

Imaginarios urbanos

Rafael E.J.Iglesia, Buenos Aires 2000-2004

“Un imaginario colectivo se constituye a partir de los discursos, las prácticas sociales y los valores que circulan en una sociedad. El imaginario actúa como regulador de conductas (por adhesión o rechazo). Se trata de un dispositivo móvil, cambiante, impreciso y contundente a la vez. Produce materialidad. Es decir, produce efectos concretos sobre los sujetos y su vida de relación, así con sobre las realizaciones humanas en general.” (Díaz, 11)

Latitud semántica del término

Cuando hablamos de “imaginarios urbanos” o de “imaginarios” a secas, la ocasión parece propicia para preguntarse, con Howard Gardner: *¿las imágenes mentales, son una creación imaginaria?*

O como dice otro investigador, Stephen Kosslyn:

“... ¿qué es una imagen mental? No puede ser literalmente una imagen en la cabeza; ¿habría que ver lo incómodo que resultaría! Y además, ¿quién podría mirar unas imágenes así en la cabeza? ¿Y cómo se utilizan las imágenes, sean las que sean, en el pensamiento?” (Kosslyn, 196)

Muchas veces, en el habla popular, lo imaginario es lo fantástico, lo irreal, ilusorio, inexistente. En otros casos se dice “ver en la mente”, se trata de una experiencia que ocurre en ausencia de los estímulos apropiados para la percepción. La palabra imagen (cuya etimología lleva al significado latino de retrato, efigie, visión, idea, pensamiento) y sus derivados, presenta hoy un grado tal de latitud semántica que invita, si no a su completo abandono, a una cautela que reclama de mayores indagaciones.

En un reciente estudio, Raymond Williams, para citar a un autor en boga, hace este resumen:

*“El primer significado de **imagen** en inglés fue, a partir del S.XIII, el de una figura o una semejanza física. Éste fue también el significado original de la p.r. latina imago, que sin embargo desarrolló igualmente el sentido de fantasma y concepción o idea. Hay una probable relación de raíz con el desarrollo de imitar, pero como en tantas palabras que describen este proceso (visión e idea), existe una profunda tensión entre las ideas de "copia" y las de **imaginación e imaginario**. En inglés, cada una de ellas se refirió exhaustivamente a las concepciones mentales, incluido un sentido bastante precoz de ver lo que no existe, así como lo que no es claramente visible. El sentido desfavorable, de todos modos, recién fue común en el S.XVI.*

*El sentido físico de **imagen** predominó hasta el S.XVII, pero desde el S. XVI se estableció el sentido más amplio con una referencia mental preponderante, y desde el S.XVII hubo un importante uso especializado en las discusiones literarias, para aludir a una "figura" de la escritura o el discurso. El sentido físico todavía está presente en el inglés contemporáneo, pero ha adquirido ciertas connotaciones desfavorables al superponerse con ídolo. El sentido general de concepción mental (compárese la imagen de... un tipo característico o representativo) todavía es normal, y el uso especializado en literatura es corriente.*

*Pero a veces parece que todos estos usos han sido superados por una utilización de **imagen** en términos de publicidad, que puede considerarse dependiente de los sentidos anteriores de concepción o tipo característico, pero que en la práctica significa "reputación percibida", como en la **imagen de marca** comercial o la preocupación de un político por su **imagen**. En sustancia, éste es un término de la jerga publicitaria comercial y las relaciones públicas. Su relevancia se ha visto incrementada por la creciente importancia de medios visuales como la televisión. El sentido de **imagen** en literatura y pintura ya se había desarrollado con el fin de designar las unidades básicas de la composición en el cine. En la práctica, este sentido técnico respalda los procesos comerciales y manipuladores de la **imagen** como reputación o carácter "percibidos". Es interesante que las implicaciones de **imaginación** y especialmente **imaginario** se mantengan bien alejadas del uso de **imagen** en publicidad y política a mediados del S.XX." (Williams, 175)*

El concepto es utilizado por muchas disciplinas: la psicología cognitiva (imágenes, representaciones mentales); la sociología (representaciones, ideologías), la antropología y la historia (mentalidades, ideologías). La idea inicial de un modelo mental se le atribuye a Johnson-Laird (1980); otros autores previos han supuesto implícitamente que el ser humano hace uso de modelos internos cuando interactúan con el entorno. Por ejemplo, Craik (1943) escribe que en la cabeza se "lleva un modelo a pequeña escala de la realidad externa y de sus posibles acciones...Es posible intentar diferentes alternativas, concluir cual es la mejor entre ellas, reaccionar frente a situaciones antes de que se originen, utilizar el conocimiento de eventos del pasado...para reaccionar de manera más completa, segura y competente en caso de emergencias o de situaciones técnicas." (p. 61)

Es decir, el campo de los imaginarios no es un lugar plácido desde el que se pueda plantear cuestiones de estructura, coherencia, sistematicidad, transformaciones de las imágenes, sino que en él afloran preguntas como: ¿Qué son las imágenes? ¿Cómo definir las o identificarlas? ¿A qué leyes pueden obedecer? ¿De qué articulación son capaces?. Exigen una teoría, y esta teoría no puede formularse fácil y aisladamente desde ninguno de los de estudios parcelarios, como los son la psicología, la filosofía o la antropología, entre otros.

Realidad de lo imaginario

Para muchos, los imaginarios son una realidad sospechosa.

J.B. Watson (1913), ha dudado de la existencia misma de las imágenes. Stephen Kosslyn, prefiere ver en las imágenes no un tipo de experiencia sino un tipo particular de proceso cognitivo. De dónde, en nuestro caso, sería aconsejable hablar más de imaginar lo urbano que de las imágenes urbanas.

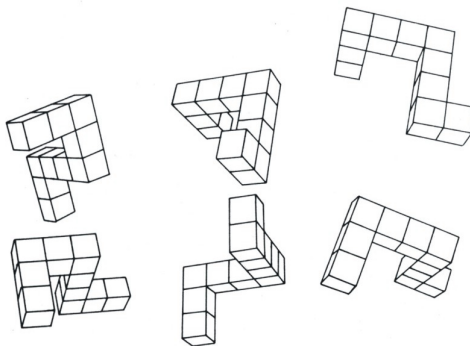
Pero aún dentro de la sospecha, no podemos menos que comprobar que imaginar, con su definición de diccionario: representar mentalmente, formar imágenes mentales; es una acción propia del hombre, y en ese sentido, llena de realidad.

Es difícil atribuir a otros imágenes, pero no podemos menos que reconocer la existencia de imágenes en nuestra propia experiencia. Ya los griegos reconocieron la capacidad humana de representar objetos (reales o ideales), hacerlos presentes en ausencia y llamaron al fenómeno *analogón*, palabra que también usa Sartre. Y Lucrecio llamó a las imágenes, efigies o simulacros.

Entonces:

“Una vez que se han aceptado las imágenes propias: ¿puede uno seguir negándose a creer que los demás las tienen?” (Gardner, 349)

En 1971, con figuras de objetos tomados desde distintos puntos de vista y requiriendo el reconocimiento de objetos iguales, se probó la existencia de imágenes (Shepard y Metzler). El reconocimiento exigía “imaginar” el objeto para poder reconocerlo en otra posición. Esto demostró que no todos los procesos mentales eran una secuencia de proposiciones asociadas.



Del mismo modo podemos señalar que al presentar los pares “elefante-hormiga” y “gigante- enano” y preguntar por la relación implícita en ambas propuestas, la respuesta será generalmente “tamaño”, respuesta que no está en las propuestas sino que sólo es posible si el interlocutor se “imagina” «tamaño», concepto sin representación concreta.

