

POLIMECANICA

Daniel Medvedov
para librodenotas.com

Retos y Desafíos Socio-Culturales de un nuevo Siglo

La Visión Ética de un nuevo Milenio

El tema del presente escrito versa sobre la polimecánica, un sistema que engloba la creatividad, la imaginación y la fantasía - Tres Mundos para la Investigación de si mismo. Voy a sugerir un programa de estudios bajo la forma de un curso virtual para polimecánicos.

Objetivos Generales

Presentar a los participantes el mapa teórico de la ubicación intelectual de los tres mundos de la Imaginación, Creatividad y Fantasía y formular pautas y procedimientos de acceso a cada uno de los espacios arquetípicos antes mencionados.

Ofrecer las claves de lectura y los modelos teóricos para la utilización de cada uno de estos mundos virtuales y describir las operaciones necesarias para la aplicación de sus potencias figurativas en el ámbito del proceso de investigación académica y personal conducente a la presentación de trabajos y ampliación de conocimientos.

Objetivos Específicos

*Analizar la información existente en el campo del estudio relacionado con la **Imaginación** y desglosar los criterios terminológicos que han surgido a lo largo de más de dos milenios de creación literaria y búsqueda científica de valores relacionados con la investigación.*

Construir un sistema teórico para la investigación en el campo del arte, y diseñar algunos modelos lógicos para la búsqueda de nuevas ideas y nuevos temas de estudio.

Metodología

Las conferencias sesiones pueden realizarse en el ámbito de una metodología dirigida hacia la búsqueda sistemática del sentido etimológico de los términos empleados hoy día, tanto en el campo artístico como en el científico. La lectura tradicional del sentido y su viaje temporal hacia el mundo contemporáneo de la tecnología está marcada por un fuerte proceso de cambio y distribución de la operatividad terminológica. Este proceso merece un análisis atento y los malentendidos procedentes de un abordaje superficial del problema se traducen en la mediocre visión pseudo-científica que abunda en el arte como en la ciencia.

Conceptos lógico-teóricos sobre la Imaginación

Existe un acceso privado a cada uno de los tres mundos de la lógica: la imaginación, la fantasía y la creatividad. Cada uno de estos planos posee una categoría operativa específica. *Imaginar, crear y fantasear* - no son maneras de decir lo mismo, como lo puede creer la gente ordinaria.

El conocimiento adquirido al frecuentar estos mundos adquiere la visión de lo múltiple y sus aplicaciones son *polimecánicas*.

Tanto los educadores como los médicos, los economistas, los politólogos, los investigadores científicos, los arquitectos, los artistas plásticos y los creativos publicitarios, los comunicadores sociales, los teólogos y los religiosos, los historiadores y los ingenieros, por nombrar sólo algunos de los oficios de la sociedad, deberían estar atentos a estas diferencias de cualidades y categorías. Las esferas de influencia que alcanzan estos tres mundos son tanto científicas como humanísticas, tanto técnicas, como artísticas y poéticas.

PRESENTACION

En cualquier ámbito de la vida social y familiar-privada, todos nosotros necesitamos de *ideas* y más *ideas*. *Tener una idea* no es fácil: no se *sabe cómo buscarla, dónde y cuando*. Sabemos *por qué y para qué* y ello es bastante, pero ignoramos la modalidad, el lugar y el tiempo propicio para tal búsqueda. El texto lógico de este manual de óptica, es una oportunidad para que pueda ocurrir un encuentro *creativo* y *creador* de posibilidades, de vías de acceso, de tácticas y de estrategias de realización *imaginial*. Este último concepto es ignorado por los que desprecian la existencia de los complejos mundos de la imaginación. Los buscadores y estudiosos atentos de la lógica *tienen y deben* vaciar todo el bulto de informaciones que hasta aquí han acumulado, o, al menos, dejarlo fuera.

Nada puede nublar los procesos de la imaginación. Con excepción de las experiencias lúdicas de nuestra infancia y de lo que hemos comprendido íntimamente, nada anterior sirve de guía. Todo tipo de información previa es un estorbo y representa el obstáculo más difícil de superar en el mundo de los intelectuales. Es obvio que para la realización de este proceso se necesita una gran dosis de modestia creativa y discreción, una cierta austeridad del pensamiento y una clara rectitud de las intenciones creativas. Se trata de una operación enérgica, lógica y energética y de una postura ética fundamental, una auténtica meta existencial.

Para ello nos preparamos todos. Este breve manual toca los niveles más profundos de la naturaleza humana y como tal, debe ser considerado como un desafío a la inteligencia.

Temática de la Imaginación

Se cree erróneamente que el mundo de la imaginación está en algún lugar del cerebro de la gente, hacia donde, por medio de mecanismos desconocidos, ciertos seres privilegiados acuden y tienen acceso para usar e intimar con las ideas y figuras allí depositadas. En parte, todo eso tiene algo de cierto. Sin embargo, el científico y el investigador necesitan de un mapa concreto de su ubicación y de sus vías de acceso, como también de claras estrategias para construir sistemas de conocimiento y usar tácticamente sus instrumentos en la práctica del diario convivir.

La temática de un posible estudio serio de la imaginación y en general, de la Imagen, versa sobre estos puntos antes mencionados y establece trayectorias y rutas topológicas de intimación con los mundos imaginarios de la inteligencia.

