



VER MUNDOS DIFERENTES ESTIMULA LA IMAGINACIÓN

**Seeing different worlds stimulates the
imagination**

Víctor Grande-López

Universidad de Cádiz

E.mail: victorgaez@gmail.com

Resumen:

El ser humano siempre ha tenido la necesidad de imaginar cómo será el futuro y a través del cine ha encontrado el mejor vehículo para proyectar esas ideas por medio de la ficción científica. Unir lo visible e invisible, imaginación y entendimiento, comunicar lo inexplicable, hacer comprensible lo abstracto y reconocible lo irreconocible. Muchas de las predicciones que la ciencia ficción ha presentado a través del medio filmico se han convertido en realidad. Las imágenes visuales de mundos de fantasía y ficción científica estimulan la imaginación del espectador llevándole a pensar más de lo que ellos mismos pueden explicar. Esa posibilidad de ver más allá la expone Kieran Egan en su teoría sobre la Educación Imaginativa en la que revaloriza la importancia de la imaginación y la fantasía como instrumentos para el aprendizaje, destacando que la imaginación impulsa ideas y las ideas resuelven problemas. Palabras clave: cine, alfabetización mediática, ciencia ficción, educación, comunicación.

Abstract:

The human being has always had the need to imagine what the future will be like and through cinema has found the best vehicle to project those ideas through scientific fiction. To unite the visible and invisible, imagination and understanding, to communicate the inexplicable, to make the abstract and recognizable look unrecognizable. Many of the predictions that science fiction has presented through the film media have become reality. The visual images of fantasy worlds and scientific fiction stimulate the spectator's imagination, leading him to think more than even themselves can explain. That possibility of seeing further is explained by Kieran Egan in his theory on Imaginative Education in which he revalues the importance of imagination and fantasy as instruments for learning, emphasizing that imagination drives ideas and ideas solve problems.

Keywords: film, media literacy, science fiction, education, communication.

Recibido 26-07-2018 / Revisado 05-08-2018 / Aceptado 09-09-2018 / Publicado 01-11-2018

Introducción

Crear nuevos mundos de la nada no es nada fácil aunque si estimulante, relatos de creadores literarios como Julio Verne y H. G. Wells se convirtieron en las primeras imágenes filmicas de un género de ficción científica que empezaba a trasmutar sus designios. Historias que emanaban de la imaginación de los escritores y que eran utilizadas por la ficción científica, siendo apropiadas incluso por la propia ciencia. Un ejemplo fue la novela *De la Tierra a la Luna (De la Terre à la Lune Trajet direct en 97 heures, 1865)* del escritor Julio Verne que describía como tres hombres eran lanzados desde Florida (Estados Unidos) hacia la Luna y cien años después se hizo realidad, siendo enviados los astronautas del Apolo 11 desde ese mismo punto. O la obra *El mundo liberado (The world set free, 1914)* de H. G. Wells donde se predice la energía nuclear o la utilización de una bomba atómica en una guerra, haciéndose referencia 30 años antes de su uso sobre Hiroshima y Nagasaki. De ahí que se conocieran con el nombre de “novelas de anticipación”.

Dos fueron las novelas de estos autores *De la Tierra a la Luna (De la Terre à la Lune Trajet direct en 97 heures, 1865)* y *Los primeros hombres en la luna (The first men in the moon, 1901)* de los que germinó el que fue considerado como el primer cortometraje de ciencia ficción *Un viaje a la luna (Le voyage dans la lune, 1902)* de Georges Méliès. Primera obra visual con todos los elementos esenciales de la ficción científica: lo desconocido, el ingenio, la imaginación, etc. Lección cinematográfica de cómo narrar una historia con planteamiento, nudo y desenlace en apenas cinco minutos.

La imaginación desde el ámbito de la comunicación

se ha nutrido a través de dos géneros cinematográficos: la ciencia ficción y la fantasía. Ambos se diferencian en el principio científico, la ciencia ficción contempla una realidad más contrastada direccionando un posible e imaginario futuro, mientras que la fantasía limita su narración a una historia de mundos épicos y llenos de magia. Cuanto más avanza la ciencia más se amplía la credibilidad en las posibilidades de la ciencia ficción, elaborándose historias que conectan mejor con el espectador.

