

Los laberintos no existen: La representación del mito en Borges y Cortázar, huellas, textos y mitos

Laura Vásquez

- *Por favor, dice Alicia al gato de Chesire,*
 - *¿podría decirme qué camino debo tomar a partir de aquí?*
 - Eso depende mucho del lugar a donde uno se dirija, dice el gato.
 - No me importa mucho adónde sea, dice Alicia.
 - Entonces tampoco importa mucho qué camino tome, dice el gato.
 - ...con tal que llegue a alguna parte, agrega Alicia a modo de explicación.
 - Oh, seguramente llegará allí, dice el gato, si camina durante bastante tiempo”
- Lewis Carroll

Este trabajo se inscribe en una línea de análisis y producción teórica del Diseño y la Comunicación. Si acordamos que las imágenes, los espacios y las narrativas se fusionan en una compleja trama social, vale la pena entonces indagar las condiciones de producción de esos procesos. En relación al tema convocante de las Jornadas 2006, se entiende que experimentar, innovar y crear en Diseño y Comunicación exige, entre otras prácticas, la tarea de someter a nuevas preguntas los viejos problemas.

En este sentido, se propone en estas páginas seleccionar un corpus de textos de narrativa fantástica argentina para poner en tensión una serie de presupuestos: Historia/ficción, mito/verdad, fantasma/sujeto, magia/razón. Para ello, me valdré de la perspectiva sobre el laberinto que plantean los escritores Jorge Luis Borges y Julio Cortázar para poner en juego estas miradas con el mito clásico griego: El laberinto de Creta. La hipótesis es que las narrativas fantásticas, se deslizan (poéticamente) entre la realidad y la ficción. En ese cruce mágico y sorprendente, el acto de escritura permite que la ficción pueda todo y hable de todo, que no tenga límites.

Borges y Cortázar, caminantes del laberinto

Quisiera comenzar este ensayo con una cita de Beatriz Sarlo, tomada de su libro *Borges, un escritor en las orillas*: “La ficción construye un orden e intenta organizar sentidos en un mundo que los dioses han abandonado. No des-oculta una realidad más verdadera, ni des-cifra hipotéticas claves (como se lo propuso la ideología romántica). Desafía la hermética trama espacial, temporal y causal, proponiendo un nuevo régimen autónomo de relaciones en la trama del relato o en las figuras del texto. En este sentido, la literatura fantástica, lejos de construir un discurso más o menos secundario, vale como una respuesta independiente frente a la realidad y a la literatura que quiere representarla. (Sarlo, 1995: 203)

El género literario fantástico, surge como tal y en paralelo al advenimiento del orden racionalista y secular de la Modernidad ilustrada, apadrinada por Bacon y su «filosofía experimental». Lovecraft (uno de los grandes cultivadores del género fantástico en nuestro siglo) había observado que la literatura fantástica se alimentaba de la creencia en mundos y dimensiones que violaban el orden científico-natural; además, según el mismo

autor, esta narrativa se enriquecería aún más en el futuro gracias a los nuevos descubrimientos científicos de las primeras décadas del siglo XX. Y yo agregaría que también gracias a la crítica de Nietzsche a la Razón, que comienza a cuestionar la validez del paradigma racionalista dominante durante siglos. Roger Callois, por su parte, observa que la literatura fantástica propiamente dicha nace en Europa tras la imposición científico-racional del orden moderno; a partir de ese momento, lo prodigioso da *miedo*, al atentar contra la seguridad de un Orden que excluye el milagro.

La literatura fantástica, que produce más tarde la ciencia-ficción, «apenas aparece antes del fin del siglo XVIII y a manera de compensación de un exceso de racionalismo», subraya el mismo Callois (Alazraki, 1983: 24).

Ahora bien: si aceptamos que lo real no es más que la imposibilidad de su inscripción, la literatura fantástica ha intentado siempre inscribir los mitos en la posibilidad material del lenguaje: de encantar con el poder del signo el estremecimiento del sentido. Así, los antiguos vuelven, retornan a través de la semántica del texto.

