

# Deriva Creadora: el cálculo de lo imprevisible

## *Creative Drift: the calculation of the unpredictable*

### **Paula Fernández Caputo**

Universidad Nacional del Centro  
de la Provincia de Buenos Aires

Tandil, Argentina.

[paunandez@hotmail.com](mailto:paunandez@hotmail.com)

### **Resumen**

En este escrito analizo la Deriva Creadora (DC): un recurso que busca incentivar y enriquecer la práctica de la dirección teatral a través de tres instancias de indagación sensible: la Deriva, el Desvío y el Derivado. Primero propongo revisar la noción de “deriva urbana” utilizada por lxs situacionistas; para centrarme luego en la descripción de la deriva y el desvío: dos instancias de un mismo fenómeno que posibilitan acopiar materiales sensibles y generar hipótesis de juego.

### **Palabras claves**

Dirección, Deriva, Desvío, Procesos creativos, Pedagogía.

### **Abstract**

In this writing I analyze Creative Drift (DC): a resource that seeks to encourage and enrich the practice of theater directing through three instances of sensitive inquiry: Drift, Deviation and Derivative. First, I propose to review the urban drifts that the Situationists will carry out; to then focus on the description of drift and deviation: two instances of the same phenomenon that make it possible to collect sensitive materials and generate game hypotheses.

### **Keys Words**

Drift, Deviation, Creative processes, Pedagogy.

*La pregunta, entonces, es cómo perderse. No perderse nunca es no vivir, no saber cómo perderse acaba contigo y en algún lugar de la “terra incognita” que hay en el medio se extiende una vida de descubrimientos.*

Rebecca Solnit

## Introducción

Este artículo nace de mi práctica como docente de la cátedra Dirección Teatral en la Facultad de Arte de la UNICEN. Este espacio propicia el ejercicio de la dirección escénica a estudiantes del cuarto año de las carreras de Profesorado de Teatro y Licenciatura en Teatro, quienes generalmente no cuentan con experiencia en este rol. La línea de trabajo que propone la cátedra dialoga con el proyecto de investigación “Hacer es saber”<sup>1</sup> del que participo como docente, artista e investigadora. En ambos espacios la práctica artística es entendida como investigación, es decir, como una instancia de experimentación, problematización y reflexión que busca ampliar el conocimiento que tenemos del mundo y sobre nuestro propio trabajo como artistas.

De manera más ambiciosa apuntamos a deconstruir la relación existente entre las prácticas artísticas y la universidad alentando procesos de investigación-creación que respondan al deseo, la curiosidad y los intereses de quienes los realizan. Esto nos pone en el desafío de pensar estrategias artísticas y pedagógicas que ayuden a evitar la estandarización de prácticas y la homogeneización de saberes; que cuestionen abiertamente el énfasis puesto en la producción de obras y en la búsqueda de resultados. Se trata de redimensionar a la Universidad como lugar que promueve el pensamiento creativo y posibilita que se generen interacciones transformadoras con los demás y con el contexto en el que se acciona.

La Deriva Creadora (DC), tal como intentaré resumirla en estas páginas, no constituye una metodología propiamente dicha. Más bien fue pensada como un recurso que demanda ser apropiado mediante su realización. El objetivo de la propuesta consiste en desarticular formas ya conocidas de pensar y accionar frente al fenómeno de la creación; y estimular un estado fluido de la consciencia que trafique con lo desconocido, lo pulsional y lo imprevisible.

---

<sup>1</sup> Proyecto radicado en la Facultad de Arte, UNICEN. Perteneciente al GIAPA (Grupo de investigación a través de la práctica artística).

Como señala Kartún (2020) el arte corresponde al universo de lo sagrado y es más que un hacer. El teatro como profesión o acto de profesar implica un “ser y estar” en estado creativo:

Crear es una alternativa que tiene el ser humano frente a las imposiciones de la producción. La materia poética es, por tanto, la realidad que se ofrece en un estado alterado. No existe un mecanismo o procedimiento que nos diga cuáles son las piezas del mueble a construir ya que no sabemos cómo es el mueble, si será una silla o un armario, ni de cuántas piezas se compone. Estamos, pues, ante la búsqueda de un ANTIPROCEDIMIENTO (Antonio Riojano [blog]).

Como antiprocedimiento lúdico-creativo, la Deriva Creadora busca incentivar y enriquecer los procesos artísticos. Este recurso se articula a través de tres momentos llamados: Deriva, Desvío y Derivado. La distinción de estos tres momentos responde a una organización teórica y argumentativa. Claramente, en la práctica estas tres instancias no establecen sucesiones temporales rígidas, ni distinciones tan transparentes y/o radicales. Por cuestiones de espacio, en este artículo me centraré únicamente en la Deriva y el Desvío.

