

V Sección: Educación, evaluación y entretenimiento.

CINE Y VIDEOJUEGO

Avalon de Mamoru Oshii: Habitar la ficción

Leda Rodríguez Jiménez

Recibido: 6 de mayo de 2012

Aceptado: 6 de julio de 2012

RESUMEN

El artículo plantea un acercamiento a las relaciones entre cine y videojuego, para luego concentrarse en una lectura de corte psicoanalítico del filme Avalon, del realizador japonés Mamoru Oshii. ¿Dónde termina la realidad y empieza el juego? Es la pregunta clave que nos permite desplegar el discurrir hermenéutico hacia una reflexión que profundiza en tópicos tan amplios y complejos como la dialéctica entre realidad y ficción o tan específicos como la adicción y la anorexia y su consecuente relación con la sexualidad. Abordar el texto fílmico desde la óptica psicoanalítica, implica considerar, desde luego y ante todo, el problema del deseo en la construcción de la subjetividad. Finalmente, el análisis textual se disemina hacia uno de los tópicos más recurrentes y complejos de la contemporaneidad: el ideal que aspira a prescindir de la corporeidad en el intento y la apuesta imposible de hacer que una consciencia habite la ficción que despliegan los entornos virtuales.

Palabras clave: cine, videojuegos, psicoanálisis, Avalon, Mamoru Oshii

ABSTRACT

The article presents an approach to the relationships between cinema and videogames, then focuses on a psychoanalytic reading of the film Avalon by Japanese movies director Mamoru Oshii. Where does the reality end and the game begins? It is the key question which allows us to deploy the hermeneutical discourse towards a reflection on topics as broad and complex as the dialectic between reality and fiction or as specific as anorexia and addiction and their connection with sexuality. To analyse the filmic text from a psychoanalytic perspective, means considering, above all, the problem of desire in the construction of subjectivity. Finally, the textual analysis spreads to one of the most recurring and complex topics of contemporary theory: the aspiration of dispensing of the organic body in an impossible bet or attempt to make a consciousness inhabit the fiction deployed by virtual environments.

Key words: cinema, videogames, psychoanalysis, Avalon, Mamoru Oshii

De entre las diversas prácticas contemporáneas surgidas partir de artefactos tecnológicos que posibilitan la inserción y pasaje del sujeto a mundos que solo existen en tanto categorías virtuales, quizás sea el videojuego el que pone en evidencia de manera más diáfana tanto el enlace sujeto-interfaz (1) -escenario virtual, como el problema de las adicciones (2) que han empezado a caracterizar al sujeto del siglo XXI.

Y el cine contemporáneo, como práctica estética, industria y medio tecnológico de comunicación se ha visto tentado, desde la reproducción en masa del videojuego (3), a la representación tanto de sus narrativas como de sus formatos. En efecto, es ya desde los tempranos años ochenta que el cine se empieza a interesar por el videojuego en la representación, sobre todo, de mundos virtuales. Podría decirse que con *Tron* (1982) de S. Lisberger se sientan las bases para la toma del videojuego en tanto pretexto y modo de representación en la cinematografía de una práctica que, como sabemos, daría pie al vertiginoso desarrollo de una industria abocada al ocio y al entretenimiento que hoy día ha superado con creces al cine en cuanto a rentabilidad; y más aún, se ha convertido en todo un referente del cual, verbigracia Hollywood, toma prestados -con cada vez mayor frecuencia- tanto contenido como lenguaje visual.

Como advierten Molano, M. y Martínez P. (La dimensión simbólica del jugador de videojuegos Recuperado de <http://www.icono14.net/revista/num8/articulos/02/02.pdf>, el 18 de octubre de 2010), en la tradición representativa bidimensional sustraída de la mirada euclidiana, el ejercicio de la contemplación se vio siempre impelido hacia una posición controlada a nivel espacial y direccional. Con el pasar del tiempo y con las nuevas modalidades de representación que introduce la modernidad, el observador implícito de la pintura se muda al observador ideal del cine y este a su vez deja aquel ropaje para transformarse en el jugador implícito real del videojuego “que