Tranquilizados con el ocurrir del imaginar, podemos estudiar esta ocurrencia, sus modos y sus efectos. Para los psicólogos, que están en el riñón de la cuestión, las preguntas importantes son:

“¿Puede un sujeto imaginar algo, y en caso afirmativo, cuáles son los límites de su imaginación? ¿Las imágenes se producen del mismo modo que la percepción normal, activando estructuras perceptuales por medios internos en lugar de hacerlo a través de un estímulo, o bien son gobernados por diferentes procesos mentales? ¿En qué medida es posible ejercer control sobre las propias imágenes, o influir en las imágenes ajenas?” (Gardner, 350)

Estos estudios pueden realizarse con distintos métodos. La indagación de imágenes en cada individuo, mediante preguntas; o la indagación de imágenes en textos testimoniales. En ambos casos la materia prima (el lenguaje) es proposicional; de modo que siempre tendremos una traducción de la imagen, la que, debido a sus características analógicas, es inefable, difícilmente expresable en palabras, tal como ocurre con los sueños. Más directo es el análisis de obras de arte o figurativas: pintura, fotografía, cine, música. Otro camino es la observación de conductas o comportamientos, lo que nos puede permitir conjeturar imágenes que sustentan estos comportamientos (v.g. estado reverencial en lugares sagrados, como indicador de una imagen sacra del lugar o del objeto). Es posible que ninguno de estos métodos nos lleve a la imagen misma, pero de todos modos, como veremos más adelante, saber algo de los imaginarios urbanos nos permitirá comprender mejor los fenómenos urbanos.

Características de lo imaginado

Para algunos investigadores las “imágenes” son formas “cuasi figurativas” de representación mental (Kosslyn), complementarias de las formas proposicionales o conceptuales.

Las ideas de Kosslyn fueron ampliamente discutidas por Pylyshyn quien argumentó que no existen imágenes figurativas, sino que sólo existe en la mente un sistema o programa a priori que permite decodificar símbolos, es decir, que las imágenes son proposicionales, simbólicas, como las palabras en la lengua.

La discusión entre gnoseólogos se polariza. Por un lado las imágenes son iconos (fotografías, la imagen como una representación morfológicamente análoga), como sostiene el *pictorialism*; que también pueden ser *eidos* sin forma, inefables, estructuradas con analogías. Por el otro se dice que sólo son signos sin forma, como lo sostiene el simbolismo o descriptonalismo (signos sin forma, amorfos, proposiciones mentales).

La primera tesis (que comparto), provoca problemas en tanto la imagen, si es inefable, no puede ser expresada por el lenguaje. O, mejor dicho, su expresión discursiva siempre resultará en una reducción del campo semántico propuesto por la imagen. De donde el *kerygma* como los griegos llamaban a la imagen, “sentido latente a la espera de ser interpretado”, un puede ser totalmente interpretado por el

discurso lógico. Bachelard coloca a la imaginación en el polo opuesto de la razón, lo que marca claramente la diferencia entre un modo analógico y un modo lógico y argumenta que sólo la imagen puede explicar o describir la imagen. Una oposición entre el *noúmeno* (objeto del conocimiento racional según Kant) y el fenómeno (lo percibido por los sentidos). La imagen permite comprender el sentido de fenómeno, pero a su vez, no se reduce a ser solamente un *noúmeno*, aunque contribuye a su construcción. La imagen es una matriz semántica, no reducible a una gramática binaria basada en la distinción entre significado y significante. El refrán dice que una imagen vale más que mil palabras o, lo que es lo mismo, que mil palabras no pueden atrapar el sentido completo de una imagen. Porque el *kerygma* de una imagen, al final, sólo puede ser una imagen. No podemos menos que reconocer la interacción entre la imagen y la palabra en la construcción de representaciones mentales y configuraciones espaciales. Imagen y palabra son dos modos de representación con funciones muy diferentes, cuya cooperación, sin embargo, se requiere en muchas formas de funcionamiento cognitivo.

Gardner, citando a Kosslyn, aclara:

“... existe una forma "cuasi figurativa" de representación mental llamada "imagen". (...) esta forma de representación mental es tan importante como la forma proposicional, a la que se apela más habitualmente para comprender la cognición.” (Gardner, 1993:350)

“Estas imágenes se asemejan a las visualizaciones producidas en un tubo de rayos catódicos por un programa de computadora que opere sobre los datos almacenados. En otras palabras, las imágenes son como visualizaciones espaciales temporarias en la memoria activa, que se generan a partir de representaciones más abstractas alojadas en la memoria de largo plazo.” (Gardner, 353)

Ned Block también opina que posiblemente sean una forma mixta: imágenes pictóricas articuladas con proposiciones constituidas por signos.

En los experimentos de Metzler y Sheppard imagen quiere decir representaciones internas en la mente y para KOSSLYN, las proposiciones (símbolos) serían imágenes elementales, casi-imágenes. Para Gardner las imágenes son percepciones de segundo orden En realidad se refieren a la experiencia de imágenes mentales, estados mentales que incluyen estas experiencias; razón por la cual Howard Gardner propone hablar de «imaginar» más que de imágenes. Serían representaciones internas de la *imagería* (Block) diferentes de las imágenes fenoménicas.

Para Block uno no se imagina la imagen de un ser conocido o querido, como en una fotografía (aunque toda la gente dice que sí) y ve una imagen idéntica formalmente a la persona cuando se la ve en presencia, los *identikits* se basan en esto.

Según Block lo que se tiene es una experiencia similar a la de ver la persona, pero no una fotografía. Lo que se produce es una pauta similar. Estas imágenes no

recuerdan palabras sobre la persona imaginada. No vemos las imágenes, las tenemos. Para Block icono y símbolo forman parte simultáneamente de la génesis de las imágenes mentales. (yo tengo una imagen pictórica fotográfica de mi hija al mismo tiempo que una imagen emotiva (siento su cariño) y una imagen proposicional (simbólica): es mi hijo, yo soy su padre. Block parece superar la disyuntiva de elegir entre un sistema morfológico (eidético) y un sistema simbólico (proposicional, lingüístico o matemático).

Además Block llama la atención sobre que una cosa representa algo según el sistema de representación en que funciona. La imagen alfa instaura, con su presencia, un determinado sistema de representación, un contexto de significación para la percepción. Este sistema de representación, una sintaxis perceptiva: un encuadre de lo que se puede ver, y lo que no se puede ver. Una especie de deontología perceptiva.

Los defensores del simbolismo apelan a un proceso similar al de las computadoras: hay un programa previo con el que se decodifican las percepciones (Pylyshyn), al que Pylyshyn llama «impenetrable», junto a otro sistema de datos, representativo, en función de ideas o creencias, que el mismo autor considera cognitivamente «penetrable». Es decir el contenido (el aporte del sistema penetrable) sólo puede descifrarse mediante un sistema mental operativo prefijado o preexistente.

Kosslyn postuló dos elementos básicos:

1. La representación, una entidad cuasi figurativa, imaginación reproductiva para Kant;
2. La capacidad personal de formar o formarse una imagen, lo que es similar a la imaginación productiva de Kant.

La principal característica de las imágenes es la analogía. El concepto de analogía tiene varias acepciones, pero la que usaremos aquí es la que refiere a la preservación de algunas propiedades del objeto representado; es decir, donde ciertas partes de la representación se corresponden con ciertas partes de lo representado.

