



Palabras clave:  
 imaginación,  
 invención, futuro,  
 entretenimiento,  
 encrucijada.



CRISTINA ESTÉBANEZ

**Educar en la imaginación  
 y en la invención**

# EL FUTURO EN UN CRUCE DE CAMINOS: BORGES O META

¿Y si el futuro se construyera descubriendo personas que recuerdan todos los sueños, pistas ignoradas de personajes de la historia, libros que esconden huellas de otra vida?

*Educating for imagination and invention*  
**THE FUTURE AT A CROSSROADS: BORGES OR META**

*What if the future was built by discovering people who remember all dreams, unknown clues from characters in history, books that hide traces of another life?*

**Keywords:** *imagination, invention, future, entertainment, crossroads.*

De niño, el escritor argentino Jorge Luis Borges descubrió un grabado con un laberinto en un libro francés. El laberinto era circular, sin puertas, pero con ventanas. A Borges le gustaba acercar una lupa y rastrear por las galerías pensando que se encontraría con el Minotauro. Los niños tienen esa capacidad especial para buscar sorpresas. Borges decía que la palabra laberinto (en inglés, *maze*) y la palabra *amazement* (asombro, sorpresa) entrañan el significado de la vida. La vida como “continua sorpresa”, como una “continua bifurcación del laberinto”<sup>1</sup>.

La imagen del pequeño Borges buscando con su lente un camino con sorpresas nos recuerda que seguimos sin contestar a una de las grandes preguntas del universo: ¿Hacia dónde vamos?

La propuesta de estas líneas es dibujar un futuro mirando hacia delante. Y eso puede parecer un reto osado a menos que imaginemos el siguiente escenario: ¿Y si el futuro se construyera descubriendo hombres que recuerdan todos los sueños, pistas ignoradas de personajes de la historia, libros que esconden huellas de otra vida? Dicen que en la historia de la humanidad no hay nada nuevo que inventar. Y tiene sentido pensar que ya está todo escrito. Pero la idea de imaginar que aún quedan páginas que no han llegado a su lector de destino, es una esperanza para este 2022. Para

devolvernos la confianza en que aún tenemos margen de maniobra.

Con las imágenes de la COP26<sup>2</sup> y las palabras de Attenborough y Obama sobre nuestras espaldas, herederos de un pasado al que miramos con añoranza y un presente que a muchos produce ansiedad, dibujar un futuro nuevo no es solo una cuestión de actitud. Es una cuestión de imaginación. Porque si sospecháramos que aún quedan caminos por descubrir, nuestra responsabilidad sería imaginar todos sus recovecos hasta encontrar esas ideas que aún no existen. Necesitamos explorar nuestro futuro con la misma lente con la que Borges buscaba al Minotauro.

Por eso, educar en la imaginación y en la invención es el trabajo del futuro. Niños y jóvenes asisten hoy a los desafíos de una crisis climática sin precedentes, una pandemia desconocida, debacles económicas que se repiten, políticos e *influencers* antimodélicos y asignaturas descorazonadoras.

Las nuevas generaciones necesitan otros ejemplos. Y para eso, debemos salir de la crisis de imaginación que amenaza nuestro futuro. El escritor indio Amitav Ghosh lo explicó muy claro: “La crisis del clima es también una crisis de cultura y, por tanto, de la imaginación”<sup>3</sup>. Pero si hay algo que caracteriza al ser humano es su capacidad imaginativa, tan nece-

**La imaginación es la única manera de que todas las épocas no sean iguales. De que el futuro no se limite a copiar el pasado**

saria para pensar en el futuro. Decía el educador británico Ken Robinson (Robinson y Aronica, 2012) que, gracias a nuestra imaginación, los seres humanos hemos llegado lejos: desde las cuevas hasta las ciudades y desde los pantanos hasta la Luna. Pero hemos perdido la capacidad imaginativa para mirar desde el otro lado y ver que seguimos ensimismados con nuestra propia especie. Las consecuencias climáticas de nuestras acciones no pasarían desapercibidas si la imaginación tomase las riendas del futuro. Porque la imaginación es la única manera de que todas las épocas no sean iguales. De que el futuro no se limite a copiar al pasado.