Desde el ámbito de la educación se debe prestar más atención a los beneficios que aporta la imaginación, a veces no se presta lo suficiente por motivos de desconocimiento. La imaginación para la educación es fundamental, facilita el pensamiento crítico del alumnado ya que se piensa con ayuda de imágenes, favorece el proceso de aprendizaje debido a que busca recuerdos para lograr ejemplos o pensamientos abstractos, favoreciendo un mayor grado de compromiso e impulsando su esfuerzo.

Desde una educación imaginativa el alumnado conecta emocionalmente con lo que está aprendiendo, enriquece sus conductas cognitivas, adquiere una mayor habilidad de búsqueda de soluciones ante problemas, afronta decisiones de riesgo en situaciones de conflicto y fomenta su curiosidad por querer aprender más y mejor. Educar en imaginación es sinónimo de educar en innovación.

Soñar con los ojos abiertos

Quien vive de la fantasía, imaginación e ilusiones suele ser tildado de tener la cabeza llena de pajaritos, haciendo referencia a poco sentido común, pero esa capacidad de imaginar conlleva muchas veces a inge-



nio y creación dando como resultado logros. Muchas historias creadas gracias a la imaginación se han presentado a través de la gran pantalla conmoviendo e inquietando los pensamientos del espectador. Películas como *Origen (Inception, 2010)* en el que el protagonista transcurre por sueños foráneos, obteniendo los secretos mejor guardados del subconsciente humano y consiguiendo burlar cualquier delación. *12 monos (Twelve monkeys, 1995)* un virus incurable destruye casi por completo la población del planeta. *Código fuente (Source code, 2011)* película que muestra que gracias a un programa se puede retroceder el tiempo 8 minutos en la vida de una persona, consiguiéndose averiguar cuál ha sido la causa de su muerte. Cuando la imaginación se articula al entendimiento hace comunicable lo inexplicable, consiguiendo que las imágenes visuales o poéticas estimulen la imaginación del receptor llevándole a pensar más.

Gil Olivo (2005) expone que en las películas de ciencia ficción deben darse un equilibrio entre la reflexión científica, el acomodo de ciertos postulados científicos y la visualización funcional de algún tipo de tecnología avanzada. Y señala unas premisas básicas para su caracterización: presencia de la ciencia, lo desconocido y la lucha entre el bien y el mal. Según el autor “*Los verdaderos monstruos no vienen del Cosmos: están aquí en la Tierra, entre nosotros*” e indica que la ciencia ficción no es otra cosa que los fantasmas y los monstruos que la mentalidad occidental ha proyectado desde su subconsciente. Larios (2012) señala que el buen género de ciencia ficción es el que provoca antes que nada credibilidad y sorprende con propuestas novedosas e insólitas.

Tal como muestra Clavel Vázquez (2015) una obra de ficción es usada en un juego de simulación como guía

del ejercicio imaginativo. Kendall Walton propone en su *Mimesis as Make-Believe (1990)* que las obras de ficción son objeto de utilidad en la actividad imaginativa. Ya que la obra de ficción prescribe ciertas proposiciones que los participantes deben imaginar desde dentro, interiorizando e interactuando con ese mundo. El ejercicio imaginativo incluye un set de respuestas cognitivas y afectivas por parte de la audiencia que surgen de la interacción con las verdades ficticias. Cognitivas en las que el espectador desentraña ciertas interferencias de la obra y afectivas en tanto que desde dentro exige que reaccione de cierta manera emocionalmente a la obra.

Con respecto al tipo de condiciones para que una obra sea tratada como ficción autores como Gregory Currie, Peter Lamarque, Stein Olsen y David Davies afirman que es necesario que los espectadores reconozcan en la obra ciertas prescripciones que guían el ejercicio imaginativo, que adopten una actitud caracterizada por el juego de simulación. Cuando se habla de contexto ficticio, Danto (1981) se refiere a seis elementos a tener en cuenta:

- *La distancia estética*
- *La intencionalidad del artista*
- *El contexto histórico y personal*
- *Convenciones artísticas*
- *Prescripciones ficticias*
- *Cualidades estéticas*

De este modo no puede haber experiencia de la obra de ficción si el espectador no es capaz de llevar a cabo la identificación artística necesaria que permita la reconstrucción del contexto ficticio.

