. Buenos Aires, 2003.

Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación. CED&C. Zena, Marcela. Periódicos digitales en español. Publicaciones periódicas digitales de América Latina y España. Galanternik, Noemí. Tipografía on line. Relevamiento de sitios web sobre tipografía. Cuaderno 14. ISSN 1668-0219 Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. [Relevamientos Temáticos]. Buenos Aires, 2003.

Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación. CED&C. Torres Arroyo, José Guillermo. El paisaje, objeto de diseño. Cuaderno 13. Ensayos. Buenos Aires, 2003.

Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación. CED&C. Centro de Recursos para el Aprendizaje. Relevamientos Temáticos. Series: Práctica profesional. Diseño urbano. Edificios. Estudios de mercado. Medios. Objetos. Profesionales del diseño y la comunicación. Publicidad. Cuaderno 12. Recopilación Documental. Buenos Aires, 2003.

Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación. CED&C. Creación, Producción e Investigación. Proyectos 2003 en Diseño y Comunicación. Cuaderno 11. Proyectos en el Aula. Buenos Aires, 2002.

Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación. CED&C. Plan de Desarrollo Académico. Proyecto Anual. Proyectos de Exploración y Creación. Programa de Asistentes en Investigación. Líneas Temáticas. Centro de Recursos. Capacitación Docente. Cuaderno 10. Proyectos en el Aula. Buenos Aires, 2002.

Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación. CED&C. Espacios Académicos. Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Centro de Recursos para el aprendizaje. Cuaderno 9. Proyectos en el Aula. Buenos Aires, 2002.

Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación. CED&C. Amado Suárez, Adriana. Relevamiento terminológico en diseño y comunicación. A modo de encuadre teórico. Berschadsky, Diana. Terminología en diseño de interiores. Área: materiales, revestimientos, acabados y terminaciones. Blanco, Lorenzo. Las Relaciones Públicas y su proyección institucional. Calderón, Thais y Cristofani, María Alejandra. Investigación documental de marcas nacionales. Falcone, Jorge. De Altamira a Toy Story. Evolución de la animación cinematográfica. López Neglia, Claudia. El trabajo de la creación. Pascualetto, Graciela. Entre la información y el sabor del aprendizaje. Las producciones de los alumnos en el cruce de la cultura letrada, mediática y cibernética. Cuaderno 8. Proyectos en el Aula. Buenos Aires, 2002.

Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación. CED&C. Spina, María Laura. Arte digital: Guía bibliográfica. Cuaderno 7. Relevamiento Documental. Buenos Aires, Junio 2001.

Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación. CED&C: Rolando, Fernando. Arte Digital e interactividad. Cuaderno 6. Proyectos en el Aula. Buenos Aires, 2001.

Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación. CED&C. Belmes, Debora Irina. Del cuerpo a las máquinas del cuerpo. Guidalevich, Sergio. Televisión informativa y de ficción en la construcción del sentido común en la vida cotidiana. Nupieri, Osvaldo. El grupo como recurso pedagógico. Valdés de León. Miseria de la teoría. Cuaderno 5. Proyectos en el Aula. Buenos Aires, 2001.



Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación. CED&C. Creación, Producción e Investigación. Proyectos 2002 en Diseño y Comunicación. Cuaderno 4. Proyectos en el Aula. Buenos Aires, 2002.

Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación. CED&C. Szklowin, Cira. Comunicación en el Espacio Público. Sistema de Comunicación Publicitaria en la vía pública de la Ciudad de Buenos Aires. Cuaderno 3. Papers de Maestría. Buenos Aires, 2002.

Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación. CED&C. Aprile, Orlando. El Trabajo Final de Grado. Un compendio en primera aproximación. Cuaderno 2. Material para el aprendizaje. Buenos Aires, 2002.

Universidad de Palermo. Facultad de Diseño y Comunicación. CED&C. Blanco, Lorenzo. Las medianas empresas como fuente de trabajo potencial para las Relaciones Públicas. Bordoy, Silvia. Influencia de Internet en el ámbito de las Relaciones Públicas. Cuaderno 1. Proyectos en el Aula. Buenos Aires, 2000.