Nos encontramos en la encrucijada de dos caminos hacia el futuro ¿Elegimos la salida con el cartel de Sociedad del Entretenimiento o nos desviamos hacia la Sociedad de la Invención Imaginativa?

La sociedad del entretenimiento es un escenario de futuro cada vez más próximo. Sus protagonistas son la información y el juego, en su versión más perversa. La información es mayoritariamente falsa y el juego, cada vez más adictivo. Las redes sociales son la mejor prueba de esta sociedad, con sus gigantes estadounidenses, Instagram y Meta, frente al coloso chino TikTok. Es una batalla de futuro donde el juego y la in-

<sup>1</sup> Zadunaisky, G. (1971). “Borges - Simon: Detrás del laberinto” en *Revista Primera Plana*, 414. Buenos Aires.

<sup>2</sup> La Conferencia de las Partes o COP es el órgano supremo de la Convención Marco de Naciones Unidas sobre Cambio Climático (CMNUCC). Más información en: <https://unfccc.int/es>

<sup>3</sup> Ghosh, A. (2016). *The Great Derangement: Climate Change and the Unthinkable*. University Chicago Press, p.16.

## Educación en la imaginación y en la invención es el trabajo del futuro

formación radicalizan los vicios más comunes del presente: insatisfacción, ansiedad y cansancio. Para amortiguar su impacto, el viajero de la sociedad del entretenimiento lleva como armadura un yelmo con imágenes virtuales para aislarse de la desolación del entorno y de sí mismo.

Con el juego y la información, el filósofo surcoreano Byung-Chul Han ya ha hecho sus predicciones de futuro: una renta básica para cubrir las necesidades de los desempleados por la digitalización y una sociedad dedicada al entretenimiento. Del “pan y circo” de Juvenal a *El juego del calamar* de Netflix. Es curioso que el director de esta serie de éxito, Hwang Dong-Hyuk, confesara a *The Korea Times*<sup>4</sup> que ha esperado doce años para que *El juego del calamar* triunfe en la sociedad adecuada. Según él, mucha gente ha empatizado con sus personajes porque, en el mundo de hoy, los hombres enloquecen por participar en el juego del *jackpot*, el premio gordo. Hwang Dong-Hyuk se refiere al mercado de las criptomonedas, al mercado inmobiliario o a la bolsa. Byung-Chul Han lo identifica con una sociedad inmersa en la era de las *No-cosas*. En esa sociedad, la del entretenimiento, los hombres se convierten en cazadores de información: ciegos para el silencio y ansiosos por recargarse con los estímulos adictivos de las redes sociales.



Del otro lado, la sociedad de la invención imaginativa, un escenario de futuro fundado en el poder de las ideas. Como protagonistas: genios y profesores en su versión más virtuosa. Trabajan juntos con un objetivo: despertar la curiosidad por el saber y provocar sonrisas cómplices con ideas que no existen, sueños recordados y huellas de otra vida.

Genios y profesores se asocian para levantar un edificio con un cartel a sus puertas: *nulla dies sine linea* (no dejes pasar un solo día sin escribir o leer una línea), la fórmula magistral para vivir mejor. Están convencidos de que el desarrollo personal equilibra la balanza del progreso tecnológico.

Y trabajan juntos con la convicción de que, para abrir la puerta al futuro, es necesaria una mente nueva, sana y enriquecida. Un *Long Life Learning*<sup>5</sup> (título del libro de Michelle Weise), no solo para prepararse para los trabajos que aún no existen, sino también para mantener la esperanza de encontrar pistas para salvar el planeta.