Lo imposible es solo falta de imaginación

Abbas Kiarostami subraya que el cine es el arte de mostrar sirviéndose de la ocultación, que el espectador tiene que imaginar, llenar las casillas vacías y tener una actitud creativa. Sánchez Quevedo (2016) expone que tal como indica el director de cine Steven Spielberg hoy en día se puede hacer cualquier cosa que puedas imaginar en una película, pero durante el rodaje de la película *Tiburón (Jaws, 1975)* la escasez le llevó a tener dificultades y tuvo que agudizar el ingenio. El tiburón mecánico tuvo que estar un tiempo siendo reparado, siempre se estropeaba bien por la sal del mar o por el mecanismo que llevaba, incluso el productor y director de cine George Lucas quedó atrapado dentro en una de las averías que se produjo, la frase más repetida durante el rodaje era “*El tiburón no funciona*”.

Spielberg quería seguir rodando, por lo que tenía que conseguir que el agua diera miedo, movía a la actriz desde debajo del agua simulando el efecto del tiburón, para ello confió en la imaginación del espectador y en la colocación de la cámara, encuadrando al personaje de espaldas y mirando hacia el mar. De esa forma anticipaba al espectador sobre posibles problemas a los que se podían enfrentar los protagonistas, no solamente al tiburón asesino sino también a los miedos que ocasiona el mar. Tal como sugirió Spielberg hoy en día la película *Tiburón (Jaws, 1975)* hubiera sido diferente si se hubiera rodado con un tiburón digital, costaría mucho más pero no se estropearía. Aunque hubiera sido menos terrorífica ya que la película es más aterradora por lo que no se ve, que por lo que se ve. Albert Einstein ya anunció que en los momentos de crisis, sólo la imaginación es más importante que el conocimiento.

En la película *E.T.: el extraterrestre (E.T.: The Extra-Terrestrial, 1982)* Steven Spielberg también hizo partícipe a la imaginación del espectador ya que antes de hacer ningún boceto preparatorio decidió que no iba a enseñar el rostro del extraterrestre hasta pasados unos veinticinco minutos de metraje y tampoco durante gran parte de la película aparecería en plano ningún rostro de adultos, solo el de la madre de Elliot. De esa forma quería dividir a través del medio audiovisual la fantasía e inocencia del mundo de los niños con la insensibilidad del mundo de los adultos. La película consiguió el objetivo ya que logró que el espectador conectara emocionalmente con ese entramado de ficción científico, dando credibilidad a las intenciones del director.

El origen del afamado extraterrestre E.T. surgió de los sucesos de Kelly-Hopkinsville en el que unos granjeros de Kentucky (Estados Unidos) fueron sorprendidos por unas criaturas de ojos saltones y brazos largos. La historia le llegó a Spielberg a través de una experta en ufología llamada J. Allen Hynek mientras rodaba *Encuentros en la tercera fase (Close encounters of the third kind, 1977)*. El director tras la separación de sus padres se definió como un niño solitario y con tan solo nueve años anhelaba tener un amigo que viniera de las estrellas, que le acompañara y creciera con él. De esa parte de sus fantasías y de la leyenda de esos granjeros surgió la idea de E.T. que finalmente se convirtió en realidad, llegando de las estrellas el mejor regalo que pudiera imaginar.

Pérez Mora (2005) destaca otra obra del género fantástico escrita por el alemán Michael Ende *La historia interminable (Die unendliche Geschichte, 1979)*, y llevada al cine por medio de la película *La historia interminable (The neverending story, 1984)* donde se defiende el mundo de los sueños frente a la realidad



cotidiana, estimulando la imaginación del espectador a través de un mundo hábilmente construido por medio de la fantasía. En él se muestra a un joven llamado Bastian, que sustrae de una librería un libro titulado *La historia interminable*. Se refugia en un desván de un colegio y aislado de todo lo que le rodea se dispone a focalizar toda su atención en la lectura del libro. Ajeno a todo lo que le iba a ocurrir una vez que abriera ese libro, Bastian comienza a ser fiel confidente de las historias que van transcurriendo dentro del libro y cuando lleva leído más de la mitad, se adentra hacia el mundo de *Fantasia*, allí conoce personalmente a sus carismáticos habitantes interactuando con ellos gracias al relato. La emperatriz Infantil afirma que todas las aventuras hasta el momento vividas en el mundo *Fantasia* habían sido necesarias para conseguir traer al salvador de *Fantasia*, a Bastian.

