

*Creatividad y Sociedad*  
***Creatividad y Sociedad***

REVISTA DE LA ASOCIACIÓN PARA LA CREATIVIDAD

**nº 7**

MONOGRÁFICO

***CREATIVIDAD Y ARTE***

Coordinador  
***Julio Romero***

*Director*

**Saturnino de la Torre**, Universidad de Barcelona

*Comité de Redacción*

**Verónica Violant**, Universidad de Barcelona  
**Manuela Romo**, Universidad Autónoma de Madrid  
**Francisco Menchén**, Ministerio de Educación  
**Julio Romero**, Universidad Complutense de Madrid

*Comité Científico*

**David de Prado**, Universidad de Santiago de Compostela - Educación  
**Francisco García**, Universidad Complutense de Madrid - Comunicación  
**Manuel S. Méndez**, Universidad Complutense de Madrid - Artes  
**José María Ricarte**, Universidad Autónoma de Barcelona - Organización y empresa  
**Ángeles Gervilla**, Universidad de Málaga  
**Antonio Rodríguez**, Universidad de la Laguna  
**José Tejada**, Universidad Autónoma de Barcelona  
**Maite Garaigordobil**, Universidad del País Vasco  
**Juan Delgado**, Universidad de Vigo  
**Agustín de la Herrán**, Universidad Autónoma de Madrid  
**F. Javier Corbalán**, Universidad de Murcia  
**Tomás Motos**, Universidad de Valencia  
**Maria Inés Solar**, Chile  
**Fernando Cardoso**, Portugal  
**Albertina Mitjans**, Cuba y Brasil  
**Carlos A. González**, Colombia  
**Mauro Rodríguez**, México

*Diseño y maquetación:*

Julio Romero

*Secretaría de la revista:*

Asociación para la Creatividad  
Verónica Violant Holz / Inmaculada Benedico  
Universidad de Barcelona  
Campus del Vall d'Hebrón  
Passeig de la Vall d'Hebrón, 171  
CP 08035 - Barcelona  
E-mail: vviolant@ub.edu

ISSN: 1578-214X

Depósito Legal: B-36828-2001

---

# Índice

## *Editorial*

**Creatividad y arte: de lo simple a lo complejo**

Julio Romero

## *Artículos*

**Arte de vanguardia y espacio escénico: la "partitura de acciones" o cuando la imaginación juega al equilibrio**

Antonio Cantos Ceballos

**El proceso creativo en la composición cinematográfica**

Manuel Gértrudix Barrio

**De la participación en el arte**

Bartolome Ferrando

**El camino de la creación en la literatura**

Paula Vázquez Pérez y Rosa M<sup>a</sup> Cazón Fernández

**Lo que circula y se esconde. Notas sobre feminismo y tecnología (lecturas del arte de la reversibilidad)**

Remedios Zafrá

**Dibujos de niños latinoamericanos: globalización frente a autoexpresión, un reto de la creatividad en la educación artística**

Pilar Pérez y Estefanía Sanz

**Del otro lado del arte**

María del Río Diéguez

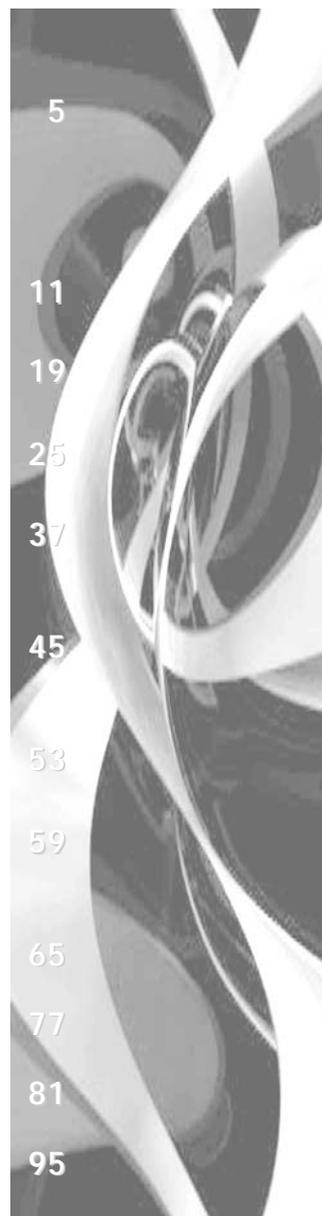
**Paradigma de la vanguardia surrealista como génesis y construcción del ejercicio de la creatividad en el arte moderno**

Javier Díez

## *Recensiones*

## *Informaciones al lector*

## *Colaboradores*





## *Creatividad y arte: de lo simple a lo complejo*

Existe una visión tradicional e ingenua, y culturalmente extendida, en la que creatividad y arte son dos conceptos casi coincidentes y naturalmente engranados hasta la identificación de uno con el otro. Desde esa perspectiva, el arte es, más que nada, la expresión personal del artista individual, la creación de algo original, algo que manifiesta un apreciable valor estético formal, que denota una considerable destreza por parte del artista y que posee un componente semimágico derivado de la inspiración de la que procede y de su capacidad para impactar de manera especial y a veces desmedida en el espectador, en una experiencia, también, individual, íntima.

Tradicionalmente, el origen de nuestras ideas sobre el artista y sobre la creatividad han estado ligadas a lo diferente, en el sentido de especial, distinto, escogido, escaso, separado, reservado a unos pocos. El genio creador fue el personaje que, a lo largo de la historia y con sucesivas transformaciones, ha desempeñado el papel de actor principal y protagonista indiscutido en la trama que liga arte y creación, que se origina en los primeros tiempos de nuestra cultura y transcurre hasta momentos bastante recientes. Un genio creador, un artista, cuya fuerza creadora era una manifestación de la naturaleza,

de su especial constitución, de un don innato; que era resultado y manifestación, por tanto, de su ser distinto. Esa diferencia iba unida a la escasez: el genio creador, el gran artista, era un prodigio de la naturaleza y, por tanto, diferente y muy poco frecuente respecto a la normalidad.

Aquí aparece ya otro de los componentes de ese modelo de artista y creador que hemos venido viviendo a lo largo de nuestra historia: la anormalidad. Tal personaje especial y distinto, además de raro por lo infrecuente, también era visto como raro por su modo de ser, comportarse, vivir, crear. Lo extraño, excéntrico, enigmático, ha sido marca del arte y del artista durante mucho tiempo. A veces acompañado del componente dramático y doblemente misterioso de la enfermedad, la marginalidad, el enfrentamiento, el dolor, la destrucción.

El guión cultural del que procedemos, ha venido durante siglos dando forma a ese artista y a ese proceso creativo diferente, enigmático, supuestamente natural, soportado por un don especial y, ante todo, en un escenario reservado a unos pocos y en relación al cual, el amplio resto de los individuos ha desempeñado el papel de público, admirador, condenado a contemplar lo que otros ensalzan y a reconocer su imposibili-

dad de participar activamente en esa obra, escrita para otros y representada por sujetos especiales que actúan de forma inaprehensible. Un artista diferente, individual, un creador distinto y distante del público espectador y receptor, al igual que sus obras.

Frente a todo ello, o conviviendo con lo anterior, los últimos años han inaugurado un panorama de progresiva recomposición de estas visiones en torno al artista y a la creatividad. En primer lugar, el arte actual ha abandonado su elevada y distante peana para pasar a moverse en el mismo plano y a remover el mundo que habitamos. Lo estético, en el sentido de gusto, belleza formal, no es lo más trascendente del arte en nuestra época. Le preocupan más otros aspectos, en lo que coincide con el campo de lo creativo: proporcionar otras formas de ver lo que nos rodea, explorar modos de mirar, pensar, sentir y estar en el mundo, y de posibilitar su transformación. Igualmente, el arte ha abandonado actualmente el estigma-don de la excepcionalidad para volverse democrático, extenderse, infiltrarse por todos los rincones donde haya personas capaces de mostrar un mínima autonomía. Arte y creatividad coinciden actualmente en la pretensión democratizadora, en el carácter de horizontalidad que tiñe la práctica artística y la aproximación actual al estudio y aplicación de la creatividad. Ya no es algo exclusivo propio de unos pocos, sino un potencial existente en todos los seres humanos. Todos somos potencialmente artistas, todos somos potencialmente creativos.

En estas claves es en las que el campo del arte y el de la creatividad muestran las mayores superposiciones actualmente: democratización, extensión, normalización; multiplicidad de miradas, búsqueda de otros modos de ver, pensar, sentir y actuar; atención al mundo que habitamos, interrelación de estética, creación y ética; interacción entre artista, creación y público, contaminación entre unos y otros, parti-

cipación, redefinición de los diferentes papeles. En estos nodos se apoya la red en la que se entremezcla creatividad y arte, y no tanto en aquella otra versión que venía siendo tradicional y en la que se identificaban lo artístico y lo creativo: la expresión inspirada y emocional de una individualidad diferente.

El creador ya no es la única figura importante en el campo del arte, ni tiene el papel exclusivo en el proceso creativo de la obra artística, como nos recordaba hace tiempo Marcel Duchamp y, en estas mismas páginas, Bartolomé Ferrando: "El artista no es el único que consume el acto creador pues el espectador establece el contacto de la obra con el mundo exterior, descifrando e interpretando sus profundas calificaciones, para añadir entonces su propia contribución al proceso creativo". (Marcel Duchamp, cit. por B. Ferrando). En su artículo sobre creatividad y participación, "De la participación en el arte", Ferrando desentraña diversos modos por los que se ha venido facilitando tal participación en espacios tan diversos como el performance, las artes plásticas, la poesía visual o la música. En ese sentido, y tal como señala, en los últimos años el eje de la creación ha dejado "de ser unidireccional, del artista hacia el público, para dar paso a un modo de hacer múltiple, cruzado, rizomático y plural".

Manuel Gértrudix, en *El proceso creativo en la composición cinematográfica*, aborda el tema de la creatividad artística contemplando otra de sus características propias en la actualidad: la interrelación, la interdisciplinariedad, en este caso entre creación musical y cinematográfica, y cómo el proceso creativo no ocurre en abstracto sino que se ve influido por aspectos específicos de ambos campos.

Antonio Cantos, en *Arte de vanguardia y espacio escénico: la "partitura de acciones" o cuando la imaginación juega al*

*equilibrio*, incide más aún en este mismo eje de la contaminación, del mestizaje, recorriendo el panorama de la creación escénica de vanguardia para rescatar los intentos de síntesis de todas las artes, la mezcla de todas las áreas artísticas en la consecución de lo que hace tiempo se viene denominando "obra de arte total". Se trata aquí del intento, en palabras de A. Cantos, de "escuchar las imágenes, ver las palabras, tocar la música, hacer navegar al espectador del caos al cosmos"; un espectador que, además, es reconocido como actor, en la redefinición actual de papeles que trae consigo la creación artística.

La síntesis entre diferentes marcos de referencia y perspectivas también está presente en el artículo de Rosa M<sup>a</sup> Cazón y Paula Vázquez, *El camino de la creación en la literatura*, aunque de manera muy distinta. Ambas autoras analizan el tema del proceso creativo literario, dibujando de principio a final, palabra a palabra, el difuso borde entre la creación y el estudio de la creación, entre la creatividad artística como experiencia práctica y como objeto de estudio, sistematización e investigación. En este caso la ruptura de barreras, la interrelación y la mezcla se produce entre artista e investigador, entre realidad y ficción, entre creación y estudio de la propia creación, y se hace mediante el ingenioso procedimiento de tratar sobre el proceso creativo a través de la creación misma.

Remedios Zafra, en *Lo que circula y se esconde. Notas sobre feminismo y tecnología (lecturas del arte de la reversibilidad)*, muestra otra área de creación artística, el net.art, y lo hace levantando el velo que oculta gran parte de los valores e ideologías que impregnan todo aquello con lo que nos relacionamos, y también el mundo de internet y las nuevas tecnologías. El estudio de la creatividad artística no puede contemplar al artista como un individuo creador que trabaja aisladamente y propulsado por algún tipo de energía natural interior, decíamos. Resulta paten-

te, como muestra Zafra, la interrelación entre lo individual y lo social, lo político, lo ideológico, cómo la figura del artista individual no lo explica todo y cómo el proceso creativo en las artes que utilizan las nuevas tecnologías debe ser contemplado también a partir de esta compleja trama.

Desde otra perspectiva, la de la educación artística y la antropología, se acercan también Pilar Pérez y Estefanía Sanz, en su artículo *Dibujos de niños latinoamericanos: globalización frente a autoexpresión, un reto de la creatividad en la educación artística*, al estudio de los productos creativos en el campo del arte más allá del marco individual, desde la dimensión intercultural y revisando la influencia en el individuo creador, en este caso niños, de la iconografía y los valores de la cultura y la sociedad en la que viven. Frente a míticas imágenes del artista creador trabajando en solitario y aislado del mundo, nos encontramos aquí una aproximación a la creatividad artística, ya desde la infancia, interesada por esclarecer la trama que entrelaza creador y sociedad, la posibilidad de la expresión individual junto con la presión de los estereotipos culturales.

María del Río, en *Del otro lado del arte*, trata acerca de otro espacio de trabajo en torno a la creatividad y el arte en el que, otra vez más, se produce un desbordamiento de los límites propios de lo artístico; un desbordamiento para una visión que se sitúe en el arte como ámbito de realización propio únicamente de artistas y destinado a expertos, de realización de obras de arte desvinculadas de la cotidianidad, y de manifestación de destrezas o cualidades especiales y poco frecuentes. El otro lado del arte aquí es el de su aplicación para el desarrollo de la creatividad personal y social, para la integración y el crecimiento, para la búsqueda de la salud y la calidad de vida de todas las personas y grupos sociales.

Javier Díez, en *Paradigma de la vanguardia surrealista como génesis y cons-*

*trucción del ejercicio de la creatividad en el arte moderno*, rescata del tiempo de las vanguardias históricas, y especialmente del surrealismo, las estrategias y recursos creativos que estos pioneros concibieron y llevaron a la práctica en el campo de la creación plástica. La "poética del encuentro" entre elementos en principio distantes, a la que se refiere J. Díez y que desarrollaron en profundidad los surrealistas en el campo de las artes, recoge una amplia serie de estrategias creativas que, sistematizadas, permiten avanzar en la comprensión de los mecanismos de la creación y posibilitan su aplicación deliberada y estructurada en la búsqueda de soluciones para el trabajo artístico. Estrategias y modos de pensar que han sido contemplados frecuente y generalmente en el estudio y aplicación de la creatividad, traspasan las barreras y aparecen aquí en su manifestación específica del ámbito artístico.

Un campo tan multifacético como el del arte, en su intersección con otro que no lo es menos, como el de la creatividad, forzosamente ha de dar lugar, como puede verse, a una malla intrincada en la que los temas, los modos de aproximación, las metodologías de investigación, las aplicaciones, las referencias, los conceptos, evidencian esa misma diversidad, generando un panorama ciertamente complejo. Un panorama en el que ambos, creatividad y arte, son conceptos problematizados: se deja de ver el arte o la creatividad como actividades, procesos o productos puramente estéticos, espontáneos o expresivos, ligados a individuos especiales, y se revisan otras muchas de sus caras, contempladas como resultado y signo de un entramado también complejo de dinámicas sociales, psicológicas, políticas, históricas, económicas, culturales, tecnológicas, comunicativas...

Elementos coincidentes, pues, en todos los artículos, el traslado desde una visión simple —en el sentido de Edgar Morin—

de la creatividad artística, del artista, del proceso creativo y de su resultado, hacia versiones marcadas por la intercomunicación, la indefinición y redefinición, la mezcla, la influencia mutua, la confluencia, la trasposición... en definitiva —también en el sentido de Edgar Morin— marcadas por la complejidad.

Julio Romero



# *Artículos*

---



# *Arte de vanguardia y espacio escénico: la "partitura de acciones" o cuando la imaginación juega al equilibrio*

Antonio Cantos Ceballos

## RESUMEN

El presente artículo se centra en analizar la omnipresencia de la creatividad como factor determinante en la puesta en escena de vanguardia, donde el espectáculo se concibe como una síntesis de todas las artes, en un intento de crear la obra de "arte total" siguiendo la estética wagneriana, la "gesamtkunstwerk". Dentro de esta concepción tan divergente, realizamos un recorrido de la mano de directores escénicos (Wilson, Barba, Brook) y escenógrafos (Guy Claude François, Björnson), a quienes une la idea creativa del escenario como espacio de investigación plástica y teatral. Establecemos las pertinentes imbricaciones con el mundo del arte conceptual y de vanguardia, dado que personalidades de la talla de Pollock, Kandinsky, Delaunay, Paul Klee o Miró, tienen una presencia determinante en la configuración escenocentrista del espectáculo escénico. En esta nueva escena, tiene un rol imprescindible el "actor-performer" quien dibuja con su cuerpo, siempre en constante desequilibrio, significantes divergentes sobre un espacio escénico en un trabajo de "partitura de acciones" siempre a medio camino entre el álgebra y la música.

Palabras clave: Creatividad teatral, Arte de vanguardia, Actor-performer, Partitura de acciones, Dramaturgia de la imagen.

## ABSTRACT

The present article deals about the creativity as a decisive element in the process of theatrical practise, where the play is created as a compendium of all the performing arts, for to become "the total play", according to the idea of Wagner: "the gesamtkunstwerk". In this line, we tell about the practise theatrical of the stage managers (Wilson, Barba, Brook), and stage designers (Guy Claude François, Björnson), because they get the same point of view: the poetics of the theatre lies in the illusion of the image. The avant-garde painters ( Pollock, Kandinsky, Delaunay, Paul Klee, Miró), have got a decisive influence in the new scene. The players have a essential role in this new stage language, so much that theirs bodies create a kinesic image on the play area, drawing a stage business between the apolloniam and dionysiac.

Key words: Theatrical creativity, Vanguard Art, Performer-player, Stage business, Dramaturgy of the image.

*Boundless is the power of theatrical illusion*

N.N. Evreinov

**E**scuchar las imágenes, ver las palabras, tocar la música, hacer navegar al espectador del caos al cosmos... Ilimitado es el poder de la creatividad teatral cuando deviene de una puesta en escena de vanguardia en la que "el actor-performer" *centrifuga*, convenientemente y sobre la escena, todo suerte de recursos sensoriales (músi-

ca, danza, expresión corporal, luz, objetos) logrando significar plenamente con un cuerpo, coordinado y en equilibrio y, así, otorgar al espectáculo, concebido en su totalidad y como verdadero órgano de resonancia de estos recursos, la categoría de "expresión artística". Por su parte, el espectador es -permítanme el juego de palabras- verdaderamente "espectado" porque, lo quiera o no, se aleja del rol de convidado de piedra para convertirse en actor y, además, cada "actor-público"

realizará su espectáculo transitando siempre entre el juego y la sorpresa; porque, a lo largo de la representación, será confrontado y vivificado por actos instantáneos, irrepetibles, espontáneos dentro de una acción multifocal donde el eje teatral se ha perdido y se buscan los sentidos, no sólo la inteligencia; la sugestión, no la representación; se persigue impresionar, no sólo convenir. La puesta en escena creativa de vanguardia, *escenocentrista*, reclama el carácter global de la obra escénica y, por tanto, se aleja del sometimiento a la literatura dramática para centrarse en la capacidad improvisadora del actor, en permanente actitud creadora de formas divergentes que extrae de su relación con elementos de naturaleza sensorial y emocional (verbales, gestuales, plasticovisuales, sonoros, olfativos, etc.), y que, en suma, son pergeñados durante su trabajo creativo sobre la escena.

Mucho tiene que ver en la génesis y consolidación de este nuevo clima creativo de fiesta teatral y comunicación permanente el *arte conceptual* y, concretamente, uno de los precursores de la vanguardia del teatro abstracto: hablamos de *Kandinsky*. Para Vassily Kandinsky el teatro contenía una suerte de imán singular, dotado de una fuerza oculta escondida extraordinaria, que lo hacía particularmente proclive a ser la *síntesis creativa de la todas las Artes, la "Gesamtkunstwerk" wagneriana*, la obra de arte total. En sus escritos recogidos por Margherita Pavía (1974, p. 71), Kandinsky consideraba que en la escena se aunaban y conjuntaban, armónicamente y mediante el sonido abstracto de sus elementos, Arquitectura, Pintura, Música, Danza y Poesía. Para que la colaboración de estos diversos lenguajes artísticos en una composición teatral única, se tornase en un efecto estético armónico, era "*condicio sine qua non*" que cada uno de ellos jamás perdiera su especificidad. Para ello, según Kandinsky, cada uno de los lenguajes debía intentar alcanzar por sí mismo el efecto espiritual y, sólo entonces, entrar en la composición. A fin de ilustrar dicha teoría, Kandinsky, en colaboración con el músico Th. Hartmann y el bailarín A. Sacharoff, realizó un experimento creativo de fusión de las

artes que, dicho sea de paso, lo acredita como verdadero pionero de lo que, ulteriormente, serán los laboratorios teatrales. Kandinsky hizo que el pintor ofreciese al músico una serie de acuarelas; éste eligió una e interpretó una música; se añadió entonces el bailarín, a quien se pidió que bailara esa música y que más tarde adivinara qué acuarela había bailado. Dicho experimento nos ilustra, convenientemente, acerca de este sentido integrador de las acciones artísticas que preside el mundo de la vanguardia escénica, la interacción creativa de los medios expresivos, la conformación del "tejido" que adopta dicha puesta *escenocentrista*. Y es que el propio Stanislavski, a principios de nuestro siglo, realizó experimentos de "música escénica", buscando dotar de mayor creatividad a sus "partituras de acciones". En efecto, como nos cuenta José Antonio Sánchez (1994, p. 30), cuando intentaba imaginar un ambiente escénico para su puesta en escena sobre *El pájaro azul* de Maeterlinck, advirtió la distancia entre los esbozos escenográficos del pintor y su plasmación en bambalinas, patas y telones: la trasposición del plano pictórico a la profundidad escénica producía un efecto artísticamente falso. Fue entonces cuando, de forma absolutamente fortuita, descubrió el recurso del terciopelo negro y se entregó a la búsqueda de juegos de aparición y desaparición y al dibujo de colores sobre el fondo de la cámara negra que, al carecer de profundidad, lo habilitaba para una composición plana de la escena.

Como ya expusimos en nuestro trabajo *La dirección escénica del actor contemporáneo: la técnica de la improvisación creativa y el trabajo colectivo* (2003) *Jackson Pollock* y su *action-painting* dejan una huella indeleble en la forma de concebir la nueva escena que se aleja de la exterioridad de los conflictos argumentales o formales para ser reflejo de las experiencias interiores (vibraciones anímicas) del espectador o, mejor dicho, en el complejo de vibraciones interiores que circulan entre lo representado y el espectador. Pollock consideraba sus grandes lienzos como campos de acción, los colocaba en el suelo y derramaba

pintura, extendiéndola ayudado de bastones que prolongaban sus brazos (2003, p.808): "El proceso parecía surgir del cuadro mismo. Más que la obra del artista, el espectador contemplaba su elaboración, la distribución de las manchas, cómo de éstas surgían las líneas, cómo se mezclaba los colores y tonos. Por sus formas y medidas, estos cuadros obligaban a adoptar distintos puntos de vista, perspectivas y enfoques. Pero lo más importante era que, por un lado, la presentación inacabada ante los ojos del espectador lo incitaba a participar activamente, y de otra parte, también, el carácter indefinido de estas obras pictóricas, debido al procedimiento de trabajo sobre el significante desprovisto del significado y de referentes previos, hacía que estos cuadros liberasen el inconsciente del espectador, que proyectaba sobre ellos sus propias imágenes latentes".

El drama ya no resulta apresable en la palabra arquitectónicamente construida, *la palabra texto, antes que significar un documento hablado, manuscrito o impreso, significa "tejido"*. Este "tejido" del espectáculo esta constituido por las acciones del espectáculo que conforman la dramaturgia del mismo; es el "drama-ergon", como acertadamente lo define y concreta Eugenio Barba (1999, p. 295): los episodios de un acontecimiento o las distintas caras de una situación, los arcos de tiempo entre dos acentos de espectáculo, entre dos transformaciones del espacio, de un acompañamiento musical, las variaciones de ritmo e intensidad desarrolladas por el actor sobre algunos temas físicos precisos (sus maneras de caminar, de tratar los objetos, de utilizar el maquillaje o el vestuario), los objetos polivalentes que se transforman adquiriendo distintos significados o distintas tonalidades emotivas, las interacciones entre los personajes o entre los personajes y las luces, los sonidos, el espacio, y además también debemos considerar acciones a todas aquellas que operan directamente sobre la atención del espectador, sobre su comprensión, sobre su emotividad, sobre su cenestesia... Lo que importa, en definitiva, no es el descubrimiento y la cantidad de dichas acciones, sino que lo que les otorga estatuto de vali-

dez en el espectáculo es cuando dichas acciones están oportunamente tramadas entre sí: cuando se convierten en "tejido-texto".

Con esta postura, el teatro de la creación se aproxima al término "teatrar", inventado por el futurista *Bragaglia*, a su vez inspirado en *Evreinov* (2000), que significa "dar vida", "dotar de facultades teatrales", "dar razones escénicas a un texto". Este director, historiador y teórico italiano lo usaba porque le parecía impropio el término "poner en escena". No se trataba, a su juicio, de poner en el escenario sino "entre escenas", poner "en acción" para hacer el teatro natural. La "teatración" eran los recursos escénicos que utilizaba el director escénico para lograr "teatrar" el texto, para conformar su tejido: el ritmo, tiempo, sonido, fonemas de palabras, color, luces, movimiento en general, sucesión de escenas, acción psicológica de los personajes, etc. Se trata, pues, de entender el drama como el dinamismo de las ideas en color, forma y espacio, concebido como toda una "fiesta para los ojos", partiendo siempre del axioma radical enunciado por Hans-Thies Lehmann (1989) de la puesta en escena como práctica artística estrictamente imprevisible desde la perspectiva del texto: concebir el espectáculo desde la óptica de una reivindicación permanente del espacio frente al imperio de la palabra, puesto que, a su entender, *la aventura fundamental del hombre es la experiencia del espacio*, es decir, esencialmente una visualización de los enunciadores, que permite resaltar la potencialidad visual y auditiva, como acertadamente expone Roland Barthes (1977, pp. 41-42): "es el teatro menos el texto, es un espesor de signos y de sensaciones que se construye en la escena a partir del argumento escrito, es esa especie de percepción ecuménica de artificios sensoriales, gestos, tonos, distancias, sustancias, luces, que sumerge al texto en la plenitud de su lenguaje exterior".

Así pues, *la escena*, en tanto que emplazamiento de hechos temporales, *tiene su razón de ser en el movimiento de la forma y el color* que se refleja, tanto en su configuración primaria como formas individuales en movimiento, (cromáticas o no, lineales, de superficie o bien

plásticas), ocupando un espacio (que se mueve y cambia continuamente), como también en las construcciones arquitectónicas transformables. De nuevo, consideramos que se deja notar la contaminación positiva del mundo de la *abstracción geométrica* y, concretamente, de *Robert Delaunay* quien, en su esfera particular de los sueños, imaginó una pintura que no tuviese técnicamente más que color, contrastes de color, pero desarrollándose en el tiempo y susceptible de ser percibida simultáneamente de una sola vez. En efecto, en toda su trayectoria como pintor advertimos una preocupación constante por intentar comunicar la sensación inmediata y puramente visual del movimiento cósmico de la luz. Un ejemplo de dicha preocupación lo constituye su obra emblemática "Disco simultáneo" (1912), donde ya advertimos la presencia del ulterior *simultaneísmo* en su concreción dinámica de la esfera espacio-tiempo: un círculo dividido en anillos concéntricos, a su vez divididos en cuatro partes iguales por la división del círculo en cuatro sectores, con un color diferente en cada una de las secciones así obtenidas, donde los colores crean un movimiento, dado que, todo el plano circular parece estar en rotación debido a los contrastes simultáneos de los colores que ya había investigado Seurat.

Un maestro de este juego caleidoscópico, infinitamente variable, es *Guy-Claude François*, *escenógrafo de Ariane Mnouchkine y el Théâtre du Soleil*, que se aleja del marco tradicional a la italiana para *inventar y modelar un nuevo espacio para cada espectáculo*: Centro Georges Pompidou (Forum y Gran Sala), Palacio de Deportes de Bercy o el Gran Mercado de la Villete. Partiendo del axioma de "experimentar el arte la construcción", François imagina para *L'Age d'or*, espectáculo construido a partir de improvisaciones colectivas en diez y ocho meses de trabajo, *un espacio utópico* en el inmenso espacio de La Cartoucherie. Para conseguirlo, tuvo un día la idea de colocar un montón de arena en una especie de cuenco de madera, y, a partir de ahí, hacer una maqueta. Para la construcción del espacio de la representación,

ensayó primero con los medios tradicionales como tubos de calefacción y planchas de madera. Pero esa solución no le satisfacía. Pensó entonces en rehacer, a gran tamaño, la maqueta de arena. Vinieron alrededor de un centenar de camiones repletos de tierra y el mismo François aprendió a conducir una excavadora para remover en escena la tierra que procedía de la cantera de Beaubourg. Al cabo de unos días, había adquirido una gran destreza, al punto de poder reconstruir exactamente cuanto había inventado en la maqueta. François y Mnouchkine llegaron a una estructura definitiva que consistía en cuatro agujeros circulares, en un extremo de los cuales actuaban los actores y el público se sentaba a un costado; esas áreas eran como pequeñas colinas. En cada una de las escenas, los espectadores y los actores cambiaban de círculo. Las colinas y agujeros se cubrían con alfombras afelpadas. El uso de materiales "verdaderos" permitió a Ariane Mnouchkine y el Théâtre du Soleil, como subraya José Monleón (1997, p. 22), establecer una relación estrecha entre los actores y los espectadores porque, durante la puesta en escena, los espectadores tienen que vérselas con la materia del espectáculo: sentarse en cojines, sobre ladrillos, y, en suma, estar en permanente contacto con la misma materia que tocan los actores, lo que contribuye a acercar los unos a los otros.

Otro ejemplo de configuración del espacio escénico de vanguardia, lo tenemos en el diseño escenográfico que Maria Björnson realizó para la puesta en escena de la tragedia shakesperiana *Macbeth* del director Graham Vick. Björnson imaginó el espacio escénico como un gran cuadrado, optando por un cubo que se colocó inclinado cerca del centro del segundo término de la escena: el cubo giratorio simbolizaba las vueltas del destino, y su pesadez, la opresión. Además, la producción de Björnson se manejaba con códigos de colores en toda su extensión, como nos refiere Tony Davis (2002, p. 95): "En el acto primero el cubo representaba el peso del mundo sobre el coro, giraba para revelar a Lady Macbeth. Luego se usaba la superficie para mostrar la sangre de Banquo y la mano que iba

representar el bosque de Burnham, así como las manos de las brujas que conjuraban el bosque. Por último, durante el acto III, los refugiados tenían pedacitos verdes en sus trajes, como fragmentos de tierra agrietada, lo cual se coordinaba con los colores de la batalla".

Desde esta opción abierta totalmente a la creatividad escénica en la que se niega cualquier relación de causa-efecto entre el texto y la escena, la forma de trabajar de muchos de estos creadores escénicos de vanguardia (*Wilson, Grüber, Mesguich, Heiner Müller*) nos recuerda a la estética del film: preparación autónoma de texto, música, escenografía y actuación del actor y montaje de estas distintas pistas al final del trayecto. Los textos, como las imágenes, no pretenden tener un mensaje, funcionan como espacios de significado abierto, de ahí que en la composición del espectáculo no se pretenda su interpretación, sea con intención expresiva o informativa, sino que se les trate como objetos, como "piezas de mobiliario", que deben valer por sí mismas, tal y como nos explica J.A. Sánchez (1994, pp.113-114) cuando nos habla de la forma de diseñar el creador Robert Wilson su espectáculo *Hamletmaschine* (1986) inspirado en el texto de Müller: "Empieza a trabajar sin el texto y compone una coreografía, a base de movimientos lentos y acciones y gestos simples, acompañados por el sonido de tacos japoneses. Un día llegó al ensayo y dijo: "Ahora tenemos que pensar dónde ponemos el texto". Entonces las palabras de Müller fueron distribuidas entre los actores, creando una banda independiente al movimiento. Como en otras ocasiones, lo primario era el marco. Wilson partió de la estructura de la pieza en cinco actos y creó una especie de maquinaria escénica: la coreografía se repetía cuatro veces y se ofrecía al espectador en cada ocasión desde un lateral distinto. La escena central, el "Scherzo", se solucionaba filmicamente, proyectando el texto a velocidad rápida."

De acuerdo con esta corriente de pensamiento que nutre el caudal teórico de gran parte de la creatividad teatral de vanguardia, el actor ocupa el centro de la puesta en escena y el resto de la

representación tiende a girar en torno suyo, tal y como nos hace ver Brook (1997, p.23): "si la costumbre nos induce a creer que el teatro debe empezar por un escenario, decorados, luces, música, sillones, etc., habremos tomado el camino equivocado. Puede que sea cierto que para hacer películas se necesita una cámara, celuloide y los medios para revelarlo, pero para hacer teatro sólo se precisa una cosa: el elemento humano. Esto no significa que el resto carezca de importancia, pero no es lo principal". Así pues, el actor se sitúa en el corazón del acontecimiento teatral; es el vínculo vivo entre el texto del autor (diálogos o indicaciones escénicas), las directrices del director de escena y la escucha atenta del espectador; y es el punto por el que pasa cualquier puesta en escena de un espectáculo creativo.