Analógicamente las imágenes reducen o esquematizan propiedades de la realidad (estructuras, funciones, valores). Por esa razón Bachelard sostenía que las imágenes esencialmente deforman los perceptos. Bachelard sostiene que La imaginación es la facultad de deformar las imágenes percibidas.

La clave es la correspondencia analógica, no arbitraria, de la imagen con lo representado, característica principal de la eidética¹, Esta condición la hace valiosa para las artes del diseño. En lo imaginario podemos reconocer modos de imaginar, que no sólo son visuales, sino auditivos y táctiles.

Imagen y acción

Muchos creen que la imagen juega un papel importante tanto en la memoria como en la motivación y que está presente en el razonamiento visual-espacial y en el pensamiento inventivo o creativo. Por cierto se ha considerado a la imagen como básica para todos los procesos de pensamiento.

Michel Denis, quien utiliza el término “representaciones” casi como sinónimo de “imagen mental”, dice éstas le permiten al individuo reglar su conducta:

“... los contenidos de representación actúan como “grillas de lecturas”, y “guías de acción”. (Denis, mi traducción)

P. Mannoni dice que

“...en la mayoría de los casos (las representaciones) están orientadas por las preocupaciones praxeológicas del sujeto. Son utilizadas por él para organizar y planificar la acción, participan tanto en los proyectos como en su ejecución, y se encuentran permanentemente dirigidas por una intención pragmática.”
(Mannoni, 10, mi traducción)

En sentido más general, se asigna a las imágenes funciones operativas de “presentación” de la información, como ensayar una actividad física sin hacerla, un sustituto de la realización real de una actividad o de la presencia de algo (Gardner 1994, Kosslyn). Hay evidencias (Jacobson, Max, citados en Meyer) de cómo, ante la propuesta de levantar un objeto pesado, se producen estímulos eléctricos en los músculos de los brazos, como “el agua en la boca” ante un manjar apetitoso (o su recuerdo imaginario).

Lo que he llamado imagen alfa, una imagen espontánea ante una situación problemática, actúa como una metapercepción, indica “qué está pasando”, de modo que las sensaciones (ilimitadas en tanto parte del continuum de lo sentido) puedan ser transformadas en percepciones con sentido (limitadas, discretas), sentido casi siempre orientado hacia la acción. Tal como lo estudió Gregory Bateson en el mordisco jugueteón de los animales. Quizá un ejemplo claro sea el famoso problema del tachado de los nueve puntos.

El almacenamiento en la memoria de la imagen y no sólo de la palabra que designa a lo memorizado, establece diferencias importantes en el uso de lo recordado (Wilden, Kosslyn). Al diseñar, actúan la imaginación y su producto: formas, figuras, *gestalts*, se hacen presentes en la mente y orientan la acción. No se diseña exclusivamente proposicionalmente, con palabras. La forma necesita de la imagen y la analogía.

“La mente puede contemplar cosas que están ausentes; puede hacerlo mediante el uso de representaciones de objetos y sucesos. Cuando alguna cosa deja de estar presente, para poder pensar en ella es necesario representársela de alguna manera a uno mismo. El problema es: ¿qué puede utilizarse como representación en la mente? Las palabras no pueden serlo, porque están relacionadas arbitrariamente con las cosas que representan. Es decir, cuando aprendimos la palabra gato, asociándola con ese felino pequeño, de cuatro patas, que ronronea, podríamos haber aprendido perfectamente bien en su lugar la palabra cirea; no hay nada especial en los sonidos que utilizamos que nos remitan al felino. Puesto que la palabra está asignada arbitrariamente al animal, nos enfrentamos con otro problema: ¿cómo recordamos al animal en sí mismo, y así

podemos recordar la asociación entre él y la palabra? Si utilizamos otras palabras, como, por ejemplo, «felino de cuatro patas que ronronea, bebe leche y tiene uñas afiladas», solamente hacemos retroceder un paso el problema: ¿cómo recordamos lo que representan estas otras palabras?» (Kosslyn, 196)

“... las imágenes mentales parecen mejorar la memoria de dos formas. Primeramente, se puede almacenar no solamente la palabra, sino también la cosa a la que se refiere. (...) En segundo lugar, las imágenes pueden combinarse en escenas que pueden ser recordadas por ellas mismas, dando lugar a otra vía para mejorar la memoria.” (Kosslyn, 214)

Imágenes, esquemas conceptuales y resolución de problemas

Entenderemos mejor la condición y el papel de las "imágenes", previas y subsiguientes, considerándolas como "esquemas" (Chi), "esquemas de imágenes" (Jonhson) o "esquemas conceptuales" (Vega). Las imágenes previas, ante una situación problemática, facilitan su comprensión y orientan hacia la acción. Aparecen, sin ser llamadas (el recuerdo en la memoria debe ser llamado). No se producen a voluntad, no acompañan al simple recuerdo de una proposición (Sartre). Los esquemas sartrianos son símbolos situacionales que poseen los rasgos fundamentales de la situación enfrentada. Abercrombie asegura que al recibir información construimos esquemas que nos ayudan a ver lo que estamos acostumbrados a ver, y que impiden ver lo que esté en conflicto con nuestra costumbre (Abercrombie). Esos esquemas pueden ser considerados como imágenes.

Para Vega:

“Los esquemas de acción no sólo guían nuestro comportamiento, sino que permiten interpretar y recordar posteriormente secuencias complejas de acción observadas, especialmente si éstas se dirigen a una meta.” (Vega, 419)

Piaget, con su noción de "esquemas sociomotores", estudió la estructura de conocimiento no conceptual sino ejecutiva (Piaget). Lo que Parsons "encuadre trascendental" y Marina considera un patrón organizador de información, orientado hacia la acción. Los esquema-imágenes codifican la información, hacen posible el reconocimiento y generan un significado. Al percibir, se genera un esquema, cuando algo se 'reconoce', tenemos un concepto (Marina).

“Cuando un jugador de ajedrez observa un tablero, las diferentes piezas pueden acomodarse en las ranuras de unos «esquemas de modelos de ajedrez». Estos esquemas proporcionan los nombres o símbolos que representan los modelos en la memoria, y posteriormente hacen capaz al jugador de recordar las diferentes piezas cuando las necesita. Además, un grupo de esquemas activos puede activar un «esquema posicional» de nivel superior que proporcionará el movimiento

opcional. Con el concepto de esquema en mente, podemos observar más detalladamente cómo afectan los conocimientos y su organización a la resolución de problemas.” (Chi, 313)

Alguien se siente frente a un escritorio, abre un cajón, saca un papel, toma una lapicera, escribe, firma; en nosotros se activa el esquema-imagen 'escribir una carta', que nos permite comprender las acciones. Esta operación puede ser predictiva, como el luchador que analiza la mirada del oponente para deducir su próximo ataque (Vega). Así se relacionan elementos del conocimiento que no tienen entre sí ninguna relación necesaria anterior, como "mesa" y "café con leche", "mozo" y "menú". Ante la situación (o evocación de la situación) estas ideas se integran en: "desayunar", "restaurante", que son los escenarios que les dan sentido (Richard).

Se puede decir que una sensación para la que no haya imagen encuadrante (un ruido a nuestras espaldas) no tiene significado perceptivo. Las imágenes proporcionan un marco de significación y actúan de manera inconsciente (Dennett). Esto plantea una paradoja, por un lado las imágenes son, indudablemente, portadoras de cierta información: dan significado operativo a la información rescatable conscientemente, pero no es un comunicar discursivo y racional o consciente, es un proceso presentativo que guía qué información rescatar dentro del continuo de información recibida. Las imágenes guían, la búsqueda no sólo de más información, sino de la propia solución o acciones a seguir para lograrla (Halpern).