## Deriva situacionista

En las artes, los precursores de la Deriva fueron lxs situacionistas. En 1957 Guy Debord fundó la Internacional Situacionista (IS), un proyecto artístico e intelectual que se mantuvo activo hasta 1972<sup>2</sup>. La IS surge en el contexto de los cambios políticos y económicos que se generaron en los países más desarrollados una vez finalizada la Segunda Guerra Mundial.

La reactivación económica del capitalismo de finales de los años cincuenta y principio de los sesenta generó, entre otras cosas, un aumento en el nivel de ingresos de la ciudadanía, el

---

<sup>2</sup> La Internacional Situacionista se crea en 1957 durante la celebración del Primer Congreso de Artistas Libres en la población de Cosio d’Aroschia (Cuneo) en el norte de Italia. Los principales colectivos que se fusionaron para su conformación fueron el Movimiento Internacional por una Bauhaus Imaginista (MIBI), la Internacional Letrista (IL) y la Asociación Psicogeográfica de Londres, con antiguos miembros de la agrupación CoBrA (Copenhague, Bruselas, Amsterdam).

desarrollo casi sin precedentes de programas de educación y de seguridad social, la mediación tecnológica de la experiencia y el avance de los medios de comunicación. El crecimiento de la economía y de la industria también produjo cambios en la arquitectura de las capitales. El auge urbanista se extendió a los suburbios mediante la construcción de imponentes bloques de hormigón armado con capacidad para alojar a miles de personas. En cuanto a lo artístico, los museos y galerías absorbieron gran parte de las producciones de las vanguardias que disminuyeron notablemente su potencia como agentes cuestionadores de lo establecido.

Los situacionistas entendían estos cambios como parte de un progresivo proceso de mercantilización que afectaba todas las dimensiones de la vida. Ni la sociedad, ni la política, ni el arte habían sabido resistir a un modelo de vida —inspirado en el “modo de vida americano”— que se basaba en el consumo y conducía a la banalización de la existencia. Los y las jóvenes situacionistas veían la ciudad como un dispositivo alienante, organizado y reglado en función de sus espacios de trabajo o producción y sus lugares de consumo o esparcimiento.

Raoul Vaneigem, uno de los principales promotores de las ideas situacionistas, propuso la figura del *Homo Consumator* como el nuevo proletario que vende su fuerza de trabajo para consumir, encerrándose en un círculo vicioso de supervivencia que lo único que le permite es seguir consumiendo hasta su muerte. Si hasta entonces el capital era considerado más valioso que el individuo, ahora se empieza a considerar al individuo-consumidor como capital máspreciado. La docilidad de los sujetos ya no se consigue mediante la política o la religión sino a través de narcóticos más sofisticados como la cultura, la información, la publicidad y el urbanismo.

Muchas de las ideas y principios de esta vanguardia fueron expuestos en los doce tomos de la revista *Internationale situationniste* publicada por sus miembros franceses entre 1958 y 1959. Por su parte, en 1967 Guy Debord publicó *La sociedad del espectáculo*, libro en el que visibiliza el corrimiento de la vida hacia la representación y el consumo pasivo de imágenes. El filósofo Agamben (2004) lo explica de esta forma:

Todo lo que es directamente vivido se ha alejado en una representación. (...) La sociedad del espectáculo no es sino una serie de variaciones musicales sobre el tema de la vida. Vida alejada, vida derrocada, vida expropiada, vida negada, vida falsificada, vida que se transforma en supervivencia, la *sur-vie*, o también en no-vida, *non-vie* (p. 8).

Los situacionistas pretendían revolucionar la vida cotidiana. Apostaban a que por medio de la creación de situaciones se lograría la fusión del arte con la política, y que esto llevaría a la construcción de una nueva realidad. Las actividades de la IS apuntaban a un arte experimental y crítico, cargado de sentido y, al menos teóricamente, no orientado a la producción de obras de arte. Éstas serían sustituidas por la creación de situaciones: creaciones colectivas, cotidianas, constantes, efímeras, antiutilitarias, basada en el juego y superadoras de las agotadas “artes individuales”.

Crear una situación implicaba suspender mediante el juego la gestión del tiempo, del espacio y de las relaciones habituales, para generar otros modos relacionales. En su ambición por transformar al *homo consomator* en *homo ludens*, el juego vertebraba todo el proyecto de la IS. Si bien la actividad lúdica no garantizaba la realización de los sujetos, permitía combatir la frustración y el aburrimiento que caracterizaba a la sociedad del espectáculo. Como premisa fundamental, los situacionistas buscaban ampliar la tendencia al juego reivindicando su importancia social-cultural, y liberándolo de cualquier connotación infantil o naif.