Para ello, el lógico óntico, el *tutor de prototipos* o el *director de ideas*, el *experto en emblemática* o el *creador figurativo*, deben, todos ellos, haber recibido sus informaciones y haber alcanzado su familiaridad con los planos inductivos de la imaginación, de modo directo, lógico y creativo, no por vía telemática, de los libros o a través de las experiencias de otros.

Algunos aspectos prácticos de los Objetivos Generales del Estudio de la Imaginación

Uno de los principales objetivos del estudio dirigido hacia este campo del conocimiento es *preparar* tutores, ductores y creadores de la imaginación óntica para que otros estudiosos tengan la oportunidad de acceder a los extraordinarios mundos de la inteligencia. Tales mundos están catalogados por la tradición emblemática en diez planos sociales, cada uno con sus problemas y soluciones.

He aquí los diez niveles sociales de la Imaginación, cada uno siendo motivo de reflexión y a la vez haciendo las veces de principios, fines y medios generales del estudio lógico-teórico del análisis estratégico.

Estos diez campos son los mismos *principios, medios y fines* de la actuación óptica de los individuos sociales y cada uno tiene complejos procesos lógicos de realización.

1. El Mundo de la *Imaginación Educativa*, con sus procesos y subterfugios didácticos de la enseñanza y cuya meta es MADURAR y HACER MADURAR

2. El Mundo de la *Imaginación Médica*, con sus alternativas terapéuticas y profilácticas de la salud cuya meta es SANAR y HACER SANAR

3. El Mundo de la *Imaginación Mercantil*, con sus mecanismos económicos y monetarios del comercio cuya meta es GANAR

4. El Mundo de la *Imaginación Indagadora*, con sus procesos de búsqueda, estudio e investigación del lenguaje y de la cultura cuya meta es CONOCER

5. El Mundo de la *Imaginación Política*, con sus estratagemas de poder y sus tácticas de la conquista cuya meta es el PODER y la BUSQUEDA del PODER

6. El Mundo de la *Imaginación Espacial*, con sus experiencias científicas y procesos creativos en el diseño, en el laboratorio y en la planificación arquitectónica con su meta de la búsqueda de la capacidad de HACER

7. El Mundo de la *Imaginación Lúdica*, con los procesos creativos artísticos y humorísticos del juego con su meta anclada en el GOZAR y DISFRUTAR

8. El Mundo de la *Imaginación Poética*, con los mecanismos del ingenio y las tramas de los descubrimientos científicos con su meta dirigida hacia el

CREAR y el UTILIZAR de lo que ha sido *creado*

9. El Mundo de la *Imaginación Existencial*, con sus iluminaciones y revelaciones teológicas del destino humano y cósmico cuya meta es SER

10. El Mundo de la *Imaginación Iniciática*, con sus rituales tradicionales y sus mitos sapienciales del folklore universal, cuya meta es la SABIDURIA y, por ende, el SABER

Cada uno de estos planos y sus metas representan otros tantos objetivos y puntos esenciales del estudio lógico-óntico de la estrategia y de la táctica de la Investigación, con las discusiones, actuaciones y comentarios pertinentes.

Aspectos formales de los Objetivos Específicos del Estudio de la Imaginación

Los objetivos específicos del estudio de la Imaginación se dirigen hacia la adquisición de un léxico acorde con el flujo de conocimientos e informaciones compartidas por el grupo al cual pertenece y en el ámbito del cual se mueve el sujeto, con una especial lectura indexicálica de búsqueda y comprensión de los conceptos y neologismos frecuentes en la bibliografía del tema, sin uso y necesidad del diccionario.

El lógico buscará individualmente su campo de estudio e investigación con el cual se supone que está familiarizado, para luego intimar con los procesos creativos del grupo, en un compartir *sintético* y un desglosar *analítico* de los elementos y mecanismos ónticos de la imaginación.

La meta de tales operaciones intelectuales es la *obtención de criterio*, semilla y núcleo del ambiente lógico de la inteligencia creadora.

Tener criterio es el primer paso de la capacidad imaginativa del ser humano. No obstante, ello no basta: *todos tenemos criterio* pero tal vez tal criterio no conviene, no gusta o no es comprendido. Por ello se necesita de un *criterio óntico* y no de cualquier tipo de criterio. El criterio es *el tamaño del corte* con el cual yo separo en pedazos la torta de la existencia y, a veces, mi corte *no conviene, no es comprendido* o , sencillamente *disgusta* a algunos.

El criterio óntico es para todos y sirve a todos. Regidos por un criterio óntico, los alimentos intelectuales, sentimentales y temperamentales de la dinámica somática, alcanzan a todos y sirven para todo.

Aspectos operativos de la Metodología empleada en el Ciclo de conferencias

El *Guía de la Imaginación* llamado RECTOR IMAGINALIS, es el eje de las conversaciones y de los ejercicios realizados en el período de estudios lógicos guiados por un maestro. Como el gozne, el lógico no se mueve pero ayuda girar; es un eje fijo pero creador de la dinámica de todos los que se encuentran alrededor. No es sólo el método de las preguntas socráticas el que *produce e induce* el estado laborioso del *dar a luz* de las ideas. Se necesita también un *ambiente de parto* intelectual, una *figura placentaria*, y sobre todo una cálida espera de la *ruptura de las aguas* y de las *contracciones*, tanto de las *mayores* como de las *menores*.

