

La creatividad como heurística. Dimensión epistémica del proceso artístico contemporáneo

Resumen

El presente trabajo tiene como objetivo analizar la dimensión epistémica de la creatividad en el proceso artístico contemporáneo, relacionando artista, obra, público, partiendo del concepto de creatividad como la acción de resolver problemas en un entorno situacional de complejidad. El mismo se inscribe en una investigación que viene desarrollándose desde el año 2010 en el marco de la cátedra de Epistemología de las artes Facultad de Bellas Artes, como proyecto de cátedra y otros proyectos vinculados a la formación de recursos humanos de integrantes y colaboradores de la misma.

Palabras clave

Arte; epistemología; creatividad; relacional; situacional.

El tiempo contemporáneo y sus particularidades

El término *contemporáneo* en el análisis de los estudios culturales no solo refiere a “perteneciente o relativo al tiempo o época en que se vive”, como lo expresa el diccionario de la Real Academia Española (RAE, 2012). Implica también la configuración de una época, por lo que se entiende este término como “Período de tiempo que se distingue por los hechos históricos en él acaecidos y por sus formas de vida” (RAE, 2012); y el hincapié en este caso está en el concepto de “formas de vida”, que implícitamente lo diferencia de la época denominada “moderna”.

Lo que en un momento se denominó “posmodernidad” (Lyotard, 1987) no alcanzó para definir y diferenciar un cambio que pone constantemente en jaque a los constructores del “relato del saber” (Lyotard, 1987). Paradójicamente, la modernidad en cuanto época que promovió el cambio y generó el concepto de “progreso”

como cambio positivo, no se resigna a darse por transformada en otra época. El modelo ilustrado se aferró a una herramienta, “La Razón”, que creyó totalizadora e infalible. En función de ella creó instituciones que supuso eternas en el marco de una dinámica progresiva. Pero su modelo reduccionista y determinista no pudo hallar respuesta para todo. Sin embargo, no termina de morir o de mutar definitivamente. Mucho tiene que ver con esta larga “agonía moderna” la dinámica del sistema capitalista y las instituciones que derivan de él. Sus diferentes velocidades de transformación y mutación generan una instancia de encrucijada (Castoriadis, 2005) y de derivación incierta.

En este contexto es que la “Institución Arte” vive su encrucijada. La taxonómica determinación moderna y algún contrarrelato posmoderno (Baudrillard, 2002) han perdido la referencia a muchas actividades, que no se ajustan al universal concepto de arte en un entorno de realidad. Se ha tomado razón diagnóstica del proceso de disolución del arte (Danto, 2003, Deleuze-Gua-

tari, 2002; Michaud, 2007); se lo ha problematizado (Goodman 1995) y se lo está problematizando en su nueva configuración (Bucks Morss, 2005; Brea, 2008; Bourriaud, 2009).

Esta nueva configuración requiere, para dimensionar los alcances de lo artístico en el marco contemporáneo, reconfigurar aspectos fundamentales del paradigma moderno, como por ejemplo el concepto de subjetividad, la dicotomía arte y conocimiento desde el fundamento kantiano (Kant, 1876), el marxismo no aleatorio de Althusser (1966, 2002) o la denominada “fase mecánicamente crítica” de la dialéctica negativa de Theodor Adorno (Catalá, 2005). Es necesario dar una dimensión más compleja al análisis, acorde con los marcos epistemológicos actuales.

El arte como proceso. Redimensionamiento en el marco de la complejidad

Edgar Morin (1999) establece un marco comparativo entre las características destacadas del modelo científico tradicional y el actual. Plantea que intelecto (objetivo) y afecto (subjetivo) no actúan como opuestos sino como el modelo de bucle (un tipo de cálculo que relaciona opuestos). Frente al modelo de simplicidad de la ciencia tradicional se presenta el de la complejidad. La racionalización clásica tiende a ser un sistema cerrado; la actual, en cambio, critica e impone una dinámica permanente. Mientras la clásica es determinista y mecanicista, la actual es dialógica (une lógica y *empiria*). La clásica redundante en la simplificación y tiende a ser reductiva, la actual ahonda la complejidad; la clásica desecha el error y es autoritaria, mientras que la actual trabaja el error y es autocrítica.