Los recursos que más contribuyeron a los objetivos situacionistas fueron el Desvío (*détournement*) y la Deriva urbana; ambos con claros antecedentes vanguardistas. El desvío consiste en la descontextualización de fragmentos preexistentes —de textos, de películas, ciudades, cuadros, etc.— para insertarlos en una nueva obra. Cada uno de los fragmentos autónomos manipulados transforma o pierde su sentido original para dar lugar a una nueva materialidad que, a su vez, le confiere a cada elemento un alcance y efecto nuevos. Este procedimiento claramente remite al *ready-made* y al *collage*.

Por su parte, la deriva urbana es “una técnica de paso ininterrumpido a través de ambientes variados [...] íntimamente ligada al reconocimiento de efectos de naturaleza psicogeográfica y a la afirmación de un comportamiento lúdico-constructivo” (Debord, 1999, párr. 1). Como antecedentes figuran algunas exploraciones de barrios suburbanos realizadas por los dadaístas franceses, y los larguísimos vagabundeos por zonas marginales que efectuaban los surrealistas en busca de un estado de extrañamiento que les revelara la realidad oculta de París. De manera similar, las derivas situacionistas buscaban trascender el vínculo cotidiano que los sujetos tenían con la ciudad por medio de una desorientación voluntaria. La IS hizo de la deriva una práctica que posibilitaba experimentar y reconocer los efectos que el medio geográfico tenía sobre el comportamiento emocional de las personas. Debord la describe de la siguiente manera:

Una o varias personas que se abandonan a la deriva renuncian durante un tiempo más o menos largo a los motivos para desplazarse o actuar normales en las relaciones, trabajos y entretenimientos que les son propios, para dejarse llevar por las solicitaciones del terreno y los encuentros que a él corresponden. La parte aleatoria es menos determinante de lo que se cree: desde el punto de vista de la deriva, existe un relieve psicogeográfico de las ciudades, con corrientes constantes, puntos fijos y remolinos que hacen difícil el acceso o la salida a ciertas zonas (Debord, 1999, párr. 2).

La deriva urbana es al mismo tiempo un juego no competitivo y un estudio de campo que permite conocer la ciudad a partir de las connotaciones afectivas que despierta. La duración promedio de una deriva se establecía entre la salida y la puesta del sol. Si bien se podía realizar de manera individual, los situacionistas consideraban más provechoso derivar en grupos de dos o tres participantes, ya que el análisis conjunto de las impresiones de los distintos grupos permitía extraer conclusiones más objetivas. Lo azaroso cumplía un papel importante en ese

deambular imprevisto, abierto a una percepción no cotidiana del entorno y al descubrimiento. Todas estas cuestiones hacían de la deriva una experiencia cercana a la aventura, y totalmente diferenciada de la idea de paseo o viaje.

Finalmente, la experiencia de la deriva era documentada en mapas no convencionales realizados en función de los efectos de atracción, repulsión, placer y displacer vividos en las distintas partes de la ciudad. Esta cartografía psicogeográfica visibilizaba territorios emocionales fluctuantes, heterogéneos e inacabados, que nada tenían que ver con los mapas turísticos o geográficos.

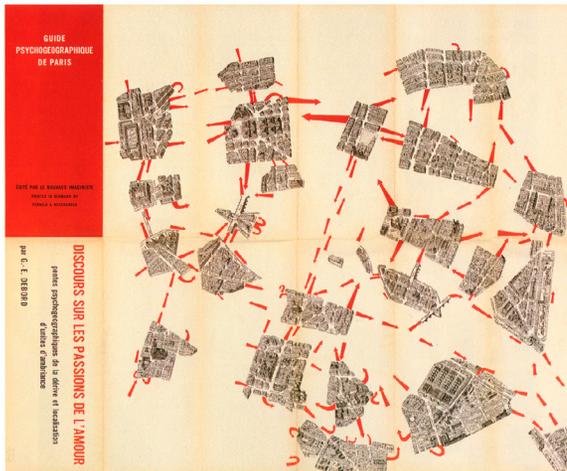


Imagen 1: Debord, G. (1957). *Guía psicogeográfica de París. Discurso sobre las pasiones del amor. Pendientes psicogeográficas de la deriva y localización de unidades de ambiente*. París, Francia.

