

Recibido 9 diciembre 2019 | Aceptado 9 diciembre 2019 | Publicado 2019-12

Los complejos imaginarios

The imaginary complexes

Edgar Morin

Filósofo, sociólogo y antropólogo; exdirector de investigaciones del Centre National de la Recherche Scientifique (CNRS), París (Francia).

PROBLEMAS, PENSAMIENTO Y SISTEMAS COMPLEJOS: RED INCOMPLEX

MONOGRÁFICO COORDINADO POR JOSÉ LUIS SOLANA RUIZ (Universidad de Jaén)

RESUMEN

Lo imaginario, que es un componente fundamental del mundo en el que los humanos vivimos, está basado en la combinación de procesos de proyección, identificación y transferencia. Se distinguen y analizan cuatro tipos o estados del complejo imaginario: la magia, el complejo realista-sentimental, el estado racional-empírico y el estado estético-lúdico. Con respecto a la magia como complejo imaginario, se caracterizan y estudian tres expresiones de esta: el antropocosmomorfismo (que incluye al animismo), el mito del doble y determinadas creaciones mágicas concretas, como el totemismo y el fetichismo. El estudio de las fuerzas generadoras de lo imaginario revela la importancia de estudiar las energías que producen y sustentan las realidades sociales.

ABSTRACT

The imaginary, which is a fundamental component of the world in which humans live, is based on the combination of projection, identification and transfer processes. Four types or states of the imaginary complex are distinguished and analyzed: magic, the realistic-sentimental complex, the rational-empirical state and the aesthetic-playful state. With regard to magic as an imaginary complex, three expressions of it are characterized and studied: anthropocosmomorphism (which includes animism), the myth of the double and certain specific magical creations, such as totemism and fetishism. The study of the generating forces of the imaginary reveals the importance of studying the energies that produce and sustain social realities.

PALABRAS CLAVE

imaginario | magia | mito | sentimientos | estética

KEYWORDS

imaginary | magic | myth | feelings | aesthetic

Introducción

La vida imaginaria (sueños, fantasías) y los sistemas imaginarios (magias, mitos, estéticas) obedecen a procesos de proyección, identificación y transferencia. Al conjunto de esos procesos, a sus múltiples combinaciones, como las de los ácidos desoxirribonucleicos, las denominamos por comodidad *complejos imaginarios*, para no tener que decir “complejos de proyección-identificación-transferencia”.

Entendemos el término “complejo” en su sentido gramatical elemental y no en el sentido en que lo utilizó primero Freud, de manera por lo demás compleja, y que luego fue desvirtuado y vulgarizado por el psicoanálisis. Así pues, para nosotros un complejo es un conjunto que engloba varias partes o elementos, o mejor: un sistema compuesto de elementos distintos en interdependencia. Ese concepto molecular, ni demasiado rígido ni demasiado laxo, implica a la vez la unidad orgánica del sistema y la diversidad de los elementos que lo componen.

Conviene ahora clarificar la tríada “proyección-identificación-transferencia”. Esas tres nociones se encabalgan entre sí de manera diversa y solo si las asociamos pueden dar cuenta de los procesos imaginarios.

Toda proyección es una transferencia, hacia el exterior del sujeto, de estados psíquicos subjetivos; estos

se fijan en imágenes, representaciones o símbolos que, entonces, parecen existir objetivamente, o bien se fijan sobre otros sujetos, objetos, conjuntos de objetos, el medio circundante o el cosmos.

La proyección puede iniciar o determinar procesos de identificación. El espectador, al proyectar sus deseos o aspiraciones en el héroe de una película, tiende a identificarse con este.

No obstante, la identificación no puede reducirse a la proyección. La identificación es también el efecto de un proceso de introyección o de involucración del espectador por medio del cual este no solo se identifica con el héroe, sino que además identifica al héroe con él. En este último sentido, la identificación es como la tendencia profunda –cierto que no siempre totalmente realizada– de un proceso de introyección mediante el cual el sujeto experimenta como subjetivo, personal o propio aquello que le es exterior o extraño. Utilizaremos el término “identificación” en este sentido de introyección.

