

CASA MUTANTE

El Hastío: Sobre Pokemones y duendes.

Por Josefina Bravo

MONSTRUOS DE BOLSILLO

La palabra Pokemon es la contracción, en inglés, de otras dos palabras: Pocket y Monster, es decir, monstruo de bolsillo. Los Pokemones son criaturas ficticias, inspiradas en animales reales, criaturas mitológicas, cosas inanimadas y legendarias. Los hay de tierra, de agua, de fuego, de hierba, voladores, eléctricos, luchadores. Son dieciocho tipos y cada uno tiene poderes y características relacionadas con el elemento que les da vida. Muchos de ellos son adorables y coloridos, aunque también los hay oscuros y siniestros.

¿Por qué, monstruos de bolsillo? Porque pueden ser capturados dentro de una Pokebola. Esto sucedía en los dibujitos animados de Pokemon y, ahora, en Pokemon Go, el primer videojuego de aventura que se juega con realidad aumentada. Es decir, se juega en el mundo real, pero visto a través de un dispositivo tecnológico que permite agregar elementos virtuales. De esta manera, se crea una realidad mixta en tiempo real, una realidad aumentada.

LA PRIMERA CASA

Los duendes son criaturas mitológicas fantásticas, parecidas a los humanos, de menos de un metro de estatura, piel verdosa y orejas largas y en punta. Según su etimología, “duen de casa” o “duar de la casa”, duende es “dueño de casa” o bien “el que habita, el habitante”. Todo duende tiene un hogar: una casa, un árbol, un arbusto. Y hace travesuras, juega bromas o da pelea a quienes se atreven a usurpar, dañar o -simplemente- pasar por su territorio. Son protectores natos de la naturaleza, los bosques y los hogares. Y su vida transcurre en zonas interdimensionales y atemporales, invisibles a los

hombres comunes y corrientes.

Tener duende es estar conectado con nuestra primera casa: el cuerpo. Percibirnos nos permite relacionarnos con el afuera de una manera más dúctil y amable, ser lo suficientemente

sensibles y estar atentos para -en ciertas

ocasiones- notar a lo excepcional irrumpir en lo cotidiano:

escuchar el picoteo dentro de un huevo, hasta el advenimiento

del pequeño pico, una cabecita de ojos cerrados y un par de alas, donde el tiempo crecerá plumas.



JUGUEMOS EN EL BOSQUE

Se descarga la aplicación del juego en un celular inteligente y se usa la ubicación real del sujeto y la cámara del dispositivo. En el teléfono, aparece un mapa de la ciudad con la posición del individuo. A medida que va circulando por la ciudad, el rastreador de Pokemon le avisa al jugador si puede haber alguno cerca. En ese momento, hay que encender la cámara del teléfono y enfocar distintos puntos del mundo real para tratar de identificar al Pokemon. Una vez que se lo ve, se utilizan distintas técnicas de captura.

Así, los jugadores de Pokemon Go andan sus ciudades a través de dispositivos tecnológicos. Transitan la realidad mixta, tan pendientes a lo virtual, que se pierden lo que sucede a su alrededor.



UN INCANSABLE ANDAR

Una vez que satisface las necesidades básicas, el hombre siempre desea algo más. El deseo es un duende escurridizo que nos juega bromas y se escabulle una y otra vez, cuando caminamos hacia su risa. A veces, casi lo rozamos con la yema de los dedos, sentimos su perfume o nos vuela el cabello al pasar: perlititas para combatir el hastío.

La cosa siempre es desequilibrada, uno desea más de lo que puede, necesariamente. Pero lo que tenemos del deseo es su potencia. Siempre nos queda crear condiciones de posibilidad para materializarlo. Si no las creamos, si el deseo es cada vez mayor y la posibilidad de alcanzarlo cada vez menor, entonces llega la frustración: una meseta gris, donde el

hastío vuelve iguales los días.

Así, para no transcurrir en días sin gracia, es necesario hacerse del duende (o, al menos, intentarlo). Para ello, el movimiento: un andar y desandar ideas, un explorar caminos, trepar, bucear o subir escaleras y poder ver, así sea por un instante, la oreja puntuda del duende.



PICA PERO NO ES UN PEZ

Venimos a un mundo construido por otros. Estamos dentro de una cultura, hablamos un idioma, vivimos en una comunidad, crecemos dentro de una familia y cargamos con saberes y significados transmitidos de generaciones en generaciones.



Muchos desearon antes que nosotros. Algunos cumplieron sueños, otros se frustraron.

La cultura capitalista nos carga de “deseos” antes de que tengamos la capacidad de razonar sobre ellos: tener una casa, un trabajo, una familia, un auto, ser contador, “doctor en” o

exitoso en algo.

Tanto mandato social, tanto deseo dando vuelta, tanto duende que juega por ahí; se vuelve difícil identificar al propio. Fácil es ir por pista equivocada y hacerse con el deseo ajeno. Pero el desafío no termina ahí, una vez que sabemos por dónde viene el asunto y el deseo late fuerte, caemos en la cuenta de que las exigencias sociales demandan la mayor parte de nuestro tiempo y dejan, apenas, un pequeño sobrante para ocuparnos de nuestro deseo.

El desequilibrio de fuerzas es tal que la lucha puede ser devastadora. A veces, uno cede y se debilita la fuerza deseante, sobre todo, cuando no tenemos buenos resultados. Por eso, hay que tener mucho coraje para proteger al deseo, cuidarlo: que no sea conquistado por las determinaciones de afuera.



NI ACÁ NI ALLÁ

Tomar las riendas de la vida, aventurarse por rumbos desconocidos con el impulso de cumplir un deseo implica tomar riesgos. Abandonar la meseta gris no es tan fácil. Porque, aunque tremendamente aburrida y hastiante, la meseta también es cómoda, conocida y, además, seguir en ella no demanda ningún esfuerzo: uno simplemente transcurre.

Es tan sencillo quedarse en la meseta a sufrir las injusticias, las mentiras y el odio. Tan elemental, caer en el infinito túnel de la tristeza y en la ebriedad de la frustración. Más fácil que evadirse entre estupefacientes y virtualidad.

A su vez, resulta tan difícil insistir en el camino al deseo.