Roland Barthes, fascinado por aquella idea de Marx de que en la Historia, la tragedia regresa a veces, *pero como farsa*, escribe: “Este regreso como farsa es a su vez la burla del emblema materialista: la espiral (introducida por Vico en nuestro discurso occidental). Sobre el trayecto de la espiral todo retorna, pero situado en otro lugar, en un lugar más alto: es entonces el regreso de la diferencia, el camino de la metáfora; es la Ficción”. (Barthes, 1997:100)

Podemos relacionar esta perspectiva de pensar la relación historia-ficción (el retorno trágico del mundo a través de las formas fantasmagóricas de la narración) con la idea de narración que propone Carlo Ginzburg en *Señales, raíces de un paradigma indiciario*, cito: “Quizás la idea misma de narración (distinta del encantamiento, del conjuro y de la invocación) nace por primera vez en una sociedad de cazadores, de la experiencia de descifrar huellas (...) El cazador habría sido el primero en “contar una fábula” porque era el único en condiciones de leer, en las huellas mudas (si no imperceptibles) dejadas por la presa, una serie coherente de acontecimientos”. (Ginzburg, 1983: 66)

Por lo tanto, podríamos afirmar que el narrador, siempre ha buscado “verdades en los pliegues”: cazadores y escritores tienen en común la necesidad de descifrar huellas en la operación infinita que se abre con una pregunta sobre el pasado. También podríamos relacionar esta figura del escritor, del cazador, con la del coleccionista, en el sentido en que Walter Benjamin practicó esta técnica. Me refiero aquí a la técnica benjaminiana de tomar objetos abandonados y olvidados y contemplarlos hasta que entregan su secreto, liberando su significado. Buscar lo perdido entre los deshechos del progreso y de la modernidad era un modo, para Benjamin, de preguntarse por el futuro, porque su idea podía estar adelante, pero también en un certero paso hacia atrás.

La historia para él era un objeto de construcción *lleno de ahora, de tiempo - ahora (Jetztzeit)*. (Benjamin: 1973). El narrador (obsesionado por el orden y por el método) siempre sabe que nada puede ser terminado para siempre. Que no puede prescindir del mito.

Los laberintos en Borges

No habrá nunca una puerta. Estás adentro
y el alcázar abarca el universo
y no tiene ni anverso ni reverso
ni externo muro ni secreto centro.
No esperes que el rigor de tu camino
que tercamente se bifurca en otro,
tendrá fin. Es de hierro tu destino
como tu juez. No aguardes la embestida
del toro que es un hombre y cuya extraña
forma plural da horror a esta maraña
de interminable piedra entretejida.
No existe. Nada esperes, ni siquiera
en el negro crepúsculo la fiera
(Borges, Laberinto)

En *La biblioteca de Babel* texto que se incluye en *El jardín de los senderos que se bifurcan* (1941) y posteriormente en *Ficciones* (1944), se puede examinar el diagrama del laberinto. La uniformidad espacial impide la orientación, de ahí que el espacio arquitectónico sea considerado intrincado. El relato comienza con las palabras del bibliotecario, “El universo (que otros llaman la Biblioteca) se compone de un número indefinido, y tal vez infinito de galerías hexagonales”.

Si el laberinto es la espiral y su transcurso un recorrer de lo infinito, su estructura geométrica tiene la perfección de la estructura matemática. La idea de orden aparece asociada a la de laberinto: ese universo biblioteca-laberinto genera la idea de una construcción hexagonal lóbrega y autosuficiente que imposibilita cualquier innovación. Es la descripción de una cárcel cultural que convierte a sus moradores en esclavos de los libros y de las oscuras galerías. El protagonista reflexiona acerca de su aterradora condición, “La certidumbre de que todo está escrito nos anula o nos afantasma”.

Este laberinto que supone la Biblioteca, es comprendido como antiguo, inútil, indescifrable, inscribe en la figura mítica del Hexágono Carmesí la esperanza de encontrar el Libro Total (o metalibro) que evidencie la totalidad de los libros acumulados, “Que el cielo exista, aunque mi lugar sea el infierno. Que yo sea ultrajado y aniquilado, pero que en un instante, en un ser, tu enorme Biblioteca se justifique”.