Este tipo de estudios son experiencias dolorosas intelectualmente pero fructíferas y plenas poéticamente. El que espera dormir sobre los laureles de los conocimientos adquiridos durante su experiencia laboral o universitaria, encontrará aquí puras espinas. La lógica de la imaginación creadora es un espacio al cual se accede a través de la paradoja. Muy pocos entre nosotros estamos familiarizados con el plano operacional de la *reducción al absurdo* y aún menos comprenden, ni usan, el *limerick* como un módulo en la composición del mosaico rítmico de conocimientos.

Tampoco están muy familiarizados, lo doy por sentado, con las imágenes *anamórficas* y las claves especulares que ayudan a completar los vacíos de nuestro entendimiento.

El estudio de la Imaginación es motivo para conversar sobre estos temas y representa una oportunidad única en la historia de las ideas. No es fácil encontrar a un lógico dispuesto a sentarse sobre la mesa de disección, a unos buscadores que acepten entrar vacíos de toda información y conocimiento discursivo para captar las sutilezas de un mundo inasible y a una comitiva universitaria que eleve el visto bueno para tal expedición extraplanetaria.

Todo ello implica el riesgo intelectual del vuelo óptico de las ideas, el prestigio y la seguridad monetaria del éxito.

La metodología empleada está descrita minuciosamente en las líneas anteriores. La lógica de tales aseveraciones descansa sobre el buen sentido y el buen humor de los participantes en este juego de lectura, estado obligatorio en el transcurso de las indagaciones.

Sin gracia y humor, más un componente de moderado optimismo óptico, toda reunión y empresa se vuelve árida y plena de rituales académicos sin ningún valor profundo. Por lo mismo, el autor de esas materias debe sugerir en la lectura de ese manual una buena dosis de gracia participativa, sin cálculos y prejuicios intelectuales, que, a la larga, no hacen más que envenenar el ambiente con la glacial seriedad del mediocre.

Así como al mundo de la academia platónica se reservaba la entrada a puros geómetras, en las esferas de la imaginación óptica está prohibida la entrada de los mediocres. La mediocridad es una dolencia: aquel que tiene miras reducidas y se niega abrir su ángulo para adquirir una nueva perspectiva, es un sujeto mediocre.

La evaluación del estudio de la Imaginación: UN RETO

Cada participante de este Ciclo de Conferencias Seminario de *Lógica de los Procesos de la Imaginación*, puede investigar y trabajar para la presentación, al finalizar el Ciclo, de un libro de su autoría, escrito durante el período que corresponde a la realización de los encuentros teóricos.

El texto puede versar sobre la Imaginación, sobre la Creatividad o sobre la Fantasía y puede pertenecer a cualquier estilo y tener la presentación elegida por su autor. Escribir un libro es un proceso imaginativo, creativo, lleno de fantasía, artístico, poético, científico, lógico y óptico. Corregirlo y llevarlo a una forma final representa un otro desafío para el autor.

Con sólo estar involucrado en este mecanismo creativo y técnico, el participante va a comprender la dificultad de las operaciones imaginales y *materiales* de la elaboración del proyecto y así tendrá otro criterio y una distinta valoración para con cualquier escrito, folleto, manual, ensayo, libro de poemas, diario de viaje, novela, diccionario o texto científico que en el futuro le puede entrar en las manos.

El respeto y la generosidad intelectual que todos debemos fomentar en este nuestro mundo de ideas y opiniones, mundo lleno de presunción, extravagancia y verborrea, es la intención subyacente de todos nuestros

encuentros y conversaciones lógicas. Conocer por nosotros mismos las dificultades y los obstáculos de la creación óptica, es el mejor modo de adquirir más discreción y un poco de sabiduría.

Breves y necesarias consideraciones sobre la Imaginación

En vez de nombrar, *sugerir*. En lugar de describir, *evocar*. He aquí las alas de la imaginación: la sugerencia casual y la discreta evocación.

Cada quién tiene sus opiniones pero las ideas no son de alguien en particular. Las ideas son *una visión* y la visión es de todos y nadie tiene derecho de apoderarse de su mundo y de su destilación y siembra creadora. Por lo mismo, cualquier persona puede escribir sobre cualquier tema y usar cualquier idea. Las ideas son semillas creadoras del árbol de la imaginación óptica y todos tenemos la capacidad y el derecho de inventar un huerto privado donde aniden los pájaros de la fantasía óptica.

Entre los elementos que oscurecen el poder de imaginar se encuentra la *ilusión*. La ilusión, tanto la *óptica* como la *afectiva*, pertenece a la clase de enfermedades mentales y elementales que el ser humano ha tenido gran dificultad de comprender. Casi todas las imágenes producidas por la capacidad de pensar de la humanidad se vierten en el mar de la *mente universal, el mismo mundo de la Fantasía*, una suerte de espacio nebuloso de la memoria cósmica donde se almacenan y acumulan todas las opiniones de la gente, de todas las épocas y de todos los espacios. Las ilusiones y las opiniones son instrumentos consoladores de un onanismo intelectual reinante en la cultura.

La civilización actual debe atender con un criterio firme tales dolencias y prestar más atención a los procesos de la imaginación creadora mas no a los disparates de la ilusión y a la palabrería personalizada y enfermiza de la opinión.