La tarea de dar explicación a estos fenómenos y construir su modelo de realidad (Maturana, 1996) requiere el redimensionamiento del concepto de arte, por ejemplo en el campo artístico, y por tanto de lo

pertinente para ser incorporado en su área de estudio. Este redimensionamiento necesita un abordaje interdisciplinar del arte entendido como proceso. El arte no se ve como cosa o concepto definible y atemporal a partir de una acción de reducción y simplificación: se interpreta aquí como proceso. O sea, un concepto relacional y situacional (Catalá, 2005; Bourriaud, 2008; Claramonte Arrufat, 2008) que se construye a partir de una red de sentido, en la cual intervienen tres elementos básicos: el denominado artista-hacedor-realizador-productor; la obra-objeto-acontecimiento, con o sin dispositivo-plataforma que lo contenga; y el público-espectador-interactor-usuario. De esta interrelación, que es situacional y que forma parte de un valor social que le da sentido, emerge la situación de arte. No hay que confundir lo relacional y situacional con lo relativo. En cada contexto ese valor de situación de arte actúa como “verdad”, del mismo modo que actúan los valores de verdad científicos en cada entorno paradigmático y situacional.

La nueva subjetividad, la desmaterialización y la interdisciplina

Cabe preguntarse cuáles son las particularidades del tiempo contemporáneo que lo diferencian del modelo moderno y también del posmoderno, y cómo esas peculiaridades articulan el aspecto situacional del “cuándo hay arte” (Goodman, 1995)

La primera particularidad es la noción de sujeto, tanto desde la perspectiva del creador-hacedor como del público-receptor-interpretante o interactor. Pierre Levy dimensiona el nuevo carácter del sujeto en la denominada *Noolithic* o edad de piedra del conocimiento, determinada por el espacio del conocimiento y no por el de la mercancía propia de la revolución industrial capitalista, ni por el territorio propio de las instituciones neolíticas como la del Estado (Levy, 2004, p. 117). En el cuarto espacio, el del conocimiento, el sujeto se constituye por su enciclopedia. Debido a

que su conocimiento es un conocimiento de vida, un conocimiento vivo, él es lo que sabe y no lo que tiene (espacio de la mercancía) o de dónde viene (espacio del territorio).

José Luis Brea (2008) denomina a la contemporaneidad la época del *capitalismo cultural*, y la entiende como aquella en la cual la producción y distribución simbólica es la mayor generadora de riqueza en los términos de “invertir identidad” (Brea, 2008, p. 14) Este nuevo entorno construye nuevos marcos de subjetivación, como por ejemplo “un escenario en el que el principio organizador dominante no sería ya más la palabra, sino acaso lo visual” (Brea, 2008), lo que nos presentaría el inicio de un ciclo civilizatorio alejado del logocentrismo propio de la cultura occidental. Dicho abandono de la inscripción del sujeto en la razón discursiva fundada en la estructura lingüística transforma también el concepto de objetividad (Catalá, 2005). Este nuevo pensamiento crítico “se preocupa por iluminar las transformaciones fenomenológicas que ocurren tanto en el objeto como en el sujeto cuando ambos se interrelacionan en una operación hermenéutica” (Catalá, 2005, pp. 186-187). La metáfora se dimensiona como conocimiento, como proceso deconstructivo que en vez de análisis requiere una intervención estratégica y singular.

Esta caracterización da lugar a la segunda particularidad, que es la de la “interdisciplinariedad”. La misma surge a partir del proceso de desmaterialización de las producciones y la circulación del producto. Se observa:

Un desplazamiento estructural del “trabajo artista” desde su distante “torre de marfil” a un nuevo escenario plenamente integrado en el marco de esas que hemos descrito como industrias de la subjetividad (...) al tratarse de producción inmaterial su transmisión no produce pérdida en el dador, porque puede crearse un ámbito de entornos de distribución cooperativa, redes de intercambio y circulación “no lucrada”. (Brea 2008, p. 15)

La desmaterialización transforma la recepción ya que rompe el paradigma hegemónico territorial, como pueden ser, por ejemplo, el espacio museo y el disciplinar, y genera el triunfo de lo interdisciplinar y los espacios de alteridad (Brea, 2008, p. 18)

El nuevo marco que Levy denomina cosmopedia, “desmaterializa las separaciones entre los conocimientos”, promoviendo una “topología continua y dinámica” (Levy, 2004, pp. 121-122).