El ordenamiento propuesto en “La Biblioteca de Babel” es similar al de otro edificio “usado” para fines comunes: el Panóptico, ideado como figura arquitectónica y dispositivo implica unidades espaciales que permiten ver y reconocer, e incluso disociar la pareja ver-ser visto. En el anillo periférico se es totalmente visto, sin ver jamás; en la torre central se ve todo sin ser jamás visto. En el *Poscriptum to the panopticon*, (1791), Bentham agrega unas galerías oscuras pintadas de negro que dan la vuelta al pabellón de vigilancia, cada una de las cuales permite observar dos pisos de celdas. (Foucault: 1999) Es decir: el sujeto del relato de Borges está inserto en un espacio en el que el menor de los movimientos es controlado y previsto, así el bibliotecario en Babel siempre es objeto de información, en ningún caso resulta sujeto de comunicación. Queda finalmente firme la conexión que establece el mito de Teseo entre los conceptos laberintos, sol, danza, rey, y de la connotación que el Minotauro introduce en el carácter del recinto que habita, dado que su naturaleza anómala pone de manifiesto en grado superlativo el desorden que se atribuye al mundo inferior.

En el centro del laberinto está el Minotauro que remite a la idea de centro, de custodio de la perfección. El encuentro con el centro y con el monstruo guardián es el encuentro con la zona de lo sagrado por excelencia, con la realidad absoluta.

El camino es arduo, está sembrado de peligros, porque, de hecho, es un rito del paso de lo profano a lo sagrado; de lo efímero y lo ilusorio a la realidad y la eternidad; de la muerte a la vida; del hombre a la divinidad. El acceso al «centro» equivale a una consagración; a una existencia, ayer profana e ilusoria, le sucede ahora una nueva existencia real y duradera. Pongamos otro ejemplo borgiano, en «El jardín de senderos que se bifurcan», Yu Tsun se pierde en un laberinto de tiempo infinitamente desdoblado en donde todas las posibilidades están abiertas, pero él, bajo el terrible peso de la irreversibilidad, elige sólo una. En este cuento el sabio que ha redimido al antepasado de Yu Tsun vive tranquilo en el interior de un laberinto, descansa como un monstruo, el Minotauro, el traidor.

En cambio, en otro cuento de Borges, «La casa de Asterión», el laberinto es hogar de un hombre sabio que estudia la lógica de los laberintos. En «La muerte y la brújula», la situación es más compleja. El Minotauro teje el laberinto alrededor del redentor para matarlo. Le obliga a penetrar en él como castigo por haberle encerrado anteriormente en otro laberinto. Al final al protagonista que va a morir sólo le queda postular un laberinto de regresión infinita, compuesto de una sola línea que se va acortando.

Finalmente, en «Funes, el memorioso» el laberinto es un mundo infinitamente discreto, donde un instante dado no guarda relación con los anteriores ni con los que le siguen. Es el laberinto de una memoria inútil. Funes es el espectador de un mundo intolerable, “Pensar es olvidar diferencias, es generalizar, abstraer”. Ireneo condenado a tener la incapacidad de olvidar el pasado y la capacidad de ver el devenir paga el precio de la anestesia por una memoria que se arroga infalible.

El laberinto en Cortázar

Acaso de pronto, nítido y brillante
Del fondo impreciso de mis horizontes
Brote el gran misterio...!
(Cortázar, “Bruma”)

En 1949, Julio Cortázar publica un drama titulado *Los reyes*. Allí construye un significativo monólogo del personaje Ariadna que puede tener correlación con el pensamiento de Nietzsche: “Los ojos de Teseo me miraron con ternura. «Cosa de mujer, tu ovillo; jamás hubiera hallado el retorno sin tu astucia». Porque todo él es camino de ida. Nada sabe de nocturna espera, del combate saladisimo entre el amor a la libertad, ¡oh habitante de estos muros!, y el horror a lo distinto, a lo que no es inmediato y posible y sancionado”.