Por eso es tan importante, en esta sociedad de la invención imaginativa, fomentar la presencia de los genios, para ampliar nuestras posibilidades futuras de supervivencia. Y por eso es primordial la labor de los profesores, porque su imaginación ayudará a los estudiantes a convertir las pistas de los genios en una motivación para el ►►►

<sup>4</sup> Lee, L.G. (2021). "Director shares backstory of global hit, 'Squid Game'" en *The Korea Times*. Disponible en: [https://www.koreatimes.co.kr/www/art/2021/10/688\\_316211.html](https://www.koreatimes.co.kr/www/art/2021/10/688_316211.html)

<sup>5</sup> Weise, M. (2021): *Long Life Learning*. Hoboken, Nueva York, Wiley.

# “La crisis del clima es también una crisis de cultura, y por tanto de la imaginación” (Amitav Ghosh)



trabajo del futuro. Hace falta que esos estudiantes salten hacia ese futuro con la misma seguridad con la que se lanzan los trapezistas cuando dan un paso hacia delante, pendiente de un hilo y con el mundo bajo sus pies. Es una analogía de la educadora Kiran Bir Sethi en una conversación con el padre de las inteligencias múltiples, Howard Gardner. Para la directora de Riverside School (el colegio del *I Can Mind-set*)<sup>6</sup>, las acrobacias de los trapezistas demuestran que la confianza en la vida se consigue practicando con una red. Los profesores y los genios juegan el mismo papel que esa red, con un efecto elástico para el impulso.

En esta encrucijada, un 2022 que impulse hacia la sociedad de la invención imaginativa es una elección de futuro. Cuando Borges recibió la visita del psicólogo estadounidense Herbert Simon —conocido por apli-

car modelos computacionales a problemas del pensamiento humano— quería saber su opinión científica acerca de las disyuntivas, los cruces de caminos. Le preguntó si el ser humano es capaz de elegir. Simon le contestó que sí. Le dijo: “Su programa elige”. Borges pensó que si algún “ser poderoso” conociera su pasado podría predecir su “comportamiento frente a cualquier situación”<sup>7</sup>. Probablemente, nunca los algoritmos hayan sido calificados como una categoría divina. Qué futuro el de Instagram con Borges.

Mi propuesta de futuro es darle la vuelta a la respuesta de Herbert Simon. Elige tu programa. Busca tu sorpresa. Que no sean solo los algoritmos los que predigan tu comportamiento, sino también los genios. La historia está repleta de ejemplos de grandes hombres y mujeres que pueden predecir nuestro futuro. Elijamos un programa para buscar ideas que no existen relejando a Kafka y trabajando en nuestra propia metamorfosis. Un programa con pistas ignoradas de la historia para comprender que los humanos no gozamos de un poder

absoluto frente al orden natural de las cosas —qué anécdota, la que cuenta la académica británica Mary Beard<sup>8</sup> sobre Nerón y Donald Trump que, con veinte siglos de diferencia, perdieron su poder en sus últimos días al mando, cuando exigieron la presencia de sus sirvientes y ninguno acudió en su ayuda—. Y, finalmente, un programa para rodearnos de hombres que reconstruyan nuestros sueños.

Leamos con lupa *Funes el memorioso* y rastreemos los laberintos de nuestra mente. Encontraremos al Minotauro en un planeta futuro donde nada vuelva a ser oído con las mismas palabras. La invención y la imaginación conseguirán que todo lo nuevo, por sorprendente, sea posible.

<sup>6</sup> Conversación entre Howard Gardner y Kiran Bir Sethi: “La Generación Apps” en *Enlighted* 2021. Disponible en: <https://youtube.com/watch?v=00Lp4as9Bw8>

<sup>7</sup> Gabriel Zadunaisky, art. cit.

<sup>8</sup> Conferencia en el Museo del Prado de Mary Beard: “Retratos del poder: emperadores romanos en la España Moderna y en otros lugares”. Madrid, 28 de octubre de 2021. Disponible en: <https://www.youtube.com/watch?v=Rnltjvh4ISY4>

## Bibliografía

Bear, M. (2021): *Doce césares*. Barcelona, Crítica.

Han, B.-C. (2021): *No-cosas*. Barcelona, Taurus.

Robinson, K. y Aronica, L. (2012): *El Elemento*. Barcelona, Random House.