La construcción de nuevas inscripciones de subjetividades, la operatoria interdisciplinar y el redimensionamiento del modelo logocéntrico son indicadores evidentes de un cambio de época y de una nueva configuración en la construcción de sentido simbólico.

El proceso artístico contemporáneo

A partir de dimensionar la definición de arte como proceso en el cual intervienen necesariamente el artista, la obra y el público, así como de centrar el análisis en las relaciones que se establecen en el mismo teniendo en cuenta la dinámica situacional (Debord, 1967), se deja de lado el esquema estático del sujeto artista, de la obra objeto o del público en actitud de desciframiento de un texto simbólico, y se establece un ordenamiento caracterizador y diferenciador del proceso de arte moderno, posmoderno y contemporáneo:

- MODERNIDAD: Arte de objeto (Marchán Fiz, 1990). La obra se determina por sí a través de una operatoria contemplativa mediada por lo discursivo y validada por la racionalidad que determina lo artístico.
- MODERNIDAD TARDÍA, POSMODERNIDAD: Arte de concepto (Marchán Fiz, 1990). Lo artístico lo determina el artista y la institución que lo valida. Es una tautología (Oloixarac, 2008).

- **CONTEMPORANEIDAD:** Arte de contexto (Claramonte Arrufat, 2008). Es relacional y situacional. Lo artístico se construye colectivamente y no necesita espacios validantes. Interactúa de modo complejo con lo político, lo comunicacional, lo económico, etc.

La disolución del proceso estanco propio de la modernidad, centrado en la obra, comienza a transformarse en las denominadas obras “objeto”, que se enmarcan en lo que Marchán Fiz denominó la operatoria neodadaísta del principio del *collage* o el *objet trouvé* (Marchán Fiz, 1990) en cuanto al proceso constructivo de la obra y la necesidad del enriquecimiento teórico-conceptual del espectador, para salir de la pregunta tradicional de carácter idealista y reduccionista: ¿esto es arte?, y cambiarla por la pregunta relacional y situacional: ¿cuándo hay arte? (Goodman, 1995; Gyldenfeldt, 2008).

En los casos de las obras con dispositivos eléctricos o mecánicos —como por ejemplo, las del arte cinético de los años 60—, desaparece el concepto de obra única e irrepetible. La obra responde a un proyecto que puede replicarse. El concepto de creación artística empieza a dialogar con la heurística proyectual o científica.

Lo mismo sucede con la experiencia artística generada en la fase receptiva del proceso. El espectador en muchos casos debe activar un dispositivo para que la obra comience a “funcionar”. Por tanto se inicia de algún modo el carácter interactivo, ya sea mecánico o por desplazamiento del espectador, quien termina completando el proceso artístico de modo concreto y no en el marco de una mediación simbólico-discursiva. Esta transformación del proceso artístico anticipa la interacción virtual contemporánea y el arte de acción.

La evaluación de la experiencia artística generada en este tipo de procesos es diferente de la clásica experiencia moderna de la obra objeto-continente y

el vínculo generado por la mediación discursiva, que puede ser dimensionada desde una operatoria racional. En este proceso, la obra pone en acto un proyecto que puede ser percibido a partir de la activación de un dispositivo, por lo que se acerca más al concepto de “aparato” enunciado por Vilem Flusser (2007) o de dispositivo en la filosofía de Foucault (Agamben, 2011) que al de obra generada a partir de la teoría kantiana y sus derivaciones, como por ejemplo, la postura teórica de Clement Greenberg (Suma Rajiva, 2008)

Pero la transformación definitiva en el proceso artístico que lo dimensiona como un modelo interdisciplinar está relacionada con la total desmaterialización de la obra, ya sea por construirse en el campo virtual o en el entorno performático. En palabras de Levy:

El arte, aquí, ya no consiste en componer un «mensaje», sino en maquinar un dispositivo que permita a la parte todavía muda de la creatividad cósmica hacer oír su propio canto. Aparece un nuevo tipo de artista que ya no cuenta ninguna historia. Es un arquitecto del ámbito de los acontecimientos, un ingeniero de mundos para miles de millones de historias venideras. Esculpe directamente sobre lo virtual. (Levy, 1999)

Una de las más importantes transformaciones del estatuto de la obra de arte contemporánea es el aspecto interactivo, que convierte al espectador en copartícipe. La calidad general de la interactividad (ya sea entre humanos, computadoras o entre unos y otras) depende del producto, no de la suma individual de las calidades de los tres pasos. Para que haya interacción tiene que haber buena escucha, buen pensamiento y un buen hablar.