Proyección e identificación son *transferencias* de sentido inversas y, además, están ligadas por transferencias recíprocas; por ello, no pueden separarse en el estudio de los procesos imaginarios. En la imagen de un héroe, de Heracles por ejemplo, los griegos proyectan sus necesidades de poder y su anhelo de inmortalidad, y al mismo tiempo se identifican parcialmente con ese héroe imaginario, de modo que sufren y triunfan psíquicamente con sus pruebas y victorias. El culto a Jesús, hombre convertido en dios en la proyección imaginaria, implica ritos de identificación mediante los cuales el fiel asimila la sustancia de dios, se identifica con él y lo identifica consigo para alcanzar la salvación.

El complejo imaginario (Proyección-Identificación-Transferencia; al que, si se me permite, denominaré por comodidad con la abreviatura PIT) determina la vida imaginaria. Esta es proyección de deseos, temores, aspiraciones y necesidades. Todas esas proyecciones crean imágenes y las alienan, o bien se adhieren a imágenes ya exteriores, a objetos o, de manera más amplia, al mundo. Ese mundo teñido, transformado o desdoblado por las capacidades proyectivas es al mismo tiempo experimentado subjetivamente, y permite procesos de identificación. Al mismo tiempo, se producen múltiples transferencias internas en el seno de lo imaginario mismo, así como transferencias de lo real a lo imaginario y viceversa. El complejo imaginario es un *analogon* psíquico de las relaciones de intercambio entre un ser vivo y su medio.

Las actividades imaginarias no solo conciernen a los sistemas imaginarios (mitos, magias, religiones, estéticas); además, irrigan la vida afectiva y se infiltran por todas partes en el seno de la vida práctica. La dialéctica entre lo real y lo imaginario es un dato fundamental de la condición humana. De ahí el amplio interés que tiene el estudio del complejo imaginario (PIT) como tal.

El complejo mágico

El complejo imaginario presenta una multiplicidad de tipos, estructuras y estados. Vamos a proponer una tipología, que en modo alguno excluye otras tipologías posibles.

El primer “estado” que queremos exponer corresponde a la magia, no solo a la magia como praxis, sino también a la magia como sistema imaginario, visión del mundo, forma de pensamiento, modo de relación con el mundo. La magia, así entendida, es una estructura mental fundamental.

La magia nunca ha podido existir de manera plena y total en la historia humana (así ha sido de hecho); no obstante, constituye de algún modo el pleno y total desarrollo del complejo imaginario. En el universo mágico, las transferencias proyectivas y de introyección se traducen mediante una especie de alienación mutua entre, de una parte, el sujeto (el hombre) y, de otra, su medio (el cosmos) o al menos algunos elementos de este. Caracteriza a la identificación de tipo mágico el hecho de que se tome al pie de la letra, como si fuese una sustancia. La proyección mágica está alienada, fijada, incluso fetichizada. Cuando nuestros estados subjetivos se separan de nosotros, forman cuerpo con el mundo e incluso parecen constituir la realidad del mundo, cuando recíprocamente el hombre se cree poseído o constituido por algo (tótem, espíritu, dios o clan en el caso de los hombres antiguos; partido, nación o Estado en el

de los modernos) que él no es, entonces entramos en el universo de la magia.

No pretendemos aquí definir la magia de modo exhaustivo (nuestras reflexiones sobre esta han evolucionado constantemente y aún no han finalizado); lo que intentaremos será caracterizarla como complejo imaginario.

El complejo imaginario, en su estado mágico, se traduce mediante los tres siguientes elementos: 1) la tendencia manifiesta a la antropomorfización de lo que no es humano y a la cosmomorfización de lo que es humano; 2) el mito del *doble*, espectro objetivo del hombre; 3) fijaciones, reificaciones y fetichismos, es decir, núcleos petrificados de PIT.

Los dos primeros elementos caracterizan sobre todo a la tendencia general de una visión mágica del mundo; el tercero caracteriza a los sistemas mágicos parciales.

El antropomorfismo incluye a los fenómenos llamados “animistas”: la tormenta es la cólera de un espíritu o de un dios, los animales tienen sentimientos, pasiones y pensamientos humanos, los objetos disponen de poderes mágicos, etc. El animismo o el antropomorfismo, tal como aparece en las creencias arcaicas, en las religiones antiguas y en fábulas y dibujos para los niños, expresa el juego y la acción de una tendencia natural de los PIT. Incluye, igualmente, lo que Maurice Leenhardt denominó como cosmomorfismo, fenómeno que él concibió, quizás sin razón, como un estado anterior al antropomorfismo. En la visión cosmomórfica, el canaco, por ejemplo, se siente de la misma naturaleza que las plantas, y dice, al ver su sangre: “La savia mana”.