Delgado, García y Trunceanu (2006) sostienen que *La historia interminable (Die unendliche Geschichte, 1979)* transcurre en varios pasajes, que hay otras historias que deberán ser contadas en otra ocasión, de modo que no era una única historia de ese mundo imaginario, sino una pluralidad de historias que partían de la principal. El texto es polisémico, objeto de múltiples decodificaciones con estructuras extratextuales. En el medio filmico Bastian ve a través del libro a Atreyu como un ídolo y comienza a pensar y actuar como él, esta yuxtaposición de conciencias alcanza su apogeo en el momento en el que Bastian forma parte del mundo de *Fantasia*, en el que el lector está en el texto y el texto está en el.

Otro mundo de fantasía elaborado a través de los sueños de su creador Tim Burton, fue la obra audiovisual *Eduardo Manostijeras (Edward Scissorhands, 1990)*. Según Padalino (2017) muestra un universo onírico apartado y acercado de la realidad, un binomio

de fantasía y consuetudinario, en el que destaca dos mensajes: la importancia de aceptar las diferencias y dejar los prejuicios a un lado. Delgado (2016) alude con respecto al personaje que contiene rasgos de influencias del cine expresionista, Edward viste con influencias del movimiento subcultura gótica, pero su aspecto siniestro inspira ternura, no tiene manos siendo sustituidas por tijeras lo que le lleva a tener un rechazo social inicial. Esa distancia empieza a desvanecer en el momento que Edward manifiesta su destreza con sus manos de tijeras. Padalino (2017) destaca que cuando lo diferente se convierte en una atracción, genera fascinación. Y es que este cuento de fantasía enseña que se debe buscar más en el interior de las personas que en el exterior. Resalta un guiño al mundo animal por medio de un perro, haciendo referencia a que los prejuicios son algo desconocido para los animales y que a veces pueden ser más comprensivos que las personas.

Trabajar la imaginación ayuda a inventar cosas y a experimentar sensaciones nuevas. Tal como apunta J.K. Rowling creadora de la saga Harry Potter la imaginación no es sólo la capacidad de visionar lo que no es realidad, es una fuente de invención e innovación. La autora subraya que la imaginación ofrece experiencias que nunca se han experimentado antes.

Según afirma Bloomsbury publishing la saga literaria Harry Potter actualmente ha conseguido vender más de quinientos millones de ejemplares en todo el mundo, una de cada quince personas posee un ejemplar, son los libros más vendidos de la historia y están traducidos en más de 80 idiomas diferentes. El poder que tiene la imaginación cambió la vida de esta escritora, ya que la mujer que creó sueños y fantasías vivía en una auténtica pesadilla, separada por maltrato, con depresión e intento de suicidio, J.K. Rowling comenzó

a escribir la novela encerrada en una cafetería mientras su hija dormía a su lado, escribía sin parar un universo que estaba construyendo y del que ella creía profundamente. Cuando tenía que enviar alguna copia tenía que transcribirlo entero porque no tenía dinero para fotocopias. Doce editoriales rechazaron el manuscrito y cuando por fin le dieron la oportunidad tuvo que firmar su primera obra con sus iniciales J.K. porque la editorial temía que nadie pudiese comprar el libro si estaba firmado por una mujer. Un libro fruto de su imaginación que convirtió en realidad sus sueños, cambiando la vida de ella y la de millones de personas del mundo.

Lograr lo imposible visualizando lo posible, gracias a la imaginación que impulsa la creatividad a través de la visualización creativa. Al imaginar se juega con esos elementos percibidos y experimentados y se transforman a nuevos estímulos. La imaginación nunca está quieta y es capaz de llevar a mundos insospechados, difíciles de intuir, por ello se debe prestar mucha atención porque una de sus grandes cualidades es que permite crear alternativas a lo que vivimos.