El actor se constituye como tal desde que un espectador, es decir, un observador externo, lo mira y lo considera como "extraído" de la realidad circundante y como portador de una situación, un papel y una actividad ficticios o, al menos, distintos de su propia realidad de referencia. Pero, no basta con que ese observador decida que tal persona interpreta una escena y que es, por tanto, un actor; también hace falta que el observado sea consciente de que interpreta un papel para su observador y que, de este modo, la situación teatral quede claramente definida, como nos dice, de nuevo, Brook (1997, p. 23): "En una ocasión afirmé que el teatro empieza cuando dos personas se encuentran. Si una persona permanece de pie y otra la contempla, tenemos ya un principio. Su continuación requerirá de una tercera persona para que se produzca su encuentro. Entonces aparecerá la vida y será posible ir mucho más lejos. Por ejemplo, cuando dos actores ensayan juntos sin público, existe la tentación de que crean que la suya es la única relación. Podrían caer entonces en la trampa de enamorarse del placer de un intercambio dual, olvidando que se trata precisamente de un intercambio a tres bandas. Demasiado tiempo dedicado a ensayar puede conducir a la destrucción de la posibilidad única que aporta el tercer elemento. En el momento en que notamos que hay

una tercera persona mirando, las condiciones de un ensayo siempre se transforman". Cuando esta convención señalada por Brook se ha establecido, todo lo que el observado hace y dice se deja de creer a pies juntillas y se entiende como una acción ficcional que sólo tiene sentido y verdad en el mundo posible en el que observado y observador acuerdan situarse.

En la práctica teatral contemporánea de vanguardia (desde Meyerhold y Artaud hasta Grotowski y Barba), el *actor-performer* ya no remite siempre a una persona verdadera, a un individuo que forma un todo, a una serie de emociones. Ahora, se persigue inscribir el gesto original y definitivo y para alcanzar este ideal, el *actor-performer* huye de significar a través de una mera transposición e imitación, para intentar construir sus significaciones partiendo de elementos aislados que extrae de partes de su cuerpo (neutralizando el resto): manos que imitan toda una acción, iluminación de la boca que excluye el resto del cuerpo, o voz del narrador que propone relatos e interpreta sucesivamente varios papeles. Considerado el *actor-performer* como material base, el teatro de la creación atribuye una gran importancia a su gestualidad que constituye la clave de todo el universo dramático: las palabras no lo dicen todo, la verdadera relación entre las personas se determina por los gestos, las actitudes, el silencio; las palabras apelan al oído, al movimiento plástico, a la visión; la imaginación del espectador funciona bajo la doble impresión de lo que oye y ve. La diferencia entre actor-performer y el actor de tradición naturalista reside en que, en la interpretación del actor-performer, el movimiento y las palabras se someten a su propio ritmo y no hay una correspondencia entre ambos. En este sentido, el trabajo de composición para la puesta en escena que realizan dichos actores ante el público se asemeja a la imagen dada por Antoine Vitez (1991, p.144) del "poeta que escribe sobre la arena (...), maestro de un juego de engaños, añade y suprime, ofrece y quita, esculpe en el aire su cuerpo movedizo y su voz cambiante".

El término adecuado que describe este preciso trabajo de composición realizado por el

actor es el de "partitura", dado que engloba todos los signos perceptibles, y no sólo los pertenecientes al texto lingüístico, de la representación, y que supone la culminación de la preparación de todos los actores en función del superobjetivo del autor, tal y como la definió el mismo K. Stanislavski (1979, p. 319): "si pudiéramos retener cada una de las fases de todos los que participan en la representación, obtendríamos una especie de partitura de orquesta para toda la pieza. Cada participante tendría que interpretar su papel y unas notas muy precisas. Todos los que forman parte de la representación interpretan luego conjuntamente, siempre que se complementen armoniosamente, el superobjetivo del poeta".

En la génesis de la siempre provisional partitura, la intención compositiva desplaza, definitivamente, a la construcción psicológica dado que el *actor-performer* pierde gran parte de su humanidad para convertirse en material a organizar y, paralelamente, el texto pierde igualmente gran parte de su "dramatismo" y gana en intensidad "rítmica": los efectos son en muchos casos más importantes que las palabras. Así pues, lo primero es obtener una visión global del drama, que progresivamente se va concretando hasta alcanzar el detalle de cada gesto, cada paso, cada objeto, cada luz, cada sonido... Entonces es cuando estas visiones acústicas y sonoras, perfectamente configuradas, se escriben "como una partitura". La creación de la partitura, además, es entendida como algo diverso tanto al trabajo de dramaturgia como de dirección. Se trata más bien de la creación de una nueva obra, de un "nuevo tejido". Cada escena aislada es configurada de nuevo, cada movimiento, cada gesto, y todo ello codificado en la partitura. La partitura y no el drama, es el texto escénico que se representa. Esta partitura es la que define los contenidos y las intenciones concretas del espectáculo escénico. Y la elaboración de la partitura es un ejercicio dramaturgico, en el cual la preocupación por lo verbal y lo dramático sigue cediendo terreno para nivelarse cada vez más con el resto de los lenguajes anotados en ella, llegando a revelarse como una

auténtica "escritura de la imagen" donde *lo determinante es lo espectacular*.

El indicador que nos advierte del despliegue de la creatividad del *actor-performer* sobre la escena es, justamente, su fluir por saltos, a través de una estudiada desorientación repentina que lo obliga a reorganizarse en forma nueva abandonando la cáscara bien ordenada. Es el pensamiento en vida, no rectilíneo, no unívoco. Este crecimiento de significados imprevistos es factible gracias a una actitud de todas sus energías, físicas y mentales que lo colocan en una cima esperando alzar el vuelo. Esta cesura neta que suspende el movimiento precedente y prepara el siguiente es una acción brevísima en el tiempo y que predispone al actor-performer para diseñar una arquitectura en movimiento, para ejecutar una dramaturgia de la partitura que se debate en un flujo continuo de impulsos y contraimpulsos dotando a su comportamiento escénico de ese rasgo de provisionalidad consustancial a todo acto creativo es el *sats*, definido a la perfección por su principal mentor, E. Barba (1999, pp. 92-93): "El *sats* es el momento en que la acción es pensada-actuada desde la totalidad del organismo que reacciona con tensiones también en la inmovilidad. Es el momento en que se decide a actuar. Hay un compromiso muscular, nervioso y mental dirigido ya a un objetivo. Es la extensión o retracción de las que brota la acción. Es el resorte antes de saltar. Es la actitud del felino preparado para atacar, retroceder o volver a la actitud de reposo. El *sats* compromete todo el cuerpo. La energía que se acumula en el tronco y presiona las piernas puede canalizarse tanto en la acción de acariciar una mano como en los veloces pasos de una carrera; en un tranquilo mirar como en el salto del tigre o el vuelo de una mariposa". En este sentido, los *sats* nos recuerdan a la pintura de Joan Miró. En obras como *Constelación. El bello pájaro descifra lo desconocido a una pareja de enamorados* (1941, MOMA de Nueva York), Miró impone un tiempo interno de "lectura" a causa de las características especialísimas de sus líneas y de la organización de sus superficies que obligan al

contemplador a efectuar un *recorrido* con un cierto movimiento, aceleraciones y desaceleraciones, paradas y saltos, fenómenos, todos ellos, característicos de la fluencia del tiempo. Su "lectura" se convierte en una asimilación dinámica que supone la integración de la dimensión temporal en la pintura.

Para Eugenio Barba (1999), existe una expresión especialmente afortunada en japonés, *jo-ha-kyu*, que describe, de manera precisa, las tres fases en que se subdivide cada acción creativa, cada "sats" del actor sobre la escena (1999, p. 58): "la primera fase está determinada por la oposición entre una fuerza que tiende a desarrollarse y otra que la retiene (*jo*=retener); la segunda fase (*ha*=romper, quebrar) está constituida por el momento en que se libera de esta fuerza, hasta llegar a la tercera fase (*kyu*=rapidez) en que la acción llega a su punto culminante, desplegando todas sus fuerzas para luego detenerse repentinamente como frente a una nueva resistencia, un nuevo "jo" listo para partir".

Durante la puesta en escena, el actor-performer va desplegando todo un sistema de signos minuciosos y diáfanos que son metáforas poéticas, símbolos que revelan el mundo de nuestros sueños, la profundidad de nuestro psiquismo, la experiencia interna que no es visible. En este sentido existe, creemos, un paralelismo evidente entre este compromiso creativo de la partitura sobre la escena y la concepción de la pintura de Paul Klee quien, al igual que el actor de vanguardia, no se conforma con poseer un instrumental caligráfico de la figuración sino que, sistemáticamente, lo compone en imágenes según su concepto íntimo del renacer cósmico. Tomando como referencia su cuadro *Castillo y sol* (1928), detectamos la presencia de símbolos que son, a la vez contenido y forma, que dotan a su composición de un lenguaje de señales figurativo en el que, como bien nos explica Karin Thomas (1988, p. 162), consigue transportar el caos del entorno alcanzable a un orden poético de la fantasía, sin denegar el amenazante caos de las relaciones naturales y una transparente materia cromática que subraya el carácter inmaterial gráfico de las señales mediante su

sutil composición de contrapunto. Así pues, podemos hablar de Klee como de un verdadero "pintor-actor-performer", puesto que, al igual que el actor de vanguardia, emplea la abstracción como medio estilístico reductivo para obtener un alfabeto subjetivo de signos a partir de la objetividad de los organismos del entorno que describe las ideas de su fantasía visionaria con elementos plásticos, postulando así una alternativa espiritual de la realidad efectiva.

Fue el actor Ryszard Cieslack quien regaló al creador escénico Richard Schechner (1973) una imagen visual, particularmente feliz, para describir este despliegue de creatividad sobre el escenario donde la imaginación del actor juega permanentemente al equilibrio: una vela encendida y encerrada en un vaso de cristal. Cuando el *actor-performer* interpreta la partitura sin anticipación, cuando no se prepara para sentir algo, cualquier movimiento que ejecuta sobre la escena, por nimio que sea, logra hechizar y conmocionar al espectador que se olvida de la solidez del vaso, contenedor y guía de la llama, para deleitarse en la percepción de la llama que se mueve continuamente en su interior, flamea, se eleva, cae, casi se sale, porque cambia a cada momento como respuesta a cada ráfaga de viento, a cada sats del actor. Cuando la llama, feliz icono de la creatividad actoral, está viva sobre la escena, la ejecución de la partitura de acciones por el *actor-performer* se convierte en un *ejercicio creativo de "escritura de la imagen", siempre a medio camino entre el álgebra y la música.*

## BIBLIOGRAFÍA

- BARBA, E. (1999): "Dramaturgia escénica", en Ceballos, E. (1999): *Principios de Dirección Escénica*, Gaceta, México.
- BARBA, E. (1999): *La canoa de papel*, Catálogos, Buenos Aires.
- BARTHES, R. (1977): *Ensayos críticos*, Seix Barral, Barcelona.
- BROOK, P. (1997): *La puerta abierta. Reflexiones sobre la interpretación y el teatro*, Alba Editorial, Barcelona.

- CANTOS, A. (1997): *El juego dramático: una plataforma privilegiada para la creatividad*, Universidades de Andalucía, Málaga.
- CANTOS, A. (2003): *La dirección escénica del actor contemporáneo: la técnica de la improvisación creativa y el trabajo colectivo*, Dykinson, Málaga.
- CANTOS, A. (2003): *Creatividad expresiva en el arte del actor. Ejercicios prácticos y propuestas para el trabajo de improvisación*, Ñaque, Ciudad Real.
- DAVIS, T. (2002): *Escenógrafos*, Océano, Barcelona.
- EVREINOV, N. (1999): "La teatralidad en el teatro", en Ceballos, E. (1999): *Principios de Dirección Escénica*, Gaceta, México.
- LEHMANN, Hans-Thies (1989): "Die Inszenierung: Probleme ihrer analyse", en *Zeitschrift für Semiotik*, vol. 11, nº 1.
- MONLEÓN, J. (1997): "Tres escenógrafos franceses" en *Primer Acto, Cuadernos de Investigación Teatral*, nº269.
- PAVIA, M. (1974): *W. Kandinsky. Todos los escritos*, Feltrinelli, Milán.
- PAVIS, P. (2000): *El análisis de los espectáculos*, Paidós Comunicación, Barcelona.
- SÁNCHEZ, J.A. (1994): *Dramaturgias de la imagen*, Servicio de Publicaciones de la Universidad de Castilla-La Mancha, Cuenca.
- SCHAWINSKI, X. (1971): *The Drama Review*, nº51, Nueva York.
- SCHNECHNER, R. (1999): "Environmental Theater", en Ceballos, E. (1999): *Principios de Dirección Escénica*, Gaceta, México.
- STANISLAVSKI, K. (1979): *El trabajo del actor consigo mismo, en el proceso creador de la encarnación*, Quetzal, Buenos Aires, p. 319.
- THOMAS, K. (1988): *Hasta hoy. Estilos de las artes plásticas en el siglo XX*, Serbal, Barcelona.
- VITEZ, A. (1991): *Le Théâtre des idées*, Gallimard, París.



# *El proceso creativo en la composición cinematográfica*

**Manuel Gértrudix Barrio**

## RESUMEN

*La composición musical aplicada a la producción de textos cinematográficos se articula entorno a un proceso creativo que, aunque posee características comunes con otros modelos de creación musical y artística, se ve condicionado por las peculiares características de gestación de una obra colectiva audiovisual.*

*Este artículo se aproxima al análisis de los factores, fases y propiedades que forman parte del proceso de composición de una partitura filmica, estudiando este fenómeno bajo una perspectiva disciplinar amplia.*

*Palabras clave: Composición musical, Composición cinematográfica, Medios de comunicación social y música, Música-S-XX, Creatividad aplicada, Música y creatividad, Cine y Música.*

## ABSTRACT

*The musical composition applied to the cinematographic text production articulates surrounding to a creative process that, although has common characteristics with other models of musical and artistic creation, it is conditioned by the peculiar characteristics of gestation of an audio-visual collective work.*

*This article comes near to the analysis of the factors, phases and properties that comprise of the process of composition of a filmic score, studying this phenomenon under a ample discipline perspective.*

*Key words: Musical composition, Cinematographic composition, Social mass media and music, Music-S.XX, Applied creativity, Music and creativity, Cinema and Music.*

## INTRODUCCIÓN

El cine es para el músico un excelente campo para la creatividad. La combinación de elementos de conocimiento y expresión, que habitualmente no están asociados entre sí, favorece la producción de resultados creativos. Es un campo abonado para el desarrollo de métodos heurísticos, pues el compositor puede jugar con la renovación, con la traducción, con las aplicaciones, con las transformaciones, con la reversibilidad entre problemática y resolución, en definitiva, con todo cuanto imagine para crear. Como cualquier otra actividad creadora vinculada con la expresión artística, el estudio de la composición

musical aplicada a los textos cinematográficos tiene en el análisis de los procesos creativos uno de sus aspectos más sobresalientes, siendo uno de los elementos que aportan mayor grado y calidad de información.

Joseph O'Connor (1992: 11) manifiesta que «no es fácil conocer cómo piensan los músicos ni su proceso más allá de los sonidos». Esta idea nos lleva considerar que, siendo cierto esto, puede que sea tan difícil, o más, tratar de comprender los procesos, al menos los creativos, desde el conocimiento exclusivo de la sonoridad. Por ello, para abordar esta cuestión con garantías es preciso llevar a cabo un doble esfuerzo: recorrer los procesos y analizar las sonoridades, ya que solo así



Manuel Gértrudix

ser  posible aislar, identificar y definir algunos elementos pertenecientes a la acci3n creadora; en t rminos de Moles y Caude (1977), reconocer ciertos praxemas. Para ce irnos a los objetivos de este art culo, nos centraremos solamente en el primer aspecto.

El recorrido que realiza el compositor no difiere, en demas a, del que pueda describir otro creador: gr fico, literario, etc. Lo espec fico son las rutinas y las estrategias que su sistema expresivo le impone, y que determinan un esquema de composici3n cinematogr fica, o lo que es lo mismo, un modelo procesual de trabajo creativo. As  pues, el estudio de los procesos creativos musicales aplicados a la composici3n cinematogr fica pasa por realizar un recorrido que nos lleve a trav s de las distintas etapas que, expl cita o impl citamente, se cubren desde el inicio del procedimiento hasta su culminaci3n. De este modo, ser  preciso trazar una senda que haga breves paradas en la preparaci3n, la ideaci3n, el planteamiento de estrategias discursivas y el proceso de escritura, registro y edici3n.

## 1. PREPARACI3N

Normalmente, el momento en el que el compositor entra en un proyecto cinematogr fico es a partir del gui3n o en la fase de reproducci3n

Para expresar sus ideas, los directores acostumbran a ofrecer modelos a los compositores. Este ofrecimiento puede configurar diversas posibilidades: que el modelo ayude a encontrar el estilo buscado, que el director pretenda que el compositor se limite a reemplazar ese modelo, o que estas primeras indicaciones confundan al compositor al arrastrarle hacia un arquetipo desvirtuado que no se corresponda con la idea real que  l mismo imagina. En este sentido, ha de considerarse que, a veces, la persecuci3n de un modelo, la primera intuici3n sobre la que se trabaja, bien sea a consecuencia de los patrones

entregados por el director, bien como resultado de la propia investigaci3n del compositor, no se convierte en una soluci3n sino que se convierte en un bloqueo cognoscitivo de primera magnitud.

Cuando el compositor comienza su trabajo lo hace elaborando un proyecto que est  sujeto a un patr3n de actuaci3n. Dicho patr3n marcar  los caminos de transformaci3n, enriquecimiento y ampliaci3n de la realidad ficcionada que le presenta el filme. Por medio de ese modelo, configurar  su intervenci3n en la historia y elaborar  el prototipo procesual de trabajo. Lo que hace aut nticamente creativo a ese proyecto es el af n de ser "disparatado". En otras palabras, el deseo de situar el problema, la meta, en un objetivo remoto pero alcanzable, de buscar el fin del proyecto en un campo de relaciones absolutamente lejano; es decir, moverse en el  mbito del pensamiento divergente. Ahora bien, esta inagotable libertad entregada al proyecto no supone, en modo alguno, que no existan asideros o l mites a la gozosa especulaci3n de las ideas; «en la entra a del proyecto se incluyen tambi n las condiciones o restricciones que el sujeto sufre o se impone» (Marina, 1993b: 163).

## 2. IDEACI3N

En el desarrollo de la incubaci3n, la memoria juega un papel extraordinario. Hay que partir, necesariamente, de la cultura musical y visual que tiene el autor, pues en el proceso de imaginaci3n se har n patentes unos campos relacionales de los que es dif cil distraerse. Aunque las imaginaciones pueden nacer de mil fuentes distintas, si no se dispone de una buena formaci3n musical es imposible que se manifiesten. Es decir, la provisi3n de conocimientos previos, su densidad, es la que permite que la recombinaci3n de ideas novedosas o diferentes sea mayor. En el pr3logo a la Enciclopedia Abreviada de Joaqu n Turina, Manuel de

Falla recordaba, sobre este particular, que la emoción que se hace presente en cualquier manifestación artística es fruto de un acto inconsciente del artista; sin embargo, la posibilidad de exteriorizar esa emoción pasa por una «preparación consciente y absolutamente completa en su oficio» (1987: 59-60). En cualquier caso, puesto que la percepción de la música, su disfrute, no puede venir de su intelectualización, de su racionalidad, la misión del compositor es hacer buena esa sabia capacidad técnica para llegar al sentimiento del espectador a través de una emoción que embargue las imágenes.

A pesar de su aleatoriedad, el origen de las ideas, su forma de hacerse realidad en la imaginación del compositor, no se produce arbitrariamente, sino a través de la reestructuración de informaciones. Mientras espera *errático* que llegue la idea germinal, el compositor trabaja para asirla, permanece *concentrado*, receptivo, cautivado, plantea el problema en función de sus posibles soluciones, como vía para elaborar y construir salidas. Bajo el filtro de los condicionantes genéricos y culturales de la personalidad, de forma consciente o descuidada, reorganiza sus conocimientos y remodela el mensaje de las imágenes, de las inquietudes del director, de sus anhelos lectores, para que le sirvan de núcleo inicial, de traza para un plan que jamás es unívoco. Abundando en esta idea, Marina recuerda acertadamente cómo «los compositores hablan con frecuencia de su estado de atención flotante. Tanto Mozart como Brahms afirmaron que habían realizado sus mejores obras en estados parecidos al sueño, o que las ideas les habían llegado como sueños vividos. De César Franck se dice que vagabundeaba en estado de trance mientras concebía sus ideas» (1993a: 109).

Tras un periodo de recepción de información, de deformadora focalización, no es fácil que surjan las ideas de forma inmediata. La ansiedad por encontrarlas remite al obstáculo de la acción consciente y bloquea su hallazgo. Por eso, no resulta nada extraño que sea en instantes que nada tienen que ver

con el esfuerzo ni la concentración cuando emerjan a la luz. En estos casos, el estímulo finalista que invoca el momento del alumbramiento, aparentemente dimana de la serenidad y el aislamiento que producen estas actividades, pero lo cierto es que el cerebro no ha parado de trabajar. El compositor cree haber desconectado de su labor, pero su mente no ha cejado en el empeño, ha subordinado la tarea y se la ha encomendado a los procesos profundos del pensamiento.

En su presentación, la idea toma formas muy distintas. En algunos casos se trata de una evocación de carácter melódico lo primero que se ofrece y que lleva al resto de elementos. En otros, es el color tímbrico, las densidades orquestales, el tipo de instrumentos, las texturas en definitiva, el material original que se imagina. En aquellas ocasiones en las que es la melodía el factor que aparece como germen ideático, no se trata exclusivamente de una sucesión de sonidos de distinta altura. Se trata de una totalidad instantánea que supera la teórica división entre línea de altitudes y ritmo, una unidad que surge como impresión refleja en la fantasía del compositor.

En algunos casos, la idea supera sus límites germinales para constituirse en un bastión omnipotente de la obra. En estos casos, se configura como una matriz absoluta, el argumento explicativo de todas y cada una de las partes de la música. No sólo por lo que se refiere al concepto de estilo, al planteamiento estético o de lenguaje; afecta también a otros elementos musicales primarios como las notas, el clima de relaciones armónicas, los contrastes tímbricos, la expresión, los *tempos*, los valores rítmicos, etc.

### 3. PLANTEAMIENTO DE ESTRATEGIAS DISCURSIVAS

Una vez que las imágenes, su forma, su color, han actuado como evocadores de la imaginación, que el visionado reiterado de

las mismas, las conversaciones con el director, el proceso de implicaci n en la historia, han ilustrado el estilo, el camino a seguir y han dado origen a la idea, llega el momento de dise ar un instrumento que sirva de *transfer sinest sico* y «l gico» a esas sensaciones. Una herramienta de construcci n que permita, a trav s de un sumario de estrategias de actuaci n, impresionar las ideas para hacer realidad su vocaci n textual.

El estudio de estos planteamientos discursivos permite reconocer el estilo creativo, entendido en el sentido expresado por Saturnino de la Torre como «preferencia estable en el modo de percibir, de procesar la informaci n, de resolver los problemas, de valorar o actuar» (S. de la Torre, 1995), para evidenciar el estilema de cada compositor.

Es com n que la primera b squeda en las im genes est  encaminada a encontrar el ambiente, la "textura" de la historia. El camino para hacerlo difiere de unos casos a otros. Unos fijan su mirada en la construcci n de los personajes, en su forma de vestir, hablar, moverse, en la construcci n de los decorados, en la ambientaci n temporal y horaria, etc. Otros buscan la expresi n, la noci n completa de la obra, y tratan de trasmitirla a trav s de sugerencias conceptuales, partiendo de elementos fotogr ficos como la luz, el color o los encuadres - esquemas que recuerdan a la teor a de los afectos-. Por  ltimo, otros parten, fundamentalmente, de la estructura narrativa de la historia, de sus conflictos y evoluciones, ya desde los planteamientos aprior sticos del gui n, ya desde la realidad definitiva de la imagen montada.

A la hora de planificar y preparar la m sica, la costumbre es bosquejar la totalidad. Es decir, se analiza la pel cula en su globalidad para comprender el tipo de acercamiento musical que precisa. Se buscan los puntos de tensi n, la manera de alcanzarlos, el tipo de ambiente, la estructura narrativa, y, desde esa perspectiva global, se desciende a lo particular: el tratamiento espec fico que

precisa cada bloque.

La elecci n t mbrica impone una decisi n de car cter instrumental que, adem s de su ponderaci n est tica, tiene, en muchos casos, un contenido productivo, de adecuaci n recursos-fines. Los compositores tienen motivos suficientes para no implicarse directamente en un tecnicismo procaz. Son conscientes que la creatividad pasa, en muchos casos, por un sentido econ mico y austero, que haga uso de los medios tan solo cuando narrativamente son efectivos.

Un paso posterior es, sobre las im genes, calibrar la textura formal que precisan. Aparece as  la estructura que condiciona el discurso musical, y es el momento de tomar decisiones en t rminos formales y sint cticos: si se va a utilizar una textura contrapunt stica, una melod a acompa ada, desarrollos celulares, bloques homof nicos, etc.

Respecto a la longitud de los bloques y la cantidad de material tem tico, hay dos formas distintas de entender la composici n. Hay compositores que trabajan bajo una premisa de econom a tem tica. Trabajar un elemento m nimo, jugar con esquemas y c lulas de unos bloques, para que sirvan como argumentos de otros, y justificar, desde un elemento central, toda la m sica de la pel cula, permite, a su juicio, justificar la coherencia interna y la correlaci n de esa m sica con las im genes. Otros, en cambio, renuncian a los grandes desarrollos, a esa imbricaci n de materiales, bajo la premisa de un gusto por las cosas concentradas, por la huida del aburrimiento de las ramificaciones. El desarrollo, bajo esta postura, no asegura la pertinencia, sino la dependencia de lo mismo. Como consecuencia, la idea est  por encima del desarrollo. Entre otras cosas, porque no hay tiempo para llegar a  l.

La articulaci n, el tipo y grado de relaci n que debe existir entre m sica e imagen, est  expresada en t rminos de integraci n no jer rquica. La m sica ha de estar al servicio del texto audiovisual, sin que ello suponga la p rdida de su identidad. Tanto

en la exigencia de que no destaque, que no sobresalga por encima de esta, que actúe sin que sea manifiesta su presencia como cuando se pretende la expresión pura e intacta de sus valores.

#### 4. PROCESO DE ESCRITURA, REGISTRO Y EDICIÓN

El proceso de escritura comprende todos los trabajos encaminados a la fijación y representación de las ideas, y sus desarrollos, mediante técnicas de registro duradero. En la música cinematográfica abarca su anotación gráfica -procedimiento, fases, etc. -, la sistemática de sincronismo, y los métodos de registro sonoro y edición de la música -procesos interpretativos, grabación y mezcla-.

Cuando se inicia la escritura concreta, el primer paso consiste en desbastar las ideas. Sobre ese elemento, primario y suficiente, se realiza una suerte de criba para quedarse con lo auténtico, con lo apropiado. Una vez se ha hecho esto, se procede a estibar ese material válido, a desarrollarlo, para que sea lo más fructífero posible.

Toda vez que se empieza a escribir, a poner notas -o a tocarlas-, la costumbre es realizar un guión de parciales, de tempos, que refleje la sincronía con la imagen. Una vez se dispone de este, y se sabe con certeza la duración de cada bloque y las exigencias formales y sincrónicas de cada uno de ellos, hay dos posibilidades: hacer un guión musical previo de toda la partitura, o de cada bloque -melódico, armónico, tímbrico, etc. -, u orquestrar al tiempo que se compone.

No se puede obviar que el sonido es una cadena que hay que respetar en todos sus pasos. Por ello, la importancia de conceder relevancia al proceso de grabación, y de trabajar con un equipo técnico solvente, es trascendental para lograr unos resultados satisfactorios. Actualmente, la valoración de los

recursos de registro es especialmente positiva. Además de la mejora en términos de calidad -tanto en el rango dinámico de relación sonido-ruido, como en la respuesta de frecuencia-, la facilidad en el manejo, la velocidad de proceso y su progresivo abaratamiento, ha procurado cambios radicales en la forma de plantear un trabajo de composición cinematográfica. Se ha convertido en un elemento creativo más y, como tal, se le debe sacar partido.

#### 5. CONCLUSIONES

En el comienzo de todo el proceso creativo se halla, habitualmente, un encargo que invita al compositor a desarrollar un proceso que le permita transmitir, de una forma eficaz, un mensaje a través de su sustancia expresiva. En las primeras entrevistas entre director y compositor, este recoge toda la información pertinente sobre las circunstancias del encargo, tanto a nivel creativo, como de medios. Una vez dispone de estos elementos, bien sobre el guión o sobre las imágenes montadas, comienza a diseñar el concepto musical desde el que va a partir: esbozo de ideas temáticas, coloración tímbrica, estructuración narrativa, u otro cualquiera. En ese punto, se pregunta sobre el papel que ha de jugar la música en la película, el para qué y el por qué de su presencia. Surgen las interrogantes sobre la relación de la música con el argumento: si va a estar coordinada con la trama o va a ejercer una función de contrapunto, qué tipo de asociaciones va a crear o cuáles va a resaltar con respecto al espacio, al tiempo, a los personajes, etc. Estas cuestiones le llevan a una fase de documentación que puede ser muy variada, y cuya profundidad y cualidad dependerá de las características de la película y de sus hábitos compositivos: posibilidad de recurrir a otras fuentes para conocer las soluciones ofrecidas por otros creadores a problemas parecidos, evicción de tópicos erró-

neos y diferenciaci n de las propuestas, abstracci n documental para eludir el peligro referencial, etc.

En el inicio del proceso compositivo se establece la cuant a de su aparecer: el n mero de bloques, su duraci n, etc. A continuaci n, se decide su ubicaci n f sica, los puntos de inserci n y finalizaci n provisionales. El siguiente paso es valorar el ritmo que la m sica le va a aportar a la pel cula y su relaci n con el montaje, o, dado el caso, c mo afectar  a los ritmos del resto de los elementos con los que se coordine. Con estas premisas, y a partir de los tiempos y situaci n de los bloques, se procede, en t rminos gr ficos, al bocetaje de la m sica. Para unos este boceto ser  un simple gui n mel dico o arm nico, para otros un patr n r tmico, y para alg n otro una orquestaci n directa por pulir. Durante este trabajo surgen algunos planteamientos de tipo t cnico, est tico y narrativo que ir n modelando el resultado, seg n las condiciones que los mismos impongan. La conciencia de esas necesidades vendr  impuesta por una especie de feed-back constante entre el compositor y las ideas que plasma, unas veces de forma autom tica y virtual, otras por medio de la representaci n sonora de esas ideas. Si las impresiones de esa retroalimentaci n son positivas, el compositor proceder  al desarrollo m s o menos terminante de los bloques, perfil ndolos en su forma definitiva. De ser aceptada la propuesta, se dar  paso a la fase que Xalabarder (1997) denomina postcomposici n y que comprende, habitualmente, tres momentos sucesivos: la grabaci n, la sincronizaci n y ajuste de los efectos, y la mezcla de la m sica. Con la m sica terminada, queda el momento de mezclarla y situarla en la banda de sonido. Dos cuestiones resultan fundamentales en este punto: la posici n -inicio, duraci n y t rmino-, y la presencia e intensidad respecto al resto de elementos sonoros.

## BIBLIOGRAF A

- GARC A GARC A, F. (1991). *Estrategias creativas*. Madrid: MEC-Vicens Vivens.
- G RTRUDIX, M. (2003). *M sica, narraci n y medios audiovisuales*. Madrid: Ediciones del Laberinto.
- MARINA, J. A. (1993a). *Teor a de la inteligencia creadora*. Barcelona: Anagrama.
- MARINA, J. A. (1993b). *Elogio y refutaci n del ingenio*. Barcelona: Anagrama.
- MOLES, A. & CAUDE, R. (1977). *Creatividad y m todos de innovaci n*. Barcelona: CIAC.
- O'CONNOR, J. (1992). La estructura de la memoria musical. *M sica y Educaci n*, V, 11-24.
- TORRE, S. de la (1995). *Creatividad aplicada: recursos para una formaci n activa*. Madrid: Escuela Espa ola.
- TURINA, J. (1987). *Enciclopedia abreviada de m sica*. Sevilla: Consejer a de Cultura de la Junta de Andaluc a.
- XALABARDER, C. (1997). *Enciclopedia de las bandas sonoras*. Barcelona: Ediciones B.



# De la participación en el arte

Bartolomé Ferrando

## RESUMEN

Este artículo se centra en la búsqueda, recopilación y comentario acerca de algunos modos de participación en el terreno artístico, dejando de lado modos y maneras derivados de la utilización o empleo de medios tecnológicos, y atendiendo a formulas y procedimientos de participación simple, facilitadas o provocadas por algunos factores como son: el ejercicio de lo inacabado, la sencillez de la idea, los mecanismos capaces de provocar la sorpresa del otro, o la utilización de procedimientos que hagan posible cierta proximidad psicológica del receptor.

Palabras clave: participación, creación, arte

## ABSTRACT

This article focuses on the search for, compilation and commentary on some forms of participation in the artistic domain, disregarding forms and styles stemming from the use or application of technological resources, and going instead by formulae and procedures of simple participation, provided or caused by some factors such as exercising the incomplete, the simplicity of the idea, mechanisms able to cause another's surprise, or the use of procedures enabling a certain psychological proximity of the receiver.

Key words: participation, creation, art

*El artista no es el único que consuma el acto creador pues el espectador establece el contacto de la obra con el mundo exterior; descifrando e interpretando sus profundas calificaciones, para añadir entonces su propia contribución al proceso creativo.*

Marcel Duchamp

Si observamos con atención las transformaciones generales ocurridas en la práctica del arte en los últimos cincuenta años, nos daremos cuenta de que la intervención del otro, del que observa el evento, del espectador de la obra artística, ha ido adoptando poco a poco, aunque de forma irregular, asimétrica y no generalizada, una posición más activa en el proceso de creación artístico. Se ha producido de esta manera un cambio que me parece esencial no sólo para la comprensión del arte actual sino, sobre todo, para la generación de un

nuevo modo de hacer, facilitando así la construcción de un tipo de arte más generalizado, en el que se incluye la participación de los demás como un valor fundamental y de peso en el ejercicio creativo. De este modo el eje de creación dejará de ser unidireccional para dar paso a un modo de hacer múltiple, cruzado, rizomático y plural. A esta conclusión llega Frank Popper, cuando propone el desarrollo de una de cierta asociación entre el artista y el público; asociación en la que el teórico del arte -nos dice- debería tener un papel fundamental, de cara a la creación de los fundamentos de una práctica artística creada por todos, y distante de *toda forma académica, elitista o kitsch*. (1)

Probablemente buena parte de la razón de este giro en la actitud del otro reside o tenga que ver con los cambios e innovaciones tecno-



Bartolomé Ferrando. *Musique visuelle II*. Performance, 2001

lógicas producidas de manera incesante en la sociedad. La invitación a la intervención que toda novedad tecnológica suscita no es banal. Las atractivas posibilidades que la tecnología muestra van acompañadas de la exigencia de formar parte activa del instrumento, cada vez en mayor grado o con mayor implicación por parte de quien, hasta entonces, había casi podido permanecer al margen. El instrumento nuevo se convierte en cierto modo en una prolongación de nuestro cuerpo; en un apéndice nuevo del que no queremos desprendernos, dado que se ha vuelto imprescindible para nosotros y transforma a su vez, poco a poco, nuestro modo de percibir y de sentir lo que en nuestro entorno ocurre. A modo de ejemplo de lo que acabo de decir, y al margen de muy diversas connotaciones que no mencionaremos aquí, diríamos que el utilitario común nos contiene en su *carsófago* -como decía el pintor Harley Parker (2) - como intervinientes y participantes de nuestro propio desplazamiento hasta un lugar cercano, allí donde, no muchos años antes, era adecuado y lógico acercarse caminando sencillamente.