A nuestro juicio, el antropomorfismo y el cosmomorfismo están ligados, como la proyección y la identificación (introyección). El animal totémico, el papagayo de los bororo, por ejemplo, es a la vez una proyección antropomórfica, que introduce en el papagayo las facultades humanas, y una identificación cosmomórfica, mediante la cual los bororo se sienten y creen papagayos en un determinado sentido.

El antropo-cosmomorfismo, ya sea como visión general o como fijaciones particulares, es una tendencia mágica del complejo imaginario. Encontramos esa tendencia, más o menos suelta, en el lenguaje literario o poético, pero, en este caso, formando parte de una visión estética, la cual, como veremos después, conserva la magia como savia, pero la trasciende como creencia. El antropo-cosmomorfismo, en su forma más general, se expresa en un gran mito arcaico: el mito de la analogía del microcosmos (el hombre) y del macrocosmos (el universo), en la que ambos constituyentes (microcosmos y macrocosmos) están ligados mediante transferencias e intercambios incesantes. No es un mito universal, pero sí se encuentra muy difundido y sobrevive hoy en los ocultismos y en la poesía. El mito micro-macrocosmómico es uno de los principales desarrollos mágicos del complejo imaginario.

De hecho, el complejo imaginario no se despliega con plena libertad en el seno de los sistemas míticos o mágicos. Por el contrario, se privilegian algunos PIT y otros se prohíben. El complejo imaginario se forma con cristalizaciones y fijaciones particulares, como el tótem, basado en procesos de proyección-identificación sobre un animal, una planta, un objeto, una parte del cuerpo (pene) o un símbolo. En el seno de una determinada sociedad, sea arcaica o más evolucionada, hay sistemas de tabúes y líneas de fuerza sagradas que polarizan, canalizan, fijan y fetichizan el complejo imaginario. En el caso de los individuos, igualmente se cristalizan fijaciones mágicas particulares. Cuando esas fijaciones adquieren un carácter infantil o regresivo con respecto a un estado mental colectivo medio, valorado como sano, los individuos que las llevan a cabo son considerados como neuróticos o alienados (en el sentido de alienación mental).

En lo concierne al ser humano en sí mismo, el complejo imaginario, de manera paralela a la tendencia antropo-cosmomórfica, tiende a fijarse en una imagen alienada, dotada de vida autónoma, en un espectro corporal análogo al original humano real: el *doble*.

No nos ocupamos aquí del rol del doble en la génesis de la conciencia de sí (hemos tratado la cuestión en *L'Homme et la mort*, Corrêa, 1951, pp. 82-92 y 134-168, y en *Le Cinéma ou l'homme imaginaire*, Éditions de Minuit, 1956, p. 33). Lo importante es señalar que la experiencia del doble, a la vez alter ego

(proyección) y ego alter (identificación) de la persona humana, es universal en la humanidad arcaica (quizás sea el único gran mito humano universal). Cada uno vive acompañado de su doble, invisible o visible. El doble se manifiesta en los sueños, se revela en la sombra o en los reflejos. Tras la muerte, el doble pasa a vivir entre los otros espectros o espíritus.

El hombre proyecta en esa imagen fundamental de sí mismo –a la que cree exterior y autónoma y dota de vida– su aspiración a transgredir los límites del espacio (ubicuidad, poderes de metamorfosis del doble) y las interrupciones del tiempo (supervivencia tras la muerte); proyecta en ella su fe y sus terrores, así como todas las capacidades de su ser, incluso las más necias. Al mismo tiempo, el hombre se reconoce, en mayor o menor medida, a través de ese otro sí mismo; mediante ritos mágicos, intenta apropiarse de él, de la energía que míticamente le atribuye; intenta identificar el doble con él... Pero, en el estado mágico, la proyección es más fuerte que la identificación (esta observación, lo veremos después, tiene un valor general que trasciende el caso particular del doble); y cuando el hombre identifique al doble consigo mismo, lo asimilará y el doble terminará desapareciendo como tal.

El complejo mágico no caracteriza del todo ni de manera exclusiva a la mentalidad arcaica.