Cuando lo improbable se convierte en probable

Muchas de las innovaciones tecnológicas que actualmente pasan desapercibidas para los nativos digitales se visionaron en las pantallas del cine décadas atrás como algo quimérico. La ciencia ficción del pasado con mirada al futuro, se está viviendo en el presente. Tal como señala José Luis Cordeiro fundador de Singularity University en Silicon Valley “*En muchas ocasiones, la ciencia ficción de hoy es la ciencia real de mañana*”. Ya en la novela *The Age of the Pussyfoot*, 1965 de Frederik Pohl uno de los mejores escritores de ciencia ficción, se hablaba de asistentes de voz au-

tomáticos e inteligentes, lo que se conoce actualmente como chatbot o bot conversacional, programas que son capaces de poder mantener una conversación, tanto para pedirles algún tipo de información como para que realicen alguna acción. En *La vida futura (Things to come, 1936)* un clásico del cine de ciencia ficción basada en la novela escrita de H. G. Wells titulada *La forma de lo que vendrá de 1933*, ya se apreciaban pantallas gigantes planas en las paredes, similares a las pantallas gigantes LED.

En *2001: una odisea del espacio (2001: a space odyssey, 1968)* su director Stanley Kubrick mostraba en su película conferencias vía skype, tablets, pantallas pequeñas en los asientos traseros del avión, incluso se hacía referencia al turismo espacial. *El dormilón (Sleeper, 1973)* del director Woody Allen situaba a la película en el año 2174 donde los robots ayudaban a los médicos en las operaciones de cirugía. Actualmente es ya una realidad la aplicación de la robótica en el campo de la medicina. En 1984 la película *Sueños eléctricos (Electric dreams)*, ofrecía al espectador el temor de encontrarse una casa totalmente controlada por la tecnología. Hoy en día cada vez existen más hogares que utilizan la domótica (control automático de iluminación, dispositivos tecnológicos, seguridad del hogar, toldos, persianas, etc.). *Blade runner (1982)* película localizada en una urbe futurista donde se presentaban vallas publicitarias digitales como las pantallas LED de información que existen actualmente en cualquier ciudad. En la película *Juegos de guerra (War games, 1983)*, ya se mostraban los peligros de los hackers a través del ordenador y se utilizó el término firewall. La película da un toque de atención sobre lo que puede llegar a ocurrir en un mundo del que depende todo de algoritmos.

Cortocircuito (Short circuit, 1986) película que pre-



sentaba el interés por fabricar robots con fines pacíficos pero sus responsables pensaban que también podían servir para futuras guerras. En 2016 existía ya en el mundo una población de 300.000 robots y se espera que para el año 2019 la cifra supere los 400.000 robots, la preocupación que está actualmente sobre la mesa es ponerle nacionalidad a esos robots. Según Business insider estos son los países que más robots fabrican:

- Asia: 285.000 robots (190.200 robots en 2016)
- Europa: 68.800 robots (54.200 robots en 2016)
- América: 50.700 robots (40.200 robots en 2016)

Regreso al futuro (Back to the future, 1985) y *Regreso al futuro II (Back to the future II, 1989)* fueron películas que coquetearon con el futuro y de las que se han cumplido muchas de sus innovaciones imaginarias. La robótica e inteligencia artificial para el sector servicios, los hologramas 3D para eventos publicitarios, la tendencia en moda intergaláctica muy utilizada en el continente asiático, gafas con sistema operativo propio (Google glass), huertos ecológicos en casa, secadoras digitales, tablets, escenarios simulados virtuales para el hogar (acuario, chimenea, paisajes de fondos para ventanas ficticias, etc.), los dispositivos biométricos a través de reconocimiento por huella digital, los drones, pantallas picture in picture (PIP), videoconferencias vía skype, simulaciones de lo que hoy en día se conocen como redes sociales, Slamball (partidos de baloncesto en el que debajo de la canasta se encuentran camas elásticas para hacer más espectaculares las entradas a canasta) siendo un deporte practicado posterior a la película y con mucho éxito entre el público americano, cámaras de video de seguridad en vías públicas, prototipos de monopatines igual que el de la película pero con componente de nitrógeno líquido consiguiendo elevarse unos pocos

cm del suelo, el aeromóvil un modelo ultraligero con materiales de fibra de carbono capaz de alcanzar una altura de 9.800 metros, las zapatillas Nike Mag con sistema adaptative fit fabricándose solo 89 pares en el año 2016, adquiriéndose mediante un sorteo que se realizó para recaudar fondos en la investigación del Parkinson.