A continuación, he aquí el programa de las conferencias ordenadas por ciclos temáticos:

Ciclo 1. **HISTORIA DE LA IMAGEN**

- Los primeros teóricos de la Idea: *Odiseo*, *Guilgamesh* y *Fu Shi Tse*
- *Dédalo* - Epítome del HOMO IMAGINALIS
- La primera Idea del mundo: *Cómo nació la Imaginación*
- *Athanasius Kircher* - El Padre de la Imaginación Creadora
- *Cyrano de Bergerac* y sus libros cósmicos
- La nariz larga como signo de gran fantasía: El Caso *Pinocho*
- La Imagen en el siglo XIX: Los Libros de *Alicia*
- La Imagen en el siglo XX: *Tolkien* y los avances de la Ciencia

Ciclo 2. **HISTORIA DE LA GENIALIDAD**

- El primer Genio y una meta genial: La Torre de *Babel*
- *Sócrates* - Epítome del HOMO SAPIENS
- La primera invención : *Cómo nació la Escritura*
- *Leonardo da Vinci* - El Padre de la Genialidad
- *Francisco Rabelais* y sus libros cómicos
- El lenguaje jocoso como alegoría de la Sublime Erudición: El Caso *Panurgo*
- La Genialidad en el Siglo XIX: Los Grandes *Inventos*
- La Genialidad en el Siglo XX: *Einstein* y los avances de la Técnica

Ciclo 3. **HISTORIA DE LOS INVENTOS**

- Diez *objetos* geniales de la humanidad: la *hamaca*, el *fósforo*, el *velero*,
- la *bicicleta*, los *palillos de comer*, la *brújula*, el *ala delta*, el *libro*,
- el *telar* y el *arenillo*

- Diez *inventos (hechos)* geniales de la humanidad: la *anestesia*, la *estrategia*, la *táctica*, la *meditación*, el *correo*, la *familia*, la *natación*, el *entierro de los muertos*, la *operación cesárea*, la *domesticación de los animales*.
- Diez *inventos (cosas)* geniales de la humanidad: el *alfabeto*, la *polea*, la *palanca*, la *rueda dentada*, el *telescopio*, el *microscopio*, la *televisión*, el *computador*, el *reactor nuclear*, el *motor de reacción*.
- *Un caso particular: la tijera.*

- Diez *cosas sutiles* inventadas por el hombre: el *nudo*, el *dado*, el *ancla*, la *noria*, la *piedra de moler*, el *paracaídas*, el *paragua*, la *espada*, los *zapatos*, los *guantes*.
- *Un caso aparte: el boomerang.*
- Diez *cosas útiles* inventadas por el hombre: el *semáforo*, el *papel higiénico*, la *poceta*, el *modes*, el *sostén*, los *interiores*, el *dinero*, el *vidrio*, la *cocina con sus aparatos*, la *ducha*.
- Diez *cosas de y para comer* inventadas por el hombre: el *pan*, el *yogurt*, la *tortilla (arepa, torta, pita, etc.)*, la *ensalada (de todo tipo)*, los *dulces*, las *salsas*, el *picante*, la *sal*, el *aceite*, el *vinagre*.
- Diez *plantas comestibles* geniales de la humanidad y su cultivo: el *maíz*, el *arroz*, el *trigo*, la *cebada*, la *patata*, la *zanahoria*, el *ocumo*, la *remolacha*, la *cebolla* y la *yuca*.

- Diez *plantas medicinales* geniales de la humanidad y su uso: el *jengibre*, el *ajenjo*, el *orégano*, la *albahaca*, el *té*, el *ginseng*, el *llantén*, el *árnica*, el *limonero* y la *hierba buena*.

- Diez *frutas geniales* y su cultivo: la *manzana*, la *fresa*, la *patilla*, el *coco*, la *nuez*, la *lechosa*, la *guayaba*, la *uva*, el *cambur* y el *maní*.
- Diez *descubrimientos geniales* de la humanidad y sus aplicaciones: el *fuego*, la *electricidad*, las *ondas de radio*, los *rayos X*, el *petróleo*,

el código binario, el código genético, el caucho, el acero y el sistema de refrigeración.

- Diez *inventos geniales* para el disfrute y gozo de la humanidad: el *tabaco*, el *café*, la *cerveza*, el *aguardiente*, el *vino*, la *flauta*, el *órgano*, el *laúd*, el *tambor* y el *rosario*.
- Diez *números geniales* de la humanidad y su uso: el *número de oro*, el *número Pi*, el *número transfinito C*, el *número e*, el *número de la Bestia*, el *número imaginario i*, el *número trascendente E* (La constante de Euler), el *número nupcial* de Platón, el número

0 y el *número D*.

Algunos *inventos (hechos y cosas) negativos* de la humanidad:

El *suicidio*, el *onanismo artificial (de todo tipo)*, la *tortura*, la *horca*, la *pistola*, la *bomba atómica*, el *envenenamiento*, la *silla eléctrica*, la *manipulación publicitaria subliminal*, la *guillotina*.