No la caracteriza del todo, pues el hombre primitivo es ya también *homo faber*, desde el alba de la humanidad, existe un pensamiento técnico, que obedece a otra lógica, experimental y ya racional. La magia arcaica acompaña y engloba de distintos modos a la práctica técnica, pero sin anularla ni hacerla desaparecer. Si no fuese así, los auriñacienses se habrían limitado a realizar hechizos sobre los bóvidos pintándolos en la pared de las cavernas y habrían dejado de dispararles realmente flechas.

Ni la caracteriza de manera exclusiva, ya que hemos descubierto, desde Piaget, un estado mágico durante el desarrollo mental del niño y, desde Freud, los caracteres mágicos de las neurosis y psicosis.

La adaptación regresiva del neurótico, la adaptación progresiva del niño y la situación sociológica del hombre arcaico presentan diferencias fundamentales; pero, aún así, las analogías psicológicas entre el neurótico, el niño y el hombre primitivo no pueden negarse y remiten a la analogía de los procesos PIT que caracterizan al complejo mágico.

Dicho lo anterior, es necesario ir aún más lejos, y de hecho se ha ido. Uno de los grandes progresos de la ciencia del hombre del siglo XX ha sido dirigir la mirada etnológica hacia nuestras propias civilizaciones y reconocer en estas la existencia de estructuras propias del complejo mágico, las cuales se presentan con nuevas formas y estrechamente ligadas a otras estructuras mentales (si bien no por ello dejan de estar netamente caracterizadas). Los “mitos”, los “fetichismos” y las “alienaciones” de nuestras sociedades modernas, nuestras religiones, nuestros patriotismos, nuestras fes políticas, nuestros amores individuales, nuestras sacralizaciones y nuestros tabúes presentan, bajo nuevos aspectos y nuevos estilos adaptados a nuevos contenidos, los mismos procesos míticos, fetichistas y alienadores que había en la humanidad arcaica.

En verdad, la intensidad de las emociones y de las participaciones afectivas suscita naturalmente proyecciones, identificaciones y transferencias que toman provisoria o duraderamente forma mágica (Sartre vio bien el vínculo entre emoción y magia). La subjetividad extrema acaba en magia, lo mismo que la alucinación, visión aparentemente objetiva, es la culminación de la visión subjetiva. La magia reaparece cada vez que nuestros estados subjetivos forman cuerpo con el mundo exterior o con uno de sus elementos y cada vez que el mundo forma cuerpo con nuestra subjetividad.

El complejo afectivo (realista-sentimental)

La magia es una de las polarizaciones del complejo imaginario. Otros estados se diferencian de la magia en que en ellos existe conciencia de lo que separa la subjetividad del hombre de la objetividad del

mundo, en que los estados subjetivos no se apoderan totalmente de los objetos exteriores y el mundo exterior no penetra totalmente en la subjetividad. En esos otros estados, la actividad combinada de los PIT es menos intensa y logra un menor dominio, se encuentra a veces controlada, inhibida o atrofiada.

Podemos hablar de un complejo realista-sentimental o –para expresarlo con mayor comodidad– “afectivo”. En el complejo afectivo los PIT imaginarios bullen en los sentimientos que circulan entre el sujeto y su medio, y este último permanece iluminado por una conciencia *realista*; sentimiento y realismo se determinan recíprocamente.

Estamos tentados a proponer una ley de los tres estados, que, en determinado sentido, coincidiría con la de Auguste Comte. Al estado de la magia sucedería el estado sentimental-realista y a este el estado racional-empírico. Pero no debe ignorarse que el estado sentimental-realista y el estado racional-empírico existen ya en las sociedades arcaicas y que en nuestras sociedades evolucionadas existe igualmente la triple estratificación; dicho de otro modo, en toda sociedad podemos encontrar los tres estados. Lo que diferencia a cada sociedad es la estructura química y molecular del sincretismo dominante en la que se combinan, organizan y construyen los tres estados referidos, a los que añadiremos posteriormente un cuarto estado: el estado estético-lúdico.

A diferencia de lo que ocurre en el estado mágico, en el estado realista-sentimental se produce un retroceso de los poderes proyectivos como consecuencia de la presión de dos factores: una conciencia racional-empírica incrementada y necesidades individuales más exigentes. En el estado realista-sentimental la proyección va a remolque de la identificación, mientras que ocurre más bien lo inverso en el complejo mágico.