En la película *Desafío total (Total recall, 1990)* aparecen vehículos auto conducidos toda una realidad ya a través de Waymo (Google) donde en algunos estados americanos están en funcionamiento en pequeños itinerarios. Otros en cambio debido a las dificultades del itinerario se les denominan “mixto” ya que utilizan conductor acompañante por si requiriera de alguna ayuda a través de los mandos. La mayoría de las empresas de automoción están trabajando ya en sus propios modelos que llegarán a principios de la década de 2020, cambiando no solo el sistema de movilidad sino el concepto de propiedad. En la película *Contact (1997)* Robert Zemeckis plantea la posibilidad de utilizar radioseñales para buscar vida en otros planetas, algo que hoy en día es realidad. La película *Gattaca (1997)* muestra que es posible una vida perfecta ya que cada nacimiento está planeado y programado en un laboratorio. Actualmente las modificaciones genéticas practicadas en un buen número de especies incluidas humanos, están pensadas para mejorar la calidad de vida y en sus estudios prevalecen las posibilidades de corregir enfermedades como el cáncer, patologías neurodegenerativas, etc.

En *Minority report (2002)* película que transcurre en 2054 predijo algunos avances tecnológicos como los vehículos auto conducidos, sistemas de reconocimiento facial, escáner 3d corporal, Keyloggers (espías a través de la red para extraer identidades), técnicas de precrimen (a través del Big data creación de listas

de presuntos criminales generada por algoritmo), pantallas Led gigantes como medios de información de noticias y el uso de hologramas. Existe un mundo en el cual está prohibido sonreír o disfrutar escuchando música, en la película *Equilibrium* (2002) es posible ya que se ha creado un régimen totalitario en una sociedad donde las emociones están prohibidas para evitar guerras. Aunque se ve con una mirada muy lejana en el año 2017 se publicó una noticia que indicaba que evitar el sufrimiento de los niños perjudicaba a su inteligencia emocional.

Educación imaginativa

Educar la imaginación es formar en crecimiento personal y permite crear ideas nuevas a partir de otras conocidas. Rodríguez (2013) señala que en el pensamiento occidental ha primado más la memoria que la imaginación debido a que siempre se le ha considerado sospechosa de deformar o alterar la realidad. Grande-López y Pérez García (2016) despertar la imaginación del alumnado es clave para la creatividad, el proceso creativo es un desarrollo mental que atraviesa los filtros psicológicos despertando la curiosidad y por tanto su imaginación. Capta y complementa su atención ante nuevas experiencias y establece un factor sorpresa “The Wow factor”.

Didier Anzieu define la creatividad como la acción de inventar grandes obras a través de la imaginación. Las imágenes en movimiento a través de la ciencia ficción educan la atención del alumnado tan necesario actualmente en el mundo educativo debido a un trastorno de déficit de atención. Erwin Schrödinger indica que el pensamiento creativo consiste, no tanto en ver lo que aún nadie ha visto, como en pensar lo que nadie

ha pensado sobre lo que todos ven. (Christopher, Berger y Ehrsson, 2013) ven la imaginación en el proceso educativo como un elemento esencial que aporta cosas para ver de otras formas el mundo. (Grimaldo, Judson, Boullosa y Acuña (2017) destacan que para qué se requiere tanto exceso de información si luego no se es capaz de retenerlo. La estructura educativa necesita innovar para enfrentar nuevos retos, una enseñanza más autónoma a través de la indagación.

Kieran Egan plantea una teoría sobre *Educación Imaginativa* (*Imaginative Education*) donde la imaginación y las emociones son un motor de aprendizaje, siendo esencial para todas las etapas del proceso educativo. Señala que un niño que estimule la imaginación desde edades tempranas será un adulto creativo capaz de revolver problemas y destacar en todo aquello que decida ser. Egan (1994) hace referencia a la necesidad de trabajar la imaginación y muestra un ejemplo sobre el planteamiento de aprendizaje que se realiza en las escuelas con el alumnado, un aprendizaje que sigue un modelo de lo concreto a lo abstracto, de lo conocido a lo desconocido y de lo simple a lo complejo. Sugiere que nadie se plantea las interacciones que tienen durante su desarrollo con imágenes que jamás han visto en su vida real, por lo que si aprenden de lo concreto a lo abstracto, cómo son capaces de entender tan rápido los cuentos, las historias de miedo, las fábulas de fantasía, los relatos de ciencia ficción. Cómo se puede explicar la fascinación que tienen por personajes fantásticos como brujas, hadas, hechiceros, animales que hablan. No hay niño o niña que se resista al escuchar en sus oídos “*Erase una vez...*” supone para ellos un árbol al que trepar para ver desde allí todo el bosque.

