

Imaginería: ideas relativas a una filosofía de la imaginación como estrategia de enseñanza superior del diseño¹***Imagineering: ideas for a philosophy of imagination as higher education strategy design***Carlos Raúl NAVA GONZALEZ
Universidad La Salle, Ciudad de México (México)

Fecha de recepción: noviembre de 2014

Fecha de aceptación: marzo de 2015

Resumen

El objetivo de este artículo es mostrar el Diseño Gráfico como una disciplina que deriva en resultados y experiencias que aplican en lo colectivo y en lo individual, por lo que su enseñanza requiere de procesos especiales, y por lo tanto, de especialistas. La docencia en el Diseño no ha sido reconocida como un campo laboral tan válido como la práctica profesional de la disciplina y que *per se* debe ser desde la enseñanza un proceso innovador,. La magia de la creatividad ha quedado a un lado. Sus fracturas se evidencian más por alejarse de procedimientos y procesos que la innovación y los estudios de la imaginación generan. Estos últimos son procesos más y mejor estructurados, que se aplican en la formación de los profesionistas del diseño. Las diversas teorías sobre la imaginación conllevan estudios de sistemas complejos, de procesos sinápticos, de elementos neuronales, de funciones neurofisiológicas y, los más importantes, de ubicación del origen: la nada.

Palabras clave: Creatividad, innovación, complejidad, educación y proceso.

¹ Correo electrónico: carlos.nava@ulsal.mx



Abstract

The aim of this article is to show that Graphic Design is a discipline that leads to results and experiences in applying the collective and the individual, so Design teaching requires special processes and therefore specialists. Teaching in Design discipline is not recognized as a valid field of work as professional practice in the discipline, per se its education must be from an innovative process, leaving the magic of creativity aside, whose fractures appear, getting away from procedures and innovation processes and imagination studies produce more and better structured processes possible to be applied to the training of design professionals. Imagination theories are involved in complex analysis of systems, synaptic processes, neural elements, neurophysiological and major and most important of all neural functions, the localization of origin: the nothingness.

Keywords: Creativity, Innovation, Complexity, Education and Process.

Introducción

Lo que hace a un ser vivo y a su especie sorprendente no es necesariamente su proceso de adaptación evolutivo, su fuerza o su inteligencia; lo verdaderamente sorprendente es su capacidad para imaginar. La imaginación es un proceso en el cual las ideas derivan en imágenes, que a su vez, conforman una visión que no existe en realidad, al menos en términos objetivos, tangibles o sensitivos.

La imaginación es un proceso que puede dirigirse como disciplina que ordena una serie de elementos que permitan una capacidad superior de estructurar formas específicamente dirigidas a resolver problemáticas particulares sobre innovación. Esto ha sido abordado plenamente en el estudio y análisis de las Artes (Dorfles, 1993: 13-16) y de ellas se ha nutrido una gran parte el Diseño. Por ello, se plantea en el presente documento que la imaginación es una estrategia de enseñanza que puede (y debe) incorporarse a los estudios superiores del Diseño, ya que actualmente la sociedad atraviesa por complejas problemáticas pudiendo visualizar una nueva estratégica no sólo cognitiva, sino espiritual: la imaginación.

El ejercicio humanista que generalmente se ha manifestado al interior de las instituciones de estudios superiores donde se imparte el diseño gráfico, principalmente la universidades públicas, ha disminuido ante el vertiginoso avance de la tecnología que provee o incorpora valores diferentes sin reflexión, crítica o análisis por parte del usuario, es por ello que el ser humano ahora tiene acceso a más y mejores equipos de comunicación y en ocasiones, pocos discursos trascendentes o profundos que transferir en ella, específicamente en las redes sociales, que han tenido un fuerte impacto en las nuevas generaciones, pero han sido los investigadores en educación (Margolín et al, 2003) quienes han propuesto una adopción de dichas redes sociales a la propia educación, siendo que ésta última debería ser un fin en la transmisión y transferencia de conocimiento o al menos un rubro universal y primordial. Pudiera parecer que el posible objetivo universal de la educación del diseñador gráfico no va más allá de la formación con base en una inteligencia operativa.

La imaginación, más allá de entenderla como un proceso idealista o un simbolismo de lo subjetivo, es una estrategia para educar al futuro diseñador. Estrategia que implementa estructuras cognitivas y lo mejor del Humanismo, la capacidad de la innovación por medio de la adaptación en el contexto de la problemática; por ende, un problema es algo que no puede ser resuelto, en un sentido estricto semántico, pero si se adquieren habilidades de imaginación, pueden encontrarse diferentes formas de “ver” dicho problema

(problematizar). De esta forma surgen las ideas innovadoras, que para fines de este estudio no se denominan “creatividad”.

También es importante hacer notar que no existe un estudio sobre la ensoñación o la ocurrencia, que epistemológicamente tendría cierta inclusión en una Filosofía de la Imagen. Esto obedece a los errores sistémicos en la conformación de dicha Filosofía, que a su vez derivaría en una propuesta de investigación a futuro.