Ciclo 4. **TEORIA DEL GENIO**

- ¿Quién es un *genio*? Su procedencia y educación
- El *genio educador*, el *genio médico*, el *genio comerciante*, el *genio investigador*, el *genio político*, el *genio científico*, el *genio artista*, el *genio poeta*, el *genio místico*, el *Maestro genial*
- El *Destino* del Genio y sus acciones. Lectura existencial de la *vida privada*
del genio: *El Libro de las Edades (Desmond Morris)*
- El *Lenguaje* del Genio y sus palabras: Conceptos y categorías geniales
- La *Lógica* del Genio y sus ecuaciones: El Caso *Wittgenstein*
- La *Metodología* del Genio y sus proyectos: El Caso *Einstein*
- La *Figura* del Genio y su estética: El Caso *Brancusi* y la escultura genial
- Un contemporáneo genial y la crítica social de los valores: El Caso *Osho*

Ciclo 5. **PROCESOS DE LA INSPIRACION**

- *La Respiración y la Inspiración Creadora: El deseo de Crear*
- *El Científico y el Artista: Dos columnas del Templo de la Imaginación*
- *La Meditación mística y la Reflexión Cartesiana: Dos polos del Intelecto*
- *La Oración y la Genuflexión: Dos ejercicios del Cuerpo*
- *La Concentración y la Contemplación: El Centro y el Ombligo*
- *La Audición y la Fonación: La Música de las Esferas de Kepler y la Palabra*
- *El Silencio, la Armonía y la Paz: Las tres medicinas del Intelecto, de la Conciencia y del Cuerpo*
- *El Oratorio y el Laboratorio: Descubrir e Inventar*

Ciclo 6. **TEORIA DE LA INTELIGENCIA CREADORA**

- *Comprender las Cosas y Entender los Hechos: El Sujeto Inteligente*
- *Cómo estudiar y qué investigar: Temas, campos y esferas*
- *La Memoria Creativa y la Memoria Imaginativa: Dos ángulos de lectura*
- *La Imitación y la Repetición mimética: El ejemplo y la experiencia*
- *Cómo ser Original y dónde encontrar lo Inaudito: El Caso Escher*
- *La Búsqueda de la Utopía y el encuentro con la Verdad: El Caso Bacon*
- *La Vigencia de la Inteligencia Creadora y lo Eterno dentro de lo Sempiterno:*
- *El Caso Jerónimo El Bosco*
- *Especulaciones sobre la Cuarta Dimensión: El Caso Hinton*

Ciclo 7. **COMO INVENTAR COSAS**

- *Uso y utilidad - Abuso e Inutilidad: La necesidad de las Cosas*
- *Preservar, Conservar y Reservar las Ideas: El Caso Covey*
- *Poner, Proponer, Disponer, Componer, Deponer, Exponer, Imponer, Oponer*
- *Reponer y Suponer los hechos y las cosas*
- *La Teoría de los Afijos y la Imaginación Indexicálica: Babel-Bab y Scrabble*
- *Ocurrencias Fantasiosas y Ocurrencias Utilitarias: Máquinas y Robots*
- *Diseño y Ergonomía: La Biónica de lo Viviente y la Aerodinámica del Objeto*
- *Tener una Idea y tener una visión: Ser Interesante y Ser Visionario*
- *Datos sinópticos del pensamiento científico: Fechas, autores y descubrimientos*

Ciclo 8. **COMO APLICAR LOS INVENTOS**

- *Aplicar, Replicar, Duplicar, Explicar, Complicar, Implicar y Suplicar: Siete acciones y operaciones experimentales en el uso de los inventos*
- *La Perspicacia y la Audacia de la aplicación técnica: El Caso Icaro*
- *Fundir, Difundir y Confundir: La Alquimia de la Imaginación*
- *Historia de los Inventos: el Caso Panati*
- *El Juego y la Aplicación de los Inventos: El Caso Lewis Carroll*
- *Métodos Cualitativos en los viajes del Doctor Lemuel Gulliver: El Caso Swift*
- *Matemática, Puzzle y Diversión : El Caso Martin Gardner*
- *Temas Metamágicas y los patrones de la Mente: El Caso Hofstadter*

Ciclo 9. ***EL PLANO ONIRICO DE LA IMAGEN***

- La *Hora del Elíxir* y las *Puertas de la Imaginación*: El *Alba* y el *Lubrican*
- El Archivo de la Noche: La Técnica del *Noctuario*
- La *Ensoñación* y el *Ensueño*: El Encuentro de los Tiempos
- 40 **Arquetipos** y sus *Símbolos*: La Fórmula de la Imaginación
- Cómo llevarse *Cosas* y *Seres* de la Realidad al Mundo de los Sueños:
Teorías
- La *Metáfora*: Un Transporte para el Encuentro
- Mapas de la Imaginación: Las Acciones Oníricas
- Los Mundos Imaginarios: Pensar y Soñar con Sonidos y Colores

Ciclo 10. ***COMO INVENTAR JUEGOS***

- Los Elementos y el Espacio del Juego: Tableros y Cajas
- La Sorpresa y la Capacidad de Asombro: Juegos de Ingenio e Imaginación
- Participación y Ganancia: Jugar es Vivir en el *Juego de la Oca*
- El Sentido Paradigmático del Juego: Tiempo y Espacio Lúdicos
- Jugar y Cantar: El Ritmo del Juego
- La Lista de Juegos de *Gargantua*: Imaginación y Sabiduría para Niños
- El Juego de la Imaginación: El Caso *Sherlock Holmes*
- ¡EUREKA! - El Caso *E.A. Poe*