La participación suscitada por la tecnología opera además de manera casi imperceptible en algunos casos. En aquellos, tal vez, en los que más se evidencia la amalgama entre diversos modos de captación sensorial. En un texto que analiza y comenta las ideas aportadas por McLuhan, se menciona al televisor común como un medio no sólo audiovisual, sino también táctil, en la medida en que el espectador *selecciona*, sin saberlo, determinados puntos de los millones que componen la imagen que mira, construyendo así una particular composición de ésta (3). *Selección* que es, en sí misma, una forma de participación táctil-visual que nos predispone, a mi parecer, a adoptar una postura cada vez más alejada de la de un ejercicio típicamente contemplativo y relativamente pasivo. Y si el tacto es en sí mismo una forma de visión del hecho real, como dice Berger (4), será posible tal vez entender la visión como una forma particular y específica de tacto. Diríamos pues que una visión táctil ha invadido el área de las

nuevas tecnologías, convirtiendo el ejercicio creativo en una experiencia interactiva y colectiva en este territorio específico, allí donde la defensa de la idea de participación se ha hecho innecesaria.

Pero cuando tuve la intención de escribir sobre la participación en el arte, no me planteé en ningún momento centrarme tan sólo en aquellas prácticas creativas que utilizan las nuevas tecnologías como instrumento. Tuve más bien la intención de hacerlo extensible, o mejor, de dar mayor relevancia a otras muy diversas áreas de creación en las que para nada o de forma muy pobre e incipiente se hace uso de los avances que la tecnología aporta. Me refiero con ello a ciertas creaciones propias del arte de acción, plásticas, musicales o poéticas que precisan pocos o ningún medio tecnológico para su desarrollo. A ellas haré alusión principalmente, dado que estoy convencido de que el futuro desarrollo de la participación creativa debería, a mi parecer, tener muy en cuenta y facilitar el crecimiento expansivo de todos los modos de hacer de esa práctica artística que llamaremos *pobre*. Son éstos, en mi opinión, prácticas artísticas que contienen potencialmente una gran capacidad de expansión y de invasión de otros territorios denominados no artísticos. Pero además, estas artes que llamaremos tecnológicamente pobres, no hacen dependiente al sujeto del medio o instrumento que utilizan, cosa que sí ocurre en demasiadas ocasiones cuando se atiende a muchas de las prácticas creativas ancladas o basadas principalmente en la tecnología. Independencia y autonomía del sujeto que favorecen tanto su individualización como su capacidad de creación y de relación con el otro, en abierta consonancia con las tesis expuestas por Joseph Beuys (5) y David Cooper (6), en dos textos muy diversos. Por otra parte, definiendo esta forma de creación *pobre* ante el hecho probable de que en nuestra situación social actual, a lo largo de estos últimos años, la capacidad de participación creativa haya disminuido bastante en relación a otras épocas inmediatamente anteriores (7). Creación *pobre* que no necesita nada o casi

nada para su puesta en práctica, y que es, en mi opinión, generalizable a una gran mayoría social.

La práctica del arte necesita hoy esta dimensión participativa del receptor, si queremos que el ejercicio de la creación no quede encapsulado en territorios herméticos, impermeables o replegados sobre sí mismos. La participación del sujeto podrá llevarse a cabo de diversos modos, como veremos más adelante. Pero al menos, desde nuestra práctica, ante la estructuración de una obra de arte actual, habríamos de plantearnos la exigencia de dejar algunos cabos sueltos o formas de contacto repletas de sugerencias ante ese otro que todavía sigue siendo espectador de la misma. La pintura china antigua, por ejemplo, contenía un cierto grado de insinuación en sus formas inacabadas, e invitaba de este modo a que la imaginación del otro participara mentalmente en la continuación y finalización del dibujo que tenía ante sus ojos, interviniendo y alterando así su personal percepción de la obra. No estamos lejos del concepto de *obra abierta* planteado por Umberto Eco en 1962. Se trataría tal vez de estimular e invitar al otro de forma sutil, sin forzar para nada su participación o intervención concreta en la obra, en el evento o en el desarrollo de la pieza en curso. Ello me hace recordar algunos *Conciertos de ciudades* del compositor Llorenç Barber, en los que el paseante podía escoger los sonidos superpuestos de campanas, que atravesaban toda la población, y así construir su personal concierto a partir de un recorrido determinado, enhebrando edificios, dando vueltas sobre sí mismo o deteniéndose en cualquier esquina de una plaza o calle. Toda una obra abierta a la colaboración del otro, que nos aleja de cualquier voluntad de interpretación o lectura única y abre múltiples perspectivas de satisfacción y goce. *La verdadera vida del hombre* -nos dirá Bertrand Russell- *no consiste en llenar su vientre y cubrir su cuerpo, sino en el arte, el pensamiento, el amor, la creación y contemplación de la belleza y el entendimiento científico del mundo. Si el mundo ha de regenerarse, hay que facilitar a todos la*

*participación en todas esas cosas, no sólo en los bienes materiales* (8)

La defensa de la participación en el arte ha sido expresada por múltiples voces a lo largo del siglo XX. A las conocidas palabras de Marcel Duchamp: *el arte trata de un producto con dos polos: hay el polo del que hace la obra y el polo del que la mira. Yo concedo al que la mira tanta importancia como al que la hace* (9), habría que añadir la cercanía -según Derrida y Bathkine- entre la concepción de teatro de Antonin Artaud y la noción de fiesta y de carnaval, en la que el público deja de ser un mero espectador para entrar a formar parte activa en el mismo *espectáculo* (10). Años después, Cage, a pesar de que no era partidario de que el público participara físicamente en la obra (11), construye y desarrolla las piezas *Newport Mix*, *Rozart Mix* y *33 1/3*, en las que la intervención del espectador resultaba imprescindible. En esta última por ejemplo, en *33 1/3*, cada "oyente" estaba invitado a elegir uno de los 250 discos que allí había y hacerlo sonar en uno de los doce tocadiscos existentes en la sala. Toda persona podía poner un disco, dos, tres, quitar alguno de los que había puestos, o tal vez quitarlos todos. De esa obra, comenta Cage un dato curioso: las personas participaban principalmente cuando el concierto había alcanzado un cierto grado de complejidad. Al principio de la pieza, cuando el entramado sonoro era mucho más sencillo, resultaba mucho más difícil la intervención del público (12).

Por otra parte, añadiré que Joseph Beuys, discutiendo con Jannis Kounellis y Anselm Kiefer, defendía lo que denominaba *participación no educada* del otro en la práctica artística. Para Beuys, la intervención participativa del otro era no sólo una forma de estimulación y de recuperación de la capacidad creativa humana, sino un factor determinante en la autodeterminación del sujeto. La *participación no educada* sería el primer paso, el primer escalón a subir en la recuperación de esa capacidad de creación, allí donde la escena podría, tal vez, ser tomada literalmente por el público asistente al acto. La *participación educada* vendría a poste-

riori, a continuación, algo más tarde (13). También Robert Filliou salía en defensa de la intervención del otro; en defensa del diálogo constante con el espectador, a modo de *forum permanente*. Con esa finalidad se instaló personalmente durante un mes en el Stedelijk Museum de Amsterdam, declarándolo *Territorio de la República Genial*, con el fin de establecer un intercambio de ideas y discusión constante con el visitante/espectador -para Duchamp pero también para Filliou- *en/por la creatividad que suscita* (14).

Se podrían añadir aquí los nombres de un gran número de artistas, de geografías artísticas muy diversas, que de un modo de otro estuvieron y/o están a favor de la participación del público en la práctica del arte. Pero tan sólo haré mención de las opiniones de algunos de ellos, de períodos y ámbitos muy diversos, como René Magritte, Jirí Kolár, Joan Brossa, Allan Kaprow, Wolf Vostell, Milan Knizak y Lawrence Weiner.

Si el pintor Magritte, manifestó su rechazo a la mera contemplación y pedía *la participación intelectual en sus cuadros*, a los que consideraba instrumentos para pensar (15), el poeta visual Kolár defendía la intervención del receptor por considerarla una fuerza contraria a la introspección solipsista de ciertas vanguardias artísticas (16). Para Kolár, la práctica artística reciente más avanzada había generado demasiados territorios herméticos, casi impenetrables para el gran público. Y dar a éste la posibilidad de intervenir en la obra, facilitaba la eliminación de impedimentos y barreras que le apartaban o excluían. También en el *Postteatre* de Joan Brossa, en muchas de las *accions spectacle* que contiene, escritas entre los años 1946 y 1962, se manifiesta una clara defensa de la participación del espectador en la creación. Brossa apuntaba hacia una forma de creación colectiva (17), hacia un modo de hacer, en mi opinión, que creara una fuerza contraria a la sutil opresión, o cuanto menos determinación, que toda obra individual ejerce sobre el otro que la escucha. Determinación propia de la estructura de la obra, de la organización y trama

interna creada por el artista, que llamaremos aquí emisor, para entendernos, y que a mi parecer es mucho más poderosa sobre el sujeto que escucha o ve que todas aquellas otras determinaciones psicológicas, estéticas o sociológicas, que influyen y marcan, si se quiere, la *elección* que realiza toda persona al enfrentarse e intervenir en cualesquier procedimiento creativo. Y Brossa exigía la creación de una fuerza contrapuesta a la imposición y huella que toda obra de otro ejerce o imprime.

Kaprow, W. Vostell y J.J. Lebel, iniciadores de la práctica del happening en Estados Unidos y Europa entre 1958 y 1960, contribuyeron de forma muy eficaz a la difusión y contagio de la idea de participación en el entorno artístico. Para Vostell, invitar al público a formar parte de la obra artística, era *situar a éste en el centro del acontecimiento*. Así pues, el autor de la obra dejaba de ser el único ocupante central. Todo participante, en el momento de su intervención, entraba a formar parte de lo que podríamos llamar un pluricentro creativo, en el que la interconexión e interactividad estaban potencialmente contenidas. Milan Knizak, componente de Fluxus, como también lo fue Vostell, fué encarcelado por sus actividades durante la ocupación soviética y convertido años después en ministro de cultura checo. Knizak trató igualmente de desarrollar la idea de la participación en el arte, pero apuntando ante todo, en su caso, a la posibilidad de que ésta pudiera producir algún cambio en la capacidad comunicativa interhumana (18). Apuntaba en dirección hacia una comunicación activada por la acción, más que por la palabra. Hacia una comunicación cognitiva e intuitiva a la vez, y generadora de redes y retículos, más que de dualidades o pares de componentes.

Pero además, por otra parte, el ámbito creativo del libro objeto y libro de artista fue invadido también por las ideas de la intervención participativa. El libro objeto, y sobre todo el libro de artista se decantaba en algunos casos de ser un mero objeto de contemplación por parte del otro. Pero *el libro de artista* se convertirá en ocasiones en *una colección de obras con significados múltiples*, destinados a ser

desarrollados o completados por el lector del mismo, transformando a éste en un ejecutante potencial de las propuestas o declaraciones señaladas en el libro. Estoy hablando concretamente y a modo de ejemplo, del libro de Lawrence Weiner, *Statements*, elaborado por el autor entre los años 1968 y 1970 (19). La idea-propuesta, transmitida al otro sobre el soporte libro, podrá ser realizada o no por el lector de ésta. Su mera lectura, a mi parecer, contendría en sí misma un cierto desarrollo imaginativo de parte del lector; pero, si su ejecución se llevara a cabo, daría pie a que aquello que uno había imaginado se desarrollara de otro modo, de tal manera que la experiencia inducida inicialmente por el autor del libro se convertiría en un acontecimiento probablemente *añadido* al previamente imaginado. Imaginación y acontecimiento estarían potencialmente unidos en esa práctica de acción sugerida y expuesta por Weiner.

Sin embargo, quisiera señalar aquí algunas voces discordantes con el tema que se expone. En primer lugar mencionaré al grupo Zaj, influido por Cage y cercano a Fluxus, cuyos principales componentes: Juan Hidalgo, Walter Marchetti y Esther Ferrer, se oponían a la idea de que el espectador entrara a formar parte de la acción misma. En concreto, hago referencia a la negativa expresa de que el receptor interviniera en alguno de los *etcéteras Zaj*, basándose en que éstos tenían una estructura muy precisa y no admitía por tanto la participación improvisada de alguno de los componentes del público (20). Las acciones Zaj eran directas y alógicas, basadas y construidas muchas veces en base a alguna insignificancia; en torno a un casi nada, situado a caballo entre el arte y la vida misma, allí donde el hecho de actuar no está distante del de no actuar. De la intervención a la no intervención apenas habría un paso, o tal vez ni siquiera eso: no habría tránsito alguno. Tal vez sea así, de este modo, como Zaj planteó la participación del otro: disolviéndose

o diluyéndose entre él. No invitándole a intervenir, sino más bien construyendo unas acciones solubles en el entorno cotidiano, tras eliminar la distancia que le separaba de éste, y también del receptor que lo habita. Así es como entiendo Ferrer cuando comenta que *Zaj convierte al espectador en actor; transformándose él mismo en espectador; aunque Vd. no lo quiera, aunque se escape, aunque intente impedirlo. Está dentro de Zaj en el momento en que Zaj se presenta ante Vd.* (21). Así pues, para Esther Ferrer, el llamado espectador participa, lo quiera o no lo quiera, cuando está viendo una acción o cuando está observando una performance. *El espectador es tan performer como el propio performer* (22). Por eso no hará ninguna falta que se le invite a participar en el evento. Interviene ya de todos modos.

En segundo lugar recordaré las opiniones de Günter Brus sobre la participación artística. Componente del Accionismo Vienés, Brus, en el catálogo que el Centro Georges Pompidou le dedicó en 1994, manifestó su rechazo a la participación del público en la obra de arte en base

a los *resultados superficiales* que produce. Para Brus tendría mucho más interés el hecho de llegar a obtener un resultado que no tuviera las características de un mero *conglomerado* artístico, que generalmente el acontecimiento participativo produce. (23) Por contra, en mi opinión, en ningún caso estamos saliendo en defensa de un producto artístico más o menos favorable o riguroso, logrado con o por la participa-

ción o intervención del otro. Es probable, como dice Brus, que el producto resultante, obtenido con la participación del otro, sea la mayoría de las veces estructuralmente más pobre, aunque yo tenga mis dudas de que *necesariamente tenga que ser así*. Insisto en que lo que estamos tratando aquí no es eso. No estamos intentando obtener un *resultado* artístico mejor, sino que estamos saliendo en defensa de un *proceso de creación* más amplio, ajeno en cierto modo al



Bartolomé Ferrando. *Gadgi Beri Bimba*. Performance, 1998

resultado, capaz de provocar en muchos casos la iniciática creación del participante inmerso en el proceso, que consistirá si se quiere en una pequeña insignificancia, casi en una nadería, pero que, en mi opinión, tendrá mucha más importancia y relevancia para quien interviene en el proceso creativo, que la que pueda tener la observación o escucha, por parte de éste, de una gran obra perfectamente coordinada y estructurada.

Y en tercer lugar haré mención de lo comentado por Jorge Glusberg, fundador del grupo CAYC en Argentina, en uno de sus libros más notables. Decía Glusberg que para que la participación fuera posible era necesario que los participantes, fueran emisores o receptores, *manejaran un similar código artístico*. Para ello sería necesario *una práctica que permita utilizar y experimentar con los materiales a los llamados "espectadores activos"*. Un hecho que sería deseable, pero que no ocurría en la sociedad actual (24). Ante ello manifiesto mi acuerdo con la necesidad de tener que manejar un código artístico equivalente, pero mi desacuerdo con que fuera necesaria una práctica añadida. Lo que estoy defendiendo es esa *participación no educada* de que habla Beuys. Esa participación artística anteriormente comentada, en la que el otro no necesita nada o casi nada para intervenir, y en la que ese otro *ya maneja los mismos "códigos artísticos"* que el emisor, dado que habita el mismo entorno y realiza unas actividades equivalentes. Habría que volver tal vez a plantear la definición de arte en estas páginas, hecho que no será posible ahora, pero que me gustaría abordar más adelante. Tan sólo quiero invitar a recordar las reflexiones arriba mencionadas de Duchamp, Cage, Beuys, Filliou, Kaprow y tantos otros, para quienes el concepto de lo artístico abarcaba un territorio mucho más amplio y extenso: un espacio donde esa participación mínima y sencilla del otro era posible, sin que hubiera necesidad alguna de haber desarrollado o perfeccionado cualesquiera *práctica añadida*.

Si buscáramos la presencia del hecho participativo en la sociedad y en el arte, lo encon-

traríamos ya en ciertos rituales primitivos, en los que se daba una plena participación del otro. Rituales, en los que la repetición y el símbolo eran elementos necesarios; que apuntaban a la búsqueda de la realización de las necesidades de un colectivo, y que, cuando funcionan, *dejan al espectador con la necesidad de participar de nuevo* (25). Ritual que influenciará claramente diversos modos de hacer en el arte relativamente reciente del happening, del Body art y de la performance art. Si Allan Kaprow entiende el happening como una práctica ceremonial, en el Body art de Michel Journiac y Gina Pane, la noción de ritual está muy presente, sea como fórmula de reencuentro del cuerpo consigo mismo o por el efecto purificador que ésta contiene. Y si no es posible acercarnos a las acciones de Hermann Nitsch sin integrarse en el ritual creado para cada intervención concreta, tampoco nos será fácil entender muchas de las performances de Joseph Beuys, sin percibir que contienen rasgos propios de antiguos rituales, integrados en la acción como elementos pertenecientes a la misma. La presencia del ritual en la performance es también destacable en las acciones de Stuart Brisley y Ana Mendieta, quienes manifestaron siempre un gran interés en conocer y analizar los ritos propios de la tradición de sus propias culturas, dada la importancia y la fuerza social que éstos contenían, y como medio de alcanzar un grado de comunicación mayor con el otro. Éste, en cierto modo, dejaba ya de ser espectador o público, para integrarse de algún modo en la ceremonia ritual reelaborada en la performance, dado que en todo ritual, el *autor* se transforma de hecho en un mero *intermediario*, integrado en la acción misma, mientras que el otro *se convierte en partícipe de ésta*, por el mero hecho de estar allí presente, integrado en la ceremonia misma. Así Brisley, en algunos escritos de los años setenta exigía la existencia de una estrecha relación entre performance y participación del otro, como un método de redescubrimiento del yo. Como una forma de aproximación del sujeto a sí mismo (26).

Pero la participación en el happening y la

performance no se da sólo por medio de procedimientos rituales. En Muchos happenings se desarrolla la acción en base a la participación obtenida, y ello sólo se obtiene mediante la suma de las decisiones individuales de intervención de las personas mismas. Es el sujeto quien da y debe dar el primer paso en esa dirección, de tal modo, que si no se consigue que éste participe, el happening se convierte en un fracaso. La repetición sucesiva de esa indecisión o decisión incompleta del sujeto, fue probablemente uno de los factores que desanimó y detuvo la experimentación artística en la dirección y búsqueda de la unificación entre el arte y la vida cotidiana. Y he de decir, que lo que fue la causa de esta detención en la investigación es quizá el aspecto que más me interesa aquí y en torno al cual centro este artículo: a saber, de qué manera sería posible provocar el tránsito de la indecisión a la decisión del sujeto ante el hecho de participar en un acontecimiento artístico. A mí me parece, y vuelvo a retomar en cierto modo lo ya dicho, que propiciar una forma de participación sencilla y *no educada*, pero significativa para el sujeto que interviene, podría ser capaz de provocar ese giro, ese cambio de actitud en la persona común, que en mi opinión es más relevante que las transformaciones que se podrían producir por la intervención de una persona en una ceremonia ritual artística concreta. Más relevante, sencillamente porque el sujeto realiza un gesto mucho más individual y voluntario, que si la participación tuviera lugar, motivada simplemente por su presencia física en un ritual concreto. Aunque tengo que añadir aquí que no estoy para nada y bajo ningún aspecto en contra de cualquier tipo de performance ritual. Entre otras cosas, porque ambos modos de intervención, individual y colectiva, son perfectamente susceptibles de combinarse entre sí.

A modo de ejemplo diré que Wolf Vostell, que defendía las ideas de simplicidad y juego aplicadas a la creación, invitaba en diversas ocasiones a los participantes de sus happenings a utilizar múltiples objetos y manipular diversos instrumentos electrónicos capaces de medir las

variaciones de luz, temperatura, ruido, humedad o velocidad del viento. La acción se desarrollaba y evolucionaba siguiendo las variaciones y transformaciones producidas por éstos (27). Cada participante tenía consciencia de su responsabilidad en el resultado de la acción. Su comportamiento se convertía en un acto creativo individual e independiente, pero también colectivo, que le inducía a la reflexión de su propia actitud. Consciencia y reflexión, serán para Vostell los desencadenantes potenciales de una nueva forma de proceder del sujeto ante cualquier situación común. El punto de partida había sido algo muy sencillo, apenas una insignificancia; ese casi nada antes mencionado.

En América, Allan Kaprow hacía recorridos-happening en la ciudad o en el campo con un grupo escogido de personas, observando atentamente las cosas y descubriendo lo que sucedía en los parques, en los espacios abiertos, en los edificios o en las tiendas, a modo de ejercicio perceptivo, individual y colectivo, divergente, inusual y sugerente (28). Y también Milan Knizak, en la antigua Checoslovaquia, daba importancia a la búsqueda de procedimientos simples de participación del otro, hacia un desarrollo de la creatividad generalizada. En uno e sus happenings instaba a la persona a transformar artesanalmente la propia vestimenta, convirtiendo sus primeras acciones en una conjunción de atuendos absurdos, alterando de esta manera la aproximación entre los participantes, la relación individual y colectiva, y el contacto con el otro (29)

Pero la participación en el arte invade también la música, la escritura y las artes plásticas. En el terreno musical, John Cage, en el libro de conversaciones con Daniel Charles, habla de las leves inclinaciones de cabeza, del cuerpo y de cierto modo de respirar que lleva a cabo el oyente común de la música tradicional de la India (30). Gestualidad corporal del receptor; movimiento al ritmo de la música no exclusivo de la música india, aunque probablemente sí tenga características de exclusividad la sutileza de la movilidad del cuerpo del oyente enlazado al sonido. Gestualidad entendida como lenguaje,

equivalente al habla, situada entre la palabra y la mudez, como forma de participación del otro en el acontecimiento artístico.

Y si hablamos de la gestualidad como modo de participación, no está de más recordar aquí la conocida obra de Cage 4' 33", en la que el silencio musical estructurado de la pieza, es ocupado por los pensamientos, los sonidos o los gestos que realizan los oyentes o el mismo intérprete, y que se integran y entran a formar parte, o -mejor dicho- constituyen la trama de la obra en cuestión. También aquí hacemos alusión al gesto como elemento participativo. Éste tendrá probablemente, en este caso, rasgos de involuntariedad mayores que aquellos que acompañan a la música tradicional india antes mencionada. Se trataría pues de una forma de participación involuntaria, llamémoslo así, más cercana a los *conciertos Zaj* y a las performances rituales, que a esa otra obra del mismo compositor, de título *33 1/3*, antes comentada. De una participación alejada del pensamiento y del deseo de intervenir en ella. De un modo de hacer en el que tú te ves envuelto, casi a modo de un ritual, por el sólo hecho de tu mera presencia. De una intervención no decidida por el sujeto presente, y por tanto alejada de la tesis expuesta a lo largo de este texto, pero que es probablemente tan efectiva como la *forma de participación voluntaria, sencilla y no educada* que hemos defendido, y que sin duda debería ser tenida en cuenta en un posible artículo paralelo. Y es efectiva por dos razones: la primera, porque como dice y comenta el I Ching: *cuando se acalla la voluntad, el mundo -y también el sujeto- se manifiesta como representación* (31). Se manifiesta, se exterioriza, se expone *verazmente* el mundo, y el participante, como representación de sí mismo, en esa intervención mínima ocupada por pensamientos, sonidos o gestos, de la que antes hemos hablado. Y la segunda razón de su efectividad está basada en la sospecha de que cuando nosotros *nos damos cuenta* de que hemos participado sin quererlo en alguna cosa, nos resulta en general mucho más convincente en profundidad que cualesquiera otra intervención circunstancial, movilizadora por nuestra voluntad,

que hayamos tenido. Y diré que ambas razones están contenidas en 4'33". La primera, es casi evidente, sobre todo cuando es la primera vez que la obra se escucha. Y la segunda, el hecho de advertir que has participado de forma involuntaria en la misma, se produce a mi parecer también de forma generalizada al obtener o estar informado de algún sencillo dato de la ideología artística de la obra o del compositor en cuestión.

Pero también en otras músicas, como en la serial postdodecafónica, se exige al oyente una actitud perceptiva mucho más activa que la que precisa para realizar la escucha de una obra más clásica de la historia de la música (32). En este caso estaremos hablando de un tercer modo de participación: el de la disposición *perceptiva activa* del sujeto como hecho participativo. Se trataría de una forma de *participación mental*. Pero para ello la persona deberá disponer de un interés hacia esa música, tal y como se necesitaba para completar o finalizar los trazos de la figura en la pintura china; como el que se exigía para participar intelectualmente en un cuadro de Magritte, o como el que se precisaba para llevar a la práctica algunas de las propuestas anunciadas en el libro *Statements* de Lawrence Weiner. Interés que podríamos definirlo en este caso como una forma de decisión mental; como una forma de decisión interior. Y así, de nuevo, nos situaríamos ante esa encrucijada decisión-indecisión anteriormente expuesta, pero que en este caso no se exterioriza, no se manifiesta la mayoría de las veces, y puede perfectamente pasar desapercibida a los ojos de otro. Sé que, en parte, esa capacidad de toma de partido hacia algo está determinada por muy diversos factores sociológicos y culturales que han permitido a la persona entrar en contacto con la música serial, con la pintura china o con los múltiples modos de hacer en el ámbito del libro de artista o del libro objeto. Pero estoy convencido de que estos puntos de apoyo no son suficientes. Sería preciso, a mi parecer, dar un primer paso en dirección a ese ejercicio de participación. Sería necesario, por tanto, saber inducir al otro a dar ese primer paso, arrancán-

dolo de su indecisión, para, de ese modo, a partir de su propia experiencia, autogenerar un *interés* hacia el tema en cuestión. A veces, basta para ello un pequeño comentario o discusión; otras, las más intensas, creo, se producen de forma azarosa o indeterminada, tras el hallazgo de algo sorprendente por parte del sujeto. Por tanto, yo diría como consecuencia de lo dicho, que el encuentro con lo sorprendente constituye en muchos casos el germen activo de la participación creativa general.

Y añado un cuarto ejemplo de interés: el de la música de Iannis Xenakis, en donde el oyente participa o interviene de forma multisensorial: auditiva, visual, táctil y olfativa a la vez. Y diré además, que sobre todo en algunas de sus últimas creaciones, el autor permitía al espectador intervenir en la transformación de la obra en curso (33), formar parte de ella, e integrarse como participante activo en la creación misma.

En este recorrido plural, ya en otro territorio, en el dominio de la escritura entendida en sentido amplio, quisiera destacar en primer lugar al caligrama como una práctica participativa, ya que ante su intento de unificación entre la escritura y la imagen, todo el que observa o mira el dibujo, participa en cierto modo en la reescritura del texto de que se compone (34). Y así, los ojos que recorren la línea de palabras, escriben sin saberlo lo que ya estaba escrito. Superposición transparente que no oscurece ni emborrona el trazo ya marcado. Huella sobre huella, en la que el otro dice sin decir lo que ya había sido dicho.

En el siglo XIX, Stéphane Mallarmé, en una carta dirigida a Verlaine, apuntaba a convertir el universo entero en un libro de hojas sueltas a modo de abanico, que cada lector podría barajar a su modo, obtendría así una combinatoria personal y participaría de este modo en su construcción (35). El libro del universo resultante, de infinitas lecturas, se abriría a los ojos del otro de mil formas distintas, per-

mutando frases y palabras e invitando a formar parte del recorrido de un proceso, de una trayectoria aleatoriamente señalada, repleta de encrucijadas, travesías y derivaciones.

Añadiré, de entre las formas de experimentación poética más recientes, el modo de hacer de la poesía semiótica, derivada del neoconcretismo del brasileño Wladimir Dias-Pino. En ella, diversos signos, substitutivos de palabras contrapuestas o enfrentadas, se relacionan entre sí formando diferentes articulaciones, provistas cada una de ellas de una determinada transcripción o lectura. Pero la combinatoria entre signos no se muestra en absoluto agotada, sino que insta al otro a dar forma a otros modos de interrelación distintos, que tendrán en cada caso una lectura particular y diferente.

Y hablaré también del Oulipo, o forma literaria fundada por Queneau en 1960, en la que se crean estructuras nuevas de naturaleza matemática, destinadas en última instancia al lector. Un modo de hacer y de explorar el lenguaje entre la autorreflexión y el juego, en el que se parte de lo que podrían llamarse *unidades mínimas*. Se trata de una literatura que, a diferencia de otras, se muestra abierta y necesitada de la participación de quien la lee para continuar su construcción. Así pues, el Oulipo, mostrando tan sólo el inicio del proceso de la obra literaria, se abre e integra al lector en su proceso creativo (36).

Del ámbito de la plástica, además de los comentarios sobre la pintura china y las composiciones de Magritte anteriormente enunciados, la propuesta de participación mental del receptor la encuentro presente también en la pintura de Velázquez y de Seurat. En éstos, el observador del cuadro interviene con los ojos completando y reconstruyendo visualmente el trazo esbozado, o enlazando y uniendo con la mirada los diferentes puntos de que se compone la imagen expuesta.

También el Op art o la escultura de Takis,



Bartolomé Ferrando. Poema sonoro. Performance, 1984

por hablar de dos ejemplos relevantes, incluyen e implican igualmente la participación creativa del otro. Ante una obra del Op art, el receptor se mueve, gira la cabeza, o cambia de posición a fin de apreciar perceptivamente, diversas sensaciones ópticas basadas en el color, la forma o el movimiento. Y así, casi sin saberlo, el observador se convierte en partícipe de una lectura visual, que es también construcción. De las piezas de Takis, ubicables entre la escultura, la música y la instalación, destacaría ante todo la sugerencia leve de intervención del receptor, presente en muchas de sus primeras obras. De una sencillez participativa que es, me parece, la mejor manera de provocar y potenciar la capacidad de creación del espectador, a partir de la insinuación contenida en la obra. En muchas ocasiones, creo, es lo sencillo, lo que llega más lejos y opera con mayor eficacia en la práctica artística. Tal vez sea porque esa casi insignificancia sugerente es producto muchas veces de un proceso de reducción y concentración máxima, hecho que le hace actuar de forma expansiva a partir de un punto o de un detalle.

A lo largo de este artículo he expuesto, a modo de resumen, tres modos diversos de participación o de intervención artística. En primer lugar, y de forma predominante, he hablado de una forma de *participación voluntaria, corpórea, sencilla y no educada del sujeto*, a la que he dado más importancia ya que creo que es el mejor modo de movilizar la creación del otro. He hablado también de una segunda forma de *participación involuntaria* expuesta por Zaj, por algunas performances rituales y por ciertas obras de John Cage, y finalmente de una tercera forma de intervención o *participación mental*, observable en la pintura china, en los cuadros de Magritte, en algún libro de artista de Weiner, o en la música serial postdodecafónica, entre otros ejemplos.

Probablemente nos encaminamos hacia una forma de arte futuro *isomorfo a la del modernismo* y basado en la participación (37). Mi pequeña colaboración consistiría en estudiar y apuntar de qué modo ese aumento y ampliación del hecho creativo pudiera escapar a la canali-

zación tecnológica y multiplicarse y territorializarse de modo distinto. Umberto Eco ya hizo referencia al carácter manipulador de la denominada participación táctil visual defendida por McLuhan ante el medio televisivo (38). Se trataría, como ya dije al principio del artículo, de una propuesta generalizable de intervención creativa diferente, alejada y distanciada del instrumento tecnológico, independiente de éstos, y, por esa razón, capaz de generar mayor confianza del sujeto en sí mismo, es decir, en su manera de hacer en general, en su forma de expresión o en su modo de razonar y pensar. Muchos de los ejemplos expuestos son para mí puntos de partida y acicates de la propuesta creativa aquí expuesta.