Para proponer una Filosofía de la Imaginación como estrategia en la enseñanza de Educación Superior del Diseño, la estructura de la presente iniciativa se relativiza en la presentación de seis ideas fundamentales que se irán desarrollando como una aproximación teórica y a la vez pragmática como resultado de una aplicación a grupos específicos.

Hacia una Filosofía de la Imaginación

Considerando la magnitud y la profundidad implicadas en el estudio de la imaginación, la presente disertación pretende ser sólo una plataforma en la determinación de una guía generadora de líneas o ideas. Líneas o ideas que vinculen teorías afines en la conformación de la Filosofía de la Imaginación, que a su vez, sean aplicadas a un proceso formativo profesional del Diseño. Existe la posibilidad de incluir un análisis de la imaginación en la formación del diseñador.

La configuración estructural de la presente propuesta, se fundamenta en un relativismo pragmático porque la imaginación sólo pertenece al individuo que la experimenta. Quizá la delgada línea que existe con el subjetivismo se cruce ocasionalmente, situación que se considera como válida y fundamentada científicamente.. Esto último se debe a que obedece a una **realidad** plenamente investigada en diversas áreas del conocimiento humano (Warnock, 1993).

La Filosofía se encarga principalmente de dos grandes campos del conocimiento: la Física y la Metafísica. Ambos campos fueron intervenidos por los griegos como los grandes iniciadores del pensamiento filosófico clásico. Los romanos siguieron algunos puntos de estos pensamientos con cierta parcialidad política y conveniencias sociales e individuales; pero no por ello se debe la caída de uno de los más gloriosos imperios, sino que devino en una construcción de una civilización medieval en donde los principios teológicos del catolicismo sentaron bases y cimentaron una religión que domina gran parte de la historia como la conocemos hoy día.

Carlo Magno instituye las universidades en Europa y queda la educación en manos de la Iglesia Católica. Esta última adoctrina bajo el signo de la Fe, minimizando los hechos y estudios físicos, acrecentando los conocimientos teológicos parcializados por la creencia propuesta por el Cristianismo que fue evolucionando a lo largo de los años. Sin embargo, existió a principios del Siglo XVII un personaje que revolucionó el panorama de la ciencia: René Descartes. Descartes propone una filosofía científica, más avocada al estudio de los fenómenos físicos con una explicación más objetiva de las causas y consecuencias, así como de la existencia de dichos eventos (fenómenos), conocimientos que incluso se independizaban de los principios teológicos ampliamente extendidos por la iglesia católica, y por ende, toda una revolución del pensamiento, sintetizada en una frase memorable *cogito ergo sum*.

Todo origen filosófico que pretenda validar algún conocimiento debe partir de un estado de conciencia, acorde a Descartes, ya que la conciencia como base del pensamiento (lógico) intuye una verdad parcialmente validada, ya que lo percibido es parte de la realidad y toda imagen es percepción. Dicho de otra forma, si pienso luego existo, es que tengo una imagen de mí mismo existiendo y a la vez, una imagen de mí mismo pensando, lo que causa una autopercepción y la imagen *per se*, es una percepción de la realidad y por lo tanto una percepción objetiva denominada realidad. Aunque no necesariamente es una realidad “validada científicamente”.

La conciencia es por tanto un principio de la estructura de la Filosofía de la Imaginación y por tanto subsistente en el pensamiento de autores como Hume, Berkeley o Locke. Sin con esto último dejar de lado las aportaciones de Hegel y Kant sobre las ideas y la imágenes que se presentan en la conciencia. Con lo anterior se puede apreciar un principio filosófico del estudio de la imaginación como aproximación teórica en un conjunto de conocimientos que pueden ser ordenados en un proceso de investigación como propuesta a la necesidad de un estudio sobre la imaginación como proceso disciplinar del Diseño ya que puede abordarse desde los dos principios fundamentales de la Filosofía, ya sea desde la Física y desde la Metafísica. De ahí que se proponga una postura relativista a la Filosofía de la Imagen.

Fundamentalmente en la asignatura de Poética, se genera un espacio de discusión filosófica, siempre apoyado por otro docente cuyo perfil es filosófico. Es importante mantener un respeto por los campos disciplinares que no son propios, pero que sí pueden ser parte de una multidisciplinariedad, y que enriquecen el material de conocimiento.

Se parte del estudio fenomenológico propuesto por Bachelard en sus obras *La poética del espacio* (1983) y *La poética de la ensoñación* (1985) para inducir la necesidad de un estudio de la fenomenología de la imagen poética, como resultado de un proceso de imaginación. A partir de ello se proponen dos actividades primordiales:

Primera actividad. La conformación objetiva y tangible de un hiper cubo con iluminación interna y desplazable (son todas las instrucciones).