Ciclo 11. ***LOS 100 JUEGOS DEL GABINETE FANTASTICO DEL DR. N.***

- La Educación y el Juego: Edades e Intereses
- La Búsqueda del *Sentido* a través de la *Concentración*
- La Fascinación de los *Nombres*: *Onomatología* e Imaginación
- *Jugar para Aprender*: *Conocer para Saber*

- *La Poesía del Cielo: Estrellas y Constelaciones*
- *El Cosmos y la Forma de las Galaxias: El Caso Hubble*
- *La Forma como Soporte de la Imaginación: La Teoría de las Signaturas*
- *Giros y Trayectorias: La Imaginación Helicoidal*

Ciclo 12. **INGENIO E IMAGINACION**

- *Tener Ingenio: El Progreso del Peregrino*
- *Ingeniar una Salida: El Caballo de Troya*
- *El Oficio de Ingeniero: Arquitectos y Constructores*
- *El Ingenioso Hidalgo Don Miguel de Cervantes Saavedra: El Gran Libro*
- *El Peregrino Querubínico: El Caso Ángelus Silesius*
- *Gnomos y Silfos: El Caso Paracelso*
- *El Magín de Maese Pedro: El Caso Sancho Panza*
- *El Mundo de la Fantasía en Barcelona: El Caso Gaudí*

Sesión 13. **EL LENGUAJE Y LA IMAGINACION**

- *El Código General de las Lenguas: Son y Sonido*
- *La Bioquímica del Lenguaje: La Saliva y el Ph.*
- *Vocales y Consonantes: Bases y Ácidos*
- *La Palabra como Sal: Sabor y Sentido*
- *Los 64 Módulos del Lenguaje: Analogía e Inferencia Genética*
- *Gestualidad, Postura y Pensamiento: Codificaciones Dekasynópticas*
- *Sintaxis, Fonética y Semántica: La Teoría de la Unificación*
- *La Imaginación y el Origen del Lenguaje: Teorías y Disparates*

Ciclo 14. **EL ARSENAL DE LA IMAGINACION**

- *Puntos: Zonas de Apoyo y Cruce*
- *Líneas: El Segmento y los Vectores de la Fantasía*
- *Formas: El Bestiario de la Imaginación*
- *Volúmenes: Estructuras, Pesos y Arcos*
- *Ritmos: El Arte de la Guerra de Sun Tse*
- *Direcciones: La Meta y la Realización*
- *Polos: El Peso de las Cosas y La Gravedad de los Hechos*

- ***Grafos: La Topología Combinatoria del Laberinto***

Ciclo 15. ***40 TEXTOS DE LA CULTURA UNIVERSAL***

- Autores y Libros
- Ideas y Escritos
- Personajes y Acciones
- Enlaces y Desenlaces
- Los Héroes Dobles
- Palabras y Expresiones
- Pruebas y Desafíos
- Lemas y Proverbios

Ciclo 16. ***LA LLAVE DE LA IMAGINACION***

- Supervivencia en la Ciudad: El *Leatherman* y el Multiuso Suizo
- La *Llave Maestra* de la *Puerta de la Memoria*: El Caso *Jordano Bruno*
- La *Simetría* y el *Filo Visinvisible de las Cosas: Mundo y Anti-Mundo*
- El *Cambio* y la *Mudanza*: Ciclos del Tiempo
- Sellos y Señas: La Entrada en el *Bosque de la Imaginación*
- La *Rosa de los Vientos*: El *Octograma*
- Las Cinco Fuerzas de la *Energía*: La Fuerza *Sinusoidal*, La Fuerza *Envolvente*,
- La Fuerza *Explosiva*, la Fuerza del *Retorno* y la *Rapidez*
- *Un caso especial:*
SHIBUMI: La Modestia Brillante y la Luz Cinérea

Ciclo 17. ***POLIGLOSIS***

- 16 Lenguas para estudiar: El Juego de la *Imaginación Poliglótica*

- *El Juego de las Lenguas: SONIBOL*
- *Las 8 Palabras de Oro: El Primer Círculo de la Conversación*
- *Afijos: Las Claves del Sentido Superficial de la Palabra*
- *La Raíz y el Radical: El Sentido Profundo de la Palabra*
- *Las 4 Lenguas : Bases e Interbases*
- *La Base-Casa: El Idioma Materno en el Entrecejo*
- *El Lanzador y El Receptor: El Sonido y la Memoria*

Ciclo 18. **CATEGORIAS MATEMATICAS DE LA IMAGEN**

- *La Ecuación y el Resultado: Buscar y No Encontrar*
- *El Problema y la Solución: No Buscar y Encontrar*
- *El Logaritmo y la Imaginación: El Caso Cero*
- *El DEKASYNOPTIKON: Tablas de la Imaginación Creadora*
- *MATHESIS y POIESIS: Tradición y Creación*
- *La Fórmula y su Aplicación Imaginaria: El griego EPINOIA*
- *El Mundo de los Números Imaginarios: Lo Real y lo Natural*
- *SOFISES: La Imagen y lo Imaginario*

Nota al margen

Cada Ciclo es un ciclo temático y corresponde a una sola conferencia. Los encuentros tienen ocho puntos categoriales cuyo valor individual crece con la presencia continua a las conferencias. La Bibliografía está especificada por temas. Para cada sección hay un texto de lectura recomendable mas no imprescindible:

S.1: *EL ARTE DE LA NATURALEZA* de Mario Satz, Integral, Barcelona, 1988

S2: *LA ESCRITURA Y PSICOLOGIA DE LOS PUEBLOS,*
CENTRO INTERNACIONAL DE SÍNTESIS, Siglo XXI, B. AIRES, 1971

S3: *LO INEXPLORADO* de F.L. BOSCHE, Noguer, Barcelona, 1975

S4: *MAQUINAS LOGICAS Y DIAGRAMAS* de Martín Gardner,
Grijalbo, México, 1973

S5: *INTRODUCCION AL "TRACTATUS" DE WITTGENSTEIN*

- de G.E.M. Anscombe, Edit. El Ateneo, B.Aires, 1971
- S6: LA INFERIORIDAD MENTAL DE LA MUJER** de Paul Julius Moebius
Bruguera, Barcelona, 1982
- S7: LAS TEORIAS DEL SUEÑO EN LA FILOSOFIA ANTIGUA**
de Ángel Cappelletti, iupc, Caracas, 1987
- S8: EVREKA** de E.A. Poe
Alianza, Madrid, 1972
- S9: LA DOCTA IGNORANCIA** de Nicolás de Cusa
Aguilar, B. Aires, 1981
- S10: TEORIA DE LA VERDAD Y ETICA DEL DISCURSO**
de Karl-Otto Apel, Paidós, I.C.E.-U.A.B., (s.f.)
- S11: CABALA DEL CABALLO PEGASO** de Jordano Bruno
Alianza, Madrid, 1990
- S12: MANUAL DE SUPERVIVENCIA** de John Bosawell y G. Reiger
Martínez Roca, Barcelona, 1982
- S13: TEORIA DEL CIELO** de Francis Bacon
Tecnos, Madrid, 1989
- S14: LA ESCRITURA- ARCHIVO DE LA MEMORIA** de Georges Jean
Aguilar, Madrid, 1990
- S15: TRUCOS Y ASTUCIAS DE A BORDO** de Jacques Damour
Juventud, Barcelona, 1980
- S16: SHIBUMI** de Trevanian
Plaza & Janes Edit., Barcelona, 1980
- S17: EL CUERPO DEL HOMBRE** de Adolf Faller
Labor, Barcelona, 1975
- S18: ZOOGNOSIS El Sentido Secreto de los Animales en la Mitología**
de Daniel Medvedov
Academia Nacional de la Historia, Caracas, 1993

He reunido aquí una cantidad de libros interesantes para el estudioso de la Imaginación. Estos textos pueden ser considerados como una bibliografía específica.

Números, Escritura, Invenciones, Espacio, Cuerpo Humano, Memoria, Creatividad, Juegos, Símbolos, Inteligencia, Imagen e Imaginación.

6 Libros sobre la Imaginación

1. Davenport, Guy ***THE GEOGRAPHY OF THE IMAGINATION***
Forty Essays
North Point Press, San Francisco, 1981
2. Kehl, Richard ***ZERO BACKWARDS***
An Activity Book for the Imagination
Scholastic, New York, 1989
3. Manguel, Alberto ***GUIA DE LUGARES IMAGINARIOS***
Guadalupi, Gianni Alianza Editorial, Madrid, 1992
4. Rojas Mix, Miguel ***AMERICA IMAGINARIA***
Quinto Centenario, Barcelona, 1992
5. Post, J.P. ***AN ATLAS OF FANTASY***
Ballantine Books, New York, 1979
6. Serrano Poncela, ***FORMAS SIMBOLICAS DE LA IMAGINACION***
Segundo Equinoccio, Universidad Simón Bolívar, Caracas, 1974

6 Libros sobre Leonardo Da Vinci

1. Beck, Jean ***LEONARDO'S RULES OF PAINTING***
An Unconventional Approach to Modern Art
Phaidon, Oxford, 1979
2. Jaspers, Karl ***LEONARDO COMO FILOSOFO***
Sur, Buenos Aires, 1956
3. Lewis, Lorna ***LEONARDO THE INVENTOR***
New Windmill Series
HEINEMANN EDUCATIONAL BOOKS, London, 1979
4. Reti, Leonardo ***THE UNKNOWN LEONARDO***
McGrow Hill Book Co., Maidenhead, 1974
5. Richter, Jean Paul ***THE NOTEBOOKS OF LEONARDO DA VINCI***
Dover, New York, 1970 (II Volumes)
Hay una edición abreviada en español, publicada en
la
Fontana Mayor, FELMAR Ediciones, Madrid, 1975

6. Turner, Richard ***INVENTING LEONARDO***
Alfred A. Knopf, New York, 1993

6 Libros sobre el Espacio

1. Brook, Peter ***EL ESPACIO VACIO***
Arte y Técnica del Teatro
Ediciones Península, Barcelona, 1986
2. Farrokh,
Fereydoun ***SYMBOLISME DE L'ORIENTATION***
ou " La loi de la circulation de l'énergie vitale"
Editions Présence, Saint-Vincent-sur-Jabron, 1981
3. Hinton, H.
DIMENSION
Charles ***SPECULATIONS ON THE FOURTH***
Selected Writings of Charles H. Hinton
Dover, New York, 1980
4. Packard,
Edward ***EL HIPERESPACIO***
Editorial Aventura, Buenos Aires, 1986
5. Restany, Pierre
Bruno Zevi ***SITE***
Arquitecture as Art
Academy Edition, London, 1980
6. Sebastián L.,
Santiago ***ESPACIO Y SIMBOLO***
Departamento de Arte, Universidad de Córdoba, 1977