Dionisos es la afirmación pura y múltiple, la verdadera afirmación, la voluntad afirmativa; no lleva nada, no se encarga de nada, pero aligera todo lo que vive. Sabe ser libre igual que el Minotauro. En contacto con Dionisos surge la actividad, aprende que lo que antes creía una actividad no era más que empeño de venganza, desconfianza y vigilancia (el hilo), reacción de la mala conciencia y del resentimiento; y, más profundamente, lo que creía ser una afirmación no era más que un disfraz, un modo de creerse fuerte porque se acarrea y

se asume. Dionisos es el dios de la afirmación, Nietzsche distingue las dos afirmaciones cuando dice, “Eterna afirmación del Ser, eternamente soy tu afirmación”.

Pero Ariadna es la afirmación de la afirmación, la segunda afirmación o el devenir activo. Desde esta perspectiva, todos los símbolos de Ariadna cambian de sentido cuando se refieren a Dionisos, en vez de estar deformados por Teseo. El laberinto ya no es el sendero por el cual se introduce, sujetando un hilo, aquel que va a matar al toro. El laberinto se convierte en el propio toro blanco, en Dionisos.

El Eterno retorno entonces, es el producto de la unión de Dionisos y Ariadna, porque cuando la afirmación dionisiaca encuentra su pleno desarrollo es con Ariadna. Este pensamiento no funciona sin transmutación. Ser del devenir, el Eterno retorno es el producto de una doble afirmación, que hace volver lo que se afirma, y sólo se hace devenir lo que es activo. Ni las fuerzas reactivas ni la voluntad de negar volverán: quedan eliminadas por la transmutación, por el Eterno retorno que selecciona.

Este pensamiento es activo y afirmativo: es la unión de Dionisos y Ariadna. El laberinto es el propio Eterno retorno que habla de lo que es activo o afirmativo. El laberinto ya no es el camino en el que uno se pierde, sino el camino que vuelve.

En *Los Reyes* de Julio Cortázar, pese a pequeñas variantes, la distribución de los roles del Minotauro, Teseo y Ariadna guarda estrecha relación con la distribución de los personajes de Borges. Por ejemplo, la alianza Ariadna-Minotauro es explícita, así como la de Teseo y Minos. Dos diálogos entre estos últimos lo confirman:

Minos a Teseo:

-¿Tú crees que los devora? A veces pienso sino ejercita su vigilia en hacer de esos mancebos aliados, de esas vírgenes esposas, si no urde la tela de la raza terrible para Creta.

Teseo: -Ya ningún monstruo vivo-

Minos: -Sólidos nuestros tronos-

Teseo: -Ningún monstruo vivo solamente los hombres-

Minos: -Los hombres, sostén de los tronos-

Teseo: -Y tu me darías a Ariadna.

Minos: -Mira si nos parecemos.

Teseo se empeña en realizar su labor siguiendo el signo de valores heroicos, no crea valores nuevos, ni comprende que el Minotauro no tiene interés en resistirse ante la muerte, porque es su modo de reafirmar la vida. Veamos un fragmento en el drama de Cortázar:

Minotauro: - (...) Qué sabes tu de muerte, dador de la vida profunda. Mira, sólo hay un medio para matar los monstruos: aceptarlos.

Minotauro: -¿No comprendes que te estoy pidiendo que me mates, que te estoy pidiendo la vida?

Minotauro: -Muerto seré más yo -¡Oh decisión, necesidad última! Pero tú te disminuirás, al conocerme serás menos, te irás cayendo en ti mismo como se van desmoronando los acantilados y los muertos.

Para Julio Cortázar como para Roland Barthes la *totalidad es el monstruo*: en tanto se erige como deseo y miedo, como agresión y resplandor y sólo es posible vencerla, en su aceptación.