Talcott Parsons insiste en que

“El sistema de organización cognitiva a niveles simbólicos, debe ser tratado como una parte esencial de la acción.” (Parson, 353)

Recurriendo a una analogía física, veamos a la imagen como un 'campo' preconceptual, donde la disposición a la acción se revela (como las virutas de acero revelan las líneas magnéticas) el sentido de las sensaciones.

“Tener la imagen de un nudo en la mente (...) no es lo mismo que hacer el nudo, aunque la imagen pueda proporcionar un esquema para organizar secuencialmente las acciones. La imagen es una analogía muy estilizada, selectiva y simultánea de un suceso experimentado. (...) Se puede reconocer la imagen de un suceso una vez que lo hemos experimentado pero, no podemos conocer la palabra que designa a un suceso por el hecho de haberlo experimentado.” (Bruner, 1989, 123)

Eco (1979) da como ejemplo la lectura de la palabra «ballena» que puede desatar en el lector una imagen «significante» organizada con conceptos tales como mamífero, agua, mar, aleta, etc. hasta la novela *Moby Dick*. A este conjunto de ideas previas Eco la llama «enciclopedia». Si en la cita siguiente reemplazamos "texto" por "percepción", la analogía queda más clara:

“... la interpretación por parte del lector está sujeta no sólo a la recuperación de la información semántica que el texto (percepción) posee, sino también a la introducción de todos aquellos «elementos» de lectura que el sujeto puede poseer; incluidos dentro de lo que hemos llamado competencia textual: desde el supuesto sociocultural e «ideológico», los sistemas de creencias, las estructuras pasionales, hasta lo que Eco (1975) ha llamado subcódigos, y un largo etcétera.(...) el lector, situándose en un nivel metacomunicativo, establece también diversos tipos de 'frame' (marco).” (Lozano, 27)

Es el marco el que permite asignar significado a un discurso.

“...las imágenes son un formato representacional decisivo para algunos procesos de resolución de problemas. El carácter dinámico y flexible de las imágenes las hace un instrumento idóneo para generar «modelos espaciales» que puedan dar lugar a auténticos descubrimientos.” (Vega, 216)

El químico Kekulé descubrió la configuración de la molécula del benceno, a través de una imagen (Rothenberg, cit. en Halpern, 14).

“Nuevamente los átomos estaban bailando frente a mis ojos (...) mi ojo mental (...) podía ahora distinguir estructuras más grandes (...) todas girando y revolviéndose con movimientos serpentinos. ¡Pero ved! ¡Qué era eso! Una de las serpientes se agarró su propia cola, y la forma giró frente a mis ojos. Me desperté como sacudido por un súbito relámpago luminoso.”

Kekulé descubrió que la molécula de marras no se organizaba en tiras, como la mayoría de las moléculas, sino anularmente. Hay otros ejemplos: Darwin imaginado un ‘árbol de la vida’, Freud y el subconsciente como la parte sumergida de un témpano; John Dalton ‘viendo’ al átomo como un minúsculo sistema solar.

“...el pensamiento en verdad productivo en cualquier área de la cognición ocurre en el ámbito de la imagería.” (Arheim, cit. en Gardner, 1994, 220)

Este fenómeno relaciona a lo que llamaré imagen “alfa” o primera, con la creatividad, la intuición y la inspiración, para las que, desde Platón, se reclama una cierta irracionalidad y una gratuidad considerada como 'regalo' de los dioses. Por eso, la falta de una imagen alfa es temida por los creadores:

“...el problema de la página en blanco es absolutamente real, y es aterrador.” (Gabriel García Márquez, cit.en Linares, 27).

Imagen decisoria, rescate y producción de información

En lo que Simon (1973) llama el medio ‘interno’ o personal del decisor, se señala la existencia de ‘organizaciones’ de conocimientos que influyen en los procesos

perceptivos y en las estrategias utilizadas para resolver problemas (Chi). Esta comprensión súbita, llamada en psicología 'insight' implica una reestructuración cognitiva en la cual el cambio de significado de un elemento provoca el cambio de otros significados con los que se halla articulado.

“... El rápido 'insight' del jugador de ajedrez sobre las posibilidades de una nueva posición, su 'ver' inmediato de la estructura y la dinámica esenciales, de los posibles trucos combinatorios, y así siguiendo, son sólo entendibles si nos damos cuenta que como resultado de su experiencia él 've', literalmente, la posición de una manera totalmente diferente (y mucho más adecuada) que un jugador inexperto.” (De Groot, 145)

“El segundo uso de las imágenes mentales investigado por los científicos implica la utilización de las imágenes mentales como sustitutos de la práctica real en la realización de alguna actividad. Recordemos que las imágenes pueden actuar como sustitutos de objetos reales, pudiendo ser doblados o sometidos a rotación en la misma medida que los objetos. Es más, recordemos que las imágenes pueden sustituir la estimulación perceptiva, produciendo efectos parecidos a los evocados cuando los sujetos ven realmente un estímulo. Como se puede deducir, el imaginarse a uno mismo haciendo algo también puede sustituir, de alguna forma, la actividad real.” (Kosslyn, 214)

“... el imaginarse a uno mismo haciendo algo también puede sustituir, de alguna forma, la actividad real. Por ejemplo, Richardson (1969) describe un estudio en el que se solicita a los sujetos que practiquen mentalmente un ejercicio gimnástico sencillo en las barras paralelas. Se les pidió a los sujetos que «se vieran y se sintieran a ellos mismos» realizando cada grupo de movimientos durante períodos de cinco minutos durante seis días seguidos. Ninguna de estas personas tenía una experiencia real en estos ejercicios de barras paralelas. Al día siguiente de realizar la práctica mental se solicitó a los sujetos que realizaran el ejercicio en una barra horizontal; se midió la calidad de su rendimiento. En este estudio, Richardson esperaba que si las imágenes mentales eran un medio eficaz de práctica, las personas con unas imágenes mentales más vívidas y controlables realizarían mejor los ejercicios que los que tenían una capacidad de formación de imágenes mentales menos desarrollada. Y, ciertamente, las personas con mejores imágenes mentales tuvieron un mejor rendimiento que los que habían tenido una puntuación baja en los tests de capacidad de formación de imágenes que Richardson había utilizado (incluidos como apéndices en Richardson, 1969). Se obtuvieron resultados similares al solicitar a los sujetos que se imaginaran a ellos mismos encestando pelotas en un aro de baloncesto, ya que se dio el resultado de una mejor capacidad encestadora en este grupo que en otro grupo de control que no había realizado ninguna práctica mental.” (Kosslyn, 215)

Lamentablemente los estudios no se detuvieron en el 'uso' de las imágenes como guías de la decisión, y en particular, de las decisiones de diseño. Aunque ésta es

una experiencia tan común y tan explicitada por los diseñadores. Sin duda, el proceso de diseño puede entenderse como la organización o 'sistematización' de imágenes, que culmina con la adopción de una imagen final, total o gestáltica, de la solución del problema.

En otro contexto, Paul Ricoeur planteó algo semejante con su concepto de «ver como».

“Ver como’, es a la vez una experiencia y un acto; pues, por una parte, la masa de imágenes escapa a todo control voluntario: la imagen sobreviene, adviene, y ninguna regla enseña a “tener imágenes”; se ve o se ve...” (Ricoeur, 318)

Consideremos este ejemplo de Mayer (91): se analiza una serie de conceptos y se señala cual de ellos es 'extraño', es decir, no pertenece lógicamente a la serie.