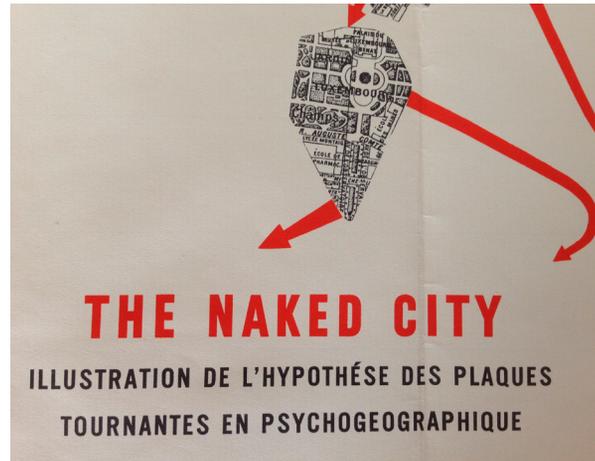


Imagen 2: Debord, G. (1957). *La ciudad desnuda* [fragmento]. París, Francia. Mapa psicogeográfico en papel.

## Deriva Creadora

Tomando como estímulo el espíritu de las derivas situacionistas, intentaré ahora describir las características del momento inicial de lo que denomino Deriva Creadora, un recurso que busca activar y desplegar pensamiento creativo. Si bien en este caso lo abordaré desde la práctica de la dirección, la Deriva Creadora puede adaptarse a otros roles escénicos (actor, actriz, escenógrafo, vestuarista, etc.); y también a artistas de otras artes (música, danza, pintura, cine, etc.). Como señala Rebecca Solnit (2020):

La labor de los artistas es abrir puertas y dejar entrar las profecías, lo desconocido, lo extraño; es de ahí de donde vienen sus obras, aunque su llegada marque el comienzo del largo y disciplinado proceso mediante el cual las hacen suyas. También los científicos (...) viven en la frontera de lo desconocido. Pero los científicos transforman lo desconocido en conocido, lo capturan como los pescadores capturan los peces con sus redes; los artistas en cambio, te adentran en ese oscuro mar (p. 9).

Llevado al trabajo de dirección, la Deriva Creadora permite pensar el proceso creativo como una aventura, como una predisposición a perderse en la indagación de los materiales para generar nuevos e impensados recorridos. La pregunta, entonces, es cómo perderse. Cómo generar ese estado mental fluido y acrítico que nos posibilite estar plenamente presentes y perdernos, sin que esto implique acabar perdidos.

Como señala Romeo Castellucci (2017) el problema al iniciar un proceso creativo es que el escenario vacío se vuelve un mar abierto a todas las posibilidades y esto, más que generar terror al vacío, genera “terror al lleno”. Si prestamos atención podemos advertir que incluso antes de aventurarnos en la interacción con personas u objetos, el espacio vacío ya está poblado por nuestros prejuicios, obsesiones y por una voluntad narcisista que puja por generar determinadas formas. Intentar correrse de esos modos no implica dejar de ser quienes somos, sino abandonar nuestra zona de confort y gestionar los medios que nos permitan trascender lo conocido. Justamente, el hecho de tener que generar nuevas hipótesis de juego cada vez que se emprende un proyecto es lo que convierte a la práctica artística en un oficio. En este sentido, perderse implica estar dispuestos a disolver temporalmente nuestro Yo identitario: ese que nos recuerda constantemente quiénes somos y quienes creen los demás que somos.

Para Solnit (2020), el concepto de perdido puede entenderse de dos maneras diferentes: perder cosas tiene que ver con la desaparición de lo conocido; todo lo que nos rodea resulta conocido pero hay algo —una pulsera, un libro, lo que sea— que falta. En cambio perderse, tiene que ver con la aparición de lo desconocido: cuando nos perdemos, el mundo se vuelve más grande que el conocimiento que tenemos de él. Si bien en ambos casos existe una pérdida del control, cuando nos perdemos lo que hacemos es ceder una parte importante del control a lo contingente.

Desplazar las fronteras del propio ser hacia lo desconocido implica reconocer que los cálculos y las planificaciones —en suma: el control— tienen su propio límite. La Deriva Creadora demanda una actitud colaborativa con el azar y con la sorpresa. Perdernos es, de alguna manera, adentrarnos en nuestros “misterios esenciales” y ponernos a prueba en el juego de calcular lo imprevisto. A esta paradoja se refiere Eugenio Barba (2010) cuando dice: “Ser patrón de mi oficio significaba en primer lugar saber preparar la tempestad que me habría de sacudir” (p. 89).

## Primer momento de la Deriva Creadora: la Deriva

¿Por dónde empezar? Así como la geografía urbana era el marco y el medio de experimentación de la vanguardia situacionista, la Deriva Creadora propone volvernos nómades en relación a la materia. Derivar permite entender que el fin de la relación con los materiales está en ellos mismos, en lidiar con los problemas que plantean y en conocerse, conociéndolos. Esos modos de relación generan operaciones encarnadas que son en sí mismas saberes específicos muy valiosos, y no simples medios para alcanzar otro fin.

