

Cuando la ficción se convierte en realidad

Todos sabemos que *Pokémon Go* ha causado un gran revuelo. De esos, que congregan a grandes masas con el único fin de buscar y de capturar un muñeco amarillo más o menos galáctico. Las reglas de juego se desarrollan a partir de los teléfonos inteligentes (*smartphones*). Muchas personas se fascinan ante este fenómeno y se reúnen en espacios públicos a la búsqueda de un grail confundiendo ficción y realidad. No se trata de un entretenimiento pasajero. Responde a una cultura: la pérdida del valor de la imagen y, lo que es más grave, la metamorfosis de la imagen en ídolo y de la ficción en realidad.

a) **Las difíciles fuerzas exógenas**

Paseando por el parque del Retiro en Madrid o como en cualquier espacio de una metrópolis, uno puede encontrarse con la multitud que lucha por prender a ese muñeco sea en bicicleta, sea en monopatín. Aún más. Si vas en bicicleta o en monopatín estarás tan pendiente de tu teléfono inteligente que no preverás el posible choque entre ambos. Pero, ¿qué estaban mirando? ¿Veían la realidad? Más bien estaban absortos en el teléfono, movidos e hipnotizados por una fuerza externa, algo totalmente exógeno. Las fuerzas exógenas es lo que tienen: hipnotizan y provocan la pérdida del control de sí. Esos dos muchachos no pudieron ver. Sus ojos no consiguieron verse ni conocer que existía un peligro de colisión. La imagen de *Pokémon go* deja de ser imagen transformándose en ídolo. Y los ídolos encantan con sus sortilegios. La fuerza ya no se encuentra en uno mismo sino más

bien en lo que viene de fuera y que incapacita a la persona para vivir el aforismo ignaciano: "Ser señor de sí".

Y como no queremos ser ni moralistas ni cuentistas, debemos remitirnos a la etimología para saber de lo que estamos hablando. El vocablo "ídolo" e "idea" (*eidolon*, *eidos*, en griego) significa "aparecerse", "mostrarse visible". He aquí un punto sumamente capital: el ídolo y la idea comparten una relación de apariencia. Los ídolos aparecen y atrapan. Al contrario, la imagen (*eikon*, en griego) pretende una relación de semejanza, es decir, "se parece a". La diferencia resulta abismal porque el ídolo se remite a una ficción mientras que la imagen o el icono pretende la transparencia y la realidad.

b) Intimidad versus voyeurismo

Ante los ídolos de nuestros días o las ideas que nos rodean, quizá no sea necesario disponer de tiempo ni de lugares que favorezcan la intimidad. La inmediatez del *selfie*, las instantáneas, generan un tiempo cronológico (*chronos*) cuyas fuerzas siguen siendo exógenas. Los congregados por el *Pokémon Go* viven una ficción muy atractiva. Ocupan sus vidas en dicha aventura y confunden la realidad que intentan sustituir, evadiéndose de ella y adentrándose en una mirada que tiene más de *voyeurismo* que de ojo interior cuando, al fin de cuentas, "la necesidad de huir para ocultarse es llevada al fracaso por la imposibilidad de huir de uno mismo" (E. Lévinas, *De la evasión*).

En la Edad Media muchos de los manuscritos se iniciaban con una B, *Beatus vir*. En el interior de los dos globos oculares que trazan la letra B se insertan unas narraciones. Por ejemplo, en el *Salterio de san Luis*, esta B muestra en la parte superior la historia bíblica de David que mira a Betsabé mientras que en la parte inferior se encuentra el rey Luis mirando al Cristo Pantocrátor dentro de una mandorla. Es solo un ejemplo para describirnos que hay un tipo de mirada que trasciende lo físico incluso, en nuestros días, lo virtual. Evidentemente, la historia de la humanidad se ha forjado a través de narraciones y de mitos tanto viejos como nuevos. *Pokémon Go* es una buena muestra de una recreación mitológica:

la búsqueda de la cabeza de Medusa por parte de Perseo, los innumerables trabajos de Hércules, la incesante peregrinación de Perceval por preguntar “¿a quién sirve el grial?” en el *roman* de Chrétien de Troyes, la exploración del secreto de Dios en el arte en *La obra maestra desconocida* de Honoré de Balzac y tantos otros ejemplos.