Segunda actividad. Un video que narre visualmente un sueño que el alumno haya tenido durante el curso y pueda ser representado visualmente en un lapso de 1 a 5 minutos. Se recomienda una bitácora de sueños ocurridos en el transcurso de dos semanas (son todas las instrucciones).

Como conclusión y resultado de éstas dos actividades es que entre menos instrucciones, la imaginación se desarrolla mucho más en la conformación de un objeto cuya definición y concepto es inexistente o imprecisa en el alumno y los resultados, evaluados con rúbricas específicas por proyecto, han sido generalmente los siguientes:

Porcentaje cerrado con resultados mediocres o copias sin innovación en ambos proyectos:
30%

Porcentaje cerrado con resultados altamente innovadores en ambos proyectos: 70%

Los alumnos que están en el margen del 70% se sorprenden a sí mismos de la calidad de los resultados e invierten una cantidad de horas que consideran alrededor de 30 por proyecto solamente en imaginar, la realización les lleva una fracción mínima de ello.

Los alumnos dentro del margen del 30% generalmente explican que no tuvieron tiempo o el interés de hacerlo y presentan sus primeras ideas, pero que al ver los resultados de sus compañeros se dan cuenta de la importancia del tiempo invertido en imaginar posibilidades más innovadoras.

Evocación de la imagen

La postura griega sobre la imagen en el plano objetivo bajo el concepto de belleza, debía ser la copia exacta de la realidad y aun así, determinado por un pensamiento Platónico, el ideal quedaba reducido a un objeto o a un acto imperfecto por encontrarse en el plano real, lo perfecto quedaba en la idea misma o mejor dicho, en la imagen de la existencia de la idea misma.

La concepción de perfección de las imágenes o ideas en el pensamiento griego clásico motivaron la reflexión crítica, implicando con ello, que la reflexión es un reflejo (una visión de uno mismo); la imagen puede establecerse, por tanto, como un principio de otredad, por lo que siempre plantea una inyección u origen producido por la conciencia.

“La tercera edad de la imagen será aquella de una toma de conciencia, de una actitud teórica, de la construcción de una doctrina. La tercera edad de la imagen será pues, la de una teoría de la comunicación visual en donde lo operacional se somete, y el empleo del estímulo visual pertenece por derecho a una estrategia de comunicación.” (Moles 1991:23).

Para Moles es evidente que se acercaba un tiempo en donde la imagen tuviese un estudio validado ya que conforma el principio estratégico de la visualización o la meta, que debe ser fijado por una impronta inexistente, solo imaginada mediante procesos lógicos.

La propuesta Filosofía de la Imaginación puede proveer de elementos metodológicos a los procesos básicos de formación en estudios superiores del Diseño. El continuo estado de perfeccionamiento de los procesos de reproducción de la imagen se observa incluso en la actual desarrollada carrera tecnológica por generar nuevos productos con una imagen “más real” o más cercana a la realidad implementada en los dispositivos visuales y audiovisuales que cada día se perfeccionan sin un objetivo claro y sin conocer hasta qué punto en la imitación de la realidad deben detenerse o limitarse.

Debido a que el objeto de estudio del diseño gráfico es la imagen como conclusión a esta idea es que se fomente la construcción de conceptos y discursos en el imaginario del alumno como un proceso permanente de incentivación y que se deriva en un proyecto generalizado en la práctica docente del autor: la bitácora de imágenes. Lo anterior es el resultado de una propuesta de llevar siempre consigo (el alumno) de un cuaderno o libreta ya sea de formato comercial o libre, generalmente elaborado por ellos mismo con hojas blancas de material a elegir que permita la aplicación de técnicas secas y húmedas para desarrollar diariamente al menos dos imágenes que hayan imaginado y con representación técnica libre. Los resultados en algunos alumnos se vuelven un hábito y proceso disciplinado. A lo largo de 18 años de docencia se han revisado 893 bitácoras que en promedio cuentan con 60 ilustraciones y cuyos resultados son evidentes para el alumno. No se revisa calidad técnica, sólo se apoyan los trabajos más innovadores como promoción para exhibición en las galerías de exposición internas para tal fin.

Entelequía de la imaginación

La imaginación en sí misma contiene un principio de perfeccionamiento y fin ya que interviene en los procesos de evolución de cualquier especie que denote un mínimo de inteligencia estructurada para la supervivencia. Roger Bartra y otros intuyen:

“Hay tendencias lentas, profundas y menos visibles que amenazan a la imaginación y al espíritu creativo libre característico del humanismo. Me refiero, por ejemplo, a la hiperespecialización, al divorcio que separa las ciencias de las humanidades o al adocenamiento acrítico de los universitarios que sólo repiten esquemas y dogmas. En cierto sentido podemos acotar que en las universidades actuales ha penetrado una cierta rigidez que podríamos llamar neomedieval. Por ello, tal vez es estimulante pensar que requerimos de un nuevo humanismo que, como en el Renacimiento, impulse las virtudes humanas mediante un énfasis en los estudios clásicos y en un rescate de los valores antiguos.” (*Bartra et al*, 2003:16).