El primer momento de la DC, se llama Deriva y se basa en la indagación sensible de la materia, es decir, en la exploración sensorial del mundo y en las resonancias emocionales que esto genera. Se trata de realizar un ajuste en nuestra perspectiva para poner en valor la naturaleza de nuestras sensaciones, su connotación más primaria, liberándola de la pretensión de comunicar o significar. Como señala Didanwy Kent (2018): “No se trata de la manera en la que interpretamos, reconocemos y comprendemos el mundo que percibimos, sino más bien de la forma en que sentimos y nos relacionamos con el mundo que sentimos. Sentir en lugar de percibir” (p. 167).

Para emprender la Deriva es necesario, entonces, dejarse conmover por algo. No importa si partimos de una idea, una imagen, un texto, una acción, un objeto u otra materia. Lo importante es detectar “algo” que, ya sea por atracción o rechazo, nos mueva a experimentar esa otredad como forma de lo sensible. La Deriva es, entonces, una indagación sustentada en nuestra propia experiencia y en la capacidad de generar resonancias con materiales de diversa índole. Kent (2019), explica que la palabra experiencia comparte la raíz latina “per” con las palabras experto y experimento; pero también está vinculada a lo *pericoloso*, es decir, a lo peligroso o riesgoso. Por esta razón es importante tener presente que cuando hablamos de experiencia nos estamos refiriendo tanto a lo vivido como a lo vivo: a la sedimentación y acumulación de saberes, y también a la apertura al riesgo y a lo desconocido.

El lugar privilegiado en el que tienen lugar los flujos entre lo vivido y lo viviente es el cuerpo. Todo nuestro ser funciona como caja de resonancia en la que vibran imágenes de distinta naturaleza: físicas, mentales, visuales, sonoras, olfativas, táctiles, etc. Si bien el fenómeno de la resonancia habitualmente se asocia al universo sonoro, es una capacidad común a todos los cuerpos o materias físicas y es, principalmente, un fenómeno relacional ya que necesita que al menos dos cuerpos o frecuencias vibratorias entren en juego. Como advierte Kent (2018):

Las imágenes que acontecen en el teatro no sólo se expresan a partir de medios visuales, son siempre intermediales, de tal manera que al situarlas como fenómenos relacionales de «resonancia» estoy apelando a su naturaleza sensible, a su potencia energética. (...) Cuando hablamos de «resonancia», estaremos nombrando el fenómeno de los desplazamientos, cambios, mutaciones, migraciones, etc., de las imágenes comprendidas como cargas energéticas vueltas cuerpo y forma a través de diversos medios (p.16).

Kent (2019) aclara que toda resonancia implica necesariamente una repercusión. Resonancia y repercusión son dos instancias de un mismo fenómeno, que se funden y confunden íntimamente. Para distinguirlas, teóricamente se puede afirmar que la resonancia se sitúa en el plano de la sensación, mientras que la repercusión es el impacto que las frecuencias vibratorias producen en la materia. Las resonancias repercuten, es decir, golpean, sacuden y dan forma al mundo material y a nuestros pensamientos. De modo que sólo podemos apreciar las resonancias a través de las huellas materiales que dejan sus repercusiones.

Desde esta perspectiva, la resonancia es un proceso orgánico, dinámico e indivisible entre el sentir, hacer, pensar y plasmar las cargas energéticas que portan las imágenes, a través de diferentes medios. Por “medios” entiendo al cuerpo, como entidad ineludible, y también a los recursos artesanales y tecnológicos usados para materializar dichas imágenes. Aquí entran en juego los recursos, saberes y lógicas que cada sujeto despliega para sustentar su Deriva.

La Deriva busca expandir nuestra capacidad de resonancia mediante dos principios esenciales: la diversidad y el derroche. Aventurarse en el uso de diferentes medios y ser generosos en el acopio de materiales sensibles es lo que nos permitirá luego ser también generosos en la pérdida. Como sostiene Barba (2010) “No hay trabajo creativo sin derroche y no hay derroche sin la buena calidad de lo que se derrocha” (p. 127). Los procesos creativos no se basan en operaciones de simplificación y ahorro. Si volver fácil lo difícil resulta útil en la vida cotidiana, en el arte sucede lo contrario: “Extraer lo difícil de lo difícil es la actitud que caracteriza un proceso artístico. De esta actitud dependen los momentos de oscuridad, de esfuerzo, de intuición, desorientación, desaliento, re-orientación y soluciones inesperadas” (p. 127).

