

## Tiempo y narración en el espacio áulico

Andrea Verónica Mardikian

*La creación de algo nuevo no se logra con el intelecto, sino por el instinto lúdico que actúa desde una necesidad interior. La mente creativa juega con los objetos que ama.*

C. G. Jung

El objetivo del estudio será ahondar en la teoría del lenguaje. En efecto, la hipótesis principal del escrito considera que en el espacio áulico se construye un tiempo y espacio propio. Ciertamente, el tiempo y el espacio áulico pertenecen al tiempo y espacio cotidiano y obedecen a la misma lógica. Sin embargo, de manera homóloga, en el aula se construye un espacio y tiempo ficticio que responde, al mismo tiempo, a una lógica lúdica, no cotidiana. Por lo tanto, la imaginación, como eje central del discurso, y la narración, como la responsable de articular el tiempo y convertirlo en tiempo humano, son los pilares fundamentales que van a guiar dicha investigación.

### La imaginación en el discurso

La primer problemática que aparece en relación al término de imaginación es el uso abusivo del concepto imagen. Paul Ricoer en su texto *Hermenéutica y Acción* plantea el problema a partir de una pregunta que obliga a repensar el concepto: El término imaginación ¿designa un fenómeno homogéneo o una colección de experiencias débilmente relacionadas entre sí?

Ricoer explica que la tradición muestra por lo menos cuatro empleos principales del término. El primero articula la evocación arbitraria de cosas ausentes, pero existentes en otro lado, dicha evocación no implica la confusión de la cosa ausente con las cosas presentes aquí y ahora. El segundo empleo vincula al término con los retratos, cuadros, dibujos, diagramas que están dotados de una existencia física propia, pero cuya función es la de ocupar el espacio de las cosas representadas (vueltas a presentar). En tercer lugar, se denomina imágenes a las ficciones que no evocan cosas ausentes, sino cosas inexistentes, dotadas de una existencia literaria. Por último, se aplica el término al campo de las ilusiones, de las representaciones que se dirigen a cosas ausentes o inexistentes pero que hacen creer en la realidad de su objeto.

Ricoer, según la teoría de la metáfora, relaciona la imaginación con un determinado uso del lenguaje, evidenciando en el mismo la innovación semántica, característica propia del uso metafórico del lenguaje. La nueva pertinencia predicativa es la metáfora. Desde la perspectiva del autor, la imagen poética es algo que el poema despliega en ciertas circunstancias y según determinados procedimientos. Según una expresión de Minkovski tomada por Ricoer, dicho procedimiento es el de la repercusión, la misma no procede de las cosas vistas sino de las cosas dichas. Esta nueva realidad producida por la metáfora reestructura los campos semánticos en el nivel del uso predicativo.

De esta manera, siguiendo los lineamientos de Ricoer, la metáfora le otorga al discurso la emergencia de un nuevo significado. La metáfora funciona como un dis-

parador que pone en marcha la imaginación hacia otras direcciones, reanima experiencias anteriores, despierta recuerdos dormidos, intensifica campos sensoriales. Por lo tanto, es en el fenómeno de lectura en donde se encuentra el procedimiento de la repercusión.

Además, el proceso metafórico desdobra no solo el sentido del discurso ordinario, aplicado a los objetos, sino también la referencia. La imaginación se encuentra modificada por la transición del sentido a la referencia en la ficción. La ficción tiene un doble valor con respecto a la referencia: por un lado se dirige más allá, a ninguna parte; por otro lado, designa el no-lugar con respecto a toda realidad que apunta a un nuevo efecto de sentido. A partir de este nuevo sentido, la ficción redescubre la realidad (Ricoer, 1982)

Sin embargo, hay algo más que redescubrir la realidad. Ricoer destaca el pensamiento de Marcus Hester quien señala que la dicción poética engendra una imagen ligada. De esta manera, el poeta con su decir es el artesano que concibe y configura imágenes a través del lenguaje.

### La ficción en el espacio-tiempo áulico

Un código es un conjunto de reglas, de leyes que se apoyan en convenciones, en acuerdos, en pactos sociales. Dichas convenciones asocian un elemento con otro elemento, la asociación tiene como característica ser arbitraria y cultural. La lengua es el código madre que comparte el emisor y el receptor, la misma permite el acto de la comunicación en un espacio y tiempo real en una cultura determinada.