Dentro de las universidades no existe ya la preocupación de formar a los estudiantes de nivel superior un juicio crítico propio, no aprendido o memorizado, sino formado mediante un proceso de aprehensión del conocimiento y se regresa a la formación instruccional rígida, cuya influencia mayoritaria responde a necesidades económicas y a los sistemas que preservan al complejo aparato de gobierno mundial, que mantiene una omnipotencia más incidente y evidente en los planos político y económico. Siendo el diseño gráfico una disciplina humanista es importante inculcar un enfoque humanista en el alumno desde la formación académica y desde el origen de la formación del juicio crítico del estudiante del diseño y que dicho juicio debe sustentarse desde la disciplina metódica de la imaginación como proceso no sólo de aprendizaje sino como proceso de configuración de realidades posibilitadas y potencializadas en un discurso visual, gráfico o sensorial. Lo anterior conforma un complemento al método científico propuesto por Descartes incorporando el relativismo pragmático humanista de la imaginación.

La imaginación es parte inherente del humanismo porque es la reconfiguración de las realidades abstraídas y simbolizadas en el individuo y por tanto no puede ser separado de la conciencia y pensamiento emanado del propio individuo, por lo que incorporar dicho proceso a un proceso de validación del conocimiento, no es ilógico, es innovador.

Concluyendo ésta idea en la práctica docente, se propone fomentar en el alumno, la autocrítica en sus propios resultados, permitiéndole evaluar sus propios proyectos y definir quién calificará sus resultados. En el caso de un grupo, los alumnos determinaron salir del *campus* para que el usuario calificara sus proyectos en cuanto a innovación, estética y funcionalidad de un cartel. Con dicha calificación, cada alumno reportó en un documento

escrito su autoevaluación, permitiéndole conocer sus puntos “fuertes” y “débiles” en la representación de un cartel.

Las fracturas de la creatividad

En el campo de lo lógico, paradójicamente, surgen las interpolaciones entre lo subjetivo y lo objetivo, ya que uno origina al otro en el límite donde desaparece el primero y en esos límites existen lo que se ha pretendido denominar en el presente acumulado de ideas, las fracturas de la creatividad.

Dichas fracturas pueden ocurrir debido a la necesidad de integrar y empujar esos límites de la conciencia en rompimientos que destacan por propia idea de existencia de los mismos, dado que no parecen lógicos y entablan discursos muy poco probables para la continuidad lógica de la inteligencia social, es decir; quienes fracturan estos elementos establecidos como paradigmas, o más recientemente las establecidas matrices teóricas, son considerados o genios o locos.

La locura al igual que la genialidad son conceptos cuyos estudios y teorías pueden aportar elementos importantes, puesto que existe la concepción de un evento o distorsión de la personalidad, ya sea desde una postura romántica del personaje que transgrede la realidad y establece otra para sí mismo en sus diferentes niveles, hasta la peyorativa asociación de estatutos que determinan un estado mental deteriorado por diferentes causas patológicas genéticas, externas, internas, sociales, etcétera, sin embargo; la estructura sináptica que produce dichas alteraciones cognoscentes y distorsiones de una realidad lineal, son determinados por patrones indefinidos y aleatorios, cuya conformación no puede ser explicada de modo racional sino que paradójicamente pueden ser explicados de un modo sensible y, dada esta característica, se debe remitir a un organismo sensorial cuya capacidad le permita integrar las formas del contexto a la conciencia de la existencia del otro como fenómeno manifestado del propio otro, como antesala a la alteridad.

La conciencia no es más que el conocimiento que se obtiene por el otro, y en este caso el otro son los sentidos ubicados en una vasija corpórea que se integra a sí misma y se estudia como estructura y posibilidad al mismo tiempo, de las expresiones de individualidad. Negar que el Diseño como acto comienza con el reconocimiento de la identidad del cuerpo como expresión de dicha Identidad es negar la identidad propia del hacer (Ars) como eslabón inicial de una cadena de producción.

El cuerpo es una interfase entre la idea y la posibilidad de la existencia de objeto estructurada para integrar nuevos modelos de realidad que permitan una sistematización cada vez más compleja. El ser humano comienza por elevarse del terreno plano y a observar a la distancia, entonces el organismo va automodificando la postura de la columna

vertebral y le asigna al ojo mayores recursos neuronales que le permitan establecer una variante en los ojos como receptáculos de luz: los colores. Se sabe que el universo sólo está compuesto por luces y sombras, es decir; existe una infinita variedad de tonalidades de grises en el universo real, pero los colores de hecho, es una idea absurda, ya que sólo son interpretaciones neuronales establecidas en el neurocórtex que determinan señales codificadas para detectar peligro o señales de éste, ya que los predadores actúan de otra forma.