Pero la participación del otro se produce solamente *cuando aparece el elemento afectivo*, entendido en el sentido de una *cercanía o aproximación psicológica consciente o inconsciente* (39). Es decir que, lo que anteriormente describíamos como tránsito de la indecisión a la decisión del sujeto ante el hecho de participar en un acontecimiento artístico determinado, debería de ir acompañado de ese componente afectivo de proximidad psicológica, que probablemente sea uno de los factores más relevantes. De una afectividad que es determinante del ejercicio mental, y que a su vez, a modo de réplica, condiciona la actividad afectiva. De una afectividad que entiendo no es opuesta al proceso del pensamiento, sino que comparte el mismo territorio. De una afectividad que impregna todo aquello que escuchamos o vemos y acompaña a nuestra percepción en general. Sigmund Freud decía que *no hay obra de arte sin intercambio de afectos* (40). Será tal vez por ello por lo que le resultaba más sencillo al espectador participar en la obra *33 1/3* de Cage, cuando ésta había alcanzado cierto grado de complejidad, ya que entonces, aún a pesar de la dificultad, se habría producido un mayor número de proyecciones de afecto. Proyecciones entendidas, como decíamos arriba, a modo de *cercanías o aproximaciones psicológicas conscientes o inconscientes* entre las personas que intervienen en el concierto. Aquí

también podría incluirse el modo de hacer de Kaprow, cuando provoca una relación simultánea de aproximación y alejamiento con respecto al participante, entabla una discusión previa al desarrollo de una acción, o invita a los componentes de un happening a comunicarse telefónicamente las impresiones obtenidas a lo largo del desarrollo de la obra. El sujeto se sentirá arropado y protegido por su propia proyección, compartida o no con el otro, en espera de que ese otro u otros, le acepten como participe de la obra en cuestión.

Aunque cabría añadir todavía otro elemento capaz de favorecer el tránsito de la indecisión a la decisión en la participación del receptor ante el hecho creativo. En cierto modo ya lo hemos hecho al hablar de la exposición de *formas inacabadas* en la pintura china; de la *combinatoria abierta* de la poesía semiótica o de la creación en el Oulipo de *unidades mínimas*, que invitan a la continuación de lo construido. Podríamos decir en esos casos que la presencia de una interrupción o de un corte en el discurso artístico provoca que el lector u observador se encuentren enfrentados a un cierto silencio o vacío de palabras o signos, haciendo que éste se encuentre situado de pronto en un espacio en el que no toca pie, y en el que se requiere su personal intervención. Aunque habría tal vez que dejar de considerar aquí cualquier connotación de obligatoriedad añadida al lector, y dejar que el silencio o vacío enunciados se envuelvan tan sólo de una aureola de insinuaciones o apuntes dirigidas a éste, en ese lugar o espacio en el cual su participación se requiere, pero nunca se exige.

Y ya por último, a modo de resumen, quisiera reunir y volver a enumerar aquí los diversos factores defendidos a lo largo de este artículo, que me parecen capaces de incitar, estimular o al menos abrir las puertas a la participación del espectador en la obra o acontecimiento artístico. Se ha hablado de la importancia de la *sencillez* derivada muchas veces de un ejercicio de concentración de la idea y de los materiales que la acompañan; de la eficacia de la *pausa o interrupción* en el discurso artístico visual o acústi-

co; de la relevancia de que la propuesta artística contenga elementos capaces de provocar la *sorpresadel público* y de la necesidad de que se produzca cierta *proximidad psicológica consciente o inconsciente* entre el receptor, los demás participantes y la obra misma. Cuatro factores derivados principalmente del análisis de la práctica artística participativa de la vanguardia histórica, que me parece habría que tener en cuenta si se apunta a la creación y expansión de un arte más generalizado y plural, capaz de incluir la intervención de ese otro llamado hasta ahora espectador o público. Pero para ello, probablemente, habría que invertir el proceso de enseñanza, comenzando, como proponen Robert Filliou y Ben Patterson, por la información y docencia de *las formas más avanzadas de arte, perfectamente comprensibles por los niños y jóvenes*, y considerar allí la idea de la participación del otro como *el único medio para que el aprendizaje sea eficaz en el plano personal y tribal* (41).

## NOTAS

- <sup>1</sup> POPPER, Frank. *Arte, acción y participación*. Ediciones Akal, Madrid. 1989, pp. 299-300
- <sup>2</sup> McLUHAN, Marshall. *Mutations 1990*. Edit. Maison Mame. Collection Medium. Tours. 1969, pp. 92-93
- <sup>3</sup> SEMPERE, Pedro. *La galaxia McLuhan*. Fernando Torres editor. Valencia. 1975, pp. 37
- <sup>4</sup> BERGER, René. *Modos de ver*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona. 1975, pp. 14
- <sup>5</sup> CLAVERO, Jordi Joan y QUER, Montse. *Joseph Beuys. Documentació per als educadors amb motiu de l'exposició Joseph Beuys-Euràsia*. Fundació Joan Miró, Servei pedagògic. Barcelona. 1990, pp. 8
- <sup>6</sup> COOPER, David. *¿Quiénes son los disidentes?*. Editorial Pre-textos. Valencia. 1978, pp. 96 y 97
- <sup>7</sup> FONTANA, Giovanni. *La voce in movimento. Vocalità, scritture e strutture intermediali nella sperimentazione poetico-sonora*. Ed. Harta Performing & Momo. Monza. 2003, pp. 253
- <sup>8</sup> RUSSELL, Bertrand. *Diccionario del hombre contemporáneo*. Santiago Rueda, Editor. Buenos Aires. 1963, pp. 293

- <sup>9</sup> CABANNE, Pierre. *Conversaciones con Marcel Duchamp*. Editorial Anagrama. Barcelona. 1972, pp. 110
- <sup>10</sup> ARTAUD, Antonin. *Textos 1923-1946*. Ediciones Caldén. Buenos Aires 1970, pp. 23
- <sup>11</sup> MOINEAU, Jean Claude. Fluxus: une critique de l'art. En *Luva Fluxus Hors-série* n°29. Edit. Luva & les presses du réel. Besançon-Dijon. 2004. pp. 223
- <sup>12</sup> CAGE, John. *Para los pájaros. Monte Avila* Editores. Caracas. 1974. pp. 210-211
- <sup>13</sup> BEUYS, KOUNELLIS, KIEFER, CUCCHI. *Bâtissons une cathédrale*. Edit l'Arche. Paris. 1988. pp. 171-173
- <sup>14</sup> PARSY, Paul Hervé. Histoires de Filliou. En *Catálogo Robert Filliou*. Editions Centre Georges Pompidou. Paris. 1991. pp. 11
- <sup>15</sup> FOUCAULT, Michel. *Esto no es una pipa*. Editorial Anagrama. Barcelona. pp. 15
- <sup>16</sup> LAMAC, Miroslav. L'Univers colle de Jiri Kolár. En *Opus International* n°9. Paris. 1969. pp. 36.
- <sup>17</sup> PLANAS, Eduard. La poesia de l'escena. En *La revolta poética de Joan Brossa. Simposi internacional virtual i presencial dedicat a Joan Brossa*. Fundació Joan Miró. Barcelona, 25-26 i 27 d'abril de 2001. pp. 195.
- <sup>18</sup> SCHILLING, Jürgen. *Aktionkunst. Identität von Kunst und Leben*. C.J. Bücher Verlag. Luzern und Frankfurt. 1978. pp. 78
- <sup>19</sup> CELANT, Germano. *El libro como obra de arte 1960-1972*. En catálogo libros de artistas. Diputación de Cuenca. Exposición entre el 11 de mayo y el 14 de junio de 1992.
- <sup>20</sup> SARMIENTO, Jose Antonio. El recorrido Zaj. En *Catálogo Zaj*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. Madrid. Exposición del 23 de enero al 21 de marzo de 1996. pp. 17
- <sup>21</sup> FERRER, Esther. Fluxus & Zaj. En *Zehar* número 28. Boletín de Arteleku. pp. 28
- <sup>22</sup> AIZPURU, Margarita. Esther Ferrer, de la acción al objeto y viceversa. *Catálogo Esther Ferrer*. Centro Andaluz de Arte Contemporáneo. Sevilla. Exposición del 1 de octubre al 22 de noviembre de 1998. pp. 17.
- <sup>23</sup> BRUS, Günter. Limite du visible. *Catálogo del Centro Georges Pompidou*. Paris. 1994. pp. 94-95
- <sup>24</sup> GLUSBERG, Jorge. *Retórica del arte latinoamericano*. Ediciones Nueva Visión. Buenos Aires. 1978. pp. 55 y 57
- <sup>25</sup> RUIDO, María. *Ana Mendieta*. Editorial Nerea. San Sebastián. 2002. pp. 90
- <sup>26</sup> ILES, Chrissie. Catarsis. Violencia y el yo alienado. Temas de la historia de la performance. En *Sin número, arte de acción*. Catálogo. Círculo de Bellas Artes. Madrid. 1996. pp. 141
- <sup>27</sup> SCHILLING, Jürgen. Obra citada. pp. 59
- <sup>28</sup> KAPROW, Allan. *L'art et la vie confondus*. Editions du Centre Georges Pompidou. Paris. 1996. pp. 117
- <sup>29</sup> SCHILLING, Jürgen. Obra citada. pp. 78
- <sup>30</sup> CAGE, John. Obra citada. pp. 253
- <sup>31</sup> *I Ching*. Edhasa. Barcelona. 1977. pp. 170-171
- <sup>32</sup> ECO, Umberto. *La definición del arte*. Ediciones Martínez Roca. Barcelona. 1970. pp. 176
- <sup>33</sup> POPPER, Frank. Obra citada. pp. 51
- <sup>34</sup> PEIGNOT, Jérôme. *Du Calligramme*. Dossiers Graphiques du Chêne. Paris. 1978. pp. 18
- <sup>35</sup> PAZ, Octavio. *Pasión crítica*. Edit. Seix Barral. Barcelona. 1985. pp. 14
- <sup>36</sup> CAMARERO, Jesús. *El arquetipo de la construcción oulipiana. Sobre literatura potencial*. Actas del Encuentro celebrado en Vitoria del 2 al 6 de diciembre de 1985. pp. 80
- <sup>37</sup> LIPOVETSKY, Gilles. *La Era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo*. Editorial Anagrama. Barcelona. 1986. pp. 103
- <sup>38</sup> ECO, Umberto. *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. Editorial Lumen. Barcelona. 1968.
- <sup>39</sup> GLUSBERG, Jorge. *El arte de la performance*. Ediciones de arte Gaglianone. Buenos Aires. 1986. pp. 71
- <sup>40</sup> ARDENNE, Paul. *Un art contextuel*. Edit. Flammarion. Paris. 2002. pp. 180
- <sup>41</sup> FILLIOU, Robert. *Enseigner et apprendre, arts vivants*. Archives Lebeer Hossmann. Paris-Bruxelles 1998. pp. 151



# *El camino de la creación en la literatura*

**Paula Vázquez Pérez**  
**Rosa M<sup>a</sup> Cazón Fernández**

## RESUMEN

*El proceso de la creación en literatura es un camino laberíntico, con muchos obstáculos, en donde el escritor se interna con su bagaje de memoria, conocimientos, motivación y afectos. Los lugares por los que debe pasar van construyendo su primera idea: desde la planificación e ideación en donde selecciona, ordena y establece metas, hasta la traducción a palabras, pasando por una continua revisión y valoración de lo que escribe. Las herramientas para lograr el éxito son las técnicas creativas que le ayudarán a tomar decisiones en cada momento.*

*Palabras clave: escritura creativa, producción de textos, creación literaria, técnicas creativas.*

## ABSTRACT

*In Literature the process of creation is like a labyrinth with many obstacles which the writer has to undertake together with his memory, knowledge, motivation and affective world. The path gets narrower according to the difficulties he has to overcome: planning, generation of ideas that he has to put in order, select and establish goals and, finally put into words, text writing and also continuous revision and analysis of his text. The tools to achieve success are the creative techniques that will help him to take decisions on each moment.*

*Key words: creative writing ,writing texts, literary creation, creative techniques.*

**H**abía tardado mucho tiempo en llegar allí, y ahora, al fin, podía divisar desde la colina aquel zigurat medio oculto en la niebla, con la cúspide entre nubes plomizas. El cursor sobre la inmensidad blanca no cesaba de parpadear. Allí estaba lo que tanto buscaba ¿vivirían las musas en esa torre? ¿Podría obtener el don de las palabras para cubrir aquella blancura que la torturaba?

Cuando llegó a la base del zigurat la oscuridad era completa. Palpó los muros. Aquellos ladrillos tenían formas familiares ¡había estado tantas veces entre ellos! ¡Eran libros!

Libros que formaban un muro infranqueable. Buscó en vano una entrada, horas y horas recorriendo con sus manos la interminable muralla y nada... La niebla calaba sus ropas, estaba aterida de frío y pánico. Desesperada, apoyó su cuerpo en el muro golpeando la cabeza contra los libros.

- ¡"No empiecesss a essscribir sssin sssaber desssde la primera palabra adónde vasss"! (Quiroga, 1927) No empiecesss a essscribir sssin sssaber desssde la primera palabra adónde vasss! No empiecesss a essscribir sssin sssaber desde la primera palabra adónde



Rosa M<sup>a</sup> Cazón y Paula Vázquez

- vasss! - repetían unos ojillos maliciosos. Una serpiente se arrastraba sobre el muro, muy cerca de su cara.
- Te equivocas. Sí sé adónde voy. Quiero escribir una novela. Vive aquí, en mi cabeza, pero no sé cómo hacerla salir. Si pudiese entrar en la torre...
  - ¡No todosss pueden entrar aquí! "Sssi quieress ssser essscritor, essscribe" (Epicteto). Nada másssss fácil. Otra cosssa esss ser creador en literatura. Ssssólo essstosss pueden cruzar el muro. Talesss essscritoresss nacen "del talento y del tiempo... tiempo para obssservar, essstudiar, pensssar" (Vizinczey, 1981) ¿Eresss tú una de ellos? ¿Hasss mimado tu tiempo? ¿Sssueñas dessspierta? -dijo clavando sus ojos en la viajera.
  - Sueño con mis personajes, con sus vidas y sus obras. He leído, pensado, observado y "sorbido" todo lo que me rodea. Sin embargo, el cursor sigue palpitando en la inmensidad blanca... Quiero conocer las técnicas de los maestros para tener "mayor probabilidad de desarrollar las propias" (Vizinczey, *ibídem*) y sé que tras estos muros está la luz, aprenderé y...
  - ¡Ay, la vanidad del essscritor! ¿Creesss que una novelita te va a lanzar a la fama? "No creasss en la inmortalidad del essscritor, esso son tonteriasss de losss profesoresss" (Kis, 1983)...
  - Sólo quiero dar vida a mi relato, crear "la vida en el cuento" (Quiroga, *ibídem*) y la llave está detrás de la muralla.
  - No hay llave, no hay llave -dijo a serpiente mirando altiva-. Detrásss de la muralla el viaje continúa. Poder hacerlo depende de tu pericia como escritora. No todo el mundo sssupera la prueba. Milesss de escritores vagan perdidosss en el laberinto, olvidadosss por todosss. Pocosss logran sssalir, algunosss tardan añosss, otrosss no lo consssiguen nunca ¿Te atrevessss a

entrar?

- Ayúdame a buscar la puerta
- Tendrásss que probar mi veneno, el veneno del arte. Así yo entraré contigo, en ti ¿Podrásss ssoportarlo?
- "Escribir es un arte; ser escritor es ser un artista" (Monterroso, 1996). Muérdeme, quiero entrar.

La serpiente hundió sus afilados colmillos en los ojos de la viajera. Dolor intenso, quemazón y oscuridad. Quedó tendida en el suelo, inconsciente.

Cuando abrió los ojos, tres pies estaban delante de su cara, no, eran dos pies y un bastón. Se incorporó. Estaba en una inmensa biblioteca, bajo la luz del sol ¡Dentro, sí! Un anciano de aspecto frágil parecía mirarla fijamente. Su cabello era gris, al igual que sus ojos, que brillaban, pero no tenían vida, sin embargo, parecían llenos de sabiduría.

- ¿Vos sos la nueva viajera?
- Sí señor, yo sólo quiero escribir, aprender a crear con las palabras, viajar por el laberinto de la creación.
- ¿Y qué bagaje traés? ¿Qué hay en tu memoria? "Yo conocí la memoria, esa moneda que no es nunca la misma" (Borges, 1996). Para crear precisás imágenes, palabras, significados, conocimientos lingüísticos, literarios, de estilo. Todo eso debe estar en tu cabeza para poder construir tu escrito. Porque "escribir es una actividad generativa que requiere motivación, y es una actividad intelectual que requiere procesos cognitivos y memoria" (Hayes, 2000:11).
- Maestro -contestó la viajera mirando fijamente la luz gris de aquellos ojos- he andado muchos caminos para llegar hasta aquí, he leído y estudiado para ver cómo lo han hecho otros. "De las generaciones de los textos que hay en la tierra sólo habré leído unos pocos, los que sigo leyendo en mi memoria, leyendo y transformando" (Borges,

*ibidem*). Mi cabeza está llena de imágenes que necesito apresar en las palabras adecuadas. Sé sobre lo que quiero escribir y para quién...

- Mira esta sala... Está llena de memoria, sin ella no hay información. Leés para que otros te "sirvan de fuente y para comprender la tarea a realizar" (Hayes, 2000: 30). Necesitas de la *memoria a largo plazo* porque allí "se guardan los conocimientos sobre lo que vas a escribir, sobre la lingüística, la audiencia, los géneros y los esquemas de la tarea" (Hayes, 2000:33).
- Lo sé, maestro. De ella he aprendido a rescatar y llevar a mi *memoria de trabajo* todo lo que necesito para la tarea de escribir...
- Veo que has llenado tus maletas con los conocimientos apropiados. Sigue tu camino, tu memoria te llevará adonde querés llegar. Busca en ti misma.
- Pero, maestro -dijo la viajera mirando cómo los libros cambiaban continuamente de lugar-, no sé lo que tengo que hacer... Dígame... -el anciano había desaparecido- ¡Maestro, maestro!

La viajera comenzó a andar. Enormes estanterías llenas de libros se perdían en el horizonte. Los libros se movían llevados por manos invisibles, en medio del laberinto. "Tu memoria te llevará... Busca en ti misma", había dicho el anciano ciego. Miró sus manos, entonces la vio. Estaba sentada en la arena, contemplándola, parecía esperarla. Intentó aproximarse a ella y se alejó. Era su sombra, era ella misma, pero parecía tener vida autónoma.

- ¿Hacia dónde voy?
- Sígueme -su voz resonaba en su interior, pero nada se oía. Su sombra le hablaba desde dentro de su cabeza-. No tengas miedo, cierra los ojos, ten fe en ti.

Cerró los ojos y sintió cómo los libros la absorbían, cómo se desleía en ellos y cómo, poco a poco, iba perdiendo la consciencia

entre las imágenes de su memoria.

Cuando despertó no podía respirar ni moverse. Se estaba hundiendo en una apesadumosa ciénaga. Intentaba moverse, pero si lo hacía se hundía más. La luz era tan intensa que hacía daño a los ojos. Desesperada, buscó algo donde asirse, pero no podía ver. Esperó unos segundos a que sus ojos se acostumbrasen a la luz. De pie, mirándola, estaba su sombra.

- Camina hacia mí, camina hacia mí - resonó en su cabeza. Comenzó a mover sus pies y el lodo se fue abriendo a su paso, como si fuese mantequilla-. No debes perder la fe en ti, si lo haces, te hundirás para siempre con todos aquellos que quisieron escribir y dudaron de si mismos.

La viajera miró a su alrededor: bajo la luz cegadora, un viejo cartel señalaba la entrada a un lugar extraño, una nebulosa de colores, sabores, olores y sonidos que le eran muy familiares... Sobre el cartel un cuervo graznaba, parecía reírse. Se acercó y pudo ver lo que allí estaba escrito: "Planificación".

- ¡No cruces, no cruces! -dijo el cuervo mostrando desprecio- ¿Te crees creadora? ¡Puaff! Todavía estás a tiempo de marcharte... Si entras y no sabes salir te perderás para siempre como tantos escritores fracasados. "Tendrás que construir una representación interna de los conocimientos que van a usarse en la escritura" (Flower y Hayes, 1980a: 25). Este es un lugar de reflexión. Volverás muchas veces a él, porque no es principio ni final del camino, una vez que entras, lo llevas siempre contigo...
- ¿Llevar una ciudad conmigo?
- Sí, pequeño germen de fracaso, sí, una vez que sales, la llevas contigo hasta el final de tu escrito, aunque creo que eso no será posible, sólo eres otra más que cree que sabe escribir. Anda, vuelve a tu vida apacible y no llenes la cabeza de los

lectores de ripios insulsos...

La viajera miró su sombra y recordó las palabras del sabio: "tu memoria te llevará... Busca en ti misma". El veneno del arte parecía hervir dentro de su cabeza. "Lo que voy a escribir ya está dentro de mí", pensó, y comenzó a andar con aplomo hacia la ciudad.

- ¡Cretina! ¡Necia! Te perderás en tu propia vanidad... -graznó el cuervo-  
¡Cretina, necia!

Todavía se oían los graznidos del cuervo cuando ya había andado un buen trecho. Caminaba en el aire, entre nubes gaseosas de olores, colores, sabores y sonidos.

- ¿Y ahora qué? -preguntó a su sombra-. Es como si estuviese dentro de mi cabeza, todo esto me es familiar, son mis imágenes, mis recuerdos, mi memoria.

- Busca la caja de herramientas. Todo tendrá sentido si sabes usarlas.

- ¿Cómo las encontraré? Aquí todo fluye y desaparece con rapidez, no puedo agarrar nada -dijo intentando atrapar el olor a violetas.

- Lánzate tras la sensación que buscas dar a tu escrito: el olor del caldito de congrio, el sabor de los tomates verdes fritos, el fulgor sobre la montaña mágica o la seda de un kimono... Todo está en ti misma.

Una pluma de un pavo real pasó volando en silencio. La viajera intentó agarrarla, pero cuando quiso asirla, comenzó a caer, muy lentamente, en un profundo precipicio. Aterrizó delicadamente sobre la arena finísima de una playa en mitad de la nada. Muy cerca de ella, semienterrado, había un cofre.

- ¡La caja de herramientas! ¡La he encontrado! -dijo corriendo hacia el cofre, con la sombra siguiéndole.

Era un cofre grande y lleno de herrumbre, parecía como si llevase allí muchos años, abandonado. No tenía cerradura y pudo abrirlo con facilidad. Los goznes chirriaron lastimosamente. Dentro del cofre

había otro exactamente igual, pero más pequeño y con adornos de lapislázuli y madreperla. La viajera lo abrió y de él salió un tornado de estrellas. La fuerza del tornado era tan poderosa que la viajera salió expulsada cayendo violentamente en la arena.

La viajera se frotó los ojos. Sobre el cofre, un elfo barbudo sonreía.

- Soy el genio *Duprès-a-crear-yo te ayudaré*. Este es el cofre de los cofres, la herramienta de las herramientas, el Torbellino de Ideas.

- Las imágenes están en mi cabeza, ayúdame a que salgan. ¿Cómo hacer?

- Se trata de "pensar lo más posible, en el menor tiempo posible, del modo más completo, complejo y variado posible en torno a un tema" (De Prado, 1982:28). Y para que esta posibilidad sea posible necesitas desinhibirte, no autocensurarte y saber escuchar(te). Estas son las instrucciones -dijo el genio ofreciéndole un pergamino.

- ¿Y si las sigo conseguiré escribir mi novela?

- Por supuesto. El Torbellino de Ideas es la herramienta de las herramientas, pero necesitas más: mira en el cofre.

La viajera se acercó al cofre y vio varias cajitas de diferentes formas y tamaños. Cada una llevaba un nombre. "Analogía Inusual", "Metamorfosis", "Juego Lingüístico", "Desguace de frases", "Análisis recreativo de Textos", "Lectura Recreativa de Imágenes", "Solución Creativa de Problemas" y "Proyecto Vital" (De Prado, 1998). Fue abriendo cada caja. Todas exhalaban imágenes inéditas, perfumes desconocidos, sensaciones olvidadas. En todas había un pergamino con las instrucciones.

- Necesitaré tiempo para decidir cuáles utilizaré.

- Claro. Estás en un lugar llamado "Reflexión". Algunos lo llaman "Ideación". Yo prefiero decir "Ideación". Precisas trabajar utilizan-

do las herramientas. "Generar tus ideas, ordenarlas y establecer objetivos" (Flower y Hayes, 1980b: 31). Las ideas "guiarán tu producción textual" (De Beaugrande y Dressler: 1997). Entre ellas establecerás un orden y estas se ampliarán, se interrelacionarán y elaborarán hasta que tu escrito comience a tomar forma.

- Buscaré un lugar donde pueda tomar decisiones sobre todo esto.
- Recuerda que debes llevar contigo las herramientas. Tendrás que volver a ellas en cualquier momento de tu producción textual, así que cierra el cofre. Te acompañaré.

La viajera tomó el preciosos regalo; parecía muy ligero y se agitaba en su mano. Había dado un gran paso, al fin empezaba a ver la luz. El genio *Duprès* la acompañó hasta el claro de un bosque donde le contó la historia de las herramientas. Su voz sonaba tranquilizadora así que la viajera se durmió. Soñó que acudían miles de palabras a su llamada y miles de sensaciones rodeaban su mente y su cuerpo.

"Se hace tarde, se hace tarde" (Carroll, 1907), le gritaba un conejo blanco. Pero, no, no era un conejo, era el cuervo que graznaba en su oído: "No lo conseguirás, no podrás". En un momento de su sueño, un objeto pequeño y brillante se destacó entre tantas sensaciones, no podía verlo bien, pero cuando se aproximó a la altura de su cabeza pudo distinguir un lápiz con su nombre escrito en letras doradas. Alargó la mano y lo atrapó sin dificultad.

Se despertó bruscamente y vio el lápiz en su mano. "Es el momento"-pensó. Abrió una de las cajas y leyó: "Analogía inusual". Inmediatamente, dos nubes de humo de colores dibujaron ante ella un gato gordo y amarillo y un zapato muy grande. Desconcertada, la viajera miró a *Duprès*.

- Ya sabes, se trata de hacer "una asociación lógica entre dos fenómenos muy dispares" (de Prado, 1988: 92) No te

preocupes, yo te ayudaré.

La sombra le susurró al oído: "Convierte lo extraño en familiar y vuelve lo conocido en extraño" (Gordon, 1961) ¡Inténtalo!. La viajera no podía dar crédito: su lápiz recorría el papel analizando, transformando y dando vida a nuevos animales y objetos que aparecían en las nubes de manera vertiginosa y cambiante, con colores y formas que nunca había imaginado. Su mente se expandía, sus ideas la rodeaban, no podía parar...

- ¡"Muy bien! -dijo *Duprès*- te lo has ganado, ya tienes tres de los cuatro dones que necesitas para ser una buena escritora: flexibilidad, fluidez y originalidad (Torrance). El cuarto tendrás que ganártelo tú sola -Le entregó tres burbujas de cristal con los tres dones y desapareció. Su voz se oyó desde el aire: "Te veré en el zigurat".
- "¡No te verá! -graznó el cuervo-. "Tienes que ponerlo en palabras, tienes que traducirlo a un lenguaje visible. Maniobrar con las demandas del lenguaje escrito, morfosintácticas, textuales y ortográficas es una tarea abrumadora para los escritores" (Flowers y Hayes, 1980a)
- ¡Estúpido cuervo! -gritó la sombra- ¿no ves que ella tiene la caja de herramientas?. Todas esas "habilidades morfosintácticas las tiene más que automatizadas (Scardamalia y Bereiter, 1982) ¡Fuera de aquí, grajo asqueroso!.

Al verse amenazado, el cuervo voló tan alto que desapareció de la vista. La viajera siguió su vuelo como si quisiera asegurarse que lo había perdido para siempre.

Ahora la viajera no paraba de escribir, iba del lápiz a la caja de herramientas buscando todo lo que necesitaba. A veces, parecía que hablaba en voz baja a la vez que escribía, otras, negaba con la cabeza y se quedaba mirando al infinito y volvía a escribir (Hayes, 2000:35-36). La nube plateada con el animal cambiante seguía flotando sobre el claro de aquel bosque de palabras

mientras la viajera colocaba las palabras en su sitio.

Cuando terminó, ya era de noche. La viajera, agotada, se levantó para salir de aquel lugar que ahora estaba en total calma y armonía.

- Ha sido arduo, pero ahora todo tiene sentido y todo empieza a encajar. Es como si hubiese conseguido hacer yo sola un perfume y lo hubiera guardado en un frasquito. ¡Lo estoy viendo, el perfume se llama *Planificación!* Creo que es hora de que sigamos el camino.

Cuando llegó al lindero del bosque, ya amanecía. A lo lejos divisó el zigurat iluminado por los primeros rayos de sol que caían sobre su cúspide brillante de lapislázuli. Le pareció hermosísimo y cercano. Emocionada y llena de energía, tomó su caja de herramientas, su lápiz y sus burbujas y ella y su sombra se dirigieron hacia la torre.

No se habían alejado mucho cuando una niebla helada les cerró el paso. Al fondo, se veía una ciudad en ruinas, caótica, con los edificios colocados al revés y las calles torcidas.

- ¿Qué sucede? ¡Estamos perdidas, sombra!

En la niebla, un graznido familiar sonó con voz metálica:

- ¡Lo has olvidado! ¡Nunca lo harás bien! Te has conformado con lo que has escrito. ¡Nunca atravesarás la ciudad de Evaluación! ¡nunca, nunca...!

- ¡Pero, si lo he revisado todo!

De la espesa niebla surgieron unos espectros que giraban a su alrededor mientras le susurraban:

- Revisa la ortografía y la gramática...

- ¿Estás segura de que no hay errores y faltas de lógica inconsistentes...?

- Eres desorganizada...

- ¿Has pensado en la audiencia...? (Flower y Hayes, 1980b)

La viajera se detuvo. Estaba cansada y hambrienta, pero sabía que tenían razón.

Estaba tan ansiosa de llegar al zigurat que había descuidado la última revisión. Se desanimó, ¡nunca llegaría! Entonces, notó una presencia a su lado: una mujer con una túnica llena de letras le sonrió.

- No te aflijas, lo que te pasa es que no has dedicado el tiempo suficiente a la revisión. Ya sabes, "cree en ti, pero no tanto; duda de ti, pero no tanto. Cuando sientas duda, cree, cuando creas, duda. Es esto estriba la única sabiduría que puede acompañar a un escritor" (Monterroso, 1996). No te preocupes, todo es cuestión de tiempo.

De nuevo, la viajera tomó sus tesoros y se sentó a escribir. El veneno de la serpiente había hecho su efecto y no podía tirarlo todo por la borda. La sombra se acurrucó a sus pies mientras ella revisaba su libreta. Poco a poco, los espectros que la rodeaban se fueron desvaneciendo y la niebla helada dio paso a una tibia sensación de bienestar que penetró en su cuerpo entumecido por el frío y el hambre. Cuando dejó de escribir y levantó la vista, un camino refulgente como el diamante se abrió ante sí. La sombra se le adelantó y ella la siguió sin titubear. A lo lejos, el cursor del zigurat brillaba como una aguja de oro.

Miró hacia atrás y pudo ver la ciudad ordenada y hermosa. Alargó la mano y escribió el punto y final.

Al llegar, el zigurat estaba cubierto de luz; sus muros resplandecían y los títulos parecían flotar en el aire: *Tom Sawyer, Cumbres Borrascosas, El Quijote...* Todos estaban allí. Reconoció la puerta de la biblioteca y corrió a buscar al anciano ciego. Allí estaba, apoyado en su bastón y sonriendo:

- ¿Ya volvés?

- Sí, maestro.

- ¿Y qué traés esta vez?

- Mi libro, maestro.

- Déjame, quiero tocarlo...Pero, te faltó algo muy importante muchacha...No importa, yo lo haré. ¿Sabés

lo que es? Se llama elaboración y es el último don del sabio Duprès. Verás, si querés que tu libro esté colocado junto a los demás, deberás adornarlo, añadirle detalles...Pero, creo que ya está bien por ahora. Lo he tocado y creo que merece estar en uno de los estantes. Colocalo tú misma.

Llena de emoción, la viajera colocó su libro en un estante casi vacío, entre unos cuentos de Catherine Mansfiel y un diccionario. Luego, se volvió hacia el maestro y preguntó con timidez, señalando la entrada al zigurat:

- ¿Puedo?

- ¡Pues, claro! Disfrútalo, muchacha.

La viajera comenzó a subir lentamente las rampas del zigurat. Enseguida vio a una mujer que se afanaba por poner en orden un montón ingente de folios que volaban por causa de un viento inexistente, era Lucía Etchevarría, que no podía ascender hacia la otra rampa a causa del viento. En lo alto de la rampa, un montón de palabras ahogaban a un indefenso Antonio Gala que se peleaba sin éxito por salir de aquella montaña. Sonrió y siguió subiendo. Miles de voces entraban por sus oídos. Voces familiares que reconoció enseguida: la voz de Cortázar, que hablaba mientras jugaba a la Rayuela con varios Cronopios y pequeñas Famas, la voz de Monterroso y de García Márquez, charlando en una esquina. Vargas Llosa y Goytisolo tomaban café en una mesita al fondo. Y así, miles de voces conocidas. Llegó a las últimas rampas y vio a Shakespeare y a Cervantes, compañeros de trabajos y de días. Comprendió que el zigurat no tenía fin y que aquella cúspide brillaba porque era inalcanzable.