El paraíso perdido

“Que la luna del persa y los inciertos
oros de los crepúsculos desiertos
vuelvan. Hoy es ayer. Eres los otros
cuyo rostro es el polvo. Eres los muertos”.
(Borges, “Elogio de la Sombra”)

Con los ejemplos expuestos, vemos que la experiencia histórica de la modernidad participa activamente del legado del mundo antiguo. El hecho de que el hombre de la modernidad desee un orden imposible funda el carácter esquizoide de la cultura. Esto es porque caos y orden conviven (Heráclito y Parménides) y se fusionan en una historia caótica y entrópica, matemática y pasional, emotiva y racional. La ilusión fantasmática del pasado a partir del s. XVI, en la primera modernidad, se halla representada por un extenso corpus de imágenes condensadoras; presencia recurrente de los antiguos en la reescritura y reproducción de sus mitos. Desde el Renacimiento mismo el hombre se ha preocupado en re-vivir y re-habilitar el pasado pagano. Como un estado sintomático del malestar de la cultura, el perpetuo desequilibrio que perturba los sueños de la razón.

El principio común a todas las teogonías, en particular a la mitología griega antigua, es el que afirma que todos los seres provienen de un desorden primordial. En el caso griego el desorden primordial es común al modelo órfico como al modelo hesiódico aunque las dos perspectivas de estos modelos teogónicos difieran de manera estructural en el campo ideológico que plantean (Chatelet y Mairret: 1989)

Este desorden se funda en el carácter esquizoide de la cultura y en este sentido en la imposibilidad de una superación del umbral mágico del mundo moderno. El rescate de los fantasmas del pasado y por lo tanto la reinstalación de los muertos como documento perturbador del presente (*nachlebenderantike*) busca a través de esos “viajes” a través del tiempo (a través de ese vuelo nocturno hacia experiencias pretéritas) justificar el sentido de una existencia que no puede hallar la salida del laberinto pero tampoco renunciar a entrar en él.

En palabras del historiador José Emilio Burucúa, una de las piezas claves de los escritos warburgianos ha sido su “preocupación por la naturaleza dialógica de toda creación de la cultura, el combate de la ciencia y de la razón humana contra el miedo de la existencia”. (Burucúa, 1992: 8)

Es en este sentido, que me interesa retomar estas preguntas de Aby Warburg acerca de la insistencia por rehabilitar los mitos del pasado y asimismo adoptar conceptos de su edificio teórico, particularmente, la figura de “engrama” pero más precisamente, su expresión del *pathosformel*. Cabría para un estudio que excede el propósito de este trabajo, analizar el símbolo del laberinto en tanto huella o momento inaugural de un *pathosformel*. Aby Warburg analizó que la ninfa es un *pathosformel* (un conglomerado significativo y persistente en la historia) que surge en la Grecia antigua, se manifiesta en el mundo helenístico y es “vuelta a la vida” (das Nachleben) en el período del Renacimiento. (Burucúa: 2003)

Este concepto remite a una organización de formas sensibles y significantes que producen en quien las percibe un significado (pero también una emoción) que es comprendido y compartido por una comunidad con un mismo horizonte de expectativas culturales. Cabe destacar que el *pathosformel* es “leído” por esta comunidad pero tuvo su origen en un momento histórico

y espacio determinados, en una instancia de gestación y construcción única en la que configuraron sus formas en tanto significativo cultural.

Los laberintos no existen

Gritó en un susurro a alguna imagen, a alguna visión, gritó dos veces, un grito que no era más que un suspiro: ¡Ah, el horror! ¡El horror!

“El corazón de las tinieblas”, Joseph Conrad.

Julio Cortázar sostuvo en su novela *Rayuela* que “el mundo no existe, hay que crearlo, como el ave fénix”. Algo similar podríamos decir de los laberintos. Sólo los hombres los conocen. Ellos inventan sus pasadizos, sus bifurcaciones y monstruos acechando en sus centros. Es decir, el laberinto, si bien es representado materialmente como una construcción compleja de pasadizos en la que es muy difícil hallar una salida o interminables cruces de senderos que no van hacia ningún sitio, también es cierto que es una construcción humana para satisfacer su búsqueda por alcanzar la totalidad del sentido.