El ser humano posee un cuerpo que por simple deducción estadística es improbable que haya surgido y sobrevivido, ya que no tiene fuerza, rapidez, colmillos, pelo que cubra la piel, garras o algún otro atributo mayormente desarrollado que la totalidad de sus depredadores, y helo aquí, encabezando una cadena alimenticia y dominando a las demás especies acondicionando su hábitat más a su forma de entender su existencia. Por tanto, una Filosofía de la Imaginación se debe estructurar entendiendo las características que hacen del cuerpo humano una extensión de la actividad cognoscente como decodificadora del contexto mediato, pero que contiene inherentemente, la capacidad de entenderse y estudiarse a sí mismo, de auto renovarse, de involucionar y evolucionar a nuevas comprensiones. Para una persona desenvuelta en una cultura de amor y apego al cuerpo y sus parámetros funcionales y armónicos como los griegos, culto que llamaron por cierto en un inicio estética (y que aún se llega a utilizar aplicando el adjetivo de esteta a los pugilistas más apegados a una técnica clásica y depurada), les sería impensable hacerse una modificación que alterara su estado natural y debidamente cultivado.

El culto al cuerpo humano ha derivado en una prolífica gama de manifestaciones cuyas interacciones se dan sólo en el plano social y cuya significación y simbolismo queda dentro de los confines del entendimiento próximo de los que entran en contacto sensible con el otro próximo al primero, y entiende la atribución en la comprensión del otro como ser diferente pero parecido. Esto explicado en sistemas, establece que las pequeñas variaciones (fractales) fundamentan el cambio a lo largo de una estructura espacio-temporal de diferentes niveles, el cuerpo humano es por tanto un espacio morfológico y mórfico.

Las fracturas de la creatividad pueden establecer sus condicionantes existenciales puesto que son propias de sistemas complejos, como variaciones neuronales donde surgen distorsiones, cuyo resultado sería una idea (¿qué pasaría si...?), entonces los procesos sociales limpiamente llevados a efecto para establecer un orden son vulnerados por dichas acciones y son consideradas peligrosas, pero, para eliminar toda idea de eliminación del poder a través del miedo, se encauza a otra vertiente conceptual y se define como locura y se establece que es un estado de la razón, la cual no debe ser, aunque exista y por tanto se designa como castigo divino por ciertas acciones cometidas y con ello se reestablece el orden nuevamente. Así pues, estableciendo una categórica animadversión hacia el actual

uso del término creatividad, y que ahora se ha convertido en una desagradable moda en llamarlo “disciplina”, ya que considerando a la semántica como uno de los fundamentos para un análisis teóricos insustituiblemente primordiales para una comprensión de los objetos de las investigaciones, se ha estimado su origen para establecer su definición o definiciones y poder generar así un marco de comprensión temporal y cultural para determinar el grado en el cual se vea afectado el concepto ya no como terminología meramente aplicada a un fenómeno dado, si no como un *momentum* holístico, e incluso como una entelequia de la palabra misma.

Pese a la regla de usos y costumbre regional que imponen las reglas gramaticales del idioma y la lengua española, se entiende a la creatividad como la capacidad de “crear algo”. Es obvio y aparentemente simple el entendimiento de lo anterior, sin embargo; el grado polisémico que encierra un término tan genérico puede proponer una severa cantidad de ideas aproximadas y a veces tan divergentes que llegan a degenerar el término que pudiera expresar la palabra en su sentido unívoco. Puede parecer una postura reduccionista o radical el establecimiento de un punto de vista como un principio; pero es fundamental en la presente argumentación, ya que en un sentido unívoco de cada palabra que conforme una lengua o idioma, limita su “vida” (la puede convertir en lengua muerta), limita su capacidad de expresividad y su función de comunicar en diversos niveles y existen palabras que encierran conceptos que debieran ser aplicados en su correcta forma, y si no es así, a corregir el uso de la palabra misma. Lo anterior puede generar una pregunta tan válida que no es posible dejarla a un lado: ¿por qué?; ello obedece a un simple razonamiento: porque no existe una palabra que determine el acto primero, el *momentum* fundamental, la primeridad primera, el instante en el que comienza el Todo y se separa de la Nada. Algunas cosmogonías e idiosincrasias, como la azteca, la egipcia, la sumeria y otras, han fundamentado su existencia en esta razón, y al haber diferenciado el estudio de las imágenes y la generación y producción de éstas en un sentido artístico-diseñístico llamado iconografía o iconología pero no como un fenómeno aislado de los sentidos y su impacto en la conciencia o inconciencia, según sea el grupo cultural que lo construya (las imágenes del infierno de Dante fueron un ejemplo claro para la iglesia católica de la representación del infierno, aunque dicha representación no existiera en la Biblia).