Podemos decir que, en el estado realista-sentimental, el *sentimiento realista* (que es sentimiento de la realidad objetiva, natural, independiente de nuestros deseos o de nuestros temores) corta o frena el avance extremo de la proyección. Los mitos, las religiones, etc., que siguen conservando la magia, deben adaptarse a la nueva realidad, tanto más cuanto que las necesidades de identificación se han convertido en exigentes: el hombre se siente *sujeto* y quiere apropiarse individualmente de las virtudes que tienen sus espectros, héroes y dioses. Para que esa apropiación sea posible, los espectros, héroes y dioses deben parecerse cada vez más al hombre, de acuerdo con lo que los procesos de identificación puedan realizar. Por ello, a los dioses más elevados de las cumbres suceden dioses héroes, que participan de la naturaleza humana, más próximos al realismo y al sentimiento, dioses de identificación. Pero el estado realista-sentimental se constituye verdaderamente más allá o en el exterior de la religión como tal.

El estado realista-sentimental propiamente dicho se caracteriza por la intensidad de la vida afectiva, se define en relación a esta. La vida afectiva constituye una especie de plasma psíquico que se situaría entre el complejo mágico y el estado subjetivo del alma; tendría aspectos de ambos, pero no quedaría confinada en ninguno de los dos; es el reino de los PIT sentimentales, mixtos y ambivalentes.

Nuestra vida afectiva (vida de sentimientos, fervores, amores, amistades, cariños, desprecios, odios, respetos, envidias, celos, etc.) presenta todas las gamas de los PIT con predominancia realista-sentimental. En el amor, por ejemplo, nos proyectamos en el ser amado y lo identificamos con nosotros, según una verdadera simbiosis afectiva en la que, no obstante, se mantiene la distinción entre el amante y el amado. Impregnamos las fotos, los pañuelos y los objetos del amado con su presencia. De ese modo, la participación amorosa se extiende del ser a las cosas y reconstituye fetichismos y cultos. Pero no se trata ya del antiguo fetichismo mágico, en el que la imagen y el objeto se identifican absolutamente con el ser real. La participación afectiva es como un medio coloidal en el que mil concreciones mágicas se encuentran en suspensión.

En el estado sentimental-realista los PIT no conducen ya al antro-po-cosmomorfismo, sino a sentimientos de comunión, afinidades electivas, estados del alma... Los objetos son baterías del alma, electrizan nuestra alma, pero no son almas exteriores. El doble, por su parte, ha desaparecido como tal, ha sido integrado en el interior del cuerpo, se ha diluido y disuelto en algo difícil de definir: el alma. El doble

corresponde al complejo mágico. El alma corresponde al complejo realista-sentimental.

En nuestra civilización, habida cuenta de sus estructuras mágicas y empírico-rationales, la vida “del alma” se ha desarrollado, incluso hipertrofiado, al mismo tiempo que el sector de las participaciones realistas-sentimentales. La ampliación de este sector coincide con un deshielo de la magia, que libera enormes flujos de afectividad.

Todo estudio serio del siglo XX, toda crítica seria de “la vida cotidiana”, antes de proponer intensas mistificadoras “desmitificaciones”, debería considerar los procesos de los PIT activos en nuestra civilización.

El desarrollo actual de la *mass culture* mediante la prensa, las revistas, la radio, la televisión y el cine nos muestra, por ejemplo, un desarrollo prodigioso de una “cultura del alma”, con determinaciones realistas-sentimentales.

El culto a las estrellas de cine, ese moderno sucedáneo de religión nacido del sector estético-lúdico (volveremos sobre ello), propone cada vez más, tras un primer periodo de ídolos altivos e inaccesibles, estrellas de cine próximas a la humanidad media en sus costumbres, que permiten a sus fieles parecerseles (cosméticos, peinados, actitudes, etc.). Todas las técnicas de la *mass culture* tienden hoy a favorecer la identificación imaginaria y a exaltar las pasiones del alma, en primer lugar el amor (hemos examinado este problema de manera menos sumaria en *Les Stars*, Seuil, París, 1957).