Cuando terminó su visita, el anciano del bastón la despidió:

- Ahora que conocés el camino, volvé siempre que querás. Pero, no lo olvidés nunca, tenés que hacer el camino despacio y recorrer cada tramo del trayecto con plena consciencia. Si no, no

llegarás aquí. Y recordá, "cree que tu arte es un camino inaccesible. No sueñes en domarlo. Cuando puedas hacerlo, lo conseguirás sin saberlo tú misma". (Quiroga, 1927)

## BIBLIOGRAFÍA

- BEAUGRANDE, R. DE Y DRESSLER, W.(1997), *Introducción a la lingüística del texto*. Barcelona: Ariel (ed. original en alemán, 1972).
- BORGES, J.L. (1996), *El elogio de la sombra*. Buenos Aires: Emecé Editores.
- CARROL, L. (1970), *Alicia en el país de las maravillas*. Madrid: Alianza. (1ª edición original en inglés, 1907.)
- CAZÓN, R. Y VÁZQUEZ, P. (1996), *Fantástico. Va de cuento*. Santiago de Compostela: Monografías del Master Internacional de Creatividad Aplicada Total.
- CAZÓN, R. Y VÁZQUEZ, P. (1999), *La palabra sorprendida*. Santiago de Compostela: Monografías del Master Internacional de Creatividad Aplicada Total.
- DE PRADO, D. (1982), *El Torbellino de Ideas. Hacia una enseñanza más participativa*. Bogotá:Cincel-Kapelusz.
- DE PRADO, D. (ed.) (1998), *Diez Activadores Creativos*. Santiago de Compostela: Universidad de Santiago de Compostela, Master Internacional de Creatividad Aplicada Total.
- FLOWER, L. Y HAYES, J. (1980a), "The cognition of discovery: Defining a rhetorical problem", en *College Composition and Communication*, 31, 21-32.
- FLOWER, L. Y HAYES, J. (1980b), "The dynamics of composing: Making plans and juggling constraints" en L. Gregg y E. Steinberg (eds.), *Cognitive processes in writing*. Hillsdale: LEA, 30-50.
- GORDON, W.J.J. (1961), *Synectics: the development of creativity capacity*, Nueva York, Harper & Row (trad. cast.: Sinéctica, México, Herrero Hermanos, 1963).
- HAYES, J. R. (2000), A new Framework for Understanding Cognition and Affect in Writing, en R. Indrisano y J. Squire, *Perspectives on Writing*. Newark, Delaware:

- International Reading Association, 6-44.
- KIS, D. (1983), *Una tumba para Boris Davidovich*. Barcelona: Seix Barral.
- MONTERROSO, E. (1996), *Cuentos, fábulas y lo demás es silencio (la vida y obra de Eduardo Torres)*. México: Alfaguara.
- QUIROGA, H.(1990), *Decálogo del perfecto cuentista, Los desterrados y otros textos*. Madrid: Castalia. (1<sup>a</sup> edición, 1927)
- SCARDAMALIA, M. Y BEREITER, C. (1982), "The Role of Production Factors in Writing Ability", en M. Nystrand (ed.), *What Writers Know*. Nueva York: Academic Press, 173-210.
- VIZINCZEY, S. (1981), *Verdades y mentiras en la Literatura*. Barcelona: Seix Barral.



# *Lo que circula y lo que se esconde. Notas sobre feminismo y tecnología (lecturas del arte de la reversibilidad)*

Remedios Zafra

## RESUMEN

*En las nuevas tecnologías, bajo la apariencia de lo nuevo, se esconden prácticas y valores que responden a mecanismos de control y mantenimiento del poder establecido. En ese sentido, también las nuevas tecnologías implican repetición en lugar de creatividad. Es necesario desvelar la ideología que subyace a la tecnología, y que en internet es una ideología-máquina patriarcal.*

*Las prácticas del net.art protagonizadas por mujeres desarrollan unas estrategias de desplazamiento de esa estructura de poder hacia la horizontalidad, dando paso a un modo de pensamiento y comunicación desjerarquizado, no unívoco, creativo. Arte, feminismo e internet se combina para generar nuevas formas de ver y pensar el mundo, interior y exterior; que habitamos.*

*Palabras clave: Internet. Feminismo. Net.art. Nuevas tecnologías. Arte.*

## ABSTRACT

*In the new technologies, under the appearance of something new, there are practices and values working as mechanisms of control and maintenance of the established power. Thus, also the new technologies imply repetition instead of creativity. It is necessary to reveal the ideology that sublies to the technology, a patriarchal machine-ideology in Internet.*

*The practices of the net.art led by women develop a few strategies of displacement of this structure towards the horizontality, opening a way of thought and communication not hierarchical, not single, a creative way. Art, feminism and Internet are combined to generate new ways of seeing and thinking the world, interior and exterior; which we inhabit.*

*Words key: Internet. Feminism. Net.art. New technologies. Art*

Bajo la apariencia de lo nuevo se articulan los mismos intentos de control y mantenimiento del poder de unos sobre otros. Aunque a priori existan las mejores intenciones para convertir un medio como Internet en un mecanismo de criticidad, idóneo para la creatividad, la democracia directa y la igualdad, producir ese nuevo mundo no sería tan fácil como participar en la perpetuación del viejo (al menos, del

viejo modelo de poder). La posibilidad de "construirmos" arrastra la tendencia a "repetirmos" (¡esa terrible angustia de la conciencia!).



Remedios Zafra

*Junto a la pretensión de todo individuo de afirmarse como sujeto, que es una pretensión ética, también está la tentación de huir de su libertad y convertirse en cosa (...) es un camino fácil: se evita así la angustia y la tensión de la existencia auténticamente asumida. Simone de Beauvoir*

Los objetos, las conductas,

las formas de producirse la subjetividad están cargadas de ideologías tanto más poderosas cuanto menos visibles. El obstáculo para la acción creativa y para la igualdad que encontramos en Internet no depende (no solamente) del número de mujeres artistas on line o de las mujeres que trabajan en las empresas dedicadas a las TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación). El problema de fondo nos incita a indagar en las situaciones culturales que a lo largo de nuestra vida llevan a una diferenciación por géneros de hábitos y gustos por la máquina y que posteriormente generan situaciones de discriminación, es decir, desconstruir esto que llamamos *tecnofobia femenina*, hacer reversible el proceso mediante el que se llega a esta situación. "No es la bala la que lo mata a uno, sino el agujero" (1) señalaba Laurie Anderson refiriéndose al arte de la reversibilidad. Lo que determina un problema no es una secuencia en un sólo sentido, su significación no puede reducirse a una única dirección.

Los procesos mediados por tecnologías están impregnados de una ideología-máquina patriarcal, de ahí que cualquier intento por entender las propuestas creativas feministas y los proyectos de desarrollo e igualdad a través de Internet no deben menospreciar "lo que circula y se esconde". Subliminal y hegemónica esta ideología apriorística patriarcal impregna también el mundo Internet. La máquina (hardware) y su programación (software) no pueden ser considerados como dispositivos contruidos al margen de las ideologías dominantes. La acción *loading ideology* está presente en ellas desde el momento en que nos ponemos frente a la pantalla de un ordenador, desde el momento en que compramos un equipo informático. Como cuando instalamos un programa y almacenamos en la memoria principal de la máquina la información que se va a visualizar. De manera similar acontecen los procesos por los que cualquier producción humana se carga de una ideología de la que

en muchos casos no tenemos conciencia, que circula y se esconde.

Estos credos que circulan (escondidos) en las tecnologías nos hablarían de estructuras conservadoras, no creativas, mantenedoras del poder y situadas dentro del mismo sistema, en la propia búsqueda socio-histórica. Recordemos a Haraway cuando plantea que "la construcción de una economía natural según las relaciones capitalistas, y su apropiación buscando la dominación de la reproducción, es muy profunda. Lo es a nivel de la teoría y de la práctica fundamentales, no en términos de buenos y malos" (2). Igualmente profundo sería el mantenimiento de la confusión entre lo objetivo y lo dominante bajo la frontera estructural (y por tanto difícilmente franqueable en el propio sistema) de "ciencia objetiva" (tras la que se ocultaría, señala Haraway, una "ideología abusiva"). Una confusión que permite la legitimación de formas injustas de poder mediante su mantenimiento salvaguardado por "la ciencia", "la ciencia objetiva". El ordenador no puede ser considerado, en este sentido, como una máquina construida al margen de estas ideologías abusivas, y la acción política y creativa en Internet no puede olvidar que los sistemas genealógicos sobre los que se está construyendo el ciberespacio son eminentemente masculinos.

De otro lado, dando un vistazo al pasado más reciente vemos cómo la emancipación de la mujer en las sociedades avanzadas ha ido acompañada de un mayor acercamiento a los ámbitos donde históricamente se ha detentado el poder. En el caso de la tecnología (cuyo acercamiento ha estado normalmente mediado por el trabajo) ha estado motivado por la incorporación laboral de la mujer a ámbitos distintos a los de la mera acción repetitiva mediada por máquinas (maquiladoras, tecladoras y engranajes en los niveles más bajos de las cadenas de producción) y por el aumento del trabajo inmaterial mediado por redes de comunicación, es decir, por el aumento del teletrabajo.

En estos territorios (tanto físicos como inmateriales) circulan y se esconden formas de control que inciden en una normalización no reversible sino mediante la concienciación destructiva y la infiltración del "otro" en los sistemas hegemónicos de poder, es decir por la participación activa de la mujer en las industrias, empresas e instituciones donde se piensa y fabrica la tecnología. Sin embargo, mientras vemos buenas intenciones por parte de todas las empresas y gobiernos la realidad es que el papel de la mujer en la ideación y liderazgo de las TIC sigue siendo minoritario y poco decisivo. En la mayoría de las industrias de las TIC continúan existiendo problemas de base que siguen manteniendo casi intactos los techos de cristal. Me refiero a que para muchos chicos-hombres el trabajo en empresas como Microsoft o en IBM supone convertir una afición en un trabajo (el sueño de convertirse en su "adalid informático-espiritual" Bill Gates) de manera que la mayoría de los trabajadores de Silicon Valley siguen siendo jovencísimos chicos devotos de la informática para los que la actividad que desarrollan en la oficina (trabajo remunerado) es igual que la que desarrollan en el garaje de su casa (afición). Las estrategias de género que la mayoría de estas empresas plantean se limitan a campañas publicitarias en las que se demandan mujeres para incorporarse en su plantilla, una imagen pública "políticamente correcta" que por sí sola únicamente permite que la mayoría de estas trabajadoras se dediquen a servicios de atención al cliente (o sea, en la línea que asigna al trabajo de la mujer el trato humano y al hombre el trabajo técnico y de liderazgo). Para dar respuesta a este problema en algunos países europeos está proliferando una medida que se enfrenta a la cuestión desde una perspectiva más comprometida con el trasfondo de la cuestión, es decir desde el estudio del origen ("el agujero que mata") y la determinación de su posible intervención en niveles previos al trabajo de las empresas. Sería el caso de

incentivar la creación de clubs de informática para chicas adolescentes (recordemos que las *Old Boys Network* (3) no se llaman así por casualidad, ni siquiera sólo por ironía). Esta medida no les facilita la acreditación para trabajar en una empresa pero sí les proporciona el conocimiento y la confianza con el trabajo informático necesarios para enfrentarse en unas condiciones más igualitarias al trabajo tecnológico y a la cultura en red.

### ARTISTAS EN RED (LO QUE CIRCULA "HORIZONTAL")

Las creaciones de la mujer históricamente consideradas cultura de gineceo, pinturas y encajes proclamaban hasta hace bien poco que el único ámbito de participación de igual a igual quedaba reducido a la seducción (4), a un orden de horizontalización efímero siempre retornado a la jerarquización mediante alguna (metafórica o directa) incursión de la verticalidad. Hoy, bajo la presión de esta identificación y el cuestionamiento de la historia sexual de nuestra cultura vemos como se derrumba la falocracia. Las artistas que trabajan en Internet, como todos aquellos "otros", se posicionan en los nuevos media como vectores de desconstrucción y desterritorialización, y muestran, como don deleuzeano, formas reversibles de acción, mediante esa capacidad liminar y fronteriza de "personificar, imitar y entrar en intersección con una infinidad de "otros" (5).

En este sentido, los trabajos de net.art hechos por mujeres nos hablan de nuevas estrategias de desplazamiento (6), de manera que una de sus características podría ser el hecho de poder "cruzar fronteras" (7); pero no sólo las fronteras que nos sitúan en "espacios" diferentes sino las del mismo cuerpo y las del rostro. En Internet se alimenta una conciencia nómada como postura epistemológica pero también política. Recordemos las palabras de Deleuze y Guattari "el rostro

es una política" (8), y en consecuencia el hecho de que la rostrificación (aun reversible) mediante interfaz suponga también un gesto político. Mujeres y hombres podemos prescindir en el gesto virtual del rostro que en otro tiempo nos marcaba un futuro predecible y, así, crear un rostro como confluencia de ausencias e intensidades. Rostrificamos de manera simulada el interfaz, y al hacerlo superamos las limitaciones de un cuerpo dibujándonos en lo que nos cualifica, temporalmente, nunca en lo que nos identifica. Ahí, en ese interfaz internetizado que exterioriza una presencia ausente habitamos como subjetividad.

Para las artistas que trabajan en la red, Internet supone la materialización de una nueva ontología de las identidades y del lenguaje, es decir, ofrece al individuo la posibilidad de "hacerse y deshacerse", así como de relacionarse mediante nuevas formas comunicativas que cuestionan los paradigmas de linealidad y narratividad. La horizontalización en Internet tiene lugar mediante estrategias de desplazamiento, mediante formas rizomáticas de habitar un lugar que es más bien un tiempo, un "no lugar". Formas rizomáticas (recordemos a Deleuze (9)) que sugieren formas de pensamiento y de relacionarnos opuestas a la verticalidad de las raíces convencionales, formas no falocéntricas, que nos hacen pensar, tal como indica Braidotti, en una nueva ontología política nómada, "una forma de resistencia política a las visiones hegemónicas y excluyentes de la subjetividad" (10). Formas que hablan de una visión *posthumana* de la subjetividad, y que Donna Haraway representa en la teoría del *cyborg* (11). Con la tecnología la lógica binaria de la identidad queda subvertida. Ahora podemos construir identidad e incluso género.

Lo que circula "horizontal" es, por tanto, desjerarquizado y lo desjerarquizado para muchos es feminizado, entendiendo por feminización no aquello vinculado a la vulnerabilidad e inestabilidad otorgado a lo hecho por la mujer, sino al rechazo de un principio común

de dominación y a la liberación de hábitos hegemónicos de pensamiento, como todo pensamiento creativo, sin una unidad esencial, flexible, tolerante a la ambigüedad, curioso, nunca unívoco. Una feminización que en relación al arte también nos hablaría de la liberación del inconsciente reprimido y excluido (con el que se identificaría la mujer, y todos aquellos "otros") y como orientación positiva de "lo otro viviente", lo "otro salvado", lo "otro ya no amenazado por la destrucción" (12). Feminización que no será posible sólo gracias a las tecnologías, no olvidemos que los dispositivos tecnológicos pueden facilitar o reprimir formas de ser pero son las ideologías y la voluntad creativa de cambiarlas el verdadero motor que culmina la consecución de los cambios sociales.

### LO QUE SE ESCONDE EN EL *NO-SENTIDO*

Una interesante lectura de la intersección mujer, arte e Internet podría venir sugerida por el uso de la red como un espacio para el "no-sentido" (13), Internet como espacio para la mentira. Recordemos que allí, en ese campo donde el sujeto desaparece y se maquilla un personaje es donde ha estado la mujer históricamente, y donde algunos sitúan la feminidad (el ser alienado de la mujer) cuando la alianza de las apariencias se enfrenta al sentido envolviéndolo en un ritual lúdico.

Pensemos en el uso del *chat* por ejemplo, uno de los casos más claros y de mayor aceptación y uso social donde el individuo, sin cuerpo propio, se vuelve apariencia pura, "construcción artificial donde se adhiere el deseo del otro" (14), donde la mentira potencial alcanza su mayor grado, la duda, el misterio del que está detrás, de "lo que tú quieres ser". Sin embargo su especificidad respecto a otros dispositivos como el e-mail viene del lado de la delimitación de un espacio de consentimiento del "no sentido",

donde quien entra asume que accede a un espacio de ficción que puede ser más real que la propia realidad. Los distintos niveles de manifestación del lenguaje tienen lugar y esconden una totalidad abstracta, lo que no se dice y sin embargo circula como pacto implícito entre los *chateadores* en busca de la práctica seductora, generando un diálogo de preguntas y respuestas sobreentendidas, alcanzando la lógica ritual su mayor grado. "(L)a ausencia seduce a la presencia" (15).

En Internet el poder latente de falsificación de lo visible y recreación de lo inconsciente mediante pliegues de vestidos que cubren los cuerpos -desbordando sus actitudes y ayudando a superar sus contradicciones- tiene también una lectura del lado de los pliegues que ciñen. Decía Nietzsche: "(n)o creemos que la verdad siga siendo verdad cuando se le quita el velo". En este caso, los pliegues de agua, ajustan y revelan el cuerpo mejor que la desnudez. Así, los pliegues de aire pueden disfrazar y dibujar un ser inventado, pero los mojados ciñen y visibilizan, sugieren el desnudo más que el propio desnudo. Un chat podría ser, en este sentido, un pliegue de aire, que disfraza, pero también un pliegue de agua que dibuja las identidades que en muchos casos se esconden tras convencionalismos y rutinas en el mundo off line.

Desplazando estos pliegues que ciñen encontramos obras de net.art como *Parthenia* (16), trabajo de Margot Lovejoy sobre la violencia de género, donde la simulación de lo real es abyecta como la verdad, más verdadera que lo verdadero ("tal es el colmo del simulacro") recordándonos, como diría Baudrillard, que "lo real en general es la forma abolida y desencantada del mundo".

## LO QUE SE ESCONDE (PERO TODOS VEN)

En Internet el cuerpo "no está", "no aparece", no explícitamente. Así, en una lectura feminista del medio parecería que la ausen-

cia material del cuerpo sería una cuestión determinante, sobre todo para enfrentarnos a las nuevas maneras de representación de los géneros en Internet, donde la noción más básica de la identidad sexual queda aplazada (potencialmente travestida) detrás de un pantalla. En este contexto lo visual-digital actúa como una nueva localización del poder, el cuerpo como campo de inscripción de códigos socio-simbólicos que converge cada vez más con la máquina, el género como algo construible, ahora con nuevas circunstancias en el contexto on line.

Puede que en este punto la red tenga algo más que decir. ¿Acaso un medio como Internet, donde lo privado converge con lo público, no ofrece nuevas maneras de enfrentar la invisibilización de muchos problemas sociales recluidos al ostracismo de "lo privado"? En esta línea, no podríamos menospreciar el cambio que "lo privado" mismo está sufriendo en las últimas décadas de lucha feminista y de activismo artístico. Si el riesgo de una sociedad androcéntrica es mantener mecanismos de control para que situaciones de discriminación y desigualdad permanezcan ocultas, desde el arte feminista se pretende visibilizar y subvertir dichos mecanismos. De hecho, esta lectura tiene ya sus respuestas más pesimistas en la hegemonía camuflada en Internet que sigue repitiendo (sobre todo a nivel de participación y representación de la mujer) las mismas formas de escribir la historia del pasado. Puede que esta situación tenga su mejor aliado en los mitos que sustentan la violencia estructural de género, mitos transmitidos históricamente y que forman parte esencial de las estructuras patriarcales donde las relaciones de poder se desarrollan y mantienen.

Lejos de desaparecer estas asignaciones en Internet observamos que en muchos casos se amplifican, de manera especial en el cibersexo, los videojuegos y el porno. Resulta cuando menos paradójico comprobar que espacios repletos de creatividad formal y técnica como los videojuegos siguen

siendo tan sexistas y poco creativos en sus planteamientos conceptuales: personajes y tramas apoyados exclusivamente en la violencia y en la objetualización sexual de la mujer bajo la mirada, protección o posesión del sujeto activo (protagonista guerrero) o, en algunos casos (protagonista guerrera), en la mezcla explosiva de cuerpos de mujer exageradamente sensuales y ligeros de ropa con los atributos propios del carácter del guerrero, fruto claramente de una proyección del deseo masculino. El fortalecimiento de estereotipos y la violencia sobre el "cuerpo" virtual que recrea a la mujer es algo cotidiano en los videojuegos y en la red y, a juzgar por las estadísticas en el número de usuarios, negocios en alza. Un ejemplo de net.art que ilustra y critica esta situación podría ser la obra *La Intrusa* (17) de Natalie Bookchin en la que a través de una serie de videojuegos realiza una relectura feminista e irónica del cuento homónimo de Jorge Luis Borges, donde se narra la historia de dos hermanos que pelean por una misma mujer hasta concluir que la única opción posible para terminar con un doloroso y constante enfrentamiento es "matarla".

## LO QUE CIRCULA "REVERSIBLE"

Internet es un medio donde las artistas tienen que estar, donde las mujeres tienen que estar. De hecho, si todos tenemos un interés inmediato y vital en Internet por las cuestiones sociales y políticas que se derivan de ella para nuestra vida diaria (dentro y fuera de la red) este interés es mayor para aquellos cuyas demandas políticas son urgentes.

Las lecturas que se deducen de la intersección del arte, el feminismo e Internet tratan del gran problema del ser humano: habitar el mundo, el mundo interior (lleno de deseos, miedos y sueños) y el mundo exterior (mediatizado por nuestra relación con los otros y susceptible de ser multiplicado,

simultaneado y complejizado en una sociedad en red). De uno a otro se desplazan las artistas que trabajan en la red, en una cierta nomadología de la deriva, cruzando fronteras y habitando siempre de manera reversible, ideando formas de adaptar nuestra política a los nuevos cambios (tal como sugiere Braidotti, "con fuerza irónica, apenas reprimida violencia e ingenio vitriólico"), entrando en intersección con una infinidad de "otros", ... dibujándose -inventándose- como nuevos sujetos deseantes que no quieren repetir los viejos modelos de poder, donde "lo que circula y se esconde" aviva un sistema genealógico excluyente y patriarcal.

En un momento en que resultan incontables las transformaciones de las estructuras sociales por la convivencia de distintas realidades dentro y fuera de Internet, resulta clave el desarrollo de un pensamiento crítico y creativo sobre lo que podemos ser y hacer en un mundo en red para que nuestro sexo no siga considerándose un handicap y un motivo de discriminación. Se requieren formas distintas de ver lo que nos rodea, formas distintas de pensar lo que es y lo que queremos que sea Internet, de pensarnos a nosotros mismos. Al respecto, el arte de la reversibilidad puede ser una eficaz estrategia para ayudarnos a descubrir lo escondido, a repensar la dificultad del ámbito digital, de la realidad contextual, las viejas y nuevas formas de crear comunidad, de crear privacidad, a combatir las nuevas formas de violencia, a trabajar para visibilizar (haciendo reversible) "lo que circula y se esconde" en la nueva era tecnológica.

## NOTAS

- <sup>1</sup> Laurie Anderson, citado en BRAIDOTTI, R.: *Sujetos nómades*. Paidós, Barcelona, 2000, pp. 34-35.
- <sup>2</sup> HARAWAY, D.: "Manifiesto para cyborgs: ciencia, tecnología y feminismo socialista a finales del siglo XX". En *Ciencia, cyborgs y*

- mujeres. *La reinención de la naturaleza*, Madrid, Cátedra, 1995: pp. 111-112.
- <sup>3</sup> OBN es una red de cooperación y discurso feminista sobre New Media creada en Berlín en 1997 tras el primer encuentro internacional ciberfeminista. OBN es además un proyecto paradigmático del debate sobre género e Internet. En un principio fue presentada por sus fundadoras (Cornelia Sollfrank, Ellen Nonnenmacher, Vali Djordjevic y Julianne Pierce) como un nuevo significado de la expresión "Old Boys", "viejos amigos" que se reúnen para crear una red ciberfeminista, OBN como una marca para las actividades ciberfeministas, como un peligroso virus ciberfeminista, como un proyecto abierto donde confluyen estrategias políticas y métodos artísticos.
- <sup>4</sup> BAUDRILLARD, J.: *De la seducción*. Cátedra, Madrid, 1994.
- <sup>5</sup> ACKER, K.: *In Memoriam to Identity*. Panteón Books, Nueva York, 1990.
- <sup>6</sup> "Toda forma positiva se acomoda muy bien a su forma negativa, pero conoce el desafío mortal de la forma reversible. Toda estructura se acomoda a la inversión o a la subversión, pero no a la reversión de sus términos. (...) Más que nada estrategia de desplazamiento (se-ducere: llevar aparte, desviar de su vía), de desviación de la verdad del sexo: jugar no es gozar. Ahí hay una especie de soberanía de la seducción, que es una pasión y un juego del orden del signo, y es quien gana a largo plazo porque es un orden reversible e indeterminado". BAUDRILLARD, J. (1994): Op. cit. 2: p. 27.
- <sup>7</sup> Entendemos el hecho de "cruzar fronteras" en el sentido planteado en: DELEUZE, G. Y GUATTARI, F.: *Nomadology: The war machine*. Semiotexte, Nueva York, 1986.
- <sup>8</sup> DELEUZE, G. Y GUATTARI, F.: *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*. University of Minnesota Press, Minneapolis, 1987.
- <sup>9</sup> DELEUZE, G. Y GUATTARI.: *Rizoma*. Pre-Textos, Valencia, 1977.
- <sup>10</sup> BRAIDOTTI, R.: *Sujetos nómades*. Paidós. Barcelona, 2000: p. 59
- <sup>11</sup> HARAWAY, D.: "A Manifesto for Ciborgs" en *Simians, Ciborgs and Women*. Free Association Books. Londres, 1990.
- <sup>12</sup> CIXOUS, H.: "La risa de la medusa". *Ensayos sobre la escritura*. Anthropos, Barcelona, 1995.
- <sup>13</sup> "Aquello contra lo que el discurso tiene que luchar no es tanto el secreto de un inconsciente como el abismo superficial de su propia apariencia y si tiene que triunfar sobre algo, no es sobre los fantasmas y las alucinaciones grávidas de sentidos y contrasentidos, sino sobre la superficie brillante del no sentido y de todos los juegos que permite." BAUDRILLARD, J. (1994): Op. Cit.: p. 56.
- <sup>14</sup> BAUDRILLARD, J. (1994): Op. cit.: p. 83.
- <sup>15</sup> *Ibid.*
- <sup>16</sup> Margot Lovejoy: *Parthenia*  
<http://www.parthenia.com>
- <sup>17</sup> Natalie Bookchin: *La Intrusa*  
<http://www.calarts.edu/%7Ebookchin/intruder/>





# *Dibujos de niños latinoamericanos: globalización frente a autoexpresión, un reto de la creatividad en la educación artística*

**Pilar Pérez y Estefanía Sanz**

## RESUMEN

*El trabajo que presentamos recorre creaciones gráficas de niños latinoamericanos en la llamada etapa realista. A través de este estudio observamos cómo, en la era de la globalización, el rescate de las señas de identidad y las particularidades locales y personales es un camino para la salvaguarda de la creatividad y la autenticidad de las iconografías, frente a la epidemia del estereotipo y la desidentificación.*

*Palabras clave: educación artística, identidad cultural, creatividad, estereotipos.*

## ABSTRACT

*The work we present looks over Latin-American child graphic creations in the realistic phase. Across this study, we look how, in the globalization age, the signs of identity and the local and single particularities are a way to save creativity and originality of the iconographies in front of the epidemics of stereotype and lose of identity.*

*Key words: artistic education, cultural identity, creativity, stereotypes.*

Vivimos un mundo que se mueve, donde las comunicaciones permiten intercambios antes inimaginables, corrientes migratorias que en busca de una vida mejor trascienden las fronteras: lo intercultural se ha puesto de moda por necesidad. Frente a ello, las referencias de una sociedad de consumo que homogeneiza nos llevan a plantearnos el significado de esta aldea global, preguntarnos qué ocurre con las señas de identidad frente a los iconos del consumo masivo, y, desde nuestra parcela de la educación artística, en qué manera afecta todo



Pilar Pérez

esto a las producciones visuales de los niños, y por ende, al devenir iconográfico de nuestra sociedad.

La lucha económica es al fin la marcadora de iconos, sus vencedores colocan los laureles de la hegemonía visual. Los "hombres esponja" pueblan los materiales escolares de los niños en Latinoamérica, en el Caribe, en Europa. Los escolares demuestran que pueden reproducirlos en sus dibujos y los adultos les felicitan. Las "Barbies" que llevan las niñas en sus mochilas, en los estuches y en los estampados de sus ropas son después



Estefanía Sanz

reproducidas de forma inconsciente en los autorretratos y en las proyecciones ideales del yo.

A partir de las creaciones artísticas de los niños, es posible desentrañar las señas de identidad que construyen las culturas. ¿Qué ocurre entonces con la creatividad?, ¿De qué forma se afecta ésta por el fenómeno de la globalización? Parece evidente que la repetición de modelos icónicos deviene en un empobrecimiento de las capacidades creativas, de la invención y la posibilidad de producir imágenes propias, pues promueve la uniformización, el empobrecimiento visual y la pérdida de las iconografías peculiares. Lo que se entiende por típico es lo que ha conseguido imponerse en la lista de ventas y en la popularidad del mercado.

Siguiendo a John Matthews (1), estudio-oso investigador del arte infantil, los "principios estructurales profundos" del desarrollo artístico de los niños son semejantes en todas las culturas, con independencia de las particularidades de cada contexto. "Sistemas dinámicos no lineales" (2). Estas ideas coinciden con las teorías acerca de los arquetipos universales del psicólogo analítico y humanista Carl Gustav Jung, que encontraba al niño "creador de símbolos" (3); nos interesan porque son el substrato sobre el que hemos desarrollado este rastreo y conforman el espacio de nuestra labor investigadora, el punto de unión entre la diversidad cultural y la universalidad. Universalidad en lo diverso, en sus diferentes manifestaciones, frente a globalización estereotipada, esa universalidad atañe a lo simbólico, aquella otra, a lo económico.

## EL ESPACIO DE CAMPO

Partimos en nuestra experiencia de un trabajo longitudinal de campo en un colegio público de la Comunidad de Madrid, un centro con fuerte recepción de inmigrantes sobre todo de origen latino. A lo largo de

esta experiencia, que se desarrolló en un curso académico, observamos la incidencia de los medios de comunicación, de los objetos de consumo masivo y las imágenes estereotipadas que incidían en las producciones de los niños afectando a su creatividad y diversidad, así mismo, fuimos conscientes de la importancia de las creaciones en las que aparecían señas de identidad particulares, expresiones individuales, donde era clara la autoidentificación de su autor y donde se podían vislumbrar referencias características a los lugares de procedencia de sus productores.

A partir de esta experiencia realizamos un rastreo de campo comparativo por los países de mayor incidencia de inmigrantes en la escuela pública donde realizamos la experiencia piloto. Esta vez no utilizamos el sistema de los talleres sino la encuesta gráfica, procurando reunir un material diverso en cuanto a contextos nacionales: Perú, Ecuador y República Dominicana; y en cuanto a ámbitos: público o privado, urbano y rural.

La edad de los niños con los que llevamos a cabo la experiencia en Latinoamérica es la llamada etapa del realismo (Lowenfeld). Hemos elegido esta franja (9 a 11 años) pues en ella la criatura desarrolla un interés por su ámbito que no está presente en momentos previos, además es una edad en la que los medios de comunicación ya han incidido ampliamente en los niños. Por otra parte las diferencias de género se encuentran muy marcadas y ello nos ayuda a entender la forma en que los modelos culturales afectan a las representaciones de los niños y sus respuestas más o menos creativas u homogéneas.

Las cuestiones que se les plantearon a los niños fueron cuatro: 1) dibuja un autorretrato en tu país, 2) dibuja un extranjero en tu país, 3) imagínate con veinte años, 4) qué pasa si te toca una varita mágica.

Los dos primeros temas ya los habíamos utilizado como propuestas en diversos

países de América Latina, en España y en Europa en trabajos previos (4). Se trata de unos motivos que son muy útiles para observar valores culturales, pues aparece en ellos la idea de nación, de pertenencia, y es muy interesante cómo algunas veces esa imagen de país se refiere a símbolos generales como la bandera, el escudo, el mapa, y otras a elementos locales, de la tradición o la cultura particular o incluso a descripciones del entorno más cercano, el barrio. El concepto de extranjero también es útil para observar si se menciona al extranjero como próximo o lejano, con relación a una identidad muy diferenciada, el concepto del "otro", si se le ve como el visitante, el turista, el de otra etnia, el "gringo", "el blanco", "el negro", el inmigrante, o el del otro sexo. Siempre dando vueltas en torno a la idea de *otredad*, de *alteridad*.

El dibujo en el que se les pide que se representen imaginando que tienen veinte años es un test proyectivo que se desarrolló en forma de pintura con los niños de la escuela madrileña, y como encuesta gráfica en el viaje de campo. A través de este trabajo podemos observar imágenes ideales del yo, referencias al paradigma de belleza que se tenga, aspiraciones o deseos, puesto que se trata de hacer un salto en el tiempo a una edad que suele ser deseada por los niños de la etapa del realismo, que muchas veces imitan a los adolescentes y jóvenes y tienen deseos por crecer y parecerse a aquellos (5).

En el dibujo en que se representaban tocados por la varita mágica también trabajamos con un tema que formó parte de los talleres pictóricos de Madrid. Es quizás el motivo más abierto y en el que cabe un espacio mayor a la fantasía y a la proyección inconsciente. No obstante nos llamó la atención la escasez de respuestas abiertas, novedosas, imprevisibles, creativas y la cierta homogeneización gráfica con que se respondieron a estos test.

Es a partir de todo este material reunido que vamos a realizar una breve catalogación y análisis de algunos tipos que nos encontramos en este muestreo. Nos servirán para reflexionar acerca de esta convivencia de las dos realidades iconográficas que mencionamos al principio de la exposición: las iconografías diferenciadas, particulares, frente a las representaciones estereotipadas. Reconocer este fenómeno y encontrar fórmulas para tratarlo, consideramos, es de vital importancia en una reflexión acerca de la educación artística, la creatividad y el desarrollo identitario de nuestras sociedades.

## REFLEXIÓN A PARTIR DE LAS ICONOGRAFÍAS

En los materiales reunidos en los diferentes contextos vamos a diferenciar dos bloques: A) lo que llamaremos iconografías provenientes de la identidad del grupo que busca consolidar su particularidad y por otra parte, B) imágenes estereotipadas originadas en la cultura del consumo masivo.

### A)

1-LA DIFERENCIA ÁMBITO RURAL/ URBANO, REFERENCIAS A LOS LUGARES DE ORIGEN, EL BARRIO.

Se trata de un grupo de imágenes en las que el niño hace referencia a un entorno próximo y diferenciado: el pueblo concepto ligado a origen y tradición, con la descripción por ejemplo, de un icono de la religiosidad popular, "capilla". El barrio con sus espacios públicos y privados, los edificios de viviendas de la ciudad y en relación con la aldea global la aparición de los centros comerciales, lugares de reunión y de compra en la modernidad expresados en sus particularidades arquitectónicas. Los monumentos próximos, zonas representativas de la ciudad donde el niño habita, con-

memorativas, devocionales, histórico o artísticos.

2- PARTICULARIDADES ÉTNICAS Y SEÑAS DE IDENTIDAD FÍSICA QUE PRODUCEN LA DISTINCIÓN DEL INDIVIDUO.