actúa en un entorno de inmersión virtual diseñado a tal efecto”. Y, contrario a lo que no pocos sostienen, lo que se juega entre el cine y el videojuego no es una supuesta posición pasiva (la del espectador cinematográfico) frente a una posición activa (la del jugador de videojuegos), sino un paso de la actividad mental-imaginativa del cine a la interactividad del sujeto con el medio electrónico. Quiero decir, la experiencia del sujeto frente a un filme -sobre todo post-clásico- que implica una gran actividad mental en la lectura de sus significaciones, en el ensamblaje de fragmentos, en la elección de un final, etc., da un salto cualitativo y se reconfigura con el videojuego al introducir la actividad corporal, directamente, por medio de las herramientas de interfaz: manipulación directa a través de diferentes partes del cuerpo de los dispositivos que echan a andar la ficción, para que la realidad simulada de la pantalla inicie y mantenga su funcionamiento. El papel del observador se trasmuta en el de jugador y esto entraña, por tanto, su injerencia directa en la representación y evolución de los acontecimientos que propone el entorno ficcional del juego ya que, gracias a la interfaz “se produce una transvivencia empática en la que el jugador es el propio personaje (ibid). Como diría Barthes: “yo soy aquel que ocupa el mismo lugar que yo”. Sin embargo, a diferencia de los demás modos de representación, el videojuego construye a su jugador, le da un lugar concreto y le hace seguir un trayecto ya establecido en la programación del mismo, de modo que puede interactuar, sentirse parte de la ficción, experimentar la sensación narcisística de que el personaje que le representa actúa y avanza como él desea...siempre y cuando siga el itinerario y las reglas que el juego propone:

“Si el jugador no actúa en consecuencia con respecto a las propuestas del juego –apunta Catalá (2010)- el mundo se estanca. Y, si actúa como debe, respondiendo a las demandas que le hace ese juego, acatando las reglas estrictas que forman su laberinto de experiencias, va avanzando hasta un final concreto que significa el límite del mundo. De todo ello, es consciente el jugador que, por lo tanto, sólo se proyecta parcialmente en la ficción, como es habitual en los juegos e incluso en las ficciones de mayor calado. (221)

Pero, ¿qué es entonces lo que impulsa al jugador no solo a aceptar tales reglas sino a querer seguir en el juego, a querer volver siempre a él? Por simple que parezca, sin deseo que, como nos ha enseñado el psicoanálisis, es siempre

insaciable e imperecedero, no hay juego. Por ello todo juego se tiene que sostener a partir de un alto reforzamiento de la ilusión, materializada en recompensa: dinero, récords y demás, así como un *up and down* en el nivel de riesgo que asegure el interés y haga creer al jugador que siempre puede ir más lejos, que siempre puede acceder a más. Y esto, ciertamente, es terreno fértil para el cultivo de la adicción. El ludópata, al igual que el toxicodependiente, evade la responsabilidad de la palabra. En el juego no hay preguntas por el yo, no hay falta, no hay Real (4) solo promesa de gratificación.

Ahora bien, y volviendo al cine contemporáneo, habría que preguntarse cómo representa este la representación del videojuego, o si se quiere, ¿cómo utiliza la tradición tecnológico-narrativa cinematográfica, que cuenta con apenas poco más de cien años, las formas y posibilidades de un modo de representación interactivo que, aunque se ha desarrollado a pasos de gigante, tiene tan solo escasas tres décadas de existencia?

No son pocos los títulos que, desde *Tron*, han pasado de la videoconsola a la gran pantalla: *War Games* (1983) de John Badham, *Super Mario Brothers* (1993) de Annabel Jankel y Rocky Morton, *Tom Raider* (2001) de Simon West, *Final Fantasy* (2001) de Hironobu Sakaguchi, *Resident Evil* (2002) de Paul W. S. Anderson y *Prince of Persia* (2010) de Mike Newell, entre una larga lista, le han puesto cara, cuerpo y voz a aquellos personajes con los que el jugador asiduo se identificaba en el juego. La gran mayoría constituye un cine de fantasía y aventuras que, si bien se cuece echando mano a importantes dosis cienciaficcional y ha abierto importantes vías de investigación en el terreno de la animación y el desarrollo de aplicaciones digitales que hibridan videojuegos, animación e imagen real en el cine, poco proponen en cuanto al contenido narrativo más allá que la adaptación fílmica de su estética (espacios, personajes y acciones propias del “relato” original) y se siguen quedando cortas en cuanto a la propuesta interactiva del videojuego. En una palabra, pareciera que en esta relación el cine sigue las reglas del juego, aunque no cuenta aún con los medios