La condición humana no puede vivirse sin los mitos; sin embargo, puede *desvirtualizarlos*, es decir, extraerles su valor: educar ese ojo interior, cultivarlo y formar a la persona en la intimidad y en un tiempo concebido como ocasión u oportunidad (*kairos*). En la medida en que se succiona el valor de las imágenes, entonces, la imagen se transforma en ídolo; la intimidad, en exterioridad y trivialidad; la oportunidad, en la fugaz inmediatez.

c) Imaginación y fantasía

Aunque los límites son tan delgados como ambivalentes, la imaginación, “potencia” o facultad interior del alma como la definió santo Tomás de Aquino, une la capacidad cognitiva y afectiva. En esta cópula, la historia y el lugar son fundamentales porque activan la memoria (personal y colectiva). Evidentemente ese *topos* o lugar no es un espacio físico, sin que por ello debamos considerarlo irreal. Es la realidad en la cual la persona ve, conoce y decide. Más allá de una percepción física, el ojo del sujeto atraviesa las realidades visibles para acceder a las invisibles (cf. Rm 1, 20), el lugar donde las imágenes no solo aparecen sino que se “parecen a”, allí donde las imágenes lo transportan hacia un mundo interior y en el cual las imágenes hablan. Los ídolos intentan enmudecer al sujeto porque el discurso depende de ellos y no de la narración que realice ese sujeto. Los ídolos embrujan por su fuerza exógena. En otros términos, los fantasmas y las fantasías ilusionan con su magia haciendo creer al sujeto que la ficción puede vivirse en realidad. Quienes buscan al *Pokémon*, son atraídos por este ídolo. Su discurso falsea la realidad y, de hecho, sus participantes o congregantes podrían ser los mismos protagonistas de los videojuegos; aquellos que, como salidos de la ficción, actúan en la realidad de la misma manera, como en

la película *Er ist wieder da* (*Ha vuelto*, 2015) donde el conocido dictador vuelve al Berlín de 2014, caído del cielo, anhelando actuar del mismo modo que durante el Tercer Reich.

Los congregantes se sitúan en un no-lugar. Sus manifestaciones se desarrollan en grandes parques o plazas, es decir, en espacios físicos pero irreales porque, en definitiva, las imágenes fantásticas sustituyen la realidad. Lo fabuloso prima en sus acciones conduciéndoles o bien a una amoralidad, o bien a una inmoralidad. La imaginación, por el contrario, no solo ve, no solo conoce sino que activa la decisión ética o moral. A esto se refiere Guillermo Altares en "La historia que esconden las fotos de los Pokémon en Siria" (*El País*, 22/09/2016) cuando muestra la odisea por la que atraviesa Moustafa Jano, fotógrafo sirio, a la espera de regularizar su situación en Suecia. Sus fotografías están expuestas en el museo de Estocolmo *Fotografiska*. En uno de sus trabajos, un niño es acompañado por un *Pokémon* que llora ante un escenario desolador y ante las ruinas de la milenaria Alepo. Aquí las imágenes no son fantásticas (no sustituyen la realidad) sino que recobran su valor y educan la mirada de quien las ve y las conoce.

d) **Tres planos: imaginario, imaginativo e imaginal**

Ante las imágenes, emergen tres planos. El primero viene de la mano de la propia imagen mediante la narración que comunica, que podemos denominar el plano imaginario. Las formas, la composición y el orden transmiten una historia. En este caso, la memoria de una forma de violencia y de un lugar desolador. De igual manera, ante el muro de Berlín, cuando uno lo recorre a lo largo y a lo ancho. El muro es gris. Sus piedras hablan de una memoria colectiva, de hombres y de mujeres que de la noche a la mañana, literalmente, ya no pudieron ver más allá de sus ventanas por el cerco impuesto; el gris pétreo transmite las narraciones de aquellos que tuvieron que crear los más insondables caminos de éxodo.