El ejercicio de la Deriva invita a ampliar la capacidad de resonancia para que una imagen pueda mutar y encontrar muchas formas diversas de desplegarse y ser plasmada. Incurrir en el derroche es entrar en contacto con la complejidad de las cosas y trascender nuestra forma habitual de relacionarnos con ellas. Para este primer momento de indagación propongo

utilizar tres recursos básicos como son las palabras, las acciones y la materialidad<sup>3</sup>; y usarlos alternativamente como medios para transformar y plasmar la carga energética de las imágenes. Explorar las posibilidades mediales de cada uno de estos elementos —su potencia *repercutiva*— permite establecer un marco para la experimentación de lo sensible y acceder a configuraciones singulares, que luego podrán ser expandidas y complejizadas mediante la creación de dispositivos mixtos en los que intervengan palabras, acciones y materiales.

En esta primera instancia, la Deriva pretende generar una predisposición activa que permita la circulación de las imágenes nómadas a través de distintos medios. Concebir resonancias de distinta naturaleza nos permite corrernos de los lugares conocidos y del pensamiento racional, para situarnos en la lógica laberíntica del pensamiento creativo. Como sostiene Barba (2010):

Un pensamiento es una fuerza en potencia, una acción, energía que cambia: parte de un punto para alcanzar otro, siguiendo caminos que varían imprevisiblemente de dirección. (...) Lo que caracteriza al pensamiento creativo es justamente su fluir por saltos, a través de una imprevista desorientación que lo obliga a reorientarse de manera nueva, abandonando el cascarón bien ordenado, y perforando lo que se presenta de manera inerte cuando imaginamos, reflexionamos o accionamos (p. 124).

Entiendo la Deriva como el flujo incesante de imágenes sensibles que son transformadas y plasmadas a través de diferentes medios. Es ese constante devenir “otra cosa”, lo que nos permite comprender que la esencia de aquello que nos conmueve no remite a ninguna de sus cualidades, sino a la fuerza con la que nos sacude, nos interpela y nos mueve a la acción. Como sostiene Merleau-Ponty (2002) la esencia de las cosas no se encuentra tanto en las propiedades que logramos observar y objetivar, sino en lo que las cosas nos hacen y nos dicen:

---

<sup>3</sup> En diálogo con lo propuesto por el dramaturgo Juan Santilli (2017) pensamos que estos tres elementos, como recorte y condensación del mundo, nos permiten ofrecer un marco abarcativo para la exploración de lo sensible. En este caso la palabra es entendida en su posibilidad de poetización, conceptualización, enunciado y, en definitiva, juego. Lo mismo sucede en relación a las acciones, entendidas en sus dimensiones experimentales y performáticas; y a la materia, que serviría en este caso para designar el mundo heterogéneo de los seres vivos (personas, plantas, animales), y de los objetos inertes, distinguiendo entre los naturales (tierra, agua, arena, piedra, aire, fuego, etc.) y los artificiales o realizados por las personas (plástico, laser, biblia, calefón, etc.).

Decir que la miel es viscosa y decir que es azucarada son dos maneras de decir lo mismo, o sea, cierta relación de la cosa con nosotros o cierta conducta que nos sugiere o nos impone, cierta manera que tiene de seducir, de atraer, de fascinar al sujeto libre que se ve enfrentado con ella. La miel es cierto comportamiento del mundo para con mi cuerpo y conmigo (p. 29).

Siguiendo con este ejemplo, tendemos a pensar que es la mano que palpa la miel la que se apodera de lo viscoso, pero en realidad es la viscosidad la que no solo se apodera de la mano, sino que extiende su presencia viscosa cuando olemos la miel, la degustamos, la miramos o escribimos sobre ella. El misterio esencial de la miel no depende ni se agota en cada una de sus propiedades. En última instancia “lo viscoso” será siempre producto de un modo personal y único de experimentar la miel.

En el ejercicio de la Deriva nos adueñamos de los materiales transformándolos, y los materiales se adueñan de nosotros. Somos confrontados por una materialidad que lejos de permanecer inerte nos compromete subjetivamente. Esta mutua afectación que se da entre las personas y las cosas es lo que permite que se genere pensamiento creativo; un tipo de pensamiento que está inserto directamente en los materiales con los que trabajamos y que no es posible abstraer, separar o traducir mediante otro lenguaje.