narratológicos ni técnicos que le permitan al espectador entrar verdaderamente en el juego de la interactividad. No obstante, llama la atención un interés, quizás dado en los espacios más *underground* del cine, de aproximarse al videojuego más como artificio narrativo que como relato. Filmes como *Nirvana* (1997) de Gabriele Salvatores, *eXistenZ* (1999) de David Cronenberg y el filme al que se dedicará el grueso del análisis en este trabajo: *Avalon* (2001) del japonés Mamoru Oshii, son algunos de los trabajos que mayor interés han despertado en el estudio de la relación cine-videojuego. Lejos de la pretensión comercial de trasladar un videojuego al cine, estos filmes se valen del estatuto ontológico del primero (como artificio) para poner en escena en el segundo, un relato donde el mundo sensible se extravía al seguir la huella de la ficción que el juego sugiere. En suma, más que hacer filme de un videojuego, los tres reflexionan a su manera sobre los alcances, implicaciones metafísicas e inferencias reales de una industria de ese calibre, sobre la vida y la cotidianidad del sujeto contemporáneo.

Nirvana hereda ya toda una tradición dentro la corriente del cyberpunk –muy al estilo *Neuromante* de William Gibson- y sustrae al personaje de la ficción creada bajo los límites de la consola para confrontarlo con la espantosa y humillante realidad del sujeto consciente “de su mera condición de simulacro” (Borges); es decir, de que no es más que el deseo de Otro. Como en *La invención de Morel* (1940) de A. Bioy Casares, *Solo*, el personaje de un videojuego llamado *Nirvana* tendría que conformarse con una existencia repetitiva, pero además atroz, ya que, atrapado en una suerte de bucle temporal, su único destino sería la angustiada realidad de las sucesivas, inevitables e innumerables muertes que la ficción le asigna. Por ello pide a su creador que acabe con su existencia.

Cronenberg, por su parte, con el estilo visceral que ha venido caracterizando casi el grueso de su producción, se adentra en una especie de *mise en abîme* por las diferentes capas de ficción que propone un juego llamado *eXistenz* y con ello reflexiona sobre la dialéctica entre realidad y ficción. ¿Dónde termina la realidad y empieza el juego? Es la interrogante que aparece en la portada del DVD debajo

del título del filme que es, al igual que en *Nirvana* y en *Avalon*, también el título del juego, el verdadero protagonista de los tres trabajos. En *eXistenZ* no hay monitores, teclados, ratones ni dispositivos electrónicos funcionando a manera de interfaz.

Todo lo que hace funcionar al juego, todas las herramientas interfácicas, son completa y perversamente orgánicas. Para empezar, la consola es una especie de masa cárnica, una “criatura” viva de laboratorio, fabricada a base de vísceras de peces y reptiles mutantes, totalmente sensorial, de donde sobresalen unas pequeñas protuberancias clitoricas con las que Allegra, su diseñadora, se recrea haciendo funcionar el mecanismo, en un ejercicio metafóricamente masturbatorio. La interfaz que conecta al jugador con la consola está en el cuerpo de este: un biopuerto, cavidad casi anal abierta en la base de la espina dorsal, que requiere incluso de lubricante para la correcta conexión –penetración- de un cable de forma idéntica a la de un cordón umbilical que anuda consola y cuerpo. La apertura de este biopuerto se realiza con un potente aparato cuyo disparo sobre la espalda del protagonista masculino Ted Pikul, por parte de un mecánico de gasolinera, hace pensar en una auténtica violación homosexual. Y lo interesante en *eXistenZ* es que para jugar hay que conectarse, echándose a dormir; es decir, el juego es el sueño, o el sueño el juego.

No hay actividad física en estos jugadores que buscan una cama, un sillón, un sitio donde recostarse para entrar en conexión con las sorpresas que les depara el contenedor cárnico de la consola. Por ello, al despertar no saben si realmente lo han hecho o si siguen sumergidos en la otra realidad que les depara el juego-sueño. Tampoco hay voluntad dentro de él: los personajes realizan actos motivados por las sensaciones que el juego-sueño promueve en ellos. La alienación en *eXistenZ* es, por tanto, inherente al juego. Allegra es una mujer vacía y sin más en su carta de presentación que el diseño de su consola, pero eso es suficiente para ser venerada como una estrella. Juego y realidad -fantasía y realidad- no son pares opuestos, sino mundos coalescentes tejidos conjuntamente sobre un manto que parece haber perdido todo punto de referencia.