Es el símbolo de una paradoja: el diálogo entre centro y laberinto nos sugiere la relación entre ego y si-mismo, vida y muerte, tiempo e inmortalidad, inconsciencia y consciencia, deseo y amor, profano y sagrado.

El laberinto es como el silencio, la última frontera, como un lugar inhabitado, pero que convive y se articula con lo intrínsecamente expresable. Como la muerte, como esa alteridad radical que acompaña todo lo viviente, y que sobrevuela constantemente como un fantasma.

Pareciera que estamos siempre amenazados por eso innombrable que ronda al lenguaje, que lo sigue en su movimiento infinito como un animal de presa, que lo busca y lo cerca, pero, también, que le permite articularse en su espacio, definirse en una relación necesaria con aquello que no es, que no alcanza, que no llega nunca a conquistar. El problema comienza por ser histórico, en el sentido que le da, Paul Ricoeur: Alguien ha pasado por ahí: la huella invita a seguirla, a remontarla, si es posible... la huella puede ser perdida, ella misma puede perderse, y no conducir a ninguna a parte; puede también borrarse, pues la huella es frágil y exige su conservación intacta, si no el paso ha existido, sin duda, pero es simplemente pasado... Así, la huella indica «aquí», por lo tanto en el espacio, y «ahora», por lo tanto en el presente, el paso pasado de los vivientes, orienta la caza, la búsqueda, la investigación, la indagación. Historia es precisamente todo esto. Decir que ella es un conocimiento por huellas, es apelar, en última instancia, a la «significancia» de un pasado acabado que, sin embargo, permanece preservado en sus vestigios (Ricoeur, 1996: 808)

Como conclusión preliminar puede argumentarse que la ininteligibilidad del universo aparece una y otra vez en la forma significativa del laberinto y que la narrativa fantástica se proyecta una y otra vez frente al silencio, frente a la proyección imaginaria de su fin, de su límite y de su imposibilidad.

Apéndice: El mito griego del laberinto de Creta

El rey Minos, en la mitología griega, fue un legendario soberano de Creta. Algunos escritores antiguos identificaban a varios reyes con ese nombre, especialmente Minos el Viejo y su nieto Minos el Joven, pero esta distinción nunca aparece en

los textos. Minos era hijo de Zeus, padre de los dioses, y de la princesa Europa. Desde la ciudad de Cnosos colonizó muchas de las Islas del Egeo, y en general era considerado un gobernante justo. En la historia más famosa sobre este personaje, Minos se negó a sacrificar un toro. El dios Poseidón lo castigó por hacer que su esposa Pasífae se enamorara del animal, de quien engendró al Minotauro. De acuerdo con la leyenda ática, Minos fue un tirano que tomó medidas severas para vengar la muerte de su hijo Androgeo a manos de los atenienses. A intervalos regulares exigía de Atenas el tributo de siete jóvenes y siete doncellas para ofrecerlos en sacrificio al Minotauro. Posiblemente Minos encontró la muerte en Sicilia y se convirtió entonces en uno de los jueces de los muertos en el mundo infernal. Las leyendas referidas a Minos tienen probablemente una base histórica y reflejan la época en la que Creta dominaba en la región del Egeo y algunas ciudades de Grecia quedaron sometidas a los reyes de Cnosos. Teseo en la mitología griega es el mayor héroe ateniense, hijo de Egeo, rey de Atenas, o de Poseidón, dios del mar, y de Etra, hija de Piteo, rey de Trecén. A los 16 años, Teseo, que se había educado en Trecén, fue a Atenas a reclamar a Egeo como su padre. El joven decidió hacer el azaroso viaje por tierra, despejar el camino de bandidos y monstruos e infligir el mismo tipo de muerte que ellos habían dado a sus víctimas. Entre los villanos a los que mató estaban Escirón, Sinis y Procrustes. Teseo llegó a Atenas con una espada y un par de sandalias que Egeo había dejado a su hijo en Trecén. Medea, la mujer de Egeo, intentó envenenarlo, pero en cuanto Egeo reconoció las prendas familiares, proclamó a Teseo su hijo y heredero y desterró a Medea. Sus primeras aventuras incluyen el encuentro con el Minotauro, un monstruo mitad hombre, mitad toro, que estaba encerrado en un laberinto del palacio de Minos, rey de Creta. Con la ayuda de Ariadna, la hija de Minos, Teseo mató al Minotauro y escapó del laberinto. A su vuelta a Atenas, sin embargo, olvidó izar una vela blanca que representaba su victoria sobre el Minotauro. Egeo, al ver una vela negra, creyó a su hijo muerto y se arrojó desde una altura rocosa al mar, que desde entonces se conoce como mar Egeo. Llevando a Ariadna con ellos, Teseo y sus compañeros se internaron en el mar hacia Atenas. En el camino se detuvieron en la isla de Naxos. De acuerdo con una leyenda, Teseo abandonó a Ariadna, zarpando mientras ella estaba durmiendo en la isla; el dios Dionisio la encontró y la consoló. De acuerdo con otra leyenda, Teseo dejó a Ariadna en tierra para que se recuperara del mareo mientras él volvía al barco donde necesitaba hacer algunos trabajos. Un fuerte viento lo arrastró a altamar. Cuando finalmente pudo volver, descubrió que Ariadna había muerto.