En este sentido, Derivar implica ahondar en la superficie de la materia: silenciar ideas y significados pre-digeridos, para experimentar la temperatura emocional y el poder de conmoción que tienen las cosas. Claramente, no se trata de olvidar lo que somos y sabemos, sino de saber dejar atrás y habitar el presente. O como señala Romeo Castellucci (2017), se trata de asumir el desafío de ser “peregrinos en la materia”:

La materia es la última realidad. Es la realidad final que tiene como extremos el aliento y la carne del cadáver. Es un peregrinaje que hacemos en la materia. Es un teatro de los elementos. Es un teatro elemental. Los elementos se entienden como puro comunicable, como la mínima comunicación posible (...) Y el menor grado de comunicación posible consiste en la superficie de la materia. En este sentido y por paradoja es un teatro superficial, hecho de superficie, porque es un teatro que busca la emoción (p. 142).

La Deriva, como primer momento de la DC, se caracteriza por el acopio de materiales sensibles, y no tienen otra intención más que la de experimentar mundo y expandir nuestra

capacidad de resonancia en función de nuestro interés y deseo. Se trata de vincularnos con nuestro deseo entendiéndolo como algo que merece ser experimentado y no como algo que hay que resolver. La dinámica rizomática que propone la Deriva apunta a generar una energía y un estado fluido de la consciencia que mueva y haga emerger pensamientos creativos. Si bien el azar cumple un rol importante, el acopio de materiales no es de ningún modo ingenuo: la transformación, decantación y descarte de materiales responden a nuestras elecciones conscientes e inconscientes; y se traducen, inevitablemente, en términos de sentido/s.

## Segundo momento de la Deriva Creadora: el Desvío

En relación al sentido —o a los sentidos— que porta la materialidad acopiada en el primer momento de la DC, propongo una segunda instancia de indagación a la que, en línea con los situacionistas, denomino Desvío. Este segundo momento se basa en la apropiación y reorganización creativa de elementos pre-existentes y presenta dos aspectos fundamentales. Por un lado, la pérdida de importancia del sentido original de cada elemento singular y autónomo y, por el otro, la organización de un conjunto de significaciones diferente, que le aporta a cada elemento un alcance nuevo.

Claramente, el adjudicarle un nuevo valor a elementos pre-existentes es una práctica común a todas las artes. En este caso, lo que el Desvío pone en superficie es la transmutación de lo pre-existente por colisión con lo no familiar, es decir, con algo del orden de lo distinto que irrumpe (casual o premeditadamente) y condiciona íntimamente nuestra percepción y comprensión del mundo indagado. Lo novedoso aparece cuando la Deriva confronta con una materialidad divergente que la obliga a reorganizarse formalmente, situando todo nuestro trabajo en una perspectiva o valoración inédita. Como explica Kartún:

Una idea nunca es original. Puede ser la versión corrida o deformada de algo, de otra cosa, pero nunca es nueva. El cerebro parsimonioso no se pregunta por qué es original mi idea, sino que sólo busca “ser prendido” (sorprenderse) y lo hace cuando ocurre algo que no estaba en la red conceptual de los materiales dados previamente. (...) igual que cuando nos sorprende la risa (Antonio Riojano [blog]).

El Desvío genera un salto cualitativo en relación a la Deriva y nos permite comprender nuestro proceso creativo en otros términos, otras formas y mediante nuevas hipótesis de juego. Es un momento de inflexión en el cual lo pre-existente en contacto con lo divergente deviene en un nuevo germen creativo. En este sentido, este movimiento se emparenta con la “Bisociación”, a la que Kartún (2006) —basándose en Koesler (1964)— define como un acople fantástico entre dos imágenes disímiles que se tensionan mutuamente y producen otra cosa: “No hay aquí suma alguna de las partes sino aleación. Un proceso fundente, fundante, que devuelve en su mixtura un nuevo material” (p. 16).

Por su parte Gianni Rodari (1983) llama a este fenómeno “Binomio fantástico”, y lo vincula a la “dislocación” o extrañamiento que adquieren las cosas cuando son descontextualizadas de sus gestos, lugares y usos cotidianos. Por ejemplo,

(...) el armario pintado por De Chirico en medio de un paisaje clásico, entre olivos y templos griegos. Así «dislocado», colocado en un contexto inédito, el armario se convertía en un objeto misterioso. Tal vez estaba lleno de vestidos y tal vez no: pero ciertamente estaba lleno de fascinación (p. 17).

Más allá de estas similitudes, el Desvío es una línea de fuga que trasciende las lógicas binarias y deviene en un proceso de conexión con lo múltiple. Es un desplazamiento rizomático, es decir, un movimiento de continuidad o de partida, de entrada o salida (depende como se lo considere) que abre el trabajo a nuevas posibilidades creativas. Más que garantizar una orientación, el Desvío tensiona y “disloca” nuestro recorrido, y nos mueve a realizar articulaciones internas de otras naturalezas. Somos desplazados y situados en un nuevo peregrinar que promete conducirnos al Derivado, es decir, a la obra u objeto artístico.