Diseñar experiencias (narrativas) interactivas obliga a salirnos permanentemente de nuestra cabeza, algo que casi ninguna profesión hace salvo en circunstancias excepcionales, como cuando los buenos docentes o terapeutas logran desarmar la maraña de autorrepresentaciones de los otros y proponen otras nuevas (Chris Crawford, 2004).

Creatividad y conocimiento

El concepto de creatividad vinculado al proceso artístico está unido al proceso moderno (Tatarkiewicz, 1987; Bergson, 1907; Morporgo Tagliabue, 1951). Pero esta noción estaba ligada a la inspiración estética, a la idea de genio, en el marco de la autonomía y el no reconocimiento epistémico del concepto arte.

Desde el punto de vista psicológico, la creatividad tuvo una conceptualización psicoanalítica a partir de Freud como sublimación de la energía libidinal (Freud, 1981; 1987), o como parte del juego en Winnicott (1971). También el conductismo abordó esta problemática con Skinner (1953).

Pero es a partir de la línea cognitiva y los nuevos paradigmas acerca del concepto de inteligencia, generados desde Howard Gardner (1980; 1995; 2001) y los novedosos postulados sobre la filosofía de la ciencia (Bohm-Peat, 1997; Alonso Monreal, 2000; Wagensberg, 2014) que el concepto de creatividad adquiere un carácter relacional e interdisciplinar.

A partir de los avances en las investigaciones de los procesos psicológicos y cognitivos, se han construido definiciones tanto de la creatividad como de la inteligencia cada vez más holísticas y complejas. Desde una primera aproximación general se afirma que se trata de capacidades o potencialidades disponibles en los sujetos cuyo despliegue en diversos contextos depende en gran medida de condiciones externas. Además, se considera indispensable que ambos fenómenos se analicen de manera multidimensional, entendiendo que los mismos suponen la confluencia de múltiples condicionantes subjetivos y contextuales. (Elisondo y Donolo, 2010)

Este concepto contemporáneo de la creatividad mantiene el valor de la innovación pero no desde la perspectiva *ex nihilo*, concebida desde una enfoque romántico, sino desde el marco relacional de la toma de

decisiones y la resolución de problemas, que no se circunscribe solamente al campo del sujeto entendido en términos de modernidad.

Conclusión. La creatividad como heurística

Las transformaciones generadas en el mundo y el proceso artístico contemporáneo permiten recalibrar el concepto de creatividad artística y darle dimensión epistémica.

Las nuevas inscripciones de la subjetividad en el marco del denominado “capitalismo cultural” (Brea, 2003), la crisis del logocentrismo (Derrida, 1966) y el acrecentamiento del carácter relacional y situacional del proceso artístico y a su vez del cognitivo, son los elementos destacados que contribuyen a este cambio.

Para ello es necesario entender la creatividad y el proceso cognitivo en un marco de acción proyectiva y multidimensional, como capacidad intelectual humana de carácter estratégico, que parte de una interrelación entre lo biológico y el entorno y genera la transformación del mismo en las diversas dimensiones del desarrollo humano, insertos en la construcción histórica y cultural.

En este contexto, la creación subjetiva romántica, la *poiesis*, la idea del artista-genio-creador tocado e inspirado por la musa, es reemplazada por el concepto de heurística. Según Carlos Maldonado en su capítulo “Heurística y producción de conocimiento nuevo en la perspectiva CTS”, la heurística consiste en la ciencia de la investigación, por tanto del descubrimiento y la invención. Ya se dijo que el nuevo artista es un proyector, un gestor; ahora se suma la idea de que no crea sino que el proceso artístico contemporáneo parte de la heurística, es decir, que busca resolver problemas lógicamente, que realiza expe-

rimentos, teorías, que elabora modelos (Maldonado, 2004, pp. 123-124).