Bibliografía

- Alazraki, J. (1983). *En busca del unicornio: los cuentos de Julio Cortázar. Elementos para una poética de lo neofantástico*. Madrid: Gredos.
- Auerbach, E. (1974). *Mimesis*. Madrid: Fondo de Cultura Económica.
- Barthes, R. (1997). *Barthes por Barthes*. Caracas: Monte Avila
- Benjamin, W. (1973). *Discursos Interrumpidos*. Madrid: Taurus.
- Borges, J. L. (1994). *Obras completas*. Buenos Aires: Emecé.
- Burucúa, J. E. (1992). *Historia de las imágenes e historia de*

las ideas. La escuela de Aby Warburg, Buenos Aires: Centro Editor de América Latina.

Burucúa, J. E. (2003). *De Aby Warburg a Carlo Ginzburg: historia, arte, cultura*. FCE, Buenos Aires.

Chatelet, F. y Mairet, G. (Eds.) (1989). *Historia de las ideologías. De los faraones a Mao*. Madrid: Akal/Universitaria.

Cortázar, J. (1995). *Los reyes*. Buenos Aires: Sudamericana.

Foucault, M. (1999). *Vigilar y Castigar. Nacimiento de la prisión*. México: Siglo XXI Editores.

Ginzburg, C. (1983). «Señales, raíces de un paradigma indiciario», en Gargari, A. Ginzburg C. et al., *La crisis de la razón*. México: Siglo XXI.

Ricoeur, P. (1996). *Tiempo y narración*. México: Siglo XXI.

Sarlo, B. (1995). *Borges, un escritor en las orillas*. Buenos Aires: Ariel

La falta de creatividad en los profesionales

Ana Walsh

El desarrollo de las potencialidades humanas, la inteligencia, la creatividad y el talento, son algunos de los grandes problemas relacionados con la educación del hombre. Actualmente solo una minoría cuestiona la necesidad y la importancia de lograr una formación profesional enfocada al desarrollo de la creatividad.

Aquí cabe destacar que la creatividad es una variable que puede ser identificada como un proceso, como un producto o como una característica de la personalidad, se la define como “el estado de conciencia que establece una red de relaciones para la creación, identificación, planeamiento y solución relevante y divergente de un problema”