Por lo anterior, puede considerarse que existe la enorme oportunidad de educar al diseñador, no en la creatividad como proceso de imaginario en la inmediatez, sino en un proceso constante de innovación cuyo inicio radica no en la observación clásica, sino en una introspección en la imaginación, en el imaginario propio, por ello, entre más amplio el círculo cultural del diseñador, mejores sus oportunidades de innovar con mejores resultados.

La Nada como principio inherente

La idea en donde se separa la Nada Absoluta del Todo Absoluto (ello en el entendido de que realmente existió alguna separación) establece que debe haber un principio, origen o punto de partida y con ello un final implícito, como parte de las dualidades o de la causa – consecuencia por lo que el momento de “creación” es la emanación del “ser” a partir del “no ser”, esto es entender como principio fundamental a la Nada, la Nada Absoluta, el vacío total. Matemáticamente puede ser expresado como 0 (cero) que es lo más aproximado a un concepto tan abstracto y tan sencillamente resuelto en forma gráfica y aprensible, aunque raramente comprensible; limbo, entropía, vacío, éter, pudiesen ser aplicables a como sinónimos a la Nada, aunque poseen valores intrínsecamente diferentes en cuanto a su aplicación.

La Nada no es, ni siquiera puede referirse como “es aquello que...”, simplemente no es, no está, sencillamente es la carencia de todo valor y quizá de todo entendimiento o comprensión. Entonces, ¿Cómo puede generarse algo de lo que no es o no está?, en ese “algo” van implícitas las ideas del existir, esto contradice toda lógica y obliga a considerar que algo o alguien fue el poseedor de la idea de la existencia y que por tanto emana de su pensamiento la idea de existir y luego la existencia misma. He ahí la idea de la creación y la creatividad, como la actividad única del momento de separación de la Nada y como elemento estructural propuesto para ésta disertación, la imaginación. ¿Se puede imaginar la Nada? No es posible, ya que es un concepto muy lejano a una comprensión que sólo se puede asimilar en forma abstracta, pero lo que sí se puede imaginar es al OTRO, creando algo de la nada, es ahí donde se aplica el valor de la creatividad, y he ahí su principal fractura, no puede existir la creatividad en cuanto no exista la Nada Absoluta, ya que el emanar “algo” proviene de “algo”, que a su vez YA es algo o alguien, es decir, ya existe como referente.

La existencia, por tanto, se establece en el otro, más bien, en la conciencia de la existencia del otro y se establece en el momento del límite entre lo que no es y lo que es. Otra fractura de la creatividad se fundamenta en la idea que es invisible en sus estadios primarios de conformación, es un concepto que se forma a partir de otros conceptos y que a su vez deviene de una historicidad de la existencia misma a partir del punto o momento del acto creativo, pero no es creatividad, no emana directamente de una sola conciencia, pero que sólo se hace presente en la praxis, y por lo tanto tangiblemente visible, pero como la forma es una manifestación infinitamente mutable, se presenta en formas fractales y caóticas, lo cual obliga a decir que se ha efectuado un acto creativo, y nada más lejano de la realidad en el plano de la Filosofía de la imaginación que lo anterior.

En los planos de la Física actual y las matemáticas, se han posibilitado las ideas de un posible entendimiento del universo y su funcionamiento, pensamiento aún limitado; derivado de ello se contemplan las ideas de la perfección y lo perfectible como acto poético, ¿Cómo?, muy sencillo, por medio de las Teoría General Unificada y la reciente teofísica.

Los fractales y sistemas caóticos, los sistemas complejos y las diversas teorías de sistemas como la cibernética, que hacen de la ciencia un medio que permite la explicación de las reglas del universo y ello permite una leve aproximación a una vista ínfima pero maravillosamente sorprendente del objeto más grande diseñado conocido por el ser humano. Pero no hay que descartar los éxitos de la filosofía y la teología en sus múltiples variantes como productos de un ser humano perfecto en sus imperfecciones, que han permitido una gama impresionante de aproximaciones a través de la meditación, contemplación, creencia, fe o simplemente a través del espíritu, traduciendo éste a otros conceptos tales como mente, conciencia, pensamiento, alma o entendimiento, conceptos también polisémicos y no necesariamente sinónimos, incluyendo en ello la postura inicial de las fracturas en la creatividad, ya que se supone, el acto creativo deviene o proviene de alguna de ellas he aquí de nuevo una fractura y para ello se debería ilustrarlo con un ejemplo: la muerte.

Supóngase que se tiene un contacto con la muerte, quizá ya se ha tenido, obviamente es una experiencia cercana y no propia, ya que la muerte es algo que le ocurre al otro, uno mismo pudiera entenderlo si quizá se tuviese la certeza absoluta de que así es, es decir; no se muere todos los días y se renace al día siguiente, tal vez en forma simbólica, pero no físicamente, pero hipotéticamente si se asumes el papel de una muerte propia, cabrían los cuestionamientos: ¿Qué o quién soy? ¿Sin el cuerpo se sigue siendo “siendo” uno mismo? ¿Qué es lo que queda o lo que se es? ¿Se es un cuerpo como un montón de moléculas y átomos que volverán a reintegrarse en sus componentes químicos elementales? ¿Qué es entonces lo que se mantenía en la existencia?, es decir; ¿qué era lo que “somos” o “éramos”?