No obstante, la ficción, entendida como la construcción de un espacio y un tiempo propio, habilita un espacio y tiempo lúdico. El juego es una forma de conducta diferente de la habitual, un modo particular de relación con el mundo. El juego interrumpe el proceso cotidiano e intercala una actividad provisional, que tiene un tiempo y un espacio propio. El juego suspende y recorta el tiempo y el espacio real. De esta manera, la ficción crea un tiempo y espacio propio que se organiza y constituye según sus propias reglas.

En el aula se instala un doble tiempo - espacio. Ciertamente, es un lugar especial donde suceden una serie de acontecimientos que permiten definirla como un recinto diferente a los demás. En el aula se puede observar como el tiempo y el espacio al servicio de la producción del saber, convive con el espacio y el tiempo al servicio de la construcción de la ficción, del juego, de la imaginación.

Por un lado, el espacio cotidiano es aquel al que el alumno acude diariamente y sistemáticamente. La universidad concentra una serie de hitos, de hechos rutinarios, de ritos que la constituyen como tal. En este lugar es donde se aprueban o desaprueban exámenes, en donde suceden cosas divertidas, en donde se adquieren habilidades y donde se conocen nuevos puntos de vistas. También, es un lugar donde los alumnos se sientan, escuchan, preguntan, esperan, encuentran amigos y enemigos. Asimismo, cada alumno elige cada día un mismo sector del aula para ubicarse, sentarse y habitar durante el día de cursada.

Del mismo modo, se instala un tiempo cotidiano que evidencia una actividad cíclica de las prácticas realizadas en el aula. El contenido de trabajo cambia cada

semana pero lo que sin duda no cambia es lo siguiente:

- Primer bloque (aproximadamente una hora y media de duración) se expone parte del contenido de la materia
- Un descanso (aproximadamente quince minutos de duración)
- Segundo bloque (aproximadamente una hora y cuarto de duración) se expone la segunda parte de los contenidos seleccionados.

Además, durante este tiempo en el aula se identifican una serie de actividades articuladas por el alumno: trabajo individual, debate en grupo, preguntas, respuestas, presentación audiovisual, exámenes. En resumen, se puede observar como el espacio y el tiempo se encuentra al servicio de la producción del saber.

No obstante, se evidencia la constitución de un espacio otro, el lúdico, que se rige por el pacto básico que se establece entre el docente y el alumno que se hace explícito en dicha afirmación: “estamos en el aula”. De esta manera, se señala una diferencia existente entre el espacio ficción (adentro) y el espacio cotidiano (afuera) que permite identificar una separación entre el espacio en el aula y el espacio fuera del aula. Ciertamente, el espacio de ficción (adentro del aula) habilita el uso de la metáfora. El docente y el alumno ponen en funcionamiento la imaginación al servicio de la metáfora, recreando (volviendo a crear) un nuevo lenguaje que presenta una innovación semántica. La metáfora se manifiesta como la nueva pertinencia predicativa. Desde esta perspectiva, la imagen poética despliega una nueva realidad que reestructura los campos semánticos en el nivel del uso predicativo.

Sin embargo, el alumno y el docente, naturalmente, traen consigo intersticios que permiten el intercambio adentro-afuera del aula.

Asimismo, el espacio dentro del aula se encuentra escindido, es decir, el docente ocupa un espacio que rara vez es ocupado por el alumno y viceversa. Dicha proposición permite hacer una homologación del espacio áulico con el espacio teatral. El espacio teatral es un lugar donde se realiza el espectáculo que va a ser compartido por el actor y el espectador, es decir, dicho espacio contiene el espacio de la escena y el espacio de la sala. Por un lado, el espacio de la escena, en cuanto espacio de ficción, está lleno de significación y es el lugar en donde acciona el actor. Por otro lado, el espacio de la sala es el lugar donde se instala el espectador que percibe significantes (audibles y visibles), realiza el montaje de la obra y pone en marcha operaciones cognitivas que cooperan con una primera interpretación de la obra.

De la misma manera, la construcción del tiempo lúdico en el aula se puede identificar a través de la experiencia temporal. Ricoer en su libro “Tiempo y Narración” piensa que la narración es la representación del tiempo. El tiempo se hace humano cuando se articula en un relato, en una narración. La narración se vuelve significativa cuando transmite y describe una experiencia temporal. De este modo, el docente como así también el alumno con su decir configura imágenes a través del lenguaje, es decir, articulan un relato capaz de representar el tiempo. El acto del decir se puede considerar el punto nodal para modelizar la experiencia, los contenidos articula-

dos en el aula son actualizados en la oratoria.