Egan (1991) extiende que la enseñanza debe promo-



ver un aprendizaje no solo sobre lo que se debe saber sino sobre lo que se puede imaginar, el alumno merece propuestas a la altura de su imaginación. Crear historias con contenido memorable que resulten significativas para las mentes. Paulo Freire ya hacía referencia que la educación necesita tanto de formación técnica como de sueños. Egan (2018) propone un contenido rico en metáforas y un lenguaje emocional potente que involucre todos los sentidos, dejando espacio para la imaginación e inspiración del alumnado. De esa forma se consigue un mayor grado en motivación, curiosidad e interés, sacando de posición al receptor y colocándolo también como emisor. Contar historias estimulantes crean imágenes de vida en sus mentes, ayuda a desarrollar una serie de elementos que son de una clara sofisticación mental estimulando su cerebro. La educación es una actividad práctica y el éxito en cualquier aspecto de la tarea educativa, tiene que ser, en definitiva, medido en términos de sus efectos en la práctica.

Conclusiones

Julio Verne ya indicó que todo lo que una persona pueda imaginar, otra podrá hacerlo realidad. Y es que hay mundos que cuando las personas se acercan a ellos sus mentes abren miles de posibilidades de crear otros. El primer paso es imaginarlo y luego crearlo, la imaginación está en el interior de la mente pero es invisible, no se puede materializar, por ello es importante el proceso de creación para darle visibilidad. Muchas historias de grandes escritores de la ciencia ficción han pasado por la gran pantalla y se han convertido en realidad, y las que no, o son quiméricas o están cerca de predecirse, pero lo que es evidente

es que ninguna ha dejado a nadie indiferente. Isaac Asimov decía que la fantasía es lo imposible hecho probable y la ciencia ficción lo improbable hecho posible, y es totalmente cierto ya que existen ejemplos como la novela de ciencia ficción *Mirando atrás* (*Looking backwards, 1888*) de Edward Bellamy ambientada en el futuro lejano del año 2000, en el que su autor en 1888 ya hablaba de una tarjeta de plástico utilizada como dinero de un banco. 62 años después en 1950 se inventó lo que conocemos como tarjeta de crédito. Muchas de esas novelas de anticipación han demostrado la importancia que tiene la ciencia ficción en la inspiración de nuevos descubrimientos y cómo ha sido fiel confidente de importantes cambios en la sociedad.

Las imágenes en movimiento a través de la ciencia ficción estimulan la imaginación del receptor, las narrativas lineales con efectos especiales ayudan a que el cerebro trabaje descifrando el nudo del relato y el desenlace, tienen una función catártica permitiendo extraer emociones ocultas, replantea tipos de actitudes, activa los tipos de inteligencia, cuando se visioanan mundos diferentes se educa la mirada hacia diferentes perspectivas, ver que somos capaces de destruir o construir, se desarrolla un mayor grado de concentración como la capacidad de mantener la atención focalizada siendo importante para el ámbito educativo ya que la ausencia de atención es la principal causa de fracaso escolar en las aulas.

Desde el ámbito educativo autores como Kieran Egan defienden la importancia de la fantasía y la imaginación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando lo divergente en un entorno convergente. La imaginación por medio de la educación genera una fuente de ocurrencias, enriquece el pensamiento, in-

cita el talento, despierta la curiosidad, potencia la memoria, genera ilusión y motivación por querer aprender más y mejor. Si la imaginación y el pensamiento creativo de una persona están determinados por su experiencia y vivencia, cuanto más acercamiento se tenga con la ficción científica más herramientas se le proporcionará al cerebro para que construya ideas y genere soluciones ante problemas, ya que una de las grandes cualidades de la ciencia ficción es que desafía los límites de lo imposible.