En estas cuestiones es importante hacer una introspección, ya que son esos supuestos mismos los que abordan el plano de lo imaginario, la composición de imágenes que permiten vislumbrar lo que aún no es, esos planos hipotéticos que no se sustentan en la nada, pero surgen de la duda y la duda es el motor de todo conocimiento, pero antes, existe algo que es intencional, es el estado que permite la duda y se llama curiosidad y esta parte de un acto de voluntad que a su vez se pierde entre la naturaleza y la libertad de elección como rasgo característico de la especie. Entonces lo imaginario, se deduce, no parte de Nada, parte de algo “impreso” (impronta) en cada uno de antes de siquiera pensarlo,

proviene de una emanación primera y no de una capacidad de producción creativa sólo existente en las especies supuestamente inteligentes.

Los supuestos hipotéticos parten de lo imaginario y lo imaginario de la capacidad de generar esas imágenes como parte de lo previsible y de ello se desprende el concepto de tiempo, ya que lo que no sucede aún, no es, está en la nada porque simplemente no ocurre y mirando hacia atrás, lo que ya sucedió quedó atrás, y de ello queda el vestigio y de ahí nace la investigación como la exploración del pasado para encontrar esos vestigios y convertirlos en datos sensibles que permitan suponer, imaginar.

La imaginación es una herramienta que acontece en el presente y que se vale del análisis de factores estocásticos; Heissenberg tenía razón en su principio de incertidumbre ya que depende de anomalías aleatorias que hace de la imaginación del físico una de sus herramientas principales y no la Ciega Razón a la que estaban devotamente postrados.

Para la Filosofía de la Imaginación no se puede iniciar de un grado cero o de una nada, existe una plataforma de conocimientos, condicionantes, problemas y contextos que deben ser incorporados como plataforma inicial y que deben inculcarse como proceso científico. La creatividad no es el toque divino sin ningún proceso o intervención divina volitiva de una entidad superior y esta idea debe erradicarse de las aulas en términos de que no existe una imaginación disciplinada y ordenada sin un proceso previo, sino, se estaría hablando de esquemas o actos de ocurrencia y ensoñación que no son negativos por sí mismos y que en ocasiones son aceptados en el gremio del arte (los alebrijes son gran ejemplo de ello), pero incluso en la producción del Arte, existen modelos y procesos claramente definidos.

La idea en la práctica docente implica un análisis muy importante, se le pide al alumno observe una hoja en blanco y que reflexiones qué hay en ella como potencial. A partir de ello, debe estructurar un análisis en forma de ensayo (que generalmente raya en un ejercicio literario informal) donde expone un acercamiento a la nada como posibilidad innovadora e imaginativa. La imaginación es un tema de preocupación entonces del alumno.

Poética de la Imaginación

Alcanzar los límites de las propias teorías o ideas sobre la imaginación, así como plantear una postura crítica y autocrítica en el borde de ellas como experiencia personal, es donde parece, surge el verdadero conocimiento, de la propia experiencia de la línea como límite, tan personal y tan clara como la idea propia de la existencia misma, en cualquier campo; de ahí se desprende nuevamente el acto de la imaginación por sobre los entendimientos de los pensamientos superiores que plantearán a su vez nuevos supuestos y nuevos estados de

imaginación, aunque nadie se haya detenido a contemplar la imagen puramente abstracta y presente en todo lo que nos rodea, una imagen visual, mental, auditiva, táctil, olfativa, gustativa, equilibrada, y es ahí donde está la maravilla de encontrarse de frente con el estado creativo primigenio.

Se propone a la imaginación como acto principal de existencia y disposición de las ideas en el diseñador como hecho de transición cognoscente de una idea intangible a un objeto visual tangible y que también posea un acto poético de la nada como imaginación, es decir; se es como idea o como concepto y de la Nada, pues... nada queda, pero es en esas ideas, en donde las fracturas de la creatividad pueden expresarse como relativismos simbólicos o semánticos en pro de un conocimiento más acertado; la nada y la existencia como el quid de lo imaginario.

En este punto se requiere de una producción objetiva que radica en el estudio y aplicación de técnicas que permitan reflejar y dar forma a la idea producto de la imaginación, que en el caso del Diseño puede ser un objeto, un sistema, un diagrama, un plano, etcétera. Las derivaciones formales de la idea plantean un uso y estudio multi, ínter y transdisciplinar que incluso puedan conformar plataformas metadisciplinarias (formación de nuevas disciplinas) ya que muchas veces el apoyo de diversas disciplinas en la formación de estudiante conforman un apoyo invaluable.