De este modo, el acto del decir se puede describir como un acto pleno de imaginación creadora que involucra al orador (docente) y al auditorio (alumnos). En efecto, el docente al articular su discurso en el aula deja entrever, en el mismo relato, zonas de indeterminación. Los lugares de indeterminación son aquellas zonas que quedan vacías, que no han sido determinadas, que no han sido dichas pero si han sido sugeridas por el relato y por el orador. De esta manera, todos los contenidos presentados en el aula poseen, en sí mismo, un número limitado de descripciones pues resulta imposible determinar y describir un objeto de estudio en su totalidad. Sin embargo, estos lugares de indeterminación ponen en marcha la operación de colmataje por parte del alumno. La operación de colmataje tiene como propósito llenar, colmar, determinar los espacios vacíos, de indeterminación. De este modo, el alumno realiza la operación de colmataje llenando los lugares de indeterminación del relato del docente, es decir, el alumno se transforma en un co-productor del relato, el co-creador del discurso del docente.

#### **El doble tiempo - espacio en el aula**

A modo de conclusión, se puede señalar como en el aula conviven intrínsecamente dos espacios - dos tiempos que funcionan de manera indisoluble. Como consecuencia, se genera en el aula la concepción de un tiempo - espacio propio. El doble espacio - tiempo se constituye por la aglutinación de un tiempo - espacio cotidiano y un tiempo - espacio ficticio. El primero obedece a una lógica propia de los hechos rutinarios; el segundo responde, al mismo tiempo, a una lógica lúdica. Sin embargo, para la conformación de la lógica lúdica es condición *sine qua non* que la imaginación se ponga en funcionamiento. Se entiende por imaginación a aquella facultad psicológica individual que habilita una operación creativa en el sujeto, la misma permite representar (volver a presentar) una nueva realidad que cuestiona la realidad establecida (Díaz, 1998). Entonces, la imaginación es el eje central desde donde se configura un discurso que exige, tanto del maestro como del alumno, una aproximación dinámica al objeto de estudio. Dicha operación psicológica, materializada en la narración, configura el espacio - tiempo ficticio que permite un intercambio continuo pretendiendo una aprehensión más acabada del mundo.

La nueva manera de leer el mundo tiene su origen en la innovación semántica que se manifiesta en el discurso, en los actos del lenguaje, en el relato oral, en el decir del docente. Aristóteles sostenía que metaforizar bien es percibir lo semejante (Ricoer, 1995). Ciertamente, dicha afirmación explica como la metáfora instaura la semejanza acercando términos alejados en principio que luego se aproximan. El acercamiento entre ciertos términos se debe a la intervención de la imaginación creadora. La imaginación permite producir innovaciones semánticas, a pesar de, las resistencias que presentan no sólo los usos cotidianos del lenguaje sino la interpretación literal de los mismos.

En el aula, se configura un doble espacio - tiempo que permite atravesar el sentido común, presente en los

usos cotidianos del lenguaje, aspirando a superar el conocimiento y la sensibilidad inicial del alumno. En consecuencia, el uso de la metáfora y de la narración en el acto del decir del docente tiene como propósito no sólo la transmisión de contenidos sino la conformación de un sentido otro. La pertinencia semántica en el aula anhela a producir ficción, es decir, a redescubrir la realidad establecida.

### Referencias bibliográficas

- Díaz, Esther (1996) *Metodología de las Ciencias Sociales*. Buenos Aires: Biblos
- Fernández, Lidia (1992) *El análisis de lo institucional en la escuela*. Buenos Aires: Paidós.
- Jackson, Philippe (1975) *La vida en las aulas*. Buenos Aires: Amorrortu Editores
- Javier, Francisco (1998) *La renovación del espacio escénico*. Buenos Aires: Leviatán
- Pavis, Patrice (2000) *El análisis de los espectáculos. Teatro, mimo, danza*. Barcelona: Paidós
- Ricoer, Paul (1995). *Tiempo y narración*. Madrid: Siglo Veintiuno
- Ricoer, Paul (1982). *Hermenéutica y acción*. Buenos Aires: Editorial Docencia.

## Cine e historia. El filme como herramienta didáctica

Zulema Marzorati

En el año 2008 participé en el proyecto OPEN DC de la Facultad de Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo, con el análisis del filme *El niño del cabello verde* (EUA, Losey, 1948). A través de esta propuesta didáctica se intentó conocer algunos temas del pasado histórico (consecuencias de la Segunda Guerra Mundial en los Estados Unidos, el macartismo y la Guerra Fría) con el objetivo de abordar las representaciones cinematográficas<sup>1</sup> del otro, de la exclusión.