Los ojos castaños, el cabello rizado, la descripción de un peinado característico de la zona donde el niño habita. El dibujo de la ropa que viste el retratado, la representación de las particularidades étnicas del rostro, del color de la piel, sin idealizaciones.

3- REFERENCIAS A LA TRADICIÓN.

Las imágenes de princesas, velos, novias, que si bien nos pueden parecer una expresión de un contexto sexista donde se promueven valores culturales que hacen diferencia entre hombres y mujeres, no dejan de formar parte de una historia propia, de una cultura de transmisión materno filial, de la reproducción de modelos sexo-género. La historia de las culturas está surcada de diferencias de género que se pueden cuestionar pero que no por ello dejan de formar parte de la realidad de la cultura humana en todas las épocas.

4- REFERENCIAS A LAS PECULIARIDADES FAMILIARES.

Sería una categoría que abundaría en las señas de identidad étnicas pues se trata del retrato de la familia con su iconografía característica, con los datos visuales que diferencian a sus miembros, frente a ideales de belleza nos encontramos con la reafirmación de las particularidades del grupo.

B)

5- EL IDEAL DE BELLEZA BASADO EN UNA ESTÉTICA DE PIEL BLANCA/ROSADA, CABELLO RUBIO, OJOS CLAROS.

Construcción iconográfica que partiendo de las imágenes de las princesas de cuentos (Ricitos de oro, *Rapunzel*) se extiende a la popularísima *Barbie*. Los ojos claros, la piel blanco-rosada y el cabello

rubio puede aparecer en representaciones autorretrato, en imágenes de proyección en el tiempo (yo con veinte años), o en el supuesto de ser tocado por la varita mágica. Se da sobre todo en las niñas, pero también aparece en las representaciones de los niños, muchas veces inspirados por iconos del tipo dibujo animado *Ninja* o *Dragon ball*. Son iconografías que producen una tremenda ruptura con la realidad, pues los autores pueden ser negros o mulatos. Estas imágenes están alertando de una desidentificación con el propio cuerpo que podría rozar el rechazo. Indudablemente se basan en los valores estéticos de la sociedad de consumo y del grupo económicamente imperante.

6- ICONOGRAFÍAS PROVENIENTES DE DIBUJOS ANIMADOS, SUPER-HÉROES Y PERSONAJES POPULARES EN EL MERCADO PREPARADO PARA EL CONSUMO INFANTIL.

Son representaciones que simplemente reproducen iconos que ya hemos visto en la publicidad, no propician ninguna aportación personal del autor, son repetitivos, alienantes, a través de ellos los niños buscan muchas veces la gratificación de un adulto por el trabajo "bien hecho". Representaciones de *Superman*, *Spiderman*, los *Dragon ball*, el *hombre esponja* y un largo etcétera.

7- IMÁGENES DE MARCAS DE USO MASIVO.

A través de estas imágenes el pequeño se siente identificado con un grupo, muchas veces conllevan un sistema de poder y una ostentación de valores con diferencias de género muy marcadas, el escudo del *Real Madrid*, el logotipo de *Play Boy* entre otros ejemplos.

8- OBJETOS DE LA SOCIEDAD DE CONSUMO E ICONOS ADSCRITOS A LA DIFERENCIA DE GÉNERO (6) Y QUE PROPICIAN LA ACEPTACIÓN DEL GRUPO.

A través de estos iconos al igual que las imágenes de marca, el niño busca la acepta-

ción del clan, es algo muy importante y a tener en cuenta pues se trata de niños en la edad de la pandilla, etapa en la que la sensación de pertenencia es muy importante. Sentirse alienado, diferente, puede ser un drama para el pequeño, y muchas veces esto va a depender de la ostentación de ciertos iconos de poder. Los elementos son representados por los niños: teléfonos móviles, piercing (apropiación de la sociedad occidental de elementos culturales que pertenecían a las otras culturas y hoy símbolos de la "deseada" adolescencia), gafas de sol, complementos variados de marca (bolsos, colgantes de *Tous*, de *Louis Vuitton*...). El caso del bolso como icono adscrito a género es muy significativo en el caso de las niñas, implica una tradición producto de la modernidad (las abuelas no llevaban bolso), y muchas veces es un atributo de poder adquisitivo, que significa clase social, como las zapatillas de deporte y otros objetos buscados por las clases más desfavorecidas como vehículo de ascenso social (7).

Concluimos que no se aprecia una diferencia iconográfica importante con relación a los diferentes contextos, en todos ellos hay elementos iconográficos que definen identidad particular frente a globalización, los estereotipos (8) se reparten por igual en los diferentes espacios culturales y podemos decir, que, efectivamente, la aldea global funciona en el ámbito de la educación artística y las producciones infantiles. Con relación a los dos grupos de imágenes que hemos diferenciado, en el primero se encuentran iconos que propician la autoexpresión y que son buenos referentes para el desarrollo de la creatividad que, entendemos, debe alimentarse de una sólida base identitaria y del conocimiento de lo que es propio. En el segundo grupo, las imágenes que repiten elementos de consumo masivo y modelos de belleza estereotipados encierran al individuo en una cárcel estética de difícil evasión.

## NOTAS.

<sup>1</sup> MATTHEWS, J (2002), *El arte de la infancia y la adolescencia*. Editorial Paidós, Barcelona (pp. 279-282).

<sup>2</sup> Es interesante con relación a la aldea global y los sistemas de comunicación de masas que Matthews encuentra "aprovechable" una experiencia como la de la serie televisiva *Teletubbies* y explica: "Parte de la razón de su popularidad es que contiene meros intereses conceptuales, ejemplos muy claros y poderosos de los atractores que es posible que generen los niños muy pequeños... En una secuencia los Teletubbies se reúnen, salen desde el interior, entran desde el exterior, pasan por lugares, suben, bajan y van desde un punto A a un punto B, todo ello seguido de combinaciones de estas pautas de acción. Estos ejes direccionales, estas relaciones espaciotemporales y sus permutaciones, son subrayados claramente por los comentarios hablados", (p 282).

<sup>3</sup> "La producción de arquetipos por los niños es especialmente significativa porque, a veces, se puede estar completamente seguro de que el niño no ha tenido acceso directo a la tradición respectiva". JUNG, C.G. (1997). *El hombre y sus símbolos*. Editorial Caralt, Barcelona (p. 69).

<sup>4</sup> PEREZ CAMARERO, P. (2000), "Los dibujos infantiles como instrumento para el antropólogo visual: identidad de las representaciones de niños de Habana Vieja en el período especial" en *Educación artística y arte infantil*, Editorial Fundamentos Madrid (pp 461-477). Y PEREZ CAMARERO, P. (2003) "Valores culturales y arquetipos en niños de una comunidad multicultural en Luxemburgo" en *Arte, infancia y creatividad*, UCM, (pp. 373-386).

<sup>5</sup> Uno de los temas recurrentes tanto en ámbitos científicos como periodísticos es que los niños en España entran en la llamada "preadolescencia" cada vez antes, la influencia de la moda y la televisión suele apreciarse tras de estas conductas colectivas.

<sup>6</sup> LAMAS, M, *Cuerpo e Identidad*. En Luz Gabriela ARANGO, Madgalena LEÓN y Mara VIVEROS: *Género e Identidad, ensayos sobre le femenino y la masculino*. Bogotá, Tercer Mundo Ed., Ed. Uniandes y Programa de Estudio de Género, mujer y desarrollo, 1995. QUISPE

LÁZARO, A. *Estereotipos Masculinos en la Publicidad*, Perú 2004.

<sup>7</sup> De ahí la amplia comercialización de reproducciones y falsos de los populares "top manta" y los lamentables robos y asaltos en los países más desfavorecidos por obtener una de estas piezas prestigiosas.

El artista Antonio de Rosa montó un stand en ARCO 04 en forma de top manta, baste para significar la influencia de las falsificaciones en la sociedad actual.

<sup>8</sup> Los estereotipos son dañinos, muchas veces implican racismo, prejuicio, discriminación, ver en este sentido [www.sos-africa.org/estereotipos.htm](http://www.sos-africa.org/estereotipos.htm)



# Del otro lado del arte

María del Río Diéguez

## RESUMEN

*Frente a visiones de origen romántico que establecen cierta familiaridad entre arte y locura, y frente a visiones excesivamente simplificadoras del arte y la creatividad artística como potencialmente saludables y terapéuticos en sí mismos, se propone aquí un concepto de arte terapia en el que la creatividad ocupa un espacio central lejos de esas versiones románticas: en tanto actividad terapéutica, como potencial transformador o de cambio; y en tanto actividad artística, como recurso sustancial de trabajo.*

*Palabras clave: Creatividad. Arte terapia. Enfermedad. Locura. Arte.*

## ABSTRACT

*As alternative to visions of romantic origin that establish familiarity between art and madness, and instead of excessively simplist visions about art and artistic creativity like potentially healthy and therapeutic, here we propose a concept of art therapy where the creativity occupies a central space, far from these romantic versions: while therapeutic activity, as potential transformer; and while artistic activity, as substantial resource of work.*

*Key words: Creativity. Art therapy. Disease. Madness. Art.*

*Así pues, la ficción consiste no en hacer ver lo invisible sino en hacer ver hasta que punto es invisible la invisibilidad de lo visible.*

Michel Foucault

**A**lgunos artistas tendemos a reducir el mundo a la ficción que supone toda creación, y a explicar la realidad en metáforas. Consideramos nuestras obras como extensiones de piel que nos preceden muchas veces, en la forma con que nos presentamos a los otros. Derivaciones del cuerpo que dan cuenta de aquello que sabemos que existe únicamente porque se muestra en ellas, y que por tanto jamás podría ser traído a la luz, a la experiencia de lo real, sin esa cobertura de lo artístico. Hay algo de la experiencia creadora que concierne al pensamiento

consciente y racional, y lo trasciende; que remite a lo arcano, a lo abismal, e impulsa al advenimiento de lo extraño. A ese impulso o pulsión, que compromete al cuerpo y al psiquismo en una acción encaminada a la creación y a la pérdida, no podríamos nombrar luego en ningún modo, porque no existe más allá del momento en que acontece.

Tendemos a pensar, por otra parte, que sin la creación no existiría nada de lo auténtico, porque es en sus obras donde descansa la esencia de lo humano. Cada rincón de la palabra con que tratamos de explicar este misterio, se cubre de maleza y envejece tan pronto lo miramos. No es posible por tanto des-cubrirlo, mucho menos atarlo entre comillas y presentarlo al mundo como hallazgo: "esto es la creación", sino que se despliega como veni-



María del Río

do de la nada, entre los dedos, de repente; mientras tratamos de sostener el silencio.

Una hendidura; un pecho abierto de par en par que encierra entre los huesos un corazón latiendo, sin clausura; el sueño de perderse en ese desarraigo de la carne da paso a lo inefable, a lo que de otro modo jamás podría siquiera ser soñado. Y a este lugar, y a este misterio, tratamos de poner cerco de palabras y contenido verbal bajo la forma de un concepto: creatividad, que tan pronto comienza a pronunciarse agota su simiente y se encapsula para mostrar de sí lo más pesado.

El discurso del arte es siempre el discurso de lo que nunca antes fue descrito, el de la alteridad o el límite. Límite no accidente sino soporte sustancial, como afirma Fiorini. Límite o borde, o carácter limítrofe. Contorno del lugar donde concurren lo dado y lo posible sin fractura; aquello que se instaura como tránsito, polaridad, paradoja. "Límite con carácter de demarcación, pero también hermeneúutico, muro de contención, pero también puerta y cerrojo, con su dispositivo de goznes y bisagras, que permite, a través del simbolismo, un acceso a lo que se encuentra más allá del límite" (E. Trias, 2001)

El quehacer creador demarca el territorio de lo informe, lo circula, lo arrasa, irrumpe o se detiene; Vuelca su permanencia y su estabilidad en la acción, abandonado a la caída: torrente, escorrentía que puja por desplazar el centro, el sí mismo, y trascenderlo.

Nacido en el momento en que el yo se detiene, engendra un otro, un no-yo redundante y en continuo movimiento, que apunta a dirigirse hacia una meta incierta; suspendido en el núcleo de la contradicción; comprometido en la tarea de expandir, disolver, conmovier...

Una multitud de caminos surca los escombros, decía Benjamín. No existe creación sin ruina, sin escombros. Sin conflicto o herida. "La creatividad pone en marcha un proceso pulsional particular que moviliza las representaciones mentales para permitir asociaciones desacostumbradas generadoras de

ideas nuevas" (Brennot, 2000). Tratar de reducir la acción creadora a parámetros medibles como la originalidad, la fluidez o la flexibilidad; tratar de encontrar las "áreas corticales" en las que se origina; estructurar su dinámica... poco podrá decirnos del acto de crear y menos aun del sujeto creador. Crear no es progresión, no arranca de un lugar o de un espacio vacío, sin llenar, sino que simplemente los traspone por la imaginación: "La imaginación, afirma Bachelard, intenta un futuro. Al principio, ella es un factor de imprudencia que nos aleja de las pesadas estabilidades." (Bachelard, 1960).

En el proceso de creación, la realidad parece perder peso, volverse evanescente, ascender revestida de certeza, hasta volverse espuma o humo. La realidad pudiera comenzar a parecerse al delirio y el artista pudiera empezar a ser tenido por loco... una gran cantidad de literatura ahonda en esta relación, considerando en buena parte al artista un enfermo (preferentemente maniaco-depresivo), que ha tenido la suerte de contar con el reconocimiento social.

Pero quizás no habría que perder de vista que hacer del sufrimiento poesía es un acto de voluntad, y de creación; y que la enfermedad mental es otra cosa. Cuando, como afirma Arieti, se reduce la capacidad de connotación frente a la imposición de la denotación: las palabras se "despojan" de su contenido conceptual y se revisten de contenido subjetivo, emotivo, hasta el punto de ser consideradas únicamente como palabras, pudiendo dar lugar a neologismos. Se desarrolla algo así como "una deformación metonímica" que deriva en una desestructuración progresiva hasta llegar al empobrecimiento del lenguaje, reducido ya a unas pocas palabras o expresiones estereotipadas que tienen múltiples significados.

Este proceso nada tiene que ver con la creación, por más que el resultado pudiera parecerse en algún modo. En el proceso de creación "las funciones creadoras surgen por medio de la represión de instintos que, a

consecuencia de su intensidad, amenazan con hacer estallar la estructura del yo y poner en peligro la integridad intelectual del individuo" (Navratil, 1972). La gran distancia que separa al artista del enfermo se deriva del hecho de que el artista puede elegir comprometer su yo, al abrigo de un fuerte sentimiento de identidad, mientras que el enfermo difícilmente podrá hacerlo.

El binomio arte-locura, venido primero de la tradición romántica (sobre todo literaria) y encumbrado por la modernidad en los movimientos artísticos de vanguardia (1), ha dado lugar a una curiosa concepción del psiquismo enfermo en virtud de la cual puede ser adscrito al psiquismo creador. Se trata de un trasvase conceptual que pretende encontrar en el Arte y en la locura un denominador común: cierto componente de la personalidad al que el Artista, a diferencia del enfermo, ha sabido dar curso.

Brennot dedica muchas páginas a proporcionar evidencias sobre este punto, aventurando que el genio y la locura podrían ser "la expresión de una misma estructura de personalidad, que uno y otra no son sino distintas facetas de una misma cosa".

*El movimiento antipsiquiátrico, encabezado por el psiquiatra R.D. Laing fue más lejos en este sentido, considerando la enfermedad mental, sobre todo en sus modos delirantes como una "forma" de creación intolerable para una sociedad supuestamente cuerda. Artista y enfermo serían en realidad dos caras de lo mismo: seres sustancialmente divididos, aquejados del sufrimiento insoportable que se deriva de la inadaptación al sistema. La locura demostraría ser, tanto por su origen como por su desarrollo, una respuesta psíquica equiparable a la creatividad: así, mientras la respuesta del artista sería la creación de un universo diferente construido a partir de formas artísticas, (a menudo consideradas transgresiones de la cultura); la de los enfermos mentales sería la creación de un yo diferente, encarnado en el abismo o en el*

*límite, que se constituiría como forma innegable de transgresión social.*

En este contexto el enfermo sería el creador más auténtico, aquel que se expresa y crea en "puridad", sin los contaminantes derivados del intento de adaptación social del artista (sobre todo referidos a los ámbitos de la economía y del poder). Mientras el artista se entretiene fundando un multiverso personal, el enfermo mental se interna más y más en la escisión profunda en que consiste su propia identidad.

Encontramos en la literatura del último siglo numerosos textos que han llenado las bibliotecas de biografías, patografías o patobiografías de artistas. "En muchos casos la excentricidad artística y los trastornos psíquicos se encuentran a escasa distancia, ya que para el psiquiatra el aislamiento es un síntoma clínico manifiesto de desorganización social que presentan numerosos cuadros patológicos." (Brennot 2000).

Cuando se habla de Arte Terapia a menudo se alude a esta relación. La tentación de considerar la creación artística como la tabla de salvación para la enfermedad mental es grande si nos atenemos al planteamiento, pero no deja de ser una tentación peligrosa por reduccionista, y porque supone el principio de pretender artistas allí donde lo que encontramos son seres humanos que sufren y salvadores allí donde únicamente debieran encontrarse profesionales dispuestos a aceptarlos.

Las creaciones patológicas casi siempre se adscriben a la ausencia de libertad, ya que la enfermedad supone una restricción; son producciones que difícilmente trascienden, que a menudo se agotan en sí mismas, remitiendo una y otra vez a un mismo acorde disonante. Pretender introducir talleres de arte en ámbitos psiquiátricos, con el fin de dar paso a una "fluencia" sanadora de la creatividad; esperar encontrarla y más aun, encontrarla en estado puro, desgranada en profundas y conmovedoras obras de arte, es una presunción, cuando no una falacia del

que lo propone, sobre todo cuando se hace apelando a lo terapéutico.

A arte terapéuticas y a pacientes poco nos importa saber si los artistas rozan o no, o incluso se sumergen en la locura. Aunque existieran rasgos de personalidad comunes entre artistas y enfermos, no se encontraría en ellos alguna razón que argumentara el porqué de una terapia artística, dado que no parece que ser uno u otro, o ninguno, sea una elección, sino más bien un imperativo (psíquico o biológico). Cuando Picasso afirma "no pinto lo que veo sino lo que pienso" ¿tiene la acción de pintar efectos protectores ante la locura? ¿es por esa acción que ciertamente su pensamiento no termina en delirio?. Afirmarlo sería tanto como negarlo. La realidad de cada ser humano, cómo se construye y se argumenta, cómo y qué aspectos intervienen su curso, cómo afectan su vida y su persona... es diferente. Ser un genio es, supongo, difícil, tanto como existir en muchos casos.

En lo que a la terapia se refiere, no importa el camino que se recorre sino cómo encontrar en dicho camino posiciones menos dolorosas, en esto la actividad artística puede resultar útil, porque propone alternativas de conocimiento de lo real, porque propone, como dice S. Langer, una manera de presentar el sentimiento para su comprensión, le otorga una forma capaz de resonar y percutir en el discurso, y una evidencia de sí cuando la identidad se encuentra remitida al sufrimiento.

En sus conversaciones con Zito Lema, Pichon Riviere refiere que "toda teoría de la salud y de la enfermedad, implica y reenvía a una concepción del sujeto, del mundo, y de la historia que lo fundamenta". Cabría por tanto, discernir de alguna forma ámbitos de acción y posiciones teóricas en dos conceptos tan amplios y discutidos como son, de un lado el de creatividad y de otro el de terapia.

Acerca de la creatividad se ha escrito mucho. En general se trata hoy en día de un

"valor" polisémico, adscrito a campos muy diferentes, que van desde la ciencia a la economía, pasando lógicamente por las artes, o lo que es lo mismo, que atraviesan de lado a lado todos los ámbitos del pensamiento humano, ofreciendo una vista poliédrica que contiene adherencias ciertamente míticas.

La realidad social (occidental) hunde sus raíces en el enclave del sujeto original y autónomo; en busca de la verdad; de una identidad propia; orientado a la consecución de un estatus, de un lugar desde el que finalmente sentirse pleno por derecho propio.

La creatividad ha adquirido un valor añadido en este contexto, confundida a menudo con la originalidad. Se considera que el individuo creativo consigue cotas de adaptación y de éxito mucho mayores que el resto, y es por lo tanto más feliz: produce ideas y objetos novedosos e importantes; es capaz de detectar problemas y diseñar soluciones, por lo que su presencia es muy apreciada en círculos económicos, empresariales y científicos; posee una mayor tolerancia a la frustración, algo que le permite por un lado arriesgarse más, y por otro ser mejor compañero de viaje; posee además cualidades que le permiten hacer atribuciones internas, sentirse capaz y desarrollar adecuadas estrategias de afrontamiento ante el estrés, por lo que resulta ser también más saludable.

Existen numerosos estudios en este sentido (tal vez los de Edward de Bono sean los más conocidos), pero los que aquí nos interesan son especialmente los desarrollados a partir de las teorías de J.P. Guilford, que consideran la creatividad un recurso humano de gran importancia (2), en el marco de la potencialidad, y sobre todo capaz de convertirse en herramienta terapéutica específica en procesos de desarrollo personal y rehabilitación social; pero que en ningún modo podría ser confundida con la otra, la que aparece adscrita a la personalidad del genio.

En terapia, afirma Héctor Fiorini "somos convocados a crear". El vasto universo de lo psi propone caminos de muy distinto signo,

derivados sin duda de la particular forma de entender el ser humano y su recorrido vital. No existe univocidad al respecto, pero hoy día cada vez son más las voces que se pronuncian en un sentido ecléctico, integrador de teorías y de técnicas, y en los que predomina el sentimiento de que las certezas son equívocas, también en relación con la salud y cómo conseguirla.

*No existe una metodología concreta, o un camino definido a recorrer. Mucho menos una teoría capaz de contener la verdad de la salud y de su recuperación. Existen, eso sí, modelos. Claro que los modelos corren el riesgo de hacerse sedentarios, rígidos, y perderse en la forma sobre la que se asientan. Afirmarse en una teoría o estructura concreta reduce el campo de acción, aunque también es cierto que proporciona cierta seguridad reconfortante. No será lo mismo acercarse a un proceso terapéutico provisto de herramientas y manuales de uso bien definidos, que hacerlo con el único instrumento cierto que suponen los recursos del paciente, y a partir de ahí comenzar a caminar.*

El arte terapia se nutre, como toda terapia, de los modelos de pensamiento del psicoanálisis, por lo tanto no existe única: definida como metodología o estrategia. Toma su nombre del hecho de trabajar con el discurso artístico como elemento básico, a diferencia de otras terapias, que trabajan esencialmente con el discurso verbal, pero existen, como en aquellas, numerosas formas de hacerlo.

Podría decirse que remite a la creatividad doblemente: en tanto actividad terapéutica, como potencial transformador o de cambio; y en tanto actividad artística, como recurso sustancial.

La creatividad es ante todo posibilidad, en este sentido Coll Espinosa afirma que la creatividad no es otra cosa que la experiencia de vivir, que el hecho de vivir implica ya un ejercicio de creación, donde cada existencia remite a un recorrido discontinuo a lo

largo del cual se va creando aquello que no existía previamente: un lugar, un cuerpo, una memoria, un futuro.

La realidad no existe sino como creación, como mapa, no es anterior o previa, es ficción, narración; se va tejiendo sobre la identidad, prendida de la emoción y la experiencia. El objeto de la creatividad no existe sino como cualidad por la que cada objeto puede ser transformado, incorporado al tejido real a través del pensamiento y de la acción creadora, por ello toda obra de creación "establece un vínculo adicional entre el mundo y la existencia humana" (S. Arieti, 1976).

Esta manera de abordar la creatividad, difiere en mucho de aquellas que la consideran en sus aspectos más descriptivos, como forma de construcción cultural, la creatividad que nos interesa en terapia se encuentra en relación al proceso de construcción de la identidad como parte de la realidad, no al proceso "por el cual dentro de la cultura resulta modificado un campo simbólico" (Csikszentmihalyi, 1998). Es creación de nuevos vínculos y formas de reconocerse y de conocer la realidad y a los demás.

El acto creador precisa de cierta dosis de cordura para hacerse posible, en este sentido se convierte en terapéutico, no por lo transgresor, sino precisamente porque atrae hacia sí fuerzas psíquicas que apuntan en la dirección de la salud. Es en este contexto en el que la creación puede ser considerada como instrumento terapéutico, y el hecho creador puede ser transformado en un método, un camino viable para proporcionar alivio cuando el sufrimiento psíquico es intolerable.

En esto es como vivir, por eso en tanto viviente que consiente y construye su existencia, el ser humano es creador innato de alternativas, de alteridades y otredades posibles.

La terapia es también creación. Transformación. Resignificación. Para que sea posible es necesaria la "fluencia" de la creatividad a través de los poros de la bio-

grafía, para poder movilizar, dar forma o estructura a lo que no se asienta y es informe, y duele, por que el dolor se fragua en la inmovilidad y en la certeza.

Vivir es un hecho creativo, pero la creatividad va más allá, porque arranca de la experiencia hasta que se desprende de la vida, se proyecta hacia la sombra convirtiéndose en luz: en nueva realidad acontecida. Crear justamente consiste en alentar ese desprendimiento, en internarse en el espacio intersticial de la experiencia y permitir la forma de lo informe.

FIORINI, Héctor Juan. (1990) *Teoría y técnicas de psicoterapia*. Buenos Aires: Editorial Nueva Visión

FOUCAULT, Michel. (2000) *El pensamiento del afuera*. Valencia: Editorial Pre-textos

LANGER, Susanne (1966) *Los problemas del arte*. Buenos Aires: Ediciones Infinito

NAVRATIL, Leo. (1972) *Esquizofrenia y arte*. Barcelona: Editorial Seix Barral

TRIAS, Eugenio. (2001) *Ciudad sobre ciudad*. Barcelona: Ediciones Destino

ZITO LEMA, Vicente. (1976) *Conversaciones con Enrique Pichón-Rivière sobre el arte y la locura*. Buenos Aires: Ediciones Circo

## NOTAS

- <sup>1</sup> Las primeras aproximaciones a la creatividad en ámbitos psiquiátricos aparecieron a principios del S.XIX en relación con la poesía, y fue más adelante que la creación plástica se encargó de recoger el testigo. La evolución artística en relación con la demencia siguió ese mismo orden: fueron los poetas los primeros en ser considerados locos, más adelante lo serían los artistas plásticos, sobre todo aquellos que en el periodo de entreguerras vinieron a sumarse a los poetas. El movimiento Dada y el surrealismo tienen su base en la poesía, y no es casualidad que autores como Sade o Isidore Ducasse, reconocidos locos de la literatura, vinieran a erigirse en paradigmas de la creación.
- <sup>2</sup> De gran importancia teórica, pero escasa repercusión práctica, a tenor de la realidad de los programas de enseñanza.



## BIBLIOGRAFÍA

- ANDREOLI, Vittorino. *El lenguaje gráfico de la locura*. Fondo de Cultura Económico. México 1992.
- ARIETI, Silvano. (1993) *La creatividad. La síntesis mágica*. Editorial Fondo de Cultura Económica: México D.F.
- BRENNOT, Philippe. (2000) *El genio y la locura*. Biblioteca de bolsillo
- CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. (1998) *Creatividad. El flujo y la Psicología del descubrimiento a la invención*. Barcelona: Editorial Paidós

# *Paradigma de la vanguardia surrealista como génesis y construcción del ejercicio de la creatividad en el arte moderno*

Javier Díez

## RESUMEN

*Se aborda el papel del surrealismo en la invención y desarrollo de una serie de estrategias creativas relacionadas con la "poética del encuentro". Además del papel del juego y del azar, los surrealistas exploraron y potenciaron otras estrategias creativas de tipo aleatorio, sistemático, combinatorio o analógico-metafórico, que aquí se revisan.*

*Palabras clave: Surrealismo. Estrategias creativas. Métodos creativos. Creatividad artística*

## ABSTRACT

*In this paper the role of surrealism in the invention and development of creative strategies related with "poetic of the meeting" is approached. Besides the role of the game and the random, the surrealistic ones explored and promoted other creative strategies of random, systematical, combinatorial or analogical-metaphorical type, which here are checked.*

*Key words: Surrealism. Creative strategies. Creative methods. Artistic creativity*

En el ámbito de las vanguardias históricas del arte han sido las poéticas del surrealismo quienes marcaron de forma particular la especial identidad entre la creación artística y la naturaleza de la Creatividad, como espacio para el pensamiento del hallazgo, la resolución y la invención. Ninguna otra vanguardia tuvo especial dedicación consciente hasta el fervor, que es como decir pasión metodológica por la revelación, a vislumbrar el favor de la mediación creadora, precisamente, hasta de lo inconsciente, que para ellos era entendido, nominalmente, como núcleo envolvente de la creación, de forma afín pero diferente, como es notorio, a muchos de los aspectos



Javier Díez

que ejemplifican la teoría psicoanalítica. Y lo hicieron precisamente a través de la convención del poder de la contradicción y del placer por investigar los mecanismos del pensamiento, tal como ejemplifican sus manifiestos, sus debates y sus creaciones artísticas, y tal como refiere bien la historia del movimiento que tanto F. Alquié (1965) como M. Nadeau (1962) desarrollaron. El primero señalando el sentido metacrítico de su acción centrada en el pensamiento de la otredad como filosofía que se articula en oposiciones, el segundo en los avatares de su sucederse propiamente histórico. Los placeres de la invención, en este ámbito, alcanzan a formular estrategias

que se articulan, incluso normativamente, como juego. Juego y variación de la imaginación y el deseo revelador, que se piensan vivamente y animan tanto como resumen la ambición y la reflexión creadora, sistemática, que el movimiento y la crítica del surrealismo supuso en el pensamiento y el desarrollo de sus mejores indagaciones.

Hemos apuntado cómo la instancia del inconsciente puede ser vista en su haber como el lugar común de la secularizada realidad moderna de la inspiración romántica, y debe recordarse que, en general, ha constituido un paradigma del funcionamiento mental de la creación, no sólo para los surrealistas, en lo que puede referir el entramado de las ideas estéticas traspasadas por el psicoanálisis, sino en gran parte del arte del siglo veinte. Pese a esto, o precisamente por ello, y ateniéndonos a que es de la memoria, en primera y última instancia, de lo que trata y se articula en esa instancia particular de lo inconsciente, tal como ponía de relieve para su analítica el propio Sigmund Freud de forma explícita en su teoría del shock traumático, en Más allá del principio del placer, nos parece que el ejercicio de la indagación y la poética del encuentro que elabora el movimiento surrealista no sólo no excluye la memoria, sino que la reconoce como esencial: ejercicio de la memoria y del olvido, que es memoria de largo alcance y es memoria del futuro en lo originario y la renovación, con que dicha poética provoca una nueva forma de ver lo inmediato por su exaltación en una mirada colectiva que toma lugar en el *automatismo* y en el azar objetivo en su propensión de alcanzar y mostrar el *funcionamiento real del pensamiento*, tal como el primer Manifiesto pone de relieve. Y es necesario recordar que a la postre André Breton reconocía que dicho automatismo no se reconocía como automático sino como una suerte de reflexión fenomenológica capaz de poner en suspenso el mundo objetivo, para intro-

ducir desde esa brecha la objetividad de lo imaginario.

*Hay un hombre cortado en dos en la ventana.* Con el poder evocador de esta frase enunciada antes del sueño, Breton propone a Soupault la búsqueda de una formalización que permita acceder a esa instancia que revela la otredad en el sujeto capaz de una poesía que lo libera, al margen de las recetas propias de los movimientos artísticos al uso. Así es como la célebre noche de ese enunciado a principios de 1919, que puede muy bien referir la pérdida de Jacques Vaché el 6 de enero de ese año, pone en movimiento *Los campos magnéticos* y la apertura de ese azar objetivo que define tanto el encuentro o la coincidencia duradera de lo no dado como el acercamiento revelador cuyo relato ejemplifica *Nadja*, como un secreto errante, imperceptible, que define el valor de la expectación como secreto para la duración.

En 1941, André Breton condensa este giro de lo imantado en la confección de un poema objeto, creador del concepto, que se cifra en lo imperceptible de lo automático de su rúbrica, cuyas dos iniciales remiten al año de 1713. "El retrato del actor AB", como se titula el poema compuesto por objetos, frases e imágenes en un afán plural de inclusión, remite a hechos significativos de ese año que incorpora o lo incorporan a su acervo imaginario, como el nacimiento de Diderot o las nupcias del matemático ciego Saunderson inventor de una máquina de calcular elogiada y descrita posteriormente por Diderot... Todo un mapa, en definitiva, lugares que distienden el tiempo más acá y más allá de ese gesto gráfico, pero inscrito en él. Es este afán de encontrar el oro del tiempo con que la poética surrealista se identifica lo que nos permite reconocerla como un ejercicio analítico paradigmático en la invención y el hallazgo, un modelo esclarecedor de la trama para la acción creadora.

En efecto, esa intención y ese motivo esclarecedor se muestra bien en esa teoría del shock, que se presenta como una sutil

concepción del papel de la conciencia y su insuficiencia delegada en la memoria que excede al recuerdo; trátase de una suerte de memoria del olvido, memoria del resto que traspasa la experiencia vivida de un presente en lo emocionante. Memoria, también si se quiere, involuntaria, como recoge Proust en su célebre *magdalena*, pero memoria, también, como duración que refiere Bergson en un tiempo común. Esa teoría trata de mostrar que reminiscencia y recuerdo estructuran nuestra conciencia como los hechos y su interpretación estructuran la historia. Es en este orden de cosas por el que la estética del hacer surrealista se nos muestra como un ámbito idóneo, sugerente y lábil, de iniciación a la apertura de la indagación dialéctica y del orden procesual de la creación. Iniciación al ojo abierto a la polisemia de lo imaginario como encuentro con que la producción artística, en general, elabora las trazas de la invención y la conciencia del sujeto creador.

El creacionismo surrealista propicia no sólo un contexto de referentes metodológicos y consideraciones de procesos considerable, tales como métodos creativos aleatorios y sistemáticos, sino también como modos combinatorios y analógicos-metafóricos, más propios para la reflexión creadora y que permiten vivenciar esa tarea de la previsión en la expectación. Un modelo, por tanto, abierto para nuestra configuración creadora capaz de dar cuerpo a los recorridos simbólicos, las argumentaciones y los espacios de interrelaciones entre las palabras y las cosas, entre las imágenes y la realidad, entre nuestros afectos y nuestra realidad social y cultural.