Veamos:

RASCACIELOS CATEDRAL TEMPLO ORACIÓN

La mayoría de los lectores descartan ORACIÓN. Veamos otra proposición, enunciada en un orden distinto:

CATEDRAL ORACIÓN TEMPLO RASCACIELOS

Ahora la respuesta consistente es RASCACIELOS. Las primeras imágenes difieren según se haya realizado la presentación. En el primer caso la imagen encuadrante está conformada con las características de 'lo que un edificio es', en el segundo, “de lo que es un hecho religioso”. Según la imagen inicial se decide el carácter del problema.

Según Bateson estas imágenes del proceso primario son, en términos evolutivos, más arcaicos que el lenguaje discursivo y que cuando se transforman en 'hábito', como en el caso del deportista, resultan en una gran economía accional.

Como bien lo han testimoniado tanto Diego Maradona como Yuri Gasparov, se hacen cosas sin pensar en ellas (aquí podemos remitirnos al budismo zen). Más aún, Bateson sostiene que es necesario economizar el uso de la conciencia para las circunstancias coyunturales de la acción y enriquecer las «habilidades» inconscientes referidas a la generalidad del problema. El león puede 'hundir' en lo primario el reconocimiento de que toda cebra es una presa natural, pero al atacar a una determinada cebra debe adecuar sus movimientos en un nivel 'consciente', calculador, a las circunstancias concretas de su ataque.

Las imágenes decisorias constituyen una primera *estructura cognitiva* que establece hipotéticamente unidades, semejanzas y generalidades entre los fenómenos implicados. Es un factor que decide acerca de la significación de nueva información (Ausubel). Dennett lo llama «información tácita» y sostiene:

“Hay muchas pruebas de que los seres humanos simplifican sus tareas de manipulación de información y se valen de una información diminuta de la información que pueden obtener con sus sentidos. Si esta supersimplificación 'especial' resulta ser una mala apuesta, no significará nada más que debemos buscar otra supersimplificación.” (Dennett, 292).

Neisser piensa que

“Procesos mentales de este tipo parecen ser comunes siempre que aparezcan situaciones demasiado complejas para un análisis lógico inmediato.” (Neisser, 308)

Llamaré "imagen decisoria" a configuraciones mentales que guían a la acción, iniciando un "sistema intencional"

“La ‘lectura’ de la experiencia supone una aplicación de instrumentos cognoscitivos -que hacen la lectura posible- así como una atribución de relaciones entre los objetos -que provee las relaciones causales entre eventos. El intermediario entre los objetos y los eventos, por una parte, y los instrumentos cognoscitivos, por la otra, es -como lo hemos visto repetidas veces- la acción.” (Piaget, 1984, 227)

Estas 'configuraciones' resultan tanto de la intuición, de la experiencia, como de la racionalización. Según Ausubel actúan como «inclusores»: ideas o conceptos (en mi léxico «imágenes») existentes en la estructura cognitiva previa, que permiten 'estructurar' la nueva información.

Se puede decir, recordemos a Merlau-Ponty y a los gestaltistas, que la imagen establece límites (conjuntos de información o «entidades») dentro del continuum informativo disponible, reconociendo discreción donde sólo había una infinitud indiscernible (etimológicamente «información» es 'dar forma', 'conformar'). En este sentido la imagen es constitutiva de entidades y desde allí de símbolos y conceptos (Sartre).

“En el mundo de la percepción, no puede aparecer ninguna "cosa" que no mantenga con las demás cosas una infinidad de relaciones. Más aún, es esta infinidad de relaciones -al mismo tiempo que la infinidad de relaciones que los elementos mantienen entre sí-, la que constituye la esencia misma de una cosa. De aquí lo desbordante que hay en el mundo de las "cosas": siempre, en cada instante, hay infinitamente más que no podemos ver; para agotar la riqueza de mi percepción actual, sería necesario un tiempo infinito.” (Sartre, 20)

La imagen α reduce esa 'infinidad'. Como en las palabras en el lenguaje, cada elemento informativo adquiere significación dentro de esta "imagen" global (holística) del problema (Lera). La imagen es, análogamente, la forma de "algo" dentro de un vasto fondo de percepciones y experiencias. Esta 'forma' primera permite buscar dentro del infinito campo de la información recibida. Bergson (que usó la palabra imagen para lo estático) habló de «esquema dinámico» orientado hacia la acción, una representación que desaparecía detrás de lo representado. La imagen encuadra la selección de los mensajes posibles de la masa de información disponible (que tiende a ser infinita). Transforma el estado inicial en función de la búsqueda del estado final deseado (Chi). Barlett (cit. por Nickerson) halló que la imagen decisoria orienta operaciones de "llenar huecos". Llenado de

huecos realizada mediante la «interpolación» (introducción de información que se considera faltante), «extrapolación» (completamiento de una argumentación hasta su concreción), o «reinterpretación» (disposición diferente de la información, una nueva interpretación).

Boden usa el concepto de 'mapa',

“... mapas de la mente, que son en sí mismos mapas ‘en’ la mente, son sistemas generativos que guían al pensamiento y la acción por algunos caminos pero no por otros.(...) La mayor parte de nuestras habilidades dependen, total o parcialmente, de los procesos mentales ocultos a la atención consciente.”
(Boden, 75, 77)

A esto sigue, según Dennett, una etapa de 'representación' del sistema intencional, transformado en un primer modelo de resolución del problema. Representaciones que se hacen presentes en el momento de actuar sobre el todo, ya sea para construirlo, transformarlo o regularlo.

Richard atribuye a Ochanine un concepto similar y él mismo presenta el concepto de «representación»:

“Las representaciones son construcciones circunstanciales hechas en un contexto particular y con fines específicos, a saber, en una situación dada y para enfrentar las exigencias de la tarea emprendida (...) la construcción de la representación está orientada por la tarea y la naturaleza de las decisiones a tomar.” (Richard, 10)

Recuerdo el ejemplo de Einstein teatralizando su situación personal como rayo de luz viajero (Kosslyn, Vega y Wertheimer, 1991),

“... las palabras o el lenguaje, tal como se escriben y dicen, no parecen tener ningún papel en mi mecanismo de pensamiento. Las entidades psíquicas que parecen servir como elementos en el pensamiento son ciertos signos e imágenes más o menos claras que pueden ser reproducidas y combinadas ‘voluntariamente’.” (Einstein, cit. por Hadamard)

Podemos diferenciar «conocimiento» e «imagen». Los conocimientos necesitan ser activados para ser eficientes, mientras que las imágenes son espontáneas e inmediatamente eficientes (Richard). Margaret Boden recuerda que lo que ella llama 'matrices conceptuales', son guías inconscientes de la acción.

Para resolver un rompecabezas se necesita capacidad visual de configuración y comparación, pero para resolver un crucigrama se precisa conocimiento mnemónico. La imagen tiene un nivel lógico más alto que el del conocimiento (Bateson). Su nivel de complejidad es menor y su organización más fuerte (Wertheimer 1991, Wilden). En un segundo momento, luego de leída la información disponible, se puede transformar en "conocimiento" (información contextualizada para Wilden) y construir una nueva imagen, mucho más ajustada, que seguirá guiando el proceso resolutorio. Con la guía 'imaginaria' la

información de transforma en conocimiento (cuyo parámetro es la situación problemática) y en "discurso" transmisible.