6 Libros sobre Máquinas y sobre la Historia de la Ciencia

1. Koff, Richard M. ***¿COMO FUNCIONA?***
Editors Press Service, Nueva York, 1980
2. Michel, Henry ***INSTRUMENTS DES SCIENCES***
dans l'art et l'histoire
Société Française du Livre, Paris, 1966
3. Rauck, Max J.B.
et alt. ***HISTORIA DE LA BICICLETA***
Editorial Blume, Barcelona, 1981
4. Sarton, George
Vol. 1: ***A HISTORY OF SCIENCE***
Ancient Science through the Golden Age of Greece

Vol. 2: Hellenistic Science and Culture in the Last Three Centuries
B.C.

- The Norton Library, New York, 1959
5. Schneider, Herman ***MACHINES*** - How they work
Whittlesey House, New York, 1950
6. Sherwood Taylor ***A SHORT HISTORY OF SCIENCE
& SCIENTIFIC THOUGHT***
With Readings from the Great Scientists from the
Babylonians to Einstein
The NORTON Library, New York, 1963

6 Libros sobre la Inteligencia, la Memoria y los Inventos

1. Feng, TianYu ***LA INTELIGENCIA A LOS OJOS
DE LOS PENSADORES CHINOS***
Editorial de Educación de Lenguas Extranjeras de Shangai, 1986
2. - ***A DICTIONARY OF MNEMONICS***
Eyre Methuen, London, 1972
3. Marina, José A. ***TEORIA DE LA INTELIGENCIA CREADORA***
Anagrama, Barcelona, 1995
4. Pratt, Fletcher ***ALL ABOUT FAMOUS INVENTORS
AND THEIR INVENTIONS***
Random House, New York, 1955
5. Yates, Frances A. ***EL ARTE DE LA MEMORIA***
Taurus, Madrid, 1974
6. Wei Zhuang ***CUATRO INVENTOS EN LA ANTIGUEDAD
CHINA***
Ediciones de Lenguas Extranjeras, Beijing, 1980

6 Libros sobre la Biónica

1. Cohen, Josef ***SENSACION Y PERCEPCION AUDITIVA
Y***

2. Gordon, J.E. *DE LOS SENTIDOS MENORES*
Editorial Trillas, México 1974
STRUCTURE
or Why things don't fall down
Penguin Books, Middlesex, 1978
3. Litinetski, I.B. *INICIACION A LA BIONICA*
Barral Editores, Barcelona, 1975
4. MacDonald, Simon G.G. *FISICA PARA LAS CIENCIAS*
Burns, Desmond M. *DE LA VIDA Y DE LA SALUD*
Fondo Educativo Interamericano, Sao Paulo, 1978
5. Schwenk, Th. *SENSITIVE CHAOS*
The Creation of Flowing Forms in Water and Air
SCHOKEN BOOKS, NEW YORK, 1965
6. Sluckin, W. *EL APRENDIZAJE TEMPRANO*
en el Hombre y en el Animal
Siglo XXI Editores, Buenos Aires, 1976

6 Libros Raros de **Bruno Munari** (*Agradecimientos a Carlos Zerpa*)

1. *LIBRO ILLEGGIBILE* N.Y. 1
© 1967, Bruno Munari, Milano
Museo d'Arte Moderna, New York
2. *IL CERCHIO*
© 1964 by Bruno Munari, Milano
3. *DISCOVERY OF THE SQUARE*
© 1965, George Wittenborn, Inc., New York
4. *LE MACHINE DI MUNARI*
© 1942, Giulio Einaudi editore, Torino
5. *LA SCOPERTA DEL TRIANGOLO*
© 1976, Nicola Zanichelli Editore, Bologna
6. *ARTISTA E DESIGNER*
© 1972, Laterza Editori, Roma-Bari

6 Libros sobre Números y Matemática

1. Bruter, C.P. **TOPOLOGIE ET PERCEPTION**
Aspects neurophysiologiques
Doin S.A. Editeur, Paris, 1976
2. Carnap, Rudolf **FUNDAMENTOS DE LOGICA Y MATEMATICAS**
Taller de Ediciones Josefina Betancor, Madrid, 1975
3. Fréchet, M. **INTRODUCCION A LA TOPOLOGIA
COMBINATORIA**
Ky Fan Editorial Universitaria de Buenos Aires, 1959
4. Hofstadter, D.R. **METAMAGICAL THEMAS**
Questing for the Essence of Mind and Pattern
Viking, Penguin Books, Middlesex, 1985
5. Law, Lancelot **LAS ESTRUCTURAS JERARQUICAS**
et alt. Alianza Editorial, Madrid, 1973
6. Parelman ,Y. **EL DIVERTIDO JUEGO DE LAS MATEMATICAS**
Círculo de Lectores, Martinez Roca, Barcelona, 1968

y otros mil libros más que no vale la pena recordar. El Conocimiento de la Imaginación no está en los libros y su búsqueda entre las líneas es una vana erudición. Hay que buscar infatigablemente al Libro Vivo, aquél que jamás se olvida y nunca se vuelve caduco.