Cualquiera de estas características se observa en las obras digitales en red, cuyos autores no siempre están claros o definidos —ni importa que lo estén— y la obra es colaborativa; es decir, se crea a partir de lo que Levy (2004) denomina inteligencia colectiva.

Además, se va perdiendo paulatinamente la idea de obra “con mensaje” y se la reemplaza por la idea de obra como proceso, experiencia, acto o acción. De forma sistemática, en el siglo XXI la obra requiere del público, no ya pasivo sino activo, como nuevo actor cultural. La obra es incompleta, expuesta a permanentes cambios y participaciones. Ahora son macro-obras (Brea, 2003, p. 85) elaboradas colectivamente y sin jerarquías.

Referencias Bibliográficas

- Agamben, G. (2011). Qué es un dispositivo. *Revista Sociológica*; 26 (73), 249-264.
- Alonso Monreal, C. (2000). *Qué es la creatividad*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Althusser L. (1982). *Para un materialismo aleatorio*. Madrid: Arena Libros.
- Althusser L. (1966). Carta sobre el conocimiento del arte. Respuesta a Andre Daspre. *Revista Nouvelle Critique*; 175.
- Althusser, L. (2002). *Para un materialismo aleatorio*. Madrid: Arena Libros.
- Baudrillard, J. (2002). *Contraseñas*. Barcelona: Anagrama.
- Bergson, H. (1907). La evolución creadora. En *Obras Escogidas*. Madrid: Aguilar.
- Bourriaud, N. (2006-2008). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Brea, J. L. (2003/2008). El tercer umbral - Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural. Recuperado (febrero de 2012) en: <http://www.uclm.es/profesorado/juanmancebo/descarga/docencia/movimientos/3umbral.pdf>
- Bourriaud, N. (2006). *Posproducción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Buck Morss, S. (2004). Los estudios visuales y la imaginación global. *Antípoda, Revista de Antropología y Arqueología*, 9; 19-46. Recuperado (febrero de 2011) en: <https://antipoda.uniandes.edu.co/view.php/135/index.php?id=135>
- Buck Morss, S. (2005). *Walter Benjamin. Escritor Revolucionario*. Buenos Aires: Interzona Editora.
- Castoriadis, C. (2005). *Los dominios del hombre*. Barcelona: Gedisa.
- Catalá, J. (2005). *La imagen compleja. La fenomenología de las imágenes en la era de la cultura visual*. España: Universidad de Barcelona.
- Catalá, J. (2006). La imagen y la representación de la complejidad, en: Jornadas *L'educació a l'era digital*, Institut de Ciències de l'Educació de la Universitat de Barcelona. Recuperado (febrero de 2011) en: http://www.mmur.net/teenchannel/era_digital/ponencies/j-catala.htm
- Claramonte Arrufat, J. (2008). Del arte de concepto al arte de contexto, en: *jordiclaramonte.blogspot.com*. Recuperado (febrero de 2011): <http://jordiclaramonte.blogspot.com/2008/11/del-arte-de-concepto-al-arte-de.html>
- Crawford, C. (2004). *On Interactive Storytelling*. USA: New Riders Games.
- Danto, A. (2003). *Mas allá de la caja Brillo: las artes visuales desde una perspectiva pos-histórica*. Barcelona: Paidós
- Bohm, D. y Peat, D. (1997). *Ciencia, orden y creatividad*. Barcelona: Kairós
- Debord, (1967/1995). *La sociedad del espectáculo*. Santiago de Chile: Ediciones Naufragio.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (1980). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre Textos.
- Deleuze-Guattari (2002). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pre-Textos.
- Derrida, J. (1966). La estructura, el signo y el juego en el discurso de las ciencias humanas. Edición electrónica de www.philo-sophia.cl. Escuela de filosofía universidad ARCIS.