## Por último

Hasta aquí intenté dar cuenta brevemente del andamiaje teórico del primer y segundo momento de la Deriva Creadora. Tal como sucedía con los situacionistas, la DC busca desarticular nuestra percepción cotidiana del mundo por medio de una desorientación que, en este caso, se encarna en la exploración sensible de las imágenes intermediales. Este

antiprocedimiento busca generar un estado mental fluido y acrítico que predisponga a la acción y logre suspender temporalmente nuestro Yo identitario. En este sentido, la experiencia de cada directx es valorada en función de los flujos que se dan entre lo vivido y lo viviente; poniendo especial atención en lo vivo, como capacidad para habitar el presente y abrirse a lo desconocido.

La Deriva, como primer momento de la DC, propone dejarse conmover por algún material de nuestro interés y expandir nuestras posibilidades de resonancia a través de diversos medios. Este primer momento se desdobra en dos instancias de indagación internas: una abocada al acopio de lo sensible en forma de palabras, acciones y materiales; y otra dedicada a la generación de dispositivos más complejos, en los que estos tres elementos se combinan y/o interactúan de diversas formas.

Por su parte, el segundo momento de la Deriva Creativa —el Desvío— implica abrir una línea de fuga hacia lo múltiple a partir del contacto con lo divergente no familiar. Este movimiento permite redimensionar los materiales pre-existentes, situarlos en relación a una lógica descentrada que modifica drásticamente nuestra comprensión del proceso creativo y lo desplaza hacia nuevos territorios. Los desvíos ponen en tensión elementos nunca antes relacionados y permiten que aparezcan hipótesis de juego nuevas e impensadas.

Finalmente, la dinámica de trabajo que propone la Deriva Creadora busca que en el trabajo grupal cada estudiante gane autonomía en relación a la creación escénica y que aprenda a construir conocimiento desde su subjetividad, en diálogo permanentemente con las perspectivas disidentes propias y ajenas. El objetivo de la DC no es solo formar artistas que se sientan más confiadx en su capacidad para generar prácticas artísticas, sino que además se reconozcan valientes en sus búsquedas, apertura hacia lo desconocido y problematización de lo propio.

## Bibliografía

- Agamben, G. (2004). Guy Debord. Variaciones sobre un palíndromo [manuscrito sin publicar]. Clase dictada en seminario autogestivo Play. Cronache dall'epoca del trionfo dello spettacolo. Roma, Italia.
- Barba, E. (2010). Quemar la casa: Orígenes de un director. Buenos Aires: Catálogos.
- Castellucci, C. y Castellucci, R. (2017). Los peregrinos de la materia. Madrid: Continta me tienes.
- Debord, G. (1999). Teoría de la deriva. En Vol. I: La realización del arte: Textos de Internationale Situationniste #s 1-6 (1958-61). Madrid: Literatura Gris. Recuperado de: <https://sindominio.net/ash/iso209.htm>
- Santilli, J. (2017). Algo sobre los procesos creativos [sin publicar]. Ficha de cátedra: Sistemas escénicos. Escuela Orillas del Quequén.
- Solnit, R. (2020). Una guía sobre el arte de perderse, Buenos Aires: Fiordo.
- Merleau-Ponty, M. (2002). El mundo de la percepción. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Katún, M. (2006). Escritos 1975–2005. Buenos Aires: Colihue.
- Kartún, M. (20 de abril de 2020). En el taller: “Teatro desarmable” con Mauricio Kartún. Blog de Antonio Rojano. Recuperado de: <https://antoniorojano.wordpress.com/2020/04/20/en-el-taller-teatro-desarmable-con-mauricio-kartun/>.
- Kent, D. (2019). El «respectador» ante la liminalidad de la experiencia teatral [conferencia]. Ciclo de Conferencias del Instituto de Artes del Espectáculo “Dr. Raúl H. Castagnino”: “Poéticas de liminalidad en el teatro”. Buenos Aires, Argentina.
- Kent, D. (2018). La experiencia teatral: apuntes para un «respectador» [sin publicar].

Rodari, G. (1983). Gramática de la fantasía. Introducción al arte de inventar historias. Barcelona: Imprenta Juvenil.

---

**Cómo citar este artículo:**

Fernández Caputo (2021). Deriva Creadora: el cálculo de lo imprevisible. *AVANCES*, (30). Recuperado de: <https://revistas.unc.edu.ar/index.php/avances/article/view/33499>.