La elección y el análisis de este modelo que condensa la poética del encuentro permite, si se quiere, ser tomado como un ejercicio intertextual, en cuanto que no solo la evocación se abre a una reminiscencia encaadenada sino que los términos de esas dualidades que definen el encuentro nos remiten siempre de manera imperceptible pero cons-

ciente a otros con los que condensar su significación, lo que nos facilita la argumentación de posibles estrategias de búsqueda e ideación, a través de la recurrencia de sus preferencias simbólicas y metafóricas que comporta toda creación artística y que el surrealismo busca perpetuamente poner en evidencia. A través de los juegos de *aparición, simulación, inclusión, duplicidad, antitesis, extrapolación, transformación*, estrategias todas ellas susceptible de ser inmersas en una indagación de método y desarrollos de búsqueda, las obras surrealistas formulan la estilística propia que las define, ligadas a lo biográfico, lo singular y lo convulsivo de lo real mismo.

El surrealismo, *la última instantánea de la inteligencia europea*, que dijo Benjamin, se valió de estas estrategias con dos finalidades fundamentales. La primera y general es poner en tela de juicio la realidad que las categorías utilitarias y las taxonomías meramente racionales que se nos imponen, estableciendo puentes de disolución en el juego de oposiciones dialécticas desde el núcleo sujeto-objeto, y poniendo en evidencia ese lugar de lo otro en el propósito de superar esas antinomias como acción liberadora, tal como lo refleja Bretón en el primer manifiesto de 1924. La segunda y particular es encarnar la visión romántica -es decir traspasarla- que define el hombre como imagen y que resume la máxima de Novalis de *hacer de lo natural algo insólito y de lo insólito algo natural* en su demanda de una "lógica superior", fundándose en el reconocimiento de lo insólito del habla, del lenguaje, de la palabra que renace perpetuamente en la poesía como donación que ampara, incluso, a lo azaroso. Todo ello, puede resumir someramente, si se quiere, el tono de ese imaginario que define la acción creadora del movimiento. Es ese *tono*, precisamente, lo que permite reconocerlo como algo más que una idea, es decir reconocerlo como una puesta en evidencia de la naturaleza misma de la imaginación o,

como recordaba Octavio Paz, *una dirección del espíritu humano*.

Para estas finalidades que definen un tono y una pre-visión, algunos métodos han sido emblemáticos y mostrar lo que ocultan es, igualmente, mostrar más que una resolución una prospección analítica para referir el mecanismo de la imaginación. Tal puede, verdaderamente, entenderse el propósito del automatismo de la escritura que coronará los textos de *Poisson soluble* de 1924. Lo que los ejercicios de experimentación de abandono de realidad, y aun de hipnosis -a que se entregan Peret, Crevel y Desnos, relatados en el nº 6 de *Littérature* (1922)-, representan son las exploraciones que los sistemas de asociaciones y sustituciones se articulan en instancias preconscientes y en los intercambios imaginarios que elogian los sueños y también los desvelan. La escritura automática, consciente de su necesaria reformulación en su naturaleza imposible, se muestra perfectamente como una indagación tras esas finalidades de la creación apuntadas, una búsqueda de lo originario de lo excelso del lenguaje. Como reconociera, nuevamente, Octavio Paz, particular transeúnte de la poética del encuentro, reseñar la idealidad de su horizonte, al margen de la instancia intencional creadora, el automatismo no impide reconocer que *en forma aislada, discontinua y fragmentaria, no nos dé ciertas revelaciones preciosas sobre el funcionamiento del lenguaje y del pensamiento*.

Tras la primera fase de experimentación que recogen tanto este método de la resolución del automatismo como todas aquellas propuestas y experiencias que refieren los diferentes juegos colectivos en pos del *azar objetivo* y aun hegeliano, el surrealismo establece un giro metodológico en su creacionismo -y que comienza, también, paralelamente a afectar al lugar del término *revolución* en su ideario- animado por las incorporaciones de artistas plásticos significativas, que privilegian su atención a las imágenes y los objetos desde la afirmación misma

del fundamento poético. La dinámica de las imágenes, aparentemente incoherente, entre la realidad y el sueño giran en un intercambio que se regula en la posibilidad de toda relación, toda sustitución, toda condensación. Transformación proteica que refiere el movimiento originario del que la retórica poética busca mostrar una instantánea: el *tono* de su *ritmo* que es metáfora en origen y que dice la sucesión y la repetición, la similitud y la diferencia.

En 1925 Breton alude, en el texto centrado en glosar al poeta Saint-Paul-Roux, como recuerda Spector (2003, 140), a la entrega y solicitud de lo que los poetas nombran como *imagen*: *Parece cada vez más claro que el generador más poderoso del nuevo mundo con el que pretendemos sustituir el antiguo, no es otro sino el que los poetas llaman la imagen... Es por la fuerza de las imágenes por la que, con el tiempo, podremos conseguir verdaderas revoluciones*

Este empeño, que retoma la realidad y un acercamiento más perspicaz a la psicología es, además, el origen de discrepancias del orden que priorizan los términos del *funcionamiento real del pensamiento*, y por ello constituyen el núcleo de su enfrentamiento con Yvan Goll, el inventor del cubismo surrealista, que propugnaba una operatividad de la imaginación más natural y menos patológicamente analítica, en consecuencia. En este tiempo se lograba que sólo Masson y en mucho menor medida Miró, todavía, presentaran rasgos de influencia cubista, siendo la generalidad de los diversos artistas ya particularmente adeptos a los conceptos de collage, que había especialmente introducido Ernst, y que permitían, según Breton, una actuación más afín al funcionamiento de la imaginación -el concepto mismo de collage permite encarnar una formulación de esa poética de *encuentro*- al tiempo que evitaba mejor la expresión artística convencional. En su primera edición del *Surrealismo y pintura*, (1928) se mostraba el perfil imaginario en la nómina de artistas que lo ilustraban,

disputándose el número de ilustraciones de Picasso, Chirico y Ernest, a Tanguy, Arp, Masson y demás.

En el plano estratégico-metodológico se pondrá de relieve, posteriormente y constituyendo así otro lugar fundamental de su voluntad analítica del imaginar, el método daliniano, paranoico-crítico, que Dalí, en su texto *La conquista de lo irracional* (1935), alcanzará a definirlo como *Paranoia: delirio de asociación interpretativa que comporta una sistemática. Actividad paranoico-crítica: método espontáneo de conocimiento irracional basado en la interpretación asociativo-crítica de los fenómenos delirantes*. Posteriormente, Dalí referiría un antecedente modélico de su método en las formas ambiguas de las manchas y desconchados de la paredes con que Leonardo propugnaba el ejercicio de distinción de *los contornos precisos de una batalla imaginaria que enfrenta a dos ejércitos de caballería*, tal como enunciaba en el catálogo de su exposición en la galería Julien Levy de Nueva York en 1939. A ello añadía el fundamento epistemológico del fantástico cuervo freudiano en su análisis del cuadro de Leonardo de *Santa Ana, la Virgen y el Niño*, anécdota central de la teoría psicoanalítica de la sublimación.

Breton mostró una singular agudeza en el elogio de bienvenida al grupo de la pintura daliniana, poniendo en circulación la idea de la *ventana abierta de la mente*, que amén de su elogio por la mirada implícita a lo oculto de un proceso bien puede referir también, aun cuando hasta donde podemos conocer nunca se haya hecho mención de ello, otro antecedente más propiamente óptico que el autorreferido de Leonardo y que podría remitirnos al punto de vista de las anamorfosis emplazadas al aire libre, como los jardines que se practicaron en el bajo Renacimiento y el Manierismo barroco, donde una ventana era la clave de la desdoblamiento del juego anamórfico. El *polimata* jesuita Atanasius Kircher, que bien podría erigirse en un modelo particular para el artis-

ta, desarrolló diversos instrumentos mesópticos para anular las deformaciones en 1646, y Dalí juega en este tiempo, de forma particular, un curioso juego crítico con las deformaciones y las ambigüedades formales y espaciales, abriéndose a las dobles imágenes, que parecen recrear literalmente estas premisas. En definitiva, no obstante, una particular y nueva insistencia en la analítica de un posible sistema del pensamiento y de la imagen que define la creación del espíritu, se pone aquí, como decimos, de manifiesto, construyendo otra llamada a cuestionar la convencional dialéctica del sujeto y el objeto. Analítica e ideario que se sintetiza bien en el lema asumido por el surrealismo derivado del célebre enunciado que, como es sabido, remite al imaginario de Lautremont: *bello como el encuentro fortuito de un paraguas y una máquina de escribir en una mesa de disección*.

La presencia totalizadora de la conjunción o el *encuentro* que pueden mostrar los objetos, será posterior en los desarrollos más significativos del surrealismo en su afán de expandir el campo de la imaginación. En el nº3 del *Surrealismo al servicio de la revolución*, diciembre de 1931, Breton abre el número con el tono de Hegel, que señala en su *Estética* el signo del arte como subjetivación de lo externo, de lo objetivo del mundo, mediante el cual los *objetos naturales* y sencillos pueden ser elevados a la esfera de nuestras ideas y adquieren así una forma de *existencia universal* y absoluta. Es en este número de la revista del Surrealismo donde Breton da preeminencia a Dalí al incluir el texto de *Objetos surrealistas: catálogo general*, en el que Dalí describe los cinco objetos de funcionamiento simbólico, comenzando por el de Giacometti, al que le sigue el de Valentin Hugo, el de Breton, el de Gala Eluard, su posterior musa, y concluyendo con el suyo que remite al fetiche objeto de un zapato y la disolución dulce del deseo. En este número, que puede significarse como canónico por su puesta de relieve de

las investigaciones creativas en torno al valor incidente del objeto, aparecen también las reflexiones de Giacometti, ilustradas con sus dibujos, de *Los objetos móviles y mudos*, las de Tanguy, *Pesos y colores* y las del propio Breton *El objeto fantasma*, retomado posteriormente en *Les vases communicants* de 1932, que enviará a Freud, donde pone de manifiesto esas realidades comunes de la vigilia y el sueño que desvela la creación y en cuya revelación el objeto puede mostrarse como lugar de encuentro o signo de su evidencia.

Los objetos podían ser signo de un encuentro y se adentraron en su interés, precisamente, como encontrados, la mayoría de las veces en los mercadillos que Breton visitaba en compañía de Giacometti y que éste reconocería su particular influencia en sus esculturas, como la sorprendente cuchara de madera que llevaba tallado un zapato en su mango, que en Breton apoyó todo un recorrido sentimental ligado a la búsqueda y la pérdida que simboliza el relato de Cenicienta, que ya Freud había analizado en 1913 en *El asunto de los tres cofres*.

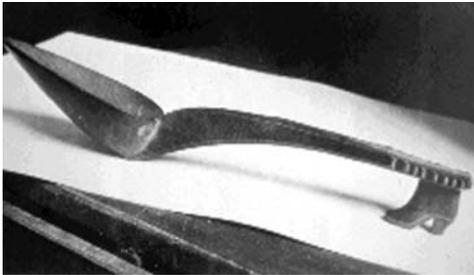
Sin embargo, como recuerda Cirlot (1986, 80, y ss), la apoteosis de la defensa de esta estrategia que renombra el objeto y lo libera de su utilidad, mostrando la plural naturaleza de lo que oculta, en ausencia, que lo liga y señala como sujeto, hace coincidir la reflexión de Breton, *La crisis del objeto*, aparecida en el número de mayo de 1936 de la célebre *Cahiers d'Art*, con la no menos célebre exposición de la galería de Charles Ratton de París, donde los objetos, en toda la amplitud de la taxonomía surrealista, de los matemáticos a los móviles, *de los poemas objetos a los objetos de funcionamiento simbólico*, con patronímico designio propiamente surrealista -y particularmente daliniano los segundos como apuntamos-, se muestran dirigiendo la atención creacionista, y aun metodológica, en ese tiempo, de la analítica artística del movimiento, y subrayando

la expresión de Breton en dicho texto que justifica:

de manera absoluta la empresa surrealista, la cual tiende a provocar una revolución total del objeto: acción de contraponerlo a sus fines dándole un nuevo nombre y firmándolo...mirándolo en el estadio a que lo han reducido los agentes exteriores, tales como los terremotos, el fuego y el agua...Los objetos de este modo reunidos tienen de común que difieren de los objetos que nos rodean por simple "mutación de papel".

Por otro lado, el manual de uso de los objetos en funcionamiento simbólico, ponía de relieve que no se dejaba ningún resquicio a las preocupaciones formales sino simbólicas y metafóricas que refieren las transmutaciones poéticas en su proceder, aun cuando fueran inscritas en el relato de una paranoia libidinal o la fantasía amorosa. En el entramado de todas estas propuestas de intervención de los objetos, puede verse escondida una análoga referencia a la teoría metafórica de I.A. Richards, que en ese tiempo abrió un debate sobre la actuación de la metáfora, determinando propiamente los tres *tenores* que la conforman, la sustitución, la comparación y la interacción que gradualmente establecen su radicalidad en la *transposición*, lo que establece una dinámica de lo imaginario a lo real y viceversa que señalaba una articulación operativa y traspasaba, en esencia, a la idea general que la psicología freudiana mostraba sobre la creatividad que tanto incidió para ambos artistas en estas cuestiones metodológicas apuntadas. En una carta a Ferenci, citada por Leary, D. E.(1990,43), Freud se refería a la creatividad como a *alternancia entre la fantasía atrevida y lúdica y la incesante crítica realista*. En general toda la poética y analítica que los objetos surrealistas abren ponía de relieve esa confrontación pero de forma integral, es decir, de forma análoga a la que propugna el juguete frente al objeto de arte, no sólo como objeto consumible del gusto burgués, sino consumado y cerrado, imposible de atisbar su lugar de transformación que permitiera su negación. Los juguetes muestran

su proceder e invitan a ver su interior. Sin duda la posición que abre el objeto en el surrealismo influyeron particularmente en las reflexiones de Benjamín sobre el juguete, donde oponía su magia al fetichismo del consumo. Por otro lado, como es bien sabido, es necesario recordar que esa contraposición tiene, también, una particular deuda con la metacritica posible del dardo que lanzan los ready made de Duchamp. Sin embargo el núcleo central de las posiciones teóricas del objeto cifran precisamente el discurso del encuentro: el poema-objeto y los objetos encontrados señalan el lugar en que percepción y memoria juegan su papel en la articulación del pensamiento creador. El objeto inmerso en la instancia metafórica hace del *deja vu* que inscribe un recuerdo y de su interacción simbólica de la imaginación y lo real, de lo onírico y la vigilia, como defendía Breton, un reencuentro. Un reencuentro que, a su vez, relata la operación creadora del pensamiento.



André Breton, *objeto encontrado*

Desde estas perspectivas todo el núcleo o el entrelazado de nuestras reflexiones desarrolladas hasta aquí, tanto críticas para los referentes estéticos, como prácticas en la realización de los procesos y los modos que ejemplifica el modelo surrealista, apuntan a aquellos aspectos y fundamentos que podrían determinar la genealogía de un taller de procesos y de reflexión creativa, desde el aprendizaje y el acercamiento del arte, en su vertiente propia de acción de imaginar. De esta forma podríamos plantear un posible mapa guía para introducirse en este pensa-

miento de la variabilidad que representa el laberinto de la poética interdisciplinar que encierra este sistema recreador propio del encuentro.

Podríamos sintetizar este mapa guía de iniciación, o recurso didáctico para la comprensión de la generación de ideas, a la manera de un *topograma* en un cuadro gráfico que trate de argumentar una estructura combinatoria, que naturalmente excede su uso literal, al tiempo que hace uso de su operatividad como sistema, pues debe ser visto en la inclusión de un proyecto artístico determinado y en el lugar que como proceso ocupa; es decir, donde nos permita auspiciar, sintéticamente, elementos y estrategias de búsqueda, así como posibles espacios para la reflexión y la descripción de una orografía de nuevas relaciones o encuentros en el manejo de unos términos establecidos. El núcleo de la realidad de operatividad de un cuadro combinatorio múltiple como el que referimos pone de manifiesto que las posibles estrategias de búsqueda que se nos brindan, al hacer uso de su topografía, se hallan en deuda tanto con nuestras valoraciones de gusto, como con nuestros referentes culturales y nuestras finalidades, que son quienes ajustan el sentido de los términos en que se ajusta el tono de la poética paradigmática, en que se ajusta esa dinámica estratégica de la *extrapolación a transformación* con que lo real es puesto en suspenso. No obstante el objeto de un *topograma* de esta simple organización de encuentros, entre materia, forma y contenido con la acción analítica de su naturaleza, posibilita también un juego de iniciación a la acción poética y al ejercicio de la reflexión creadora, una vez que se plantea una resolución artística determinada o la intervención en la situación y visión de un poema-objeto, de forma análoga con que la poética surrealista modificó sus relaciones con la obra de arte y con los objetos. Esta opción nos permite trazar diversas grafías, cursos, rastros para nuestras indagaciones y propuestas de resolución que deben procurar ser argumentados con la práctica de la reflexión en discurso crítico que diversifique las

perspectivas de *la poca realidad*. Con inusitada frecuencia es el humor quien facilita los trastueques y extrapolaciones de sentido que abren y diversifican esas perspectivas de la realidad en que el objeto se instala, precisamente al elevar a la dignificación de obra artística lo común de su ser en el margen de realidad, pues no en vano anunciaba Breton, en *Los pasos perdidos que cualquier desecho al alcance de nuestras manos debe ser considerado como un precipitado de nuestro deseo*. Así pues, en un mapa de búsquedas de esta naturaleza, capaz de reformular una geografía universal en lo imaginario, se plantea una serie determinada de entradas que, articuladas en distintas dualidades o trivalencias, pueden abrirnos la indagación o el encuentro a través de un determinado aspecto o ámbito de la obra-objeto, que podemos sintetizar en las entradas horizontales como *forma, materia, percepción, uso y contexto, símbolo y lenguaje*. En ellas, Indagaciones de orden formal, indagaciones de los aspectos propios de cualidades sensoriales, materiales y perceptivas; indagaciones de ámbitos y espacios referentes a los signos o las convenciones de usos y contexto cultural o semánticas, y de significación simbólica real o posible; así como determinaciones materiales propias del lenguaje verbal que lo significan o nombran ese objeto, pueden revertir en el uso plástico y el ejercicio de la invención.

	FORMA	MATERIA	PERCEPCIÓN	USO Y CONTEXTO	SÍMBOLO	LENGUAJE
ARGUMENTAR						
DESCRIBIR						
COMPARAR						
RELACIONAR						
ANALIZAR						
SINTETIZAR						
INVERTIR.						

Topograma de apertura para la construcción de un proyecto y la búsqueda de resoluciones artísticas atendiendo a la trama de la poética del encuentro

Todos ellos constituyen los lugares en que el arte acentúa o argumenta la naturaleza del encuentro y la construcción de su realidad y, al mismo tiempo, son el espacio en que la inteligencia creadora desarrolla sus transfor-

maciones y mediaciones conceptuales que pueden sustentar dicha realidad. También constituyen, la elección de esos términos, los espacios que marcarán, en gran medida, ese a priori del *efecto*, como enunciaba ya de forma aguda Edgar Allan Poe (1845) en su célebre *Método de composición*, en el cual la elaboración del proyecto implicaba igualmente su desarrollo a partir de un tono, que es como decir una determinada tesitura de orden modal o afección estético-emocional, que puede ser motivada o propuesta a priori, de forma intencional o venir señalado por un determinado o peculiar incidente: *En mi caso prefiero, apuntaba de forma explícita Poe, (2001, 16 y ss.) empezar planteándome el efecto que deseo obtener. (..) Habéndome decidido que sea original y también intenso, sopeso si es preferible elaborar la obra a partir de un incidente o de un tono*. Se trata, ciertamente, de la consideración de un cauce que facilitará la previsión del plan y una finalidad, al que la obra se orientará y aportará una serie de valores que se unirán a otros criterios, y que para la persistencia correctiva actuará como criterio en la consecución de ese fin, igualmente pre-visible y adaptable en ese conjunto plural del *yo ocurrente y el yo ejecutivo que apuntaba Marina en su Teoría de la inteligencia creadora*.

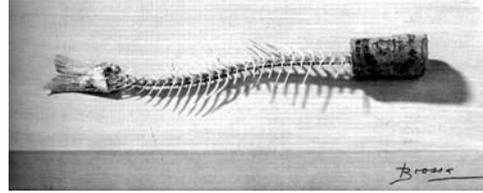
*Cualquiera* de esos espacios puede marcar no sólo un posible incidente plástico, sino también un tono con el que dar forma si atendemos a unas referencias estéticas determinadas. La flecha en el aire de la creación tiene siempre una orientación que es esencial y esta se encuentra en el medio y el concepto en que la forma estética se instala y actúa. En torno a esta materia conceptual, de la que la obra se hace, giran los desarrollos de búsqueda con que el proceso se consuma. En este sentido, la prefiguración de Poe, aunque sin apuntar propiamente estrategias ni modelos, sino

objetivos que, si acaso, pudieran apreciarse como estratégicos, añade: *A continuación busco a mi alrededor (o más bien en mi interior) las combinaciones de sucesos, o de tono, que mejor sirvan para elaborar el mencionado efecto.* Aquí se inicia esa tercera instancia de proceso que se desarrolla en estrategias de búsqueda y combinaciones o analogías, a las que la topografía que apuntamos quiere, en general, contribuir.

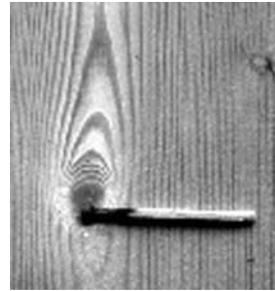
En lo que se refiere a las entradas verticales, su función en el cuadro cartográfico, refieren los giros posibles con que podemos infringir, intencionalmente, la apertura de una búsqueda o un planteamiento de reflexión crítica sobre el objeto artístico. Operaciones intencionales que pueden ejercerse sobre algunos de los aspectos que presentan los lugares horizontales, propios de la reflexión argumental antes enunciada, y que podrían, fácilmente, relacionarse con algún orden del listado clásico de acción o de atributos que Osborn planteara. No obstante, en este caso asumen, en su apertura de giro provocado, un orden, como decimos, de reflexión antropológica del problema estético que se plantea. Pues todas ellas establecen paradigmas que prescriben el *entramado* una apertura posible de reflexión sobre un motivo o aspecto determinado de contenido prefigurado horizontalmente: *argumentar, describir, comparar, relacionar, analizar, sintetizar e invertir.*

Comparar y relacionar nos sitúan en los espacios de los referentes artísticos y en los lugares de la memoria con que construimos modelos, anclamos experiencias y descubrimos inusitados encuentros para las resoluciones necesarias. Analizar y sintetizar nos obligan a organizar cómputos elementales de información afines a la función, las partes, la finalidad y la visión global que facilita el reconocimiento. La consideración propia de la inversión constituye el *modus operandi* de la realidad dualista, y aun dialécti-

ca de la afirmación y negación posible, con que un elemento o una realidad puede confrontarse con otra, o consigo misma, análogamente invertida.



Joan Brossa



Chema Madoz

En el entramado de esa estructura se pone en juego, no sólo como apertura taxonómica y de conocimiento, sino también imaginaria, el valor de las similitudes y las diferencias. En la percepción de un *nuevo orden básico* con que podemos comprender el estadio inicial de resolución creativa, la *discriminación perceptiva de diferencias similares y similitudes diferentes*, se nos sitúa en la prioritaria emergencia de las nuevas relaciones y, en este aspecto, las observaciones desarrolladas a través de la poética del encuentro marcan la sutileza de una reevaluación sorprendente de lo ya clasificado.

En los planteamientos que desarrollen la instrumentación de estos elementos es posible y de interés teórico buscar, así mismo, un recorrido de indagación de orden artístico y estético, que nos documente sobre artistas u obras, que manejan, de una forma u otra, estos planteamiento en el uso de objetos de forma explícita, ya sea en el entorno surrea-

lista señalado o en artistas afines contemporáneos. Es decir, artistas como Wostel, Dalí o Brossa -tanto como su elogiada proyección y continuación actual que representa la fotografía de Chema Madoz-, pueden muy bien, en este sentido, ser objeto de estudio crítico e investigación; pueden muy bien señalarse como ilustrados ejemplos para insertar en la estructura de esos mapas imaginarios para la invención y la comprensión de la creatividad artística que el paradigma de la poética del encuentro representó.

## BIBLIOGRAFÍA

- ALQUIÉ, F. (1965). *La filosofía del Surrealismo*. Barcelona: Barral. 1974.
- MARINA, J. A (1993). *Teoría de la inteligencia creadora*. Barcelona: Anagrama.
- NADEAU, M.(1964). *Historia del Surrealismo*. Barcelona: Ariel. 1972
- PAZ, O.( 1973). *Apariencia desnuda*. México: Era. 1978.
- PAZ, O. (1967). *Corriente alterna*. México: Siglo XXI. 1977.
- PAZ, O. (1974). *La búsqueda del comienzo*. *Escritos sobre el surrealismo*. Madrid: Fundamentos. 1983.
- POE, E. A.(1845) *Método poético y narrativo*. Castellón: Edic. Ellago. 2001
- SPECTOR, J. J.(1997). *Arte y escritura surrealistas*. (1919-1939). Madrid: Síntesis. 2003.



# *Recensiones* **Recensiones**

---



**Herrán, A. de la (Coord.), Paredes, J., Cuenca, A., Sánchez-Gey, J., Cerrillo, R., Hoyo, C. del, Veganzones, J. (2003). *Guías didácticas para la formación de maestros*. Huelva: Hergué**

En el contexto de un proyecto de innovación docente financiado por la UAM, un equipo de profesores de la Facultad de Formación del Profesorado de esta Universidad ha elaborado cuatro Guías Didácticas de los siguientes temas transversales para la formación de maestros: Educación en Valores, Formación para la Creatividad, Metodología de Enseñanza y Ayuda al Estudio.

Con ello se ha conseguido: a) Definir un material útil y formativo para la reflexión y el debate didáctico de los docentes universitarios de nuestra Facultad, b) Contribuir a la mejora de la calidad de la enseñanza universitaria del centro, c) Fomentar la cohesión interdisciplinar entre los cursos, y d) Innovar en las funciones y métodos docentes, en diseño y desarrollo curricular y evaluación de la enseñanza. Pero sobre todo ha abierto una vía para reflexionar, fundamentar y mejorar la propia enseñanza universitaria en un marco de (auto)formación permanente, más allá del individualismo y el academismo, pero también de los tradicionales cursos puntuales e inconexos dependientes de expertos externos.

Por un lado mostramos que en nuestra Facultad es posible la (auto)formación didáctica de pequeños equipos docentes multidisciplinares suficientemente motivados, mediante un diálogo sostenido y estructurado. Por otro deseamos que no pase mucho más tiempo sin que la universidad emprenda, de raíz y desde dentro, la reforma de su enseñanza. Y desde ahí, aprenda a pasar de la instrucción a la edu-

cación; a reflexionar en común y desde cada carrera sobre su Didáctica Universitaria; a promover proyectos e innovaciones con sentido interdisciplinar; a autocriticarse en todos los planos profesionales; a imaginar perspectivas más complejas y maduras, en función de una profesionalización pedagógica que no ha de ser ajena a ningún docente.

En este lento cambio de la universidad hacia "lo que debería ser", las carreras ocupadas en la Formación de Profesores de cualquier nivel y en el estudio de la Educación deberían adquirir un protagonismo obvio para no quedarse aisladas. Estas cuatro guías se destinan a docentes y estudiantes de éstas y de otras Facultades y universidades que puedan o quieran entender su metodología de innovación docente como posiblemente válida para el desarrollo profesional de sus profesores y la mejor fundamentación de su enseñanza universitaria.

J.A.D.





*Informaciones*  
**Informaciones**

---

*al lector*  
**al lector**



## III CONGRESO INTERNACIONAL DE CREATIVIDAD

### *Innovación en la Sociedad y en la Empresa*

26, 27 y 28 de enero de 2006. Sevilla

**ORGANIZA:** Asociación para la Creatividad y EOI-Escuela de Negocios.

**OBJETIVOS:** • Conocer y compartir trabajos de investigación actuales sobre Creatividad e Innovación • Reelaborar conceptualmente el proceso de construcción del conocimiento desde nuevos modelos creativos • Establecer vínculos entre pensadores de la creatividad, agentes y organizaciones sociales del mundo empresarial • Avanzar en la aplicación de la creatividad como solución innovadora a los nuevos retos para la sociedad y la empresa • Recrear desde lo social nuevos valores creativos para el cambio, la calidad de vida y el desarrollo humano

#### SECCIONES:

1. Ciencia, Tecnología y Empresa
2. Formación, Sociedad y Empresa
3. Comunicación y Organizaciones Creativas
4. Procesos Artísticos, Salud y Calidad de Vida
5. Vida Cotidiana y Desarrollo Humano
6. Cultura, Diversidad y Convivencia

#### CUOTAS DE INSCRIPCIÓN:

TIPO DE INSCRIPCIÓN		HASTA 31/10/05	DESPUES 31/10/05
CUOTA GENERAL	INDIVIDUAL	250 €	300 €
	COLECTIVO (10 PAX.)	2000 €	2500 €
MIEMBROS ASOCREA Y PROFESORES EOI	INDIVIDUAL	180 €	210 €
	COLECTIVO (10 PAX.)	1500 €	1800 €
ESTUDIANTES	INDIVIDUAL	100 €	125 €
	COLECTIVO (10 PAX.)	700 €	800 €
INSTITUCIONES Y EMPRESAS	PROMOTORAS	2000 €	
	COLABORADORAS	1000 €	

**LUGAR:** EOI-Escuela de Negocios. Parque Científico y Tecnológico Cartuja 93. Sevilla

**INFORMACIÓN:** [www.congresocreatividad.com](http://www.congresocreatividad.com) [info@congresocreatividad.com](mailto:info@congresocreatividad.com)  
Tlf. 628 20 46 75



## 7º CONGRESO BRASILEÑO DE CREATIVIDAD, RECURSOS HUMANOS Y GESTIÓN DE PERSONAL CRIARH

5, 6 y 7 de octubre de 2005. Pernambuco, Brasil

Desde el marco de la filosofía humanista, se desarrollan "mini-cursos", dinámicas de grupo, conferencias, biodanza, juegos cooperativos... con el objetivo de proporcionar a los participantes herramientas para potenciar su creatividad. Paralelamente, tiene lugar el 7º PAN-CRIARH, Forum PanAmericano de Creatividad y Recursos Humanos, y la 7ª EXPO-CRIARH, Exposición de Productos y Servicios de Creatividad y Recursos Humanos.

**INFORMACIÓN:** <http://www.criarh.com.br> [criarh@criarh.com.br](mailto:criarh@criarh.com.br)

**DIRIGIDO A:** • Accionistas, presidentes y directivos de empresas en proceso de transformación • Directores y gerentes de recursos humanos • Gerentes y especialistas en tecnologías de la información • Especialistas en gestión del conocimiento, profesionales de e-learning y de otros campos de formación • Consultores, profesionales de la creatividad, marketing y comunicación • Empresarios



## 8° ENCUENTRO SOBRE INTELIGENCIA, COMUNICACIÓN Y CREATIVIDAD DE CUBA

Del 30 de noviembre al 3 de diciembre de 2005

**ORGANIZA:** la Facultad de Ciencias Médicas de la Universidad de Guantánamo organiza estos encuentros sobre creatividad en Ciencias Médicas desde 1999.

**DIRIGIDO A:** estudiantes, profesores, psicopedagogos, empresarios, psicólogos, sociólogos, profesionales de la cultura, investigadores, trabajadores sociales, economistas, innovadores...

**INSCRIPCIÓN Y ALOJAMIENTO:** Encuentro, 120 USD • Talleres pre-post Encuentro, 40 USD • Alojamiento, 220 USD, para profesionales extranjeros en Hotel Guantánamo y Villa Lupe.