- Diccionario de la Lengua Española* (2012). Real Academia Española. España: Larousse.
- Elisondo, R. C. y Donolo, D. S. (2010). ¿Creatividad o inteligencia? *That is not the question*. En *Anales de psicología*, 26 (2), 220-225
- Flusser, V. (2004). "Sobre el arte". Recuperado (febrero de 2011) en: <http://logoiuv.tripod.com/sitebuildercontent/sitebuilder-files/vilemflusser.pdf>
- Flusser V. (2007). *Bodenlos: Una autobiografía filosófica*. Sao Paulo: Annablume.
- Gardner, H. (2001). *La inteligencia reformulada*. Buenos Aires: Paidós.
- Freud, S. (1981; 1987). *Obras Completas*. Madrid: Biblioteca Nueva.
- Gardner, H. (1980/ 1987). *La teoría de las inteligencias múltiples*. México: FCE.
- Gardner, H. (1995) *Mentes creativas*. Barcelona: Paidós
- Gardner, H. (2001/2002). *La nueva ciencia de la mente. Historia de la revolución cognitiva*. Barcelona: Paidós
- Goodman, N. (1995). *Maneras de hacer mundos*. Madrid: Machado.
- Gyldenfeldt, O. (2008). ¿Cuándo hay arte?. En Oliveras. *Cuestiones de arte contemporáneo*. Buenos Aires: Emecé.
- Kant I., (1876). *Crítica del Juicio*. Madrid: Librerías de Francisco Iruveda y Antonio Novo.
- Levy, P. (2004). *Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio*, Recuperado en: <http://inteligenciacolectiva.bvsa-lud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>
- Levy, P. (1999). ¿Qué es lo virtual?. Recuperado (febrero de 2010) en http://aprendeenlinea.udea.edu.co/lms/moodle/file.php/90/documentos_actividades/levy-pierre-que-es-lo-virtual.PDF
- Liotard J. F. (1987). *La condición posmoderna*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Maldonado, C. E. (2004) EXPLICANDO LA SORPRESA. Un estudio sobre emergencia y complejidad. En *Causalidad o emergencia. Diálogo entre filósofos y científicos* (pp. 31-63). Bogotá: Universidad de la Sabana/Sociedad Colombiana de Filosofía de la Ciencia.
- Marchán Fiz, S. (1990). *Del arte objetual al arte de concepto*. Madrid: Akal
- Maturana, H. (1996). *La realidad ¿Objetiva o construida?. Fundamentos biológicos de la realidad*. Barcelona: Anthropos.
- Michaud, Y. (2007). *El arte en estado gaseoso*. México: FCE.
- Morin, E. (1999). La epistemología de la complejidad en: *L'intelligence de la complexité*, París, L'Harmattan. Recuperado (febrero de 2010) en: http://www.ugr.es/~pwlac/G20_02Edgar_Morin.html. Traducción de José Luis Solana Ruiz.
- Morin, E. (1999). *Los siete saberes necesarios para la educación del futuro*, en Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Recuperado (febrero de 2010) en <http://www.upch.edu.pe/rector/durs/images/Biblio/MarcoConceptual/PensamientoComplejoTransdisciplinario/lossietesaberesnecesariosparalaeducadelfuturo.pdf>
- Morporgo Tagliabue, G. (1951). *Il concetto dello stile. Saggio di una fenomenología dell'arte*. Milano. Filli Boca.
- Oloixarac, Pola, (2008). Wittgenstein como herramienta del arte conceptual, en *Actas de las V Jornadas Wittgenstein, Sentido, Mundo y formas de vida*, Centro Cultural Recoleta, Buenos Aires, octubre de 2008. Recuperado (febrero de 2010) en: <http://wittgenstein-herramienta.blogspot.com/>
- Skinner, B. F. (1953/1986). *Ciencia y Conducta Humana*. Barcelona: Martínez Roca.
- Suma Rajiva, (2008). "Art, Nature, and 'Greenberg's Kant'" *AE: Canadian Aesthetics Journal* 14, 1-18, Summer/Fall 2008, http://www.uqtr.ca/AE/Vol_14/modernism/Rajiva.htm
- Tatarkiewicz, W. (1987). *Historia de seis ideas*. Madrid: Tecnos.
- Wagensberg, J. (2014). *El pensador intruso*. Buenos Aires: Tusquets
- Winnicott, D. W. (1971). *Realidad y Juego*. Barcelona: Gedisa.