Los contenidos novelescos de la *mass culture* tienden a abandonar los temas casi fantásticos de las novelas populares del siglo XIX (golpes de suerte inauditos, secretos de nacimiento, niños robados, gemelos enemigos, etc.) en beneficio de temas realistas-sentimentales. La multiplicidad y la difusión creciente de *patterns* realistas-sentimentales en todos los dominios nos indican que el estado realista-sentimental se encuentra en expansión en nuestra cultura; y, como veremos después, dicho estado se conjuga con facilidad con el estado estético-lúdico.

El estado racional-empírico

Es necesario decir ahora algunas palabras sobre el tercer estado, en sus relaciones con los complejos imaginarios.

La mentalidad racional-empírica es en sí misma un complejo en el que se combinan una actitud obediente (la actitud experimental) y una actitud pretenciosa (la actitud racional) con respecto al mundo considerado como un conjunto de *hechos*.

En la actitud empírica, el hombre se abre a los fenómenos exteriores y se esfuerza por dejar que estos le hablen. En la actitud racional, se esfuerza por proyectar sobre el *cosmos* las estructuras lógicas del discurso racional. El empirismo por sí solo, sin la razón, situaría al hombre ante una dispersión de hechos aislados. La razón por sí sola, sin el empirismo, sería un delirio abstracto, en el cual el mundo se disuelve y es reemplazado por esquemas vacíos.

La razón es esencialmente proyectiva: se esfuerza por colocar sobre el mundo un sistema coherente surgido de la actividad mental. La razón no evita necesariamente por ella misma la petrificación (mecanicismo) ni el fetichismo (fórmulas clave, palabras “maná” que parecen apresar la esencia misma de lo real, cuando son solo instrumentos mentales). La razón suscita actos de fe, adhesiones místicas, etc. El recurso corriente al empirismo es lo que impide constantemente a la actitud racional convertirse en mágica.

En la actitud racional empírica, el proceso de explicación obedece en determinado sentido a procesos de PIT. No solo porque continuamente se proyectan esquemas sobre los hechos, sino también porque, como mostró Émile Meyerson, hay una tendencia constante a reducir la explicación a la identificación

(explicar es identificar fenómenos que en apariencia son heterogéneos).

Así, es importante señalar, aunque sea de manera parcial y apresurada, que el estado racional-empírico, por una parte, implica la adaptación y la transformación de procesos imaginarios –los mismos de la magia– a otro nivel y según otras reglas, y, por otra parte, se encuentra continuamente amenazado desde el interior por desbordamientos y esclerosis de lo imaginario que lo arrastran hacia sistemas cerrados, fijaciones, fetichismos, ilusiones... Si no, ¿por qué se producen tantos desacuerdos y divergencias entre los racionalistas, los empiristas, los eruditos?

El estado estético-lúdico

El estado estético-lúdico es el de las participaciones-juegos.

No definimos la estética en función del arte, sino como una actitud humana que supera con creces a las artes propiamente dichas (las emociones estéticas pueden nacer tanto de la contemplación de “bellezas” naturales como de la contemplación de productos artificiales cuya finalidad en absoluto es artística).

La estética es una actitud ante las cosas que se caracteriza por un desdoblamiento de la conciencia. La conciencia, por un lado, participa de un espectáculo, una visión o una lectura poniendo en acción los procesos imaginarios examinados antes (complejo mágico y complejo realista-sentimental), pero, al mismo tiempo, por otro lado, sabe que solo se trata de una participación imaginaria, de modo que la participación está inscrita en el marco de la conciencia empírico-racional.

La participación estética se efectúa según PIT aparentemente mágicos. Así, el espectador de cine está situado ante juegos de sombra y luz, y son sus proyecciones-identificaciones las que confieren cuerpo y existencia a los personajes de la película y transforman la pantalla en una ventana abierta al mundo viviente. Ese mundo-pantalla tiene la presencia y la sustancia corporal de los espectros arcaicos; los héroes de las películas han tomado nuestras almas, las han ajustado a sus cuerpos y pasiones, y nosotros vivimos a través de ellos, poseídos por ellos... Esa “magia” se inserta en una magia latente del “doble” propia de la imagen cinematográfica y en un flujo antro-po-cosmomórfico que el montaje y la música de la película ponen en acción.