Se trata de algo similar tanto a la «imaginación reproductiva» como a la «imaginación productiva» de Emmanuel Kant. Recurramos al testimonio literario de Italo Calvino:

“... lo único de lo que estaba seguro era de que en el origen de todos mis cuentos había una imagen visual. (...) Por lo tanto al idear un relato lo primero que acude a mi mente es una imagen que por alguna razón se me presenta cargada de significado, aunque no sepa formular ese significado en términos discursivos o conceptuales. Apenas la imagen se ha vuelto en mi mente bastante neta, me pongo a desarrollarla en una historia, mejor dicho, las imágenes mismas son las que desarrollan sus potencialidades implícitas, el relato que llevan dentro. En torno a cada imagen nacen otras, se forma un campo de analogías, de simetrías, de contraposiciones. En la organización de este material, que no es sólo visual sino también conceptual, interviene en ese momento una intención mía en la tarea de ordenar y dar sentido al desarrollo de la historia; ...” (Calvino, 1990, 103)

Total coincidencia con Marina, para quien dar significado es, por un lado, organizar estímulos, identificar entidades, "ver algo"; y por el otro, se da significado en función del uso, "reconociendo" una entidad utilizable.

“Lo que caracteriza a la mirada inteligente es que aprovecha con suprema eficacia los conocimientos que posee. Pero, por sobre todo, que dirige su actividad mediante proyectos. Cada vez que elegimos dónde mirar y la información que queremos extraer, dejamos que el futuro anticipado por nuestras metas nos guíe. (...) Así pues, la mirada se hace inteligente -y por lo tanto creadora- cuando se convierte en una búsqueda dirigida por un proyecto.” (Marina , 34)

Stanley Kubrick lo expresó cinematográficamente, en la secuencia magistral de "2001", cuando el simio descubre (o instauro, como en las experiencias de Kubie) la utilidad de un hueso como instrumento de machacar.

*“Primer acontecimiento: una superficie gris se destaca sobre otra superficie gris que aparece como fondo. Significado: figura perceptiva.
Segundo acontecimiento: el sujeto gira en torno al objeto, lo mueve, lo separa del fondo, percibe su dureza, peso y rugosidad. Significado: objeto independiente del fondo, transportable, dotado de ciertas características físicas.
Tercer acontecimiento: el sujeto manosea el objeto, lo tira y recoge, golpea con él otras cosas, disfruta con el ruido, repite el golpe sobre otro objeto, que se rompe. (...) Significado: objeto útil para machacar.”* (Marina, 267)

Y cita a Sherlock Holmes: *Sólo se puede ver lo invisible si se lo está buscando*. También Hintikka sostiene que toda percepción y por ende todo conocimiento, responde a una pregunta (tácita o explícita)².

Dice Johnson:

“... no puede haber experiencia significativa sin la imaginación, ya sea en su función productiva como reproductiva. La imaginación productiva nos da la estructura misma de la objetividad. La reproductiva proporciona todas las conexiones mediante las cuales alcanzamos una experiencia y una comprensión coherentes, unificadas y significativas.” (Johnson, 236)

Del mismo tenor son las observaciones husserlianas cuando superpone a la materia pura de la sensación y de la percepción, la noesis que implica intencionalidad, dado que el pensamiento (noesis) informa a las sensaciones/percepciones (esa multiplicidad de datos visuales, táctiles o de otra especie) unificándolas en la manifestación de un objeto.

“Así como los conocimientos de un jugador de ajedrez permiten la formación de una representación de una situación determinada, los conocimientos de una persona que resuelve un problema determinan de alguna forma la representación del mismo. En consecuencia, los procedimientos correctos de resolución de problemas, si se conocen, tienen que ser recuperados de la memoria y aplicados. Lo que guía la recuperación de los procedimientos de solución apropiados es la representación del problema que realiza la persona que tiene que resolverlo.” (Chi, 312)

Hay aquí una *conformación* analógica, "estructural", de la situación problemática, que no es una generalización estructuralmente ciega, fruto de la aplicación de recetas "externas" al problema y no comprendidas (Wertheimer, 1991). Sartre considera que lo que él llama «conciencia imaginante», es el campo donde se tensan la intención y la conciencia de un orden. Concluye considerando a la imagen como un "saber" relacional, estructurante

“...germen de una representación visual.” (Sartre, 84)

Cassirer, analizando la relación entre sensación y percepción, postuló:

“El contenido no se encuentra simplemente "en" la conciencia llenando la misma mediante su mera existencia, sino que habla a la conciencia, "significa" algo para ella. Toda su existencia, por así decirlo, se ha transformado en una forma pura, cumpliendo sólo la tarea de transmitir un cierto significado y de integrarlo junto con otros en estructuras significativas, en complejos significativos.” (Cassirer, 226)

Merleau-Ponty describe como toda percepción implica una estructuración básica de 'figura' y 'fondo', de entidad plena y entidad complementaria. Lo que implica una imagen estructural que revela contornos, interiores y exteriores, continuidades y

discontinuidades y así siguiendo. Esta 'configuración' no se construye siguiendo secuencialmente diversos 'puntos' en la sensación (como en los dibujos a llenar por los niños).

*“El «algo» perceptivo está siempre en el contexto de algo más; siempre forma parte de un «campo». Una región verdaderamente homogénea, sin ofrecer 'nada que percibir', no puede ser dato de ninguna percepción. (Merlau-Ponty, 26)
La significación de lo percibido no es más que una constelación de imágenes que empiezan a reaparecer sin razón alguna.” (Merlau-Ponty, 37)*

“Si nos limitamos a los fenómenos, la unidad de la cosa en la percepción no se construye por asociación, antes bien, condición de la asociación, precede a los datos confirmativos que la verifican y determinan; esta unidad de la cosa se precede a sí misma.” (Merlau-Ponty, 39)

En la tradición arquitectónica esta imagen "inmediata", se concreta en el llamado "partido". Representación que, en tanto totalizadora, es polisémica. Gracias a esa imagen el diseñador puede clasificar, resumir y codificar la información disponible de cualquier tipo (desde "conocimientos", hasta destrezas).

“Los diseñadores usan un modelo simplificado, una conceptualización o una representación interna del problema de diseño, que así se vuelve cognitivamente manejable.” (Lera, 131)

Mientras se avanza, esa "imagen" operacional se va reconstruyendo y se produce una nueva imagen más precisa, más apta para guiar la búsqueda y el ordenamiento de la información, nueva o vieja. La mejor y definitiva «imagen» (la mejor comprensión del problema) se logra con la solución y su evaluación, lo que concuerda con la definición de experiencia de John Dewey.

La imagen α

Llamaré a la primera imagen, imagen α .