Es importante fomentar en el docente del diseño gráfico comiencen a permear las necesidades de flexibilidad, tolerancia y humanismo pero que también el mismo docente como académico, comience a generar una postura autocrítica que se refleje en el aula formando individuos que forjen a su vez juicios críticos.

La poética no puede nacer sino de lo prosaico y por lo tanto toda experiencia sensible es cultura, pero este sentido geórgico-conceptual raya en lo abstracto y se refiere a la cultura como un ámbito de conciencia superior y que tal vez lo sea, pero puede evidenciarse en el diseño de programas de diseño en las propias universidades, manifestando una serie de valores y principios como la identidad, la honestidad, la responsabilidad, el trabajo, el valor y un largo etcétera, que ha venido proponiendo el Humanismo desde el Renacimiento y que se ha desvanecido desde las grandes guerras y revoluciones sociales. Configurar una enseñanza de los proceso de producción desde la imaginación hasta la conformación de la idea es en sí una idea que puede llevarse a cabo mediante la implementación de sistemas y programas de enseñanza más innovadores y visionarios, ya que no sólo plantean el valor del individuo mismo, sino plantean una trascendencia de dicho individuo tan sólo por su capacidad de imaginar, pero no sólo imaginar por imaginar, sino por su capacidad de transformar su entorno en su imaginario, en un imaginario poético.

A manera de conclusión

Siguiendo una línea musical, el jazz ha inspirado con mucho la idea de estas palabras, ya que en la contemplación musical de dicho género se descubre la idea de lo imaginario, ya que en lo personal el jazz es el equivalente musical exacto del Diseño como parte de las artes visuales, pero el Diseño quedaría en un limbo conceptual si no se desprende de las artes y de la comunicación, ya que es más que una mera transferencia de datos con fines muchas veces económicos o sociales, pero tampoco logra una categoría de producto único y trascendental por obra artística y aunque incide en ambos campos el Diseño es la disciplina que ejerce el poder en donde la imaginación juega un papel funcional pero estético, la comunicación produce los mensajes y la transferencia de esos mensajes sucede de forma sensorial, elegante y sencilla. El Diseño, es el lenguaje por el cual la imaginación despierta la humanidad del ser humano en su capacidad de la multiplicidad pero a la vez de lo extraordinario. El Diseño es la ecuación que equilibra la imaginación con la trascendencia de quien imagina.

Por lo tanto, la forma en que debe ser enseñado el Diseño en las universidades puede considerar una Filosofía de la Imaginación como una aproximación a la trascendencia misma del individuo tanto en su aportación objetiva-intelectual como en su aportación trascendental-espiritual y así formar al sujeto autocrítico y autoconsciente, además de que imaginar... no cuesta nada.

Bibliografía

- Bachelard, G. (2012) La poética del espacio. *Breviarios. 183*. Fondo de Cultura Económica, México.
- Bachelard, G. (2013) Poética de la ensoñación. *Breviarios. 330*. Fondo de Cultura Económica, México.
- Bartra, Roger Otros (2003) *Universidad y Humanismo*. Universidad Nacional Autónoma de México, México.
- Bartra, R. (2007). *Antropología del cerebro: la conciencia y los sistemas simbólicos*. Fondo de Cultura Económica, México.

- Castillo, J. F. I. (2008). *Filosofía y diseño: una aproximación epistemológica*. Universidad Autónoma Metropolitana.
- Dorfles, G. (1993) El devenir de las artes. *Breviarios. 170*. Fondo de Cultura Económica, México.
- Goleman, D., Ray, M., y Kaufman, P. (2000). *El Espíritu Creativo*. Argentina: Vergara.
- Guénon, R. (1921). *Introduction générale à l'étude des doctrines hindoues*. M. Rivière.
- Hobson, J. A. (1994). *El cerebro soñador*. Fondo de Cultura Económica, México.
- Jenny, Peter (2013). *La mirada creativa*. Gustavo Gilli, Barcelona.
- Kirzner, I. M., y Kirzner, I. M. (1997). Creatividad Capitalismo y Justicia Distributiva. *Las rutas del diseño: estudios sobre teoría y práctica*. Designio, 2005.
- Mandoki, K. (2008). *Estética cotidiana y juegos de la cultura: prosaica I* (Vol. 1). Siglo XXI.
- Moles, A. A. (1991). *La imagen: comunicación funcional*. Trillas.
- Pericot, J. (1987). *Servirse de la imagen: un análisis pragmático de la imagen*. Ariel.
- Piaget, J. (1996). La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño, imagen y representación.
- Warnock, M. (1981) La imaginación. *Breviarios. 311*. Fondo de Cultura Económica, México.
- Xirau, R. (2000). *Introducción a la historia de la filosofía*. UNAM.
- Zamora, F. (2008). Filosofía de la imagen. *México DF: ENAP, UNAM*.