Pero, al mismo tiempo, el espectador permanece consciente de que no es más que un espectador; continúa viviendo –de una manera latente, debilitada, pero lúcida– en el otro lado de la pantalla. Análisis análogos podrían efectuarse con respecto a la lectura de novelas, al teatro, etc. Lo importante es que, según las palabras de Michotte, “la realidad aparente [del mundo imaginario] en modo alguno se debilita ni altera por el hecho de saber que se trata solo de una ilusión”, y que al mismo tiempo ese saber en absoluto es debilitado ni alterado por la realidad aparente.

En la vida estética, la magia y las participaciones afectivas son liberadas y exaltadas a la vez que recuperadas e integradas en el marco de una visión en la que permanece presente la vigilancia empírico-racional. La estética es vigilia-soñadora.

En la vida estética el hombre es espectador: se encuentra físicamente pasivo, salvo en algunas actividades de acompañamiento, de aprobación o de reprobación (interjecciones, bravos, silbidos); su actividad motriz se encuentra en punto muerto, mientras que funciona el motor de sus participaciones imaginarias. En la vida lúdica el hombre no es ya un simple espectador: interviene en una *praxis*. Esa *praxis* está condicionada por las participaciones imaginarias y polarizada solo por una estética de la apuesta: riesgo (que puede llegar hasta el riesgo de muerte) o ganancia (de prestigio o de fortuna).

Son numerosas las zonas de interacción entre la vida lúdica y la vida estética. Lo esencial, para nuestro propósito, es que en ambas vidas exista una conciencia de juego, una doble o triple conciencia. En el estado estético-lúdico hay una conciencia doble o triple, y en él se produce, en alguna medida, la *sobreimpresión* de los otros tres estados.

En verdad, las funciones de la vida lúdica son muy inciertas. El juego, en su exaltación misma, deja de ser con frecuencia un juego para convertirse en una pasión, y esa pasión puede destruir los controles empírico-racionales. Así, hay partidos de fútbol que degeneran en trifulcas y el jugador empedernido se abandona a la embriaguez de lo que para él se ha convertido ya en manía, obsesión o neurosis. Del mismo modo, algunos PIT propios de la estética, como el culto a las estrellas de cine, pueden llegar a cristalizarse más allá de la estética en una especie de embrión de religión. *Hay, pues, que tomar en cuenta, en todas las ocasiones, la inestabilidad de los cuatro estados, así como las posibles transferencias entre ellos o las posibles transformaciones de uno en otro. La inestabilidad particular del complejo estético-lúdico se debe al hecho de que este es de algún modo el complejo de los complejos, la combinación incierta de los otros tres complejos.*

Asimismo, el sector estético, al igual que el sector del alma, se encuentra actualmente en expansión en nuestra cultura. Ya desde hace varios siglos, las artes progresivamente han dejado de cumplir una función mágica o religiosa para pasar a desempeñar un rol estético. En el siglo XX, la visión estética se extendió a un elevado número de objetos posibles (objetos rituales arcaicos, obras industriales, etc.) a la par que se propuso una estética universal, la de los “museos imaginarios”, que se caracteriza por una facultad de acomodación ilimitada a obras y estilos con finalidades muy diversas. De manera paralela, la destrucción de las antiguas creencias y el progreso del nihilismo han favorecido, en todos los dominios, las actividades en las que lo lúdico predomina. Entre esas actividades se encuentra la aventura estética, no ya solo de viajeros y exploradores, sino también de guerreros y de políticos, en la que la estética del juego y la estética del yo se confunden (los Barrès, los Lawrence...). Finalmente, el desarrollo del ocio moderno condicionó el crecimiento de esa “ética del ocio” caracterizada por Charles Wright Mills, en la que los nuevos héroes son los campeones, las estrellas de cine, los exploradores, los aventureros... Quizás los contenidos esenciales de la vida tienden a ocurrir en el dominio estético-lúdico, ¿y quizás resida ahí la tendencia profunda de la cultura de masas? El estado estético-lúdico permite integrar en semi-libertad, como las reservas de África, a todos los elementos y a todas las formas de los complejos imaginarios, de los que el hombre no puede y sin duda no podrá prescindir...

En cuanto a nosotros, nos parece que es en esta dirección en la que habría que intentar definir las normas de una nueva cultura, en la cual se combinarían la “diversión” y la inquietud, tan violentamente disociadas por Pascal.

Conclusión

Los complejos imaginarios de los que nos hemos ocupado no son solo imaginarios: se sumergen todos en la vida práctica; o mejor dicho: existe ósmosis constante entre lo imaginario y lo práctico.