**TEMÁTICAS:** 1. Martí creador • 2. Estrategias de aprendizaje creativo • 3. Conducción de grupos de aprendizaje creativo • 4. Juegos y creatividad • 5. Informática y creatividad • 6. Aprendizaje por proyectos • 7. Evaluación del sujeto creativo • 8. Metodologías de investigación en creatividad • 9. Medios de aprendizaje y creatividad • 10. Innovaciones educativas, en empresas, salud y trabajo comunitario • 11. Medicina natural • 12. Rehabilitación de las manos y cerebro vasculares • 13. Inteligencia emocional y aprendizaje • 14. Comunicación y salud • 15. Comunicación y organización empresarial • 16. Comunicación y valores • 17. Manejo de conflictos y creatividad

**APORTACIONES:** posters, mesas redondas, temas libres, ponencias hasta el 15 de septiembre.

**INFORMACIÓN:** José Zaiter Bittar (coord. del Encuentro). Facultad de Ciencias Médicas. Calle 5 Oeste entre 6 y 9 Norte. Guantánamo. Cp 95100 • zaiter@unimed.gtm.sld.cu



## SIMPOSIO INTERNACIONAL DE CREATIVIDAD '05

*Creatividad: enfoques, prácticas y perspectivas*

Octubre 2005. La Habana, Cuba

**CONVOCAN:** Sociedad de Psicólogos de Cuba (SPC) y su Secc. Psicología y Sociedad, Asoc. de Pedagogos de Cuba (APC) y su Secc. Juego y Creatividad, Programa PRYCREA para el Desarrollo de la Persona Reflexiva y Creativa, con el coauspicio del Centro de Investigaciones Psicológicas y Sociológicas (CIPS), instituciones nacionales y asociaciones internacionales de Creatividad

**OBJETIVOS:** propiciar el encuentro e intercambio entre profesionales e instituciones de la creatividad en campos de la actividad social (Educación, Cultura, Empresarial-Organizacional, Comunitario, de la Salud y otros) • facilitar y concretar vínculos estables de colaboración y enriquecimiento mutuo entre instituciones y especialistas participantes

**TEMÁTICAS:** psicología de la creatividad • creatividad y desarrollo humano • creatividad e innovación • juego y creatividad • problematización y creatividad • vías no convencionales del aprendizaje creativo • desarrollo de la creatividad • creatividad y vida cotidiana • creatividad y complejidad

### DIRECCIÓN DEL COMITÉ ORGANIZADOR:

Dra. América González Valdés mecamax45@hotmail.com

Dr. Ovidio D'Angelo Hernández danteangelus@go.com



## CONGRESO INTERNACIONAL *Creatividad y Arte en Educación Infantil*

2, 3 y 4 de diciembre de 2005. Zaragoza

**ORGANIZA:** Asociación Mundial de Educadores Infantiles y Asoc. Aragonesa de Psicopedagogía

**LUGAR:** Palacio de Congresos de Zaragoza

**INFORMACIÓN:** [www.waece.org](http://www.waece.org) • [info@waece.org](mailto:info@waece.org) • 91 501 87 54



## ENCUENTRO EUROAMERICANO DE LIDERAZGO CREATIVO

25, 26 y 27 de noviembre de 2005

Experiencia didáctico-vivencial centrada en Autoeficacia y Autoestima • Autotransformación Creativa • Liderazgo y Solución de Problemas • Creación de Climas y contextos organizacionales productivos • Evolutive Change Management ® • Creatividad empresarial y capital humano • Dimensiones del Liderazgo Creativo Evolutivo • Liderazgo e Innovación Industrial • Coaching • Mentoring • Know-Ware • Capital Intelectual • Capital Humano • Estilos de Liderazgo

**ORGANIZA:** Red Creativa de Iberoamérica RCIB, Red Latinoamericana de Liderazgo Creativo, Instituto Iberoamericano para la Innovación y el Desarrollo

**LUGAR:** Instituto Iberoamericano para la Innovación y Desarrollo en la Ciudad de Mexico

**INFORMACIÓN:** <http://www.geocities.com/eventosred>  
[eventosred@yahoo.com](mailto:eventosred@yahoo.com)

CUOTA	350 USD - 275 €
EXPOSITORES	300 USD - 250 €
MIEMBROS DE LA RCIB	280 USD - 220 €



## 4ª CONFERENCIA IBEROAMERICANA CREATIVIDAD E INNOVACIÓN

25, 26 y 27 de noviembre, en el marco del ENCUENTRO IBEROAMERICANO DE LIDERAZGO CREATIVO

Foro para el encuentro e intercambio entre investigadores, instructores, consultores, autores y personas interesadas en creatividad e innovación. Conferencias, talleres, presentaciones, paneles de expertos, solución creativa de problemas en grupo y entrega del Premio Iberoamericano Creatividad e Innovación 2005, instituido por la RCIB y el Instituto Iberoamericano para la Innovación y el Desarrollo, que se otorga a los trabajos presentados que a juicio de un jurado interdisciplinario, constituyen aportaciones para el avance en este campo.

**ORGANIZA:** Red Creativa de Iberoamérica RCIB, Red Latinoamericana de Liderazgo Creativo, Instituto Iberoamericano para la Innovación y el Desarrollo. ORGANIZACIONES ASOCIADAS: RIC-PROCREA/ Manizales-Colombia, ASINCREA/Caracas/Venezuela, AVECRED/Venezuela

**LUGAR:** Instituto Iberoamericano para la Innovación y Desarrollo en la Ciudad de Mexico

**INFORMACIÓN:** <http://www.geocities.com/eventosred>  
[eventosred@yahoo.com](mailto:eventosred@yahoo.com)

GENERAL	200 USD
EXPOSITORES	185 USD
MIEMBROS DE ORGANIZACIONES CONVOCANTES Y PROFESORES	170 USD
ESTUDIANTES	150 USD
10% descuento en grupos de 5 o más participantes 5% descuento de 2-4 participantes	



## **BASES PARA OTORGAR EL PREMIO A LA CREATIVIDAD "RICARDO MARÍN"**

La Asamblea General de la Asociación para la Creatividad, celebrada el día 13 de septiembre de 2002 en la Gomera (Tenerife), propone a la Junta Directiva iniciar el proceso para otorgar el premio honorífico Ricardo Marín, basándose en los Estatutos, en los que se sugiere (Artículo 4) *el establecimiento y creación de premios sobre proyectos y trabajos creativos* y otorga a la Vicepresidencia la función de *Coordinar los Proyectos de investigación que se subvencionen así como el Premio Honorífico Ricardo Marín* (Artículo 24), por cuanto contribuyen a proyectar la imagen científica, profesional y social de la Asociación.

La denominación del premio "Ricardo Marín" tiene la intención de expresar el reconocimiento de la Asociación y de otras Instituciones a las que estuvo vinculado, a la persona que dedicó buena parte de su vida al estudio y difusión de la creatividad. Con este premio se pretende principalmente honrar la memoria de D. Ricardo Marín, quien concibió la creatividad como innovación valiosa y la convirtió en una forma de vida.

Considerando que la figura de D. Ricardo Marín traspasa el ámbito de cualquier asociación profesional, hemos creído conveniente hacer partícipes de dicha iniciativa a aquellas instituciones a las que estuvo vinculado por razones académicas o profesionales. Es por ello que contamos con el respaldo y colaboración de Instituciones como UNESCO, con la que colaboró durante varios años, La Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED), a la que estuvo vinculado académica y profesionalmente, la Universidad Politécnica de Valencia a través del ICE que se convirtió en el núcleo de expresión creativa y de encuentros, al Instituto de Innovación y Creatividad de Valencia, en el que dejó su huella creadora, así como otras instituciones de reconocido prestigio que puedan unirse en el futuro.

Con este premio honorífico queremos realzar el papel de la creatividad en la sociedad, galardonando a aquellas personas o instituciones, públicas y privadas, que se han distinguido tanto por sus cualidades creativas cuanto por estimular y promover la creatividad en beneficio de la mejora de las relaciones humanas y sociales.

A fin de llevar a cabo dicho proyecto, se proponen las siguientes bases.

### **1. Propósito del premio**

El premio a la Creatividad "Ricardo Marín" tiene la finalidad de reconocer y distinguir el mérito de aquellas personas o instituciones que han contribuido con su trayectoria, a realzar la creatividad en cualquiera de los ámbitos de la cultura. Personas o instituciones que se han distinguido por investigar, estimular y dar a conocer la creatividad de forma teórica o práctica.

### **2. Ámbito**

El premio tiene carácter internacional y abarca el mundo de la educación y la psicología, las artes, la empresa, la comunicación, la ciencia y la tecnología.

### **3. Candidatos**

Puede ser candidato-a cualquier persona o institución que reúna los requisitos expresados en estas bases.

### **4. Presentación de candidatura**

La candidatura, presentada por al menos cinco miembros de la Asociación para la Creatividad o por los representantes legales de las Instituciones vinculadas al premio a través de estas bases, deberá ir acompañada de la siguiente documentación, con cono-

cimiento previo del candidato.

a) Curriculum vitae del candidato-a.

b) Memoria descriptiva que justifique los méritos que le hacen acreedor al premio.

#### **5. Plazo y lugar de presentación de candidaturas**

La presentación de la propuesta de candidato se realizará con antelación suficiente para que pueda entregarse en el Encuentro o Congreso a realizar durante el año. La documentación a que hace referencia el apdo. 4 se enviará a: Asociación para la Creatividad. Pº Vall d'Hebrón, 171. Edifici Llevant, 2º piso. DOE. 08035 - Barcelona. Y al correo electrónico: vviolant@ub.edu

#### **6. Criterios de adjudicación**

El Jurado tomará en consideración los siguientes criterios:

a) Reconocimiento y prestigio en el ámbito de la creatividad y la cultura.

b) Repercusión o impacto social de su obra o actividad.

c) Posibilidad de proyectar positivamente la imagen de las Instituciones.

#### **7. Jurado**

El Jurado encargado de decidir la candidatura, persona o institución, estará formado por el Presidente de la Asociación para la Creatividad como presidente del Jurado, o en quien delegue, dos miembros de la Junta Directiva de la Asociación, un miembro de cada una de las Instituciones que participan en este reconocimiento y la secretaria de la Asociación para la Creatividad que hará de secretaria del Jurado. La decisión del Jurado será, en cualquier caso, inapelable.

#### **8. Procedimiento para la asignación**

Examinadas las propuestas por la Junta de la Asociación, el Presidente del Jurado convocará a los miembros por la vía más efectiva para que, valoradas las condiciones conforme a criterios, haga la propuesta de adjudicación del Premio a la Creatividad "Ricardo Marín". La secretaria de la Asociación levantará acta y se cuidará de informar al candidato-a así como la fecha en la que se le otorgará el reconocimiento y se le haga entrega del galardón simbólico de la creatividad.

#### **9. Periodicidad**

El Premio honorífico a la Creatividad Ricardo Marín se entregará anualmente, en el marco de los Congresos o Encuentros de Creatividad, salvo circunstancias que lo impidan o aconsejen dejarlo desierto.

#### **10. Galardón honorífico**

Dado que el carácter del galardón es fundamentalmente honorífico y de reconocimiento institucional, se hará entrega del Icono simbólico de la Creatividad, en material noble, y se invitará al galardonado a participar en actos del encuentro. Se le concederá la categoría de Socio de Honor (Art. 28,3 de los Estatutos) y pasará a formar parte del Libro de Honor de la Asociación, haciéndose mención de dicho acto en la Revista Creatividad y Sociedad.

#### **11- Instituciones colaboradoras**

Las Instituciones que inicialmente proponemos para que se unan a la iniciativa de la Asociación, por la que se promueve y reconoce la creatividad en los diferentes ámbitos a través del Premio Ricardo Marín son: UNESCO, UNED, ICE de la Universidad Politécnica de Valencia, Instituto de Innovación y Creatividad de Valencia. Las instituciones que formen parte de este proyecto colaborarán con los medios a su alcance, facilitando materiales y donaciones oportunas.

Aprobado por Junta Directiva, Barcelona 5 de febrero de 2003

## **NORMAS PARA COLABORAR EN LA REVISTA *CREATIVIDAD Y SOCIEDAD***

1. Los trabajos tendrán una extensión entre 8 y 10 páginas (máximo 5000 palabras).
2. El trabajo ha de ser original e inédito, formato DIN-A4, escrito a espacio y medio, letra Times New Roman, tamaño 12.
3. El autor remitirá el artículo a la Secretaría de la Revista, en papel (dos copias) y en soporte informático, en formato Word. El Director enviará el artículo a los miembros del comité científico para su valoración por el sistema de "doble ciego" y se notificará el resultado al autor principal. De no reunir las condiciones de rigor, calidad y relevancia para su publicación en la revista podrá darse a conocer a través de la página web de la Asociación.
4. El artículo tendrá en cuenta las siguientes indicaciones
  - a) Título del artículo, en negrita, letra Times New Roman 12 y en minúscula
  - b) Nombre y apellidos de autor o autores, así como la institución en la que trabaja.
  - c) Resumen en español, de 150 palabras, letra Times New Roman, tamaño 12.
  - d) Texto del artículo, acompañado de cuadros, gráficos o tablas al final.
  - e) Referencias bibliográficas siguiendo normas APA.
  - f) Las notas aclaratorias al texto, numeradas correlativamente, se indicarán con sobreíndices y se incluirán al final del texto bajo el nombre NOTAS.
  - g) Breve reseña del autor o autores de no más de 5 líneas (80 palabras).
  - h) Fotografía actual del autor o grupo de autores en pdf.
  - i) Dirección postal y electrónica del autor principal así como teléfonos de contacto.
  - j) Se entregará también un resumen del currículum de las personas que presentan el artículo, con una extensión máxima de 10 líneas.
5. Las referencias textuales dentro del artículo irán en letra normal y entre comillas, seguidas del apellido del autor, año, página (entre paréntesis). Esa será la forma habitual de citar en el texto.
6. La bibliografía al final del trabajo se presentará por orden alfabético y siguiendo las normas APA. a) Para libros: APELLIDO de autor e inicial de nombre, (año), *título del libro en cursiva*. Ciudad de la publicación: Editorial. b) Para revistas. APELLIDO de autor e inicial de nombre, (año), título del artículo, *título de la revista en cursiva*, número o volumen, páginas que comprende el artículo.
7. Las tablas, gráficos y cuadros deberán ir con su título o epígrafe correspondiente al final y numeradas correlativamente, con indicación del lugar exacto donde se insertarán. La calidad de la ilustración deberá ser nítida para que pueda reproducirse.
8. Las pruebas se remitirán al autor principal para que las corrija y devuelva en un plazo de cinco días al remitente. Las correcciones no podrán significar en ningún caso modificaciones importantes del texto original.
9. El autor recibirá tres ejemplares de la revista en la que se haya publicado el artículo.
10. Las reseñas se ajustarán a la siguiente estructura: APELLIDOS de autor, iniciales (año de publicación), Título del libro. Ciudad. Editorial, número de páginas. Extensión 2pp máximo.
11. El Comité de Redacción se reserva el derecho de aceptar o rechazar los trabajos enviados, así como de solicitar correcciones, aclaraciones o modificaciones a los autores.

**BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN A LA REVISTA  
CREATIVIDAD Y SOCIEDAD**

Si quieres subscribirte a la Revista *Creatividad y Sociedad* que publica la ASOCIACIÓN PARA LA CREATIVIDAD (ASOCREA) rellena este boletín y envíalo a: Saturnino de la Torre. Pº Vall d'Hebrón 171. Edificio Llevant, 2º piso, DOE- 08035 Barcelona

**Nombre y Apellidos** \_\_\_\_\_

**Domicilio** \_\_\_\_\_ **C.P.** \_\_\_\_\_

**Ciudad** \_\_\_\_\_ **Provincia** \_\_\_\_\_

**País** \_\_\_\_\_ **Teléfono** \_\_\_\_\_

**Correo electrónico** \_\_\_\_\_

**Lugar y fecha** \_\_\_\_\_

**Firma**

PRECIO DE LA SUSCRIPCIÓN EN ESPAÑA: 1 año (dos números), **12 Euros**

PRECIO DE NÚMERO SUELTO: **8 Euros**

**FORMA DE PAGO** (Señala con una cruz)

1. Contra reembolso.....

2. Transferencia bancaria.....

"La Caixa". Sucursal: 1928  
c/ Carretas, 30. 28670 - Villaviciosa de Odón (Madrid)  
**Nº cuenta: 2100 - 1928 - 14 - 0200101321**

Enviar a la dirección arriba indicada fotocopia de justificación de la transferencia realizada, indicando el NOMBRE y APELLIDOS en mayúscula.

## ¿QUÉ ES LA ASOCIACIÓN PARA LA CREATIVIDAD Y QUÉ PRETENDE?

La Asociación para la Creatividad (Asocrea) es una agrupación de profesionales que proporciona cobertura jurídica y estratégica a cuantos forman parte de la misma, facilitando de ese modo su estudio, formación, desarrollo e intercambio. Tiene como misión principal la de mejorar la calidad de vida de las personas, el desarrollo de las organizaciones de producción y servicios, y el progreso social mediante el intercambio de ideas, la diversidad como riqueza y la convivencia. La creatividad, en sentido amplio, es una cualidad personal al tiempo que un valor educativo y un bien de futuro para la sociedad.

Son objetivos principales de la Asociación (Asocrea):

- Apoyar aquellas actividades que redunden en beneficio de la creatividad y la mejora social.
- Promover nuevas líneas de investigación y programas de formación creativa.
- Intercambiar informaciones, experiencias y estrategias, apoyando la labor de profesionales, instituciones y organizaciones que operen en el área de la creatividad.
- Buscar puntos de encuentro entre los diferentes ámbitos de expresión, tanto a nivel teórico como práctico.
- Organizar congresos, jornadas, seminarios, conferencias ... con carácter general o sectorial, tanto a nivel nacional como internacional.

## ¿QUÉ CARACTERIZA A ASOCREA?

Dada la peculiaridad de la temática que trasciende el mero conocimiento para insertarse en valores, actitudes de vida, esta Asociación se caracteriza por ser abierta, interdisciplinaria, multisectorial y vitalista.

Está *abierta* a cualquier profesional interesado en estudiar, investigar, aplicar, formar o difundir la creatividad en el ámbito de su interés personal o profesional. Es una sociedad abierta al diálogo y debate desde la teoría a la práctica; abierta a nuevas aportaciones

científicas, tecnológicas y prácticas.

Es *interdisciplinaria* por su contenido y enfoque, favorecida por la diversidad profesional de sus miembros, pero también lo es por la búsqueda de teorías integradoras y ecosistémicas, en las que la Psicología, la Pedagogía, la Sociología, la Antropología, la Neurología, las Ingenierías y las Nuevas Tecnologías tienen algo que decir.

Es *multisectorial* en su funcionamiento, siendo manifestaciones de esta característica los ámbitos temáticos, los grupos de trabajo, el funcionamiento federativo y por delegaciones. Esta diversidad, al igual que la proveniente de culturas y países, es constructiva e integradora.

Es *social* por cuanto el resultado de la investigación y la formación se plasma en la vida cotidiana, trabajo, relaciones tiempo libre. La creatividad es ante todo un modo de ser y hacer al servicio de los demás, flexible y tolerante.

## ¿EN QUÉ ÁMBITOS SE MUEVE?

Dado el amplio campo de expresión y estudio de la creatividad, por el momento se han configurado los siguientes ámbitos y grupos de trabajo a los que pueden vincularse libremente los socios, con el fin de ser más rica su aportación e intercambio.

- *Educación y Psicología*, miembros interesados en el estudio de los procesos creativos así como su estimulación, tanto en entornos escolares como no escolares, tiempo libre, educación familiar, educación social, entornos menos favorecidos, etc.
- *Comunicación y publicidad*, que integra a los miembros interesados en el estudio y desarrollo de la creatividad en el ámbito de la comunicación y sus aplicaciones: periodismo, publicidad, fotografía, relaciones públicas, literatura, medios audiovisuales, entre otros.
- *Artes*, que integra a los miembros interesados en las diferentes expresiones artísti-



ASOCIACIÓN para la  
CREATIVIDAD

cas, desde las Bellas Artes, a la expresión dramática, espectáculos y cine.

- *Organizaciones y Empresa*, formado por los miembros interesados en la investigación de la creatividad aplicada a la creación, dirección y gestión de organizaciones y aspectos como planificación liderazgo, autoempresa, etc.
- *Ciencia y Tecnología*, integra a los miembros interesados en la creatividad desde un punto de vista científico, neurológico, y a quienes la orientan hacia el ámbito de la ingeniería, arquitectura, diseño, innovación tecnológica, inventos, nuevas tecnologías.

Estos grupos y ámbitos no son cerrados ni definitivos, sino representativos de los diferentes sectores en los que se pone de manifiesto la creatividad de forma permanente.

*“Educar en la creatividad es construir el futuro”.*

*“La supervivencia de la humanidad depende del fomento de la conciencia mundial de la creatividad, la solidaridad y la cooperación”* (Informe Unesco, 1996)

### ¿QUE SERVICIOS OFRECE ASOCREA?

Para conseguir la finalidad y objetivos marcados, la Asociación, a través de los socios y grupos de trabajo, lleva a cabo actividades más generales como Congresos, Jornadas, Conferencias, Seminarios, mesas redondas, ... y otras más particulares como cursos, talleres, informaciones, artículos. Algunos de los servicios que ofrece a los socios son:

- Revista semestral *Creatividad y Sociedad*
- Posibilidad de publicar en la revista de la Asociación *Creatividad y Sociedad*.
- Descuento en la inscripción de actividades organizadas por la Asociación o en las que colabora
- Circulares informativas sobre actividades creativas, creación de materiales, publicaciones, y otras noticias de interés para socios.
- Disponibilidad de información a través de la página web así como correo electrónico

para consultas y sugerencias.

- Buzón de sugerencias en la página web.
- Recepción y difusión de actividades, investigaciones y publicaciones de socios.
- Contacto con otras Asociaciones y redes de Latinoamérica
- Información de encuentros y actos sobre creatividad realizados en países de Latinoamérica
- Información de actividades sobre creatividad realizadas en otros países, principalmente de Latinoamérica.
- Facilitar el intercambio con otros miembros que están trabajando en creatividad, ya sea en el ámbito universitario o en otros ámbitos profesionales o de la vida cotidiana.

### ¿CÓMO HACERSE SOCIO?

Dado que la Asociación para la Creatividad tiene carácter profesional, los solicitantes han de estar en posesión de una titulación de Diplomatura, Licenciatura o equivalente. También pueden solicitarlo quienes trabajan de forma habitual en actividades de creación, artística o técnica y quienes estando en último curso de carrera tiene una trayectoria formativa e investigadora reconocida.

Para formalizar la preinscripción se enviará a la Secretaría de la Asociación la ficha de solicitud por correo electrónico o postal, avalada por dos miembros de la Asociación. Una vez recibida, la Junta decidirá sobre su admisión tan pronto como sea posible. A partir de la aprobación por la Junta, se es socio de derecho desde el momento en que se abona la inscripción y la cuota del año en curso.

**Información electrónica:**  
vviolant@ub.edu

### Dirección postal:

Asociación para la Creatividad  
Pº Vall d'Hebrón 171. Edificio Llevant, 2º piso  
DOE- 08035 Barcelona



ASOCIACIÓN para la  
CREATIVIDAD

## MODALIDADES DE COLABORACION DE LA ASOCIACIÓN

La Asociación para la Creatividad (ASOCREA) podrá participar en la realización de Congresos, Jornadas, Seminarios y actividades creativas con las siguientes modalidades.

- 1. Como Entidad Organizadora principal**, en cuyo caso asume la responsabilidad del acto desde su planificación y difusión hasta su realización, haciéndose cargo tanto de los gastos como los beneficios, si los hubiere. Cualquier Congreso, Jornada o Actividad debiera organizarse con la idea de que pueda asumir los gastos que genera.
- 2. Como Entidad Coorganizadora con otra institución o grupo**, formando parte de la organización algún miembro representativo de la Junta directiva, participando en la propuesta inicial, apoyando la iniciativa, contribuyendo con su infraestructura de información, gestión de la inscripción, participando como ponentes algunos de los socios. La aportación de apoyo inicial, caso de que fuera necesario, se determinaría en cada caso por la Junta, en función de los criterios: 1) Número de asistentes previstos; 2) Número de socios participantes; 3) Impacto social de la actividad; 4) Repercusiones en la Asociación; 5) Presupuesto previsto; 6) Solvencia de los organizadores. Los socios tendrán gratuidad o descuento en la cuota de inscripción. En estos casos debe aparecer el logo de la Asociación en todos los escritos junto al de la Institución o Instituciones organizadoras. Se formalizará mediante un escrito firmado por las partes responsables. La Asociación recibiría un % de los beneficios o remanente si lo hubiere, variable en función del evento.
- 3. Como Entidad Colaboradora en Congresos, Simposiums, Congresos o Conferencias**, organizadas por Asociaciones o Instituciones que tengan entre sus objetivos el estudio o desarrollo de la creatividad o la importancia del evento lo aconseje. La colaboración consistirá básicamente en el apoyo logístico, de difusión, de asesoramiento, donación de publicaciones de la Asociación, de participación institucional de algún socio y, excepcionalmente, asumir algún gasto concreto que origine dicha participación. A cambio tendrán inscripción gratuita o reducida aquellos miembros de la asociación que realicen alguna aportación en nombre de la Asociación. Así mismo, aparecerá el logo y nombre de la Asociación para la Creatividad en los espacios o escritos de difusión y carteles del evento, como entidad patrocinadora o colaboradora del Congreso y se facilitará la difusión de la Asociación.
- 4. Como Colaboradora en Encuentros, jornadas, cursos o seminarios** organizados por socios. Con la política de estimular y favorecer este tipo de iniciativas que contribuyen al estudio y difusión de la creatividad, la Asociación apoyará, con los medios a su alcance, toda clase de encuentros creativos. Colaborará con cantidades simbólicas, por el momento entre 100 y 200 Euros, para afrontar los gastos iniciales de organización y difusión (como los trípticos u hojas informativas) debiendo justificarse mediante factura que se entregará al Tesorero de la Asociación. Se hará la solicitud a la Secretaría de la Asociación, debiendo ser aprobada la ayuda por la Junta Permanente. No se otorgarán ayudas para cubrir gastos de personal. La Asociación estará presente con su logo en lugar destacado en todos los escritos de difusión del evento. Se facilitará el conocimiento de la Asociación.

# ASOCIACIÓN PARA LA CREATIVIDAD (*ASOCREA*)

## FICHA DE INSCRIPCIÓN

(Completar a máquina o en mayúsculas y enviar a la dirección indicaba abajo)

Año de Inscripción:

PAIS:

I- DATOS PERSONALES		
APELLIDOS	NOMBRE	Sexo:
1. Nº del DNI:		
2. Título de E. Superior- Especialidad:		
3. Otros estudios realizados:		
4. Intereses y aficiones:		

II- DIRECCIONES		
1. Dirección postal particular (completa):		
2. Dirección postal de trabajo (completa):		
3. Telf particular:	Telf. trabajo:	Fax:
4. Correo electrónico/ E-Mail:		

III- DATOS PROFESIONALES		
1. Actividad profesional principal:		
2. Empresa o Institución:		
3. Experiencia profesional:		

IV- EXPERIENCIA EN CREATIVIDAD		
1. Encuentros en los que has participado		
2. Cursos impartidos:		
3. Temáticas o técnicas que dominas:		
4. Investigaciones realizadas :		
5. Publicaciones/Creaciones/Obras más importantes :		

V- CAMPOS DE INTERÉS EN CREATIVIDAD		
1. Poner una cruz (x) en el ámbito-s de mayor interés:		
Ciencia y tecnología <input type="checkbox"/>	Educación y cultura <input type="checkbox"/>	Arte <input type="checkbox"/> Comunicación y publicidad <input type="checkbox"/>
Gestión y empresa <input type="checkbox"/>	Organizaciones <input type="checkbox"/>	Vida cotidiana <input type="checkbox"/> Otros:
2. Temáticas o acciones que propones para una posible colaboración:		
3. Informaciones preferentes que te interesa recibir de la Asociación		

Nombre del Aval 1

Nombre del Aval 2

Nombre del Solicitante

Lugar y fecha

Enviar a:

Verónica Violant. Pº Vall d'Hebrón 171. Edificio Llevant, 2º piso, DOE- 08035 Barcelona  
Una vez aceptada por la Junta se ha de pagar la inscripción inicial de 18 \$US (€) y cuota de 35 \$US (€)  
para el año 2003. Transferir, indicando nombre y apellidos y adjuntar justificante de transferencia.

Caixa de Pensiones (La Caixa), Delegación de Villaviciosa de Odón (Madrid)

C/c- 2100-1928- 14- 0200101321

Domiciliación Bancaria del Solicitante (20 dígitos):

Banco/Caja \_ \_ \_ \_ Agencia \_ \_ \_ \_ Dígito \_ \_ N° \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_ \_



# *Colaboradores* **Colaboradores**

---



### **Antonio CANTOS CEBALLOS**

Profesor titular de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad de Málaga. Actor y director teatral, Doctor en Pedagogía y Especialista en Pedagogía Teatral, su línea de investigación se centra en el trabajo creativo del actor. Ha publicado, entre otros libros, *Creatividad expresiva en el arte del actor: ejercicios prácticos y propuestas para el trabajo de improvisación*, *La dirección escénica del actor contemporáneo: la técnica de la improvisación creativa y el trabajo colectivo*, *El juego dramático una plataforma privilegiada para la creatividad*.

### **Rosa M<sup>a</sup> CAZÓN FERNÁNDEZ**

Doctora en Ciencias de la Educación por la universidad de Santiago de Compostela y Magíster en Creatividad Aplicada Total por la misma universidad. Ejerce como Orientadora Psicopedagógica en Educación Secundaria y es profesora del Master de Creatividad Aplicada Total de la Universidad Fernando Pessoa de Porto (Portugal). Autora de diferentes libros y artículos sobre creatividad literaria, ha publicado junto con Paula Vázquez *Fantástico, va de cuento* (USC, 1996) y *La palabra sorprendida* (USC, 1999). Actualmente está escribiendo un nuevo libro, *Escribir con los cinco sentidos*. Su labor investigadora se centra en la didáctica de la composición escrita y en los procesos creativos implicados en ella.

### **Javier DíEZ ÁLVAREZ**

Doctor en Bellas Artes. Profesor titular de Didáctica de la Expresión Plástica en la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid. Director, y anteriormente coordinador, del Curso de Experto Universitario en Educación Artística de la Universidad Complutense de Madrid. Profesor de los programas de doctorado de Creatividad aplicada y Enseñanza y aprendizaje de las artes visuales.

### **Bartolomé FERRANDO**

Natural de Valencia. Performer y poeta visual. Doctor en Bellas Artes. Profesor titular de performance en la Facultad de Bellas Artes. Ha participado en diversos Festivales internacionales de performance y poesía de acción en España, Francia, Polonia, Italia, Suiza, República Checa, Eslovaquia, Portugal, Alemania, Rumania, Canadá, Méjico, Japón, Corea, Hungría, Dinamarca, Bielorusia, Suecia y Chile. Ha realizado exposiciones individuales de poesía visual e instalaciones poéticas en España, Italia y Francia. Forma parte de los grupos: Flatus Vocis Trio, Taller de Música Mundana y Rojo, dedicados al desarrollo de prácticas creativas situadas a medio camino entre la música, la poesía y el arte de acción. Fundador de la revista de poesía experimental *Texto Poético*, ha publicado el libro *Trazos*, los ensayos *Hacia una poesía del hacer* y la *Mirada Móvil*, diversas grabaciones en MC, LP y CD y varios videos de performance.

### **Manuel GÉRTRUDIX BARRIO**

Profesor asociado del Departamento de Periodismo y Comunicación Audiovisual de la Universidad Carlos III de Madrid, y Consejero Técnico de Planificación de Actividades de Nuevas Tecnologías del Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa (CNICE) del Ministerio de Educación y Ciencia. Realizó su tesis doctoral sobre creatividad aplicada: Estudios de poética musical en el marco de la imagen secuencial en movimiento. Profesor de Enseñanza Secundaria en la especialidad de Música. Sus líneas de investigación se centran en Creatividad aplicada, Narración y nuevas tecnologías, Tecnología educativa, y Expresión sonora. Miembro del grupo de investigación eNarrar (Icono14) y vicepresidente de Internautas del Mundo.

### **Pilar PÉREZ CAMARERO**

Profesora de la Universidad Autónoma de Madrid. Doctora en Bellas Artes, experta en educación artística por la UCM. Su línea investigadora se encuentra entre la educación artística y la antropología. Desde 1998, desarrolla una investigación sobre dibujo infantil y multiculturalidad mediante trabajos de campo en diferentes entornos, principalmente de Latinoamérica (Cuba, México, Brasil, Perú, Ecuador, República Dominicana, Argentina....). Estos trabajos se han divulgado en congresos y simposios, nacionales e internacionales.

### **Julio ROMERO RODRÍGUEZ**

Doctor en Bellas Artes (Premio Extraordinario de Licenciatura), Licenciado en Psicología y en Filosofía y Ciencias de la Educación. Profesor de Didáctica de la Expresión Plástica en la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid. Imparte docencia sobre creatividad en el Curso de Experto Universitario en Educación Artística, en el Master de Arte Terapia, ambos de la Universidad Complutense de Madrid, y en los programas de doctorado interuniversitario Creatividad aplicada y Aplicaciones del arte para la integración social y el arte terapia. Miembro fundador y vocal de la Asociación para la Creatividad. Miembro del Consejo de Redacción de la revista *Creatividad y Sociedad*. Miembro de EnterArte, grupo de trabajo en arte y educación de Acción Educativa (perteneciente a los Movimientos de Renovación Pedagógica).

### **María DEL RÍO DIÉGUEZ**

Master en Arte Terapia, Experta en Educación Artística y Licenciada en Bellas Artes, especialidad de escultura, por la Universidad Complutense de Madrid. Profesora de educación plástica de la Facultad de Formación del Profesorado y Educación de la Universidad Autónoma de Madrid. Profesora del Master de Arte Terapia de la Facultad de Educación de la Universidad Complutense de Madrid. Arte Terapeuta especializada en enfermedad mental. Directora del taller de Arte Terapia del Hospital de Día Psiquiátrico de la Clínica Puerta de Hierro de Madrid.

### **Estefanía SANZ LOBO**

Profesora de la Universidad Autónoma de Madrid. Licenciada en Bellas Artes y en Pedagogía. Máster en creatividad. Ha desarrollado su trabajo investigador en el área de la creatividad y su tesis doctoral trata del vidrio como material escultórico. Junto a la doctora Manuela Romo dirigió el 1er Encuentro de Creatividad en la Cristalera (UAM, 2000) Sus trabajos se han divulgado en diferentes congresos y simposios, nacionales e internacionales.

### **Paula VÁZQUEZ PÉREZ**

Licenciada en Filología Inglesa y Magíster en Creatividad Aplicada Total por la Universidad de Santiago de Compostela. Es catedrático de Inglés de Educación Secundaria y profesora del Master de Creatividad Aplicada Total de la Universidad Fernando Pessoa de Porto (Portugal). Ha publicado varios libros y artículos en castellano y en inglés y es autora, junto con Rosa M<sup>a</sup> Cazón Fernández de *Fantástico, va de cuento* (USC, 1996) y *La palabra sorprendida* (USC, 1999). En este momento está escribiendo un libro, *Escribir con los cinco sentidos*, con Rosa M<sup>a</sup> Cazón Fernández.

### **Remedios ZAFRA**

Escritora e investigadora especialista en Arte, Género y Tecnología. Ha recibido varios premios por su trabajo ensayístico y de investigación, entre ellos el Premio Nacional de Ensayo Caja Madrid 2004 por *Netianas* (L. T. Desórdenes), el Premio Nacional de Investigación de la Cátedra Leonor de Guzmán 2001 por *Habitar en (punto)net* (Univ. de Córdoba) y el Premio Nacional de Ensayo Carmen de Burgos 2000 por *Las Cartas Rotas. Espacios de igualdad y feminización en Internet* (I.E.A.). Es Profesora Titular de la Universidad de Sevilla, doctora en Bellas Artes y Master en Creatividad.