Ahora bien, un segundo plano es trazado por la memoria personal y la historia personal. Es el caso de la situación de Moustafa Jano

(collage con el *Pokémon*) o de Fulvio Pinna (pintura en el muro berlinés). Es el plano imaginativo. Se define por la memoria y la historia personal, lo que les ha acaecido en sus vidas. Moustafa tuvo que escapar de la guerra en Siria hacia el sueño de una vida en paz y en dignidad, como todo ser humano que anhela un *tópos* o un lugar bueno. Fulvio fue testimonio de la construcción y de la destrucción del muro de Berlín. Aquí se desvela uno de los sentidos más importantes: la formación, la destrucción y la creación de imágenes.

Finalmente, junto al plano imaginario (configuración de imágenes colectivas), al plano imaginativo (las imágenes personales), existe un tercer plano. Llamémosle *imaginal*. Este plano ya no depende ni de un colectivo ni de una situación personal, sino que se caracteriza por el mundo interior que emerge para quien ve y conoce esa imagen. Toda la sinfonía de voces que se despierta en la visión y en el conocimiento ante esa imagen, es decir, la polifonía de resonancias o de ecos que conducen al sujeto a ser un ejercitante: elaborar una narración e interpretarla. En definitiva, el plano *imaginal* despierta el ser interior o el sujeto espiritual, el ojo interior de quien sabe mirar, de quien educa su mirada.

* * * *

La cultura de la imagen resulta tan importante como la cultura de la palabra. Para saber mirar y saber comunicar son indispensables dos aspectos: a) Situarse en un tiempo y en un espacio que trasciende lo cronológico y lo meramente físico. Ya lo dijo Saint-Exupéry: "Lo esencial es invisible a los ojos"; b) Ejercitarse en el mundo interior o el *mundus imaginalis*.

Ante la proliferación de las imágenes y de las sagas míticas, la ficción no puede vivirse como realidad porque no es su misión. Uno de los ciclos mitológicos que inundó parte de la literatura medieval fue el artúrico. Todas las continuaciones en torno al grial, sembradas por Chrétien de Troyes en *El cuento del grial*, no se vivieron como mero entretenimiento o un pasatiempo trivial. Al contrario, su función consistía en enseñar u ofrecer herramientas que cultivaran el hombre interior. Lo que los alemanes llamaron el *Bildungsroman* (novelas edificantes o constructivas). No se trataba

de ver la realidad como si fuese una ficción sino, más bien, cómo esta última creaba la cultura del ojo interior y, en consecuencia, la educación de la mirada.

Cuando Perceval, el muchacho galés, en *El cuento*, no realizó la pregunta ante la visión del grial en el castillo del rey Pescador, toda su vida devino una errancia y una búsqueda para realizar la pregunta “¿a quién sirve el grial?” que no se atrevió a pronunciar en su día por un exceso de silencio. Richard Wagner, en su ópera *Parzifal*, lo elaboró de otro modo: sentir la misma herida, la compasión, que sufre el rey Anfortas. En nuestros días, la imagen cobra un valor esencial si nos transporta a ese espacio no-físico y al tiempo de la intimidad donde la persona ejercita el ojo interior: examinar, considerar, contemplar, esclarecer, valorar, sopesar, explorar. En caso contrario, seremos triviales protagonistas de una ficción, sacados del más célebre videojuego de moda —con sus intereses económicos, claro está—, «duros de oído [que] han cerrado sus ojos para no ver ni oír» (Mt 13, 15). ■