Los sistemas mágicos o religiosos conllevan sus *prácticas*, ellas mismas destinadas en parte a la realización de trabajos reales (pesca, caza, cosecha, triunfar en la vida). Recíprocamente, gran parte de la actividad se dirige hacia fines imaginarios: las diversiones y las fiestas, o bien la preparación de la vida póstuma, que en algunas civilizaciones canaliza la mayor parte de la acumulación doméstica.

El imaginario realista-sentimental permea la vida cotidiana hasta el punto de que no sabríamos disociar en esta lo que depende de la utilidad vital o de necesidades imaginarias. Por lo demás, semejante disociación tendría menos alcance que la conciencia de que lo imaginario es uno de los componentes esenciales de la realidad humana, y no solo “la parte del sueño”.

Los mismos sistemas racionales-empíricos están determinados por *patterns* de proyección-identificación y son irrigados por las corrientes imaginarias.

Así pues, la dialéctica de las relaciones prácticas-imaginarias conforma la textura fundamental de nuestro universo, de nuestra realidad humana... Esta no es reducible al trabajo humano; está también constituida por los procesos imaginarios que confieren espesor a nuestro mundo...

De ahí, sin duda, la utilidad de un estudio de los complejos imaginarios según las líneas de fuerza de la proyección-identificación-transferencia. Ese estudio nos permitiría:

- 1) Analizar los sistemas imaginarios como tales, según su arquitectura compleja e inestable, y no ya según su fachada aparente (arte, religión, magia).
- 2) Examinar de manera más abierta los problemas de la vida afectiva. El sentimiento no debe concebirse como un dato bruto, como una tendencia natural determinada solo, desde el exterior, por la sociedad y, desde el interior, por los mecanismos biopsicológicos; también debe contemplarse como un complejo humano total en cuya aleación lo imaginario se encuentra siempre presente. La idea de que lo imaginario permea la vida afectiva nos introduce en las estructuras de esta y en los procesos humanos totales.
- 3) Situarnos fácilmente en esos nudos de intercambios y de ósmosis entre la vida imaginaria y la vida práctica, es decir, en esos puntos privilegiados en los que podríamos abarcar a la vez al *homo faber* y al hombre mítico, al útil y al sueño, a la técnica y a la estética. Igualmente, nos permitiría contemplar la razón, el sentimiento y la magia a la vez en su unidad y diversidad contradictorias. Se trataría, de algún modo, de una posición antropológica clave que abarcaría los fenómenos que en la actualidad se encuentran parcelados en las diferentes ciencias humanas.
- 4) Abordar con flexibilidad, diferenciación y complejidad el problema de los “modelos de cultura”, los cuales, como todos los modelos sociales, se esfuerzan por canalizar proyecciones e identificaciones. Sería útil definir los complejos culturales y los tipos de civilización a partir del examen en cada complejo cultural de la cuota que en él tiene cada uno de los cuatro estados y del rol y los contenidos de estos, así como a partir del examen de las combinaciones, los sincretismos y los conflictos que puedan existir entre los cuatro estados.
- 5) Finalmente, nos permitiría una comprensión más energética de los fenómenos humanos. La sociología se ha ocupado siempre de masas (cuerpos, moléculas y átomos sociales), como el Estado, la sociedad, el grupo, la familia o incluso el individuo socializado, pero ha descuidado las energías que constituyen el principio latente de las masas. Convendría examinar los fenómenos humanos tomando en consideración la fórmula einsteiniana que revela la ambivalencia que existe entre la masa y la energía. Las nociones de proyección, identificación y transferencia conciernen a procesos, a principios energéticos. De ese modo, esas nociones nos conducen hacia explicaciones-comprensiones de tipo dinámico, genético y dialéctico.

Texto publicado en *Cahiers de l'Institut de science économique appliquée*, nº 119, 1961 y recopilado en Edgar Morin, *Le cinéma. Un art de la complexité. Articles et inédits, 1952-1962*, Nouveau Monde Éditions, París, 2018, pp. 89-104. Agradecemos a Edgar Morin su gentil y desinteresada autorización para traducir al español y publicar el texto en *Gazeta de Antropología*. Traducción de José Luis Solana Ruiz, Universidad de Jaén (España).