Por lo mencionado anteriormente, la creatividad profesional no puede ser improvisada. En su desarrollo y estimulación interactúan diversos indicadores que colaboran en el momento de aplicar métodos de creatividad. La Originalidad, la Iniciativa, la Fluidez, la Flexibilidad, la Sensibilidad, la Divergencia, la Racionalización, la Invención, la Elaboración, la Autoestima, la Motivación, la Independencia y la Innovación son algunos de los indicadores que proporcionan una herramienta indispensable en el proceso creativo, teniendo en cuenta las diferentes etapas (como La Preparación, La Incubadora, La Iluminación y La Verificación). La unión de estos procesos conlleva al resultado efectivo de un problema planteado aplicando la creatividad y brindando un servicio diferencial. Existen muchos prejuicios sobre el don de la creatividad, se puede nacer creativo y se puede aprender a ser creativo. Existe mucha información sobre procedimientos de desarrollo de la creatividad (cantidad de libros que tratan el tema, diversos tests, sitios en internet e incluso cursos dedicados a capacitar a aquellos que no se consideran creativos).

Hoy en día no alcanza con resolver problemas y adaptarse a los cambios del mercado, también se le pide al profesional que sepa aplicar la creatividad en su gestión, logrando con esto un valor de diferenciación sobre su trabajo y destacando al Creativo por sobre el resto.

La falta de profesionalización trae como consecuencia la falta de educación y capacitación creativa, al desconocer las formas

y herramientas metodológicas y carecer de un sistema de indicadores y técnicas para desarrollar métodos de creatividad. La información utilizada no se corresponde con la verdadera complejidad de la creatividad, trayendo como consecuencia resultados que no aportan al crecimiento del profesional.

Acercamiento al medio productivo

Daniel Wolf

A comienzos de 2006 la segunda camada de diseñadores industriales estará por egresar de nuestra Facultad. La carrera, que comenzó en el año 2000, continúa creciendo vigorosamente. El incremento de alumnos y la consolidación del equipo docente brindan una perspectiva de desarrollo prometedora.

En este contexto, las preguntas acerca del perfil deseado de nuestros egresados continúan del mismo modo que en las primeras reuniones del departamento. Aunque en los últimos tiempos, el sostenimiento de un criterio de convivencia entre los distintos enfoques de las cátedras se ha instalado entre los profesores del área.

El andamiaje de objetivos compartidos, establecidos en la guía de contenidos mínimos, articulados con la pluralidad de visiones de cada cátedra, estimula a nuestros alumnos a conocer las diferentes herramientas, a explorar –y explotar– sus propias potencialidades y a zambullirse en los diversos perfiles de una disciplina tan amplia como compleja.

En el sostenimiento de esta línea de trabajo, un nuevo imperativo comenzó a emerger entre la diversidad de propuestas de las distintas áreas de la carrera: El acercamiento al medio productivo.

En sintonía con la visión de la facultad de Diseño y Comunicación, la experimentación con proveedores y comitentes devino en una enriquecedora rutina.

Dentro del área Tecnológica (que incluye las asignaturas Materiales y Procesos I a V, Introducción a la Tecnología, Empresas de Diseño y Planificación de la Producción) se han desarrollado dos líneas de trabajo. Las visitas a plantas productivas, tanto pymes como empresas de primera línea, brindan la oportunidad de vivenciar in situ, cómo y dónde se materializan los proyectos. Se destacaron las visitas a las plantas de Volkswagen, Siderar, Aluar y fv entre otras.

El contacto con proveedores es el camino que completa la experiencia. Los alumnos desarrollan y realizan piezas o productos con proveedores de las tecnologías específicas. (En la asignatura Materiales y Procesos I “Metales”, los alumnos deben producir un candelabro de aluminio, en Materiales y Procesos II “Maderas”, un banco y en Materiales y Procesos III “Plásticos” un porta CD). Transitando así, la experiencia que en poco tiempo más deberán atravesar como profesionales. El aprendizaje desde lo vivencial resulta un agente de motivación irremplazable.

En el área de Diseño (Diseño de Productos I a IV y Diseño Industrial I a IV) se han realizado experiencias dentro del programa “Trabajos Reales para Clientes Reales”, que articula el Programa de Servicios para Empresas e Instituciones y el Programa de Práctica Profesional para Estudiantes. Su objetivo es capacitar a los futuros profesionales colaborando con empresas para resolver necesidades concretas.