Haciendo referencia al título del artículo ver mundos diferentes estimula la imaginación, fue lo que le ocurrió a Mae Jemison ingeniera, física y astronauta de la NASA, que se convirtió en la primera mujer afroamericana en viajar al espacio en 1992 gracias a la teniente Uhura de la serie de tv Star Trek (1966) quien despertó su interés por la ciencia y fue su modelo a seguir para que emprendiera su carrera académica para ser astronauta. Uhura era un personaje ficticio nacido en el año 2239, afroamericana y única mujer en el rol principal de la serie, su beso con el capitán Kirk fue el primer beso interracial que mostró la televisión norteamericana.

Como se puede apreciar la ciencia ficción no es solo un género literario o cinematográfico es mucho más, es educativo, aumenta la inteligencia emocional, crea empatía, genera experiencias, promueve modelos a seguir, muestra tolerancia, hace mejor personas, su lectura produce menor riesgo de demencia y tiene la capacidad de responder a preguntas que no encuentran respuestas. Tal como propone JK Rowling “No necesitamos magia para cambiar al mundo, pues ya llevamos el poder necesario dentro de nosotros mismos: tenemos el poder de imaginar algo mejor”.

Referencias

- Danto, A. C. (1981). *The transfiguration of the commonplace: a philosophy of art*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.
- Delgado, A.; García, D. & Truneanu, V. (2006). La estética de la recepción en La Historia Interminable. *Revista de Artes y Humanidades ÚNICA*, 17.
- Delgado, L. (2016). Eduardo Manostijeras: el inicio de un binomio creativo. *Revista lúdico cultural de los lunáticos Moon magazine*, Disponible en: <https://www.moonmagazine.info/eduardo-manostijeras-el-inicio-de-un-binomio-creativo/>
- Christopher, C.; Berger, H. & Ehrsson H. (2013). Mental imagery changes multisensory perception. *Current biology*. Disponible en: DOI: 10.1016/j.cub.2013.06.012.
- Clavel Vázquez, A. (2015). Ficción, imaginación y embodied meaning. *Páginas de Filosofía*, Año XVI, 19;-155.
- Friend, S. (2008). *Imagining Fact and Fiction*. In *New Waves in Aesthetics*.
- Kind, A. (2011). *The Puzzle of Imaginative Desire*. *Australasian Journal of Philosophy*, 89(3); 421-439.
- Grande-López, V. y Pérez García, A. (2016). Personajes de animación con discapacidad a través de una perspectiva educativa. *Creatividad y Sociedad* (25); 259-283.
- Grimaldo, A.; Judson G.; Boullosa, P. & Acuña, S. (2017). *Educación imaginativa: Una aproximación a Kiera Egan*. Madrid: Morata.
- Egan, K. (1991). *La comprensión de la realidad en la educación infantil y primaria*. Madrid: Morata.
- Egan, K. (1994). *Fantasia e imaginación: su poder en la enseñanza*. Madrid: Morata.



Egan, K., Judson G. (2018). Educación imaginativa. Herramientas cognitivas para el aula. Madrid: Narcea Ediciones.

Hanson, M. (2006). Cine digital: escenarios de Ciencia-Ficción. Barcelona: Océano.

Larios M.A. (2012). El ojo que piensa. Revista de cine iberoamericano, año 3, núm. 6.

Padalino, L. (2017). Eduardo Manostijeras, una historia sobre la aceptación. La mente es maravillosa. Disponible en: <https://lamenteesmaravillosa.com/eduardo-manostijeras-una-historia-sobre-la-aceptacion/>.

Pérez Agusti, A. (2003). 75 años de Cine de Ciencia-Ficción. Madrid: Masters.

Pérez Mora, E. (2005). La historia interminable en el cine... y debe ser contada en otra ocasión. CLIJ Cuadernos de literatura infantil y juvenil, 180.

Rodríguez G. (2013). Imaginación y conocimiento. Técnica industrial. Disponible en: <http://www.tecnicaindustria.es/TIFrontal/a-5461-imaginacion-conocimiento.aspx>.

Sánchez Quevedo, J. I. (2016). Poéticas del entretenimiento: imagen, movimiento y narración en el cine de Steven Spielberg. Tesis doctoral. Madrid.

Ward, P. (2003). Picture composition for film and television. Burlington: Focal Press. Burlington.