“... la mayor parte de las representaciones mentales son completamente inaccesibles para la conciencia del agente. En su mayor parte es una doctrina (la de las nuevas corrientes cognitivas) de representaciones mentales 'inconscientes'. De manera que éste no es un intelectualismo del teatro cartesiano interno en que todo sucede en el escenario de la conciencia.” (Dennett, 193)

Dennett, y junto con él van Rijk refiriéndose a la lectura de textos, despliega el concepto de 'sistema tácito' (para van Rijk 'macroestructura' semántica en el texto, 'coherencia pragmática' en el lector), cuya función es muy similar a la de las imágenes decisorias, al cual hay que referirse para dar sentido a la información. La idea inicial de un modelo mental se le atribuye a Johnson-Laird (1980); otros autores previos han supuesto implícitamente que el humano hace uso de modelos

internos cuando interactúan con el entorno. Por ejemplo, Craik (1943) escribe que en la cabeza se "lleva un modelo a pequeña escala de la realidad externa y de sus posibles acciones...Es posible intentar diferentes alternativas, concluir cual es la mejor entre ellas, reaccionar frente a situaciones antes de que se originen, utilizar el conocimiento de eventos del pasado...para reaccionar de manera más completa, segura y competente en caso de emergencias o de situaciones técnicas. (p. 61) Umberto Eco, con su habitual lucidez de el siguiente ejemplo:

“3.7.6. Si una noche de invierno un conductor

Lo siguiente responde bien a James J. Gibson y a su teoría «ecológica», fundamentalmente realista y no constructivista de la percepción. Se podría estar de acuerdo con él cuando afirma que «la función del cerebro no es descodificar señales, ni interpretar mensajes o aceptar imágenes... La función del cerebro no es tampoco la de organizar el input sensorial o la de procesar datos... Los sistemas perceptivos, incluidos los centros nerviosos de varios niveles hasta el cerebro, son formas de buscar y extraer información sobre el ambiente de un campo estimulante, fluctuante, de energía ambiental» (1966, P. 5)

Estoy conduciendo de noche por una carretera de campo, cubierta, por añadidura, de una fina capa de hielo. En un momento determinado, veo ante mí, a lo lejos, dos fuentes de luz blanca que aumentan gradualmente de tamaño. Antes viene la Firstness (la Primeridad de Peirce): dos luces blancas. Luego, para empezar a comparar una secuencia de estímulos distribuidos temporalmente (luz en "tiempo2" mayor que luz en "tiempo1"), debo haber dado principio ya a una inferencia perceptiva.

A este punto, entran en juego los que Neisser (1976, 4) denomina «schemata», y que serían formas de expectativa y anticipación, que orientan la selección de elementos del campo estimulante (sin excluir con ello que el campo estimulante me ofrece relieves, direcciones preferenciales). No creo que podría activar un sistema de expectativas si no poseyera el tipo cognitivo de «automóvil», más el guión «automóvil de noche».

El hecho de que veo dos luces blancas y no dos luces rojas me dice que el coche no me está precediendo sino que viene en mi dirección. Si yo fuera una liebre quedaría deslumbrado, sin poder interpretar un fenómeno tan singular, y acabaría debajo del coche. Para dominar la situación, debo entender enseguida que no se trata de dos ojos luminosos que vienen hacia mí, sino de un cuerpo que posee determinadas propiedades morfológicas, aunque no están en mi campo estimulante. A pesar de que las luces que veo son esas luces (una ocurrencia concreta) en el momento en que paso al juicio perceptivo, he entrado ya en lo universal: lo que veo es un coche, y me interesa poco su marca, o quién lo está conduciendo.

Admitamos que sea el mismo campo estimulante el que me ofrece relieves, que sea algo que está allá lo que me proporciona la información suficiente para percibir dos fuentes luminosas redondas, para distinguir los «bordes» que las separan del entorno circundante. Imagino que también la liebre ve algo parecido, y que sus receptores reaccionan preferencialmente ante la fuente de luz y no ante la oscuridad circundante. Sólo si llamamos, como hace Gibson,

«percepción» a esta primera fase del proceso, tenemos razón al decir que ella está determinada por relieves propuestos por el campo estimulante. No obstante el juicio perceptivo es algo mucho más complejo. Lo que me diferencia de la liebre es que yo paso de esos estímulos, aun cuando determinados por el objeto, al juicio perceptivo ése es un coche, aplicando un tipo cognitivo y, por lo tanto integrando lo que me está estimulando ahora con lo que ya sabía. Sólo cuando he formulado el juicio perceptivo soy capaz de proceder a ulteriores inferencias: ante todo, conduzco el tipo cognitivo de acuerdo con lo que está ocurriendo, la posición de los faros me dice si el automóvil mantiene correctamente su derecha o si se acerca peligrosamente al centro de la carretera, si avanza a elevada o baja velocidad; según haya empezado a ver a lo lejos dos luminosidades apenas perceptibles, o si la aparición de las luces ha sido precedida por una claridad difusa, comprendo si en el fondo hay una curva o una cuneta. Saber que la carretera está helada me induce, además, a seguir otras reglas (aprendidas) de prudencia. Citando a Neisser (1976, p. 65), en esta oscilación, por una parte, generalizo lo que está ocurriendo y, por la otra, particularizo el esquema.»

Eco considera a la imagen alfa, que él llama esquema, como un dispositivo, un sistema de instrucciones flexible que media continuamente consigo mismo, se enriquece y corrige según la experiencia específica de que se trate. En la imagen alfa se entrelazan elementos primitivos semiósicos (un objeto, una luminosidad) y elementos categoriales (un coche, un vehículo, un objeto móvil).

La imagen α actúa entonces, en tanto primera configuración del problema y/o la solución, como encuadre o guía para la selección y lectura de la información disponible. Establece un primer orden en la información, una selección orientada hacia fines (intencional).

“Así pues, "imágenes" e "impresiones" no pertenecen ya epistemológica y fenomenológicamente a una misma clase, ni tampoco es posible obtener la primeras a partir de las segundas, pues toda auténtica imagen entraña una espontaneidad de enlace, una regla de acuerdo con la cual se verifica la configuración.” (Cassirer, 229)

“No existe percepción consciente que sea mero "dato", algo dado que sólo se requiere reflejar. (...) toda percepción entraña un cierto "carácter direccional" en virtud del cual señala mas allá de su aquí y ahora.” (Cassirer, 240)

A partir de Carl Jung y su concepto de «arquetipo», Gilbert Duran propone al arquetipo como una imagen alfa .

“Todo pensamiento reposa sobre imágenes generales, los arquetipos, “esquemas o potencialidades funcionales” que “estructuran inconscientemente el pensamiento” ... la imaginación es dinamismo organizador, y ese dinamismo organizador es factor de homogeneidad de la representación...” (Durand, 20)

“Los arquetipos constituyen la sustantificación de los esquemas... “el estado preliminar, la zona matricial de la idea”. Bien lejos de la primera imagen, la idea no es más que el compromiso pragmático del arquetipo imaginario, en un contexto histórico y epistemológico dado. Lo que será dado “ante rem” en la idea será su molde afectivo-representativo, su motivo arquetipal; esto explica igualmente que los racionalismos y los pasos pragmáticos de las ciencias no se sacarán nunca de encima completamente, el halo imaginario, y todo racionalismo, todo sistema de razón lleva en sí sus propios fantasmas” (Durand, 52-53)

(Gilbert DURAND, Les Structures anthropologiques de l'imaginaire : introduction à l'archétypologie générale, PUF, 1963)

En general la imagen α nace muy relacionada con la experiencia principal del decisor. Hay numerosas evidencias de esto (Bross, Halpern): el carpintero “piensa como un carpintero”, el médico “piensa como médico”, “el jardinero piensa como un jardinero” (el caso narrado en "Desde el jardín" es significativo). Gardner llama a algo parecido 'inteligencias múltiples'. Esta 'visualización' a partir de nuestra experiencia más internalizada, es sumamente útil y constituye la base de la experticia. Pero hay casos en que esta misma experticia, bloquea la posibilidad de surgimiento de imágenes más adecuadas para resolver el problema enfrentado. En estos casos la 'imaginación' de la misma situación, realizada desde otras experiencias o experticias, puede desbloquear la aparición de imágenes nuevas y apropiadas. Esta es la base de la utilidad de los modos colectivos de resolución de problemas, como el 'brainstorming' (Osborn) y la 'synéctica' (Gordon).

He aquí una tarea a llevar a cabo. No se trata sólo de, como dijo Rickwert *rastrear una noción y no una cosa*, sino de rastrear cómo algo, una acción (imaginar) y un fenómeno (la formación de imágenes), encuadran nuestra acción.