Para Marc Ferro el cine puede ser analizado como *fuerza* y *agente* de la Historia y como recurso didáctico para la enseñanza de esta disciplina. Es fuente auxiliar en la medida que se considera que a través de la lectura histórica de un filme –ya se trate de documentales, noticiarios o películas de ficción– puede realizarse un contra-análisis de la sociedad que lo produce. Esta lectura bucea más allá del contenido explícito del filme, intentando extraer datos relevantes socio-históricos, ayudándonos a descubrir lo latente bajo lo aparente, lo no visible a través de lo visible. De esta manera se pueden conocer las formas de expresión cultural en una sociedad en el momento de la producción de una película. El cine como agente de la Historia hace referencia a su influencia, los efectos que produce en la sociedad que los recibe o los asimila. Ello nos llevaría al análisis de su impacto como medio de difusión de la cultura oficial o de su capacidad de crear una contra-cultura y por lo tanto a contribuir a la concientización de la sociedad al emitir un mensaje alternativo y a la posibilidad de transformar o cambiar los procesos sociales y en especial, los políticos. En Ferro hay una vinculación

entre el cine y su contexto de producción, virtual representación ideológica de su tiempo, que nos permite comprender mejor las sociedades de hoy y del pasado. El filme “no cuenta sólo por lo que atestigua, sino por el acercamiento socio-histórico que permite”<sup>2</sup> el cine como recurso didáctico para la enseñanza de la historia constituye la tercera función que encuadra el presente trabajo, y no está restringida a los especialistas, sino dirigida a una amplia y heterogénea audiencia como las que concurren a los proyectos Open DC.

### 1. El niño del cabello verde. Contexto de producción

Según Eric Hobsbawm, la Guerra Fría, que dominó el escenario internacional de la segunda mitad del siglo XX, podría ser considerada una tercera guerra mundial, ya que aunque no hubo un enfrentamiento directo y bélico, generaciones enteras crecieron bajo la amenaza de un conflicto nuclear global que podía estallar en cualquier momento y arrasar la humanidad<sup>3</sup>. Las consecuencias de ese enfrentamiento no se identificaron solamente con el conflicto Este - Oeste, sino que en el interior de los Estados Unidos se llevó a cabo una persecución contra los considerados comunistas, a los que se les atribuía una actitud de permanente conspiración en detrimento de los valores norteamericanos y en complicidad con el enemigo exterior. Todo aquel que hubiera estado vinculado al Partido Comunista fue estigmatizado y acusado de ser miembro de una conspiración ilegal que de alguna manera amenazaba la existencia de Norteamérica<sup>4</sup>.

La historiadora Ellen Schrecker<sup>5</sup> afirma que este período conocido con el nombre de macartismo, fue mucho más que la carrera del senador que le dio su nombre. Fue la ola de represión política de mayor alcance y duración en la historia estadounidense que afectó toda la vida cultural, en especial a los medios de comunicación, y condicionó fuertemente el quehacer cinematográfico. La *caza de brujas* contra los productores, directores, guionistas y técnicos que se habían manifestado como izquierdistas o simplemente eran sospechosos de serlo, trajo como resultado carreras trunca, desempleo, pasaportes cancelados y exilios sin retorno<sup>6</sup>. Está claro que el atacar y perseguir al ambiente artístico de Hollywood lo que posibilitaba era obtener notoriedad, sobre todo en una sociedad como la norteamericana que era tan adicta al cine y al teatro<sup>7</sup>. Ante las presiones ejercidas por el poder, las compañías productoras elaborarán las listas negras que contenían los nombres de todos aquellos actores, directores, guionistas y técnicos cuya sola presencia o participación en las obras cinematográficas pudiera ocasionar represalias que afectaran a la distribución y exhibición de los filmes. Delaciones, cárceles, proscripción, censura, imposibilidad de trabajar -o recurrir a seudónimos, en el mejor de los casos- y el exilio, fueron las distintas formas que asumió la intolerancia, exclusión y violencia concreta ejercida por el macartismo.

### 2. El filme. Las representaciones

*El niño del cabello verde*<sup>8</sup> narra la historia de Peter Frye (Dean Stockwell), un huérfano de la Segunda Guerra Mundial, que luego de un largo peregrinaje por las casas de sus parientes que no quieren o no pueden hacer-