Fenómeno que no llega a constituir una noción (si damos fe al diccionario ésta sería: *conocimiento o idea que se tiene de una cosa*), que constituye un hecho mental distinto del conocimiento, pero, que, dado que deviene sin ser requerida en la mente, actúa dentro del proceso práctico de la construcción del hábitat.

Lo imaginario oscila entre dos concepciones. Una, restricta, designa el conjunto del contenidos producidos por una imaginación, un mundo de creencias, ideas, mitos e ideologías con las cuales se actúan los individuos. La otra concepción, más amplia, integra la actividad de la imaginación en sí misma, lo que permite innovaciones, transformaciones, recreaciones. Ninguna de las dos concepciones rechaza la condición proteica y sistémica del imaginario humano. Ambas concepciones también refieren a al imaginar encuadrante de la acción, de manera más conativa y estática la primera, de manera más dinámica la segunda.

El estudio de los imaginarios no se puede hacer, hasta ahora, observando directamente las imágenes en las mentes, sino rastreando en un conjunto de producciones materializadas en hechos, desde acciones observables hasta producciones iconográficas (cuadros, fotografías, dibujos, películas, etc.) y expresiones verbales como las proposiciones, las metáforas, los mitos, las simbolizaciones, que conforman o integran conjuntos coherentes y dinámicos, que son la presentación, en ausencia, de algo.

NOTAS

¹ Imagen eidética. Es la visión actual de una imagen visualizada en la memoria del cerebro. Sucede con los ojos cerrados y sin la participación directa de la voluntad. Un primitivo pintando en la oscura cueva de Altamira su "bisonte hembra herido atacando" apela a una imagen eidética). La imagen mental procesa la información preservando analógicamente las propiedades de la forma, es decir la "apariencia" de las cosas (Bower, Paivio)

² El tema ha sido desarrollado en: Eco, Humberto: 1989 "El signo de los tres" (Barcelona:Lumen) y en Sebeok, Thomas A., Umiker-Sebeok, Jean: 1994 Sherlock Holmes y Charles Pierce (Barcelona:Paidós)

Notas bibliográficas

Abercrombie, M.L.J.: "*Percepción y construcción*". En Broadbent, George (ed.): METODOLOGÍA DEL DISEÑO ARQUITECTÓNICO, Barcelona, Gustavo Gili, p.257. 1971

Ausubel, D.P., Novak, J.D., Hanesian, H.: *Psicología educativa* (México:Trillas) 1989

Bateson, Gregory: *Pasos hacia una ecología de la mente*, Buenos Aires, Planeta/Carlos Lohé. 1991

Boden, Margaret: *Computers Models of mind*, Cambridge, University Press. 1988

Bower, G.H.: "*Mental Imagery and Associative Learning*". En Gregg, L.W.: COGNITION IN LEARNING AND MEMORY, NEW YORK, WILEY AND SONS. 1972

Bruner, Jerome: *Acción, pensamiento y lenguaje*, Madrid, Alianza Editorial. 1989

Realidad mental y mundos posibles, Barcelona, Gedisa. 1996

Cassirer, Ernst: *Filosofía de las formas simbólicas*, T.III, México, Fondo de Cultura Económica. 1976

Castoriadis, Cornelius: *La institución imaginaria de la sociedad*, Buenos Aires, Tusquets. 1993

Chi, Micheline T.H., Glaser, Robert: "*Capacidad de resolución de problemas*". En Sternberg, Robert J. (ed.): LAS CAPACIDADES HUMANAS, Barcelona, Labor., p.293 1986

De Groot, A.D.: "*Pensamiento y elección en ajedrez*", en Wason, P.C., 1965

Johnson-Laird, P.N. (ed.): 1968 THINKING AND REASONING, Hardmondsworth, Penguin Books. p.145.

Dennett, Daniel C.: *La actitud intencional*, Barcelona, Gedisa. 1991

Díaz, Esther: *La ciencia y el imaginario social*, Buenos Aires, Biblos. 1996

Eco, Umberto: *Lector in fabula*, Milán, Bompiani. 1979

Gardner, Howard: *La nueva ciencia de la mente*, Barcelona, Paidós. 1988
Estructuras de la mente, México, Fondo de Cultura Económica. 1993

- Hintikka, Jaako: *Las intenciones de la intencionalidad*, en Manninen et al., p.10. 1980
- Kosslyn, S.M.: *Image and Mind*, Cambridge, Mass., Harvard University Press. 1980
- Lera, Sebastián G.: “*Architectural designers' values and the evaluation of theirs designs*”, en DESIGN STUDIES, Vol.2 N°3, p.131, julio 1981
- Lozano, Jorge; Peña Marín, Cristina; Abril, Gonzalo: *Análisis del discurso*, Madrid, Ediciones Cátedra. 1993
- Mannoni, Pierre: *Lles représentations sociales*, París Que sais-je, P.U.F., 1998.
- Merlau-Ponty, Maurice: *Fenomenología de la percepción*, Barcelona, Planeta/Agostini. 1985
- Meyer, Richard E.: *Pensamiento, resolución de problemas y cognición*, Barcelona, Paidós Ibérica. 1986
- Neisser, U.: *The Multiplicity of Thought. British Journal of Psychology*.Vol. 54, p.1. En Wason, P.C., Johnson-Laird, P.N. (ed.): 1963 *Thinking and Reasoning*, Hardmondsworth, Penguin Books. p.307, 1968
- Nickerson, Raymond J., Perkins, David, Smith, Edward E.: *Enseñar a pensar* (Barcelona: Paidós Ibérica) 1990
- Paivio, A.: “*Images, propositions and Knowledge*”,. En Nicholas, J.M.: IMAGES, PERCEPTIONS AND KNOWLEDGE, Dordrecht-Holanda, Reidel Publishing Company. 1977
- Parsons, Talcott: *Action Theory and the Human Condition* (New York:The Free Press) 1978
- Piaget, Jean: *The Origins of Intelligence in Children*, International University Press. Pylyshyn. 1952
- Richard M.(ed.): *Management decision making*, Harmondsworth, Penguin Books. 1970. p.65.
- Sartre, Jean Paul: *Lo Imaginario*, Buenos Aires, Losada. 1982
- Simon, Herbert: *Las ciencias de lo artificial*, Barcelona, ATE. 1973
- “*Information Processing Theory on Human problem solving*”. En Estes, W.K. (ed.): HANDBOOK OF LEARNING AND COGNITIVE PROCESS. Vol. 5. ,Hillsdale (N.J.): Lawrence Herlbaum. 1978
- Shepard, Roger, N., Metzler, Jacqueline: *Mental rotation of three dimensional objets*, Science, 171, 701-3. 1981
- Shipstone, E.J.: “*Somo Variables Affecting Patterns Conception*”, en Wason, P.C., Johnson-Laird, P.N. (ed.): 1960 *Thinking and Reasoning*, 1968 Hardmondsworth, Penguin Books.
- Vega, Manuel de la: *Introducción a la psicología cognitiva*, Madrid, Alianza Editorial. 1990 (1ra.ed.1984)
- Wason, P.C., Johnson-Laird, P.N. (ed.): *Thinking and Reasoning*, Hardmondsworth, Penguin Books. 1968
- Wertheimer, M.: *El pensamiento productivo*, Barcelona, Buenos Aires, México, Paidós. 1991
- Wilden, Anthony: *Sistema y estructura*, Madrid, Alianza Editorial. 1977
- Williams, Raymond: *Palabras clave*, Buenos Aires, Nueva Visión. 2000