Una lógica y discurso por derroteros similares, aunque no idénticos, sigue *Avalon*, del creador nipón Mamoru Oshii, quien salta del mundo del manga y el *animé*, formas enraizadas no solo en sus creaciones audiovisuales sino también en prácticamente toda la cultura japonesa, para adentrarse en la imagen “real” a partir de un trabajo poético, filosófico y perturbador que reflexiona, con una profundidad conseguida por pocos filmes contemporáneos, sobre la soledad, la adicción y el porvenir en un mundo donde la virtualidad y el juego parecen ser el sentido primero y último de la condición humana; pero, como dice Murphey, uno de los personajes del filme, *no hay que dejarse llevar por las apariencias*, detrás de toda la parafernalia lúdico-tecnológica, detrás de *Avalon*, nada contiene el deseo del sujeto.

Avalon: habitar la ficción

Avalon “no es animé pero aún menos es simple imagen real” son las palabras del propio Oshii para referirse a su primer trabajo con actores de carne y hueso y espacios físicos para los cuales “la mano de Dios” trabaja conjuntamente con el profesional de la animación. Y es que, en efecto, las imágenes que Oshii obtuvo tras el rodaje hecho en Polonia y con un reparto actoral constituido mayoritariamente por actores polacos -entre los que figuran miembros del propio ejército- fueron la materia prima para un trabajo cuyo tratamiento de animación hecho a base de técnicas digitales, dio como resultado un filme de un formato que parece estar a caballo entre dos mundos: el mundo material que habitamos y el virtual que visitamos y por el que nos desplazamos mentalmente.

¿Dónde termina la realidad y comienza el juego?, la misma pregunta que sucede al título del filme de Cronenberg aparece en la base de la carátula de la edición especial del filme de Oshii para la versión castellana, en la cual los tonos blanco-negro-sepia dibujan un escenario plagado de desolación y melancolía.

Un personaje aparece de pie sobre un tanque de guerra ubicado en la parte superior derecha del cuadro. Delante del personaje -de perfil pero con la cabeza volteada hacia el observador del cuadro- sobresale un cañón ligeramente empujado. Las letras *Avalon*, grandes y en color blanco, se ubican en el medio de todo el cuadro. Abajo, una división en cruz crea cuatro ventanas: la primera muestra una especie de helicóptero en el aire en el que se intuye claramente el movimiento de las hélices. Al lado, en letra pequeña “*Del creador de*”, un poco más grande y resaltada “***Ghost in the Shell***”, debajo MAMORU OSHII en letra mayúscula. Las dos ventanas de abajo presentan dos rostros: a la derecha un hombre en tres cuartos con una capucha que remite en un sacerdote medieval; a la izquierda, una cabeza cuyo rostro se oculta casi completamente con una especie de pasamontañas y unas gafas de visión nocturna que se apoyan sobre la frente. El atuendo solo deja entrever unos ojos y parte de una nariz que parecen responder a rasgos femeninos. Este rostro aparece situado también en tres cuartos, pero en posición inversa al hombre de la capucha, de manera que quedan frente a frente.

Avalon, al igual que muchos otros filmes futuristas de Ciencia Ficción, inicia con un prólogo escrito de carácter informativo-situacionista, que inserta al espectador en las coordenadas sobre las que se enmarca la narración. El texto en cuestión dice lo siguiente:

The near Future

Some Young people deal with their disillusionment by seeking out illusions of their own –in an illegal virtual-reality war game. Its simulated thrills and deaths are compulsive and addictive. Some players, working in teams called “parties”, even earn their living from the game.

The game has its dangers. Sometimes it can leave a player brain-dead, needing constant medical care. Such victims are called “unreturned”. The game is named after the legendary island where the souls of departed heroes come to rest: Avalon
(5)

Avalon, es entonces y en primer lugar un juego, pero no uno cualquiera, sino un espacio aparentemente lúdico donde el participante apuesta con su propia alma, espíritu o conciencia, pues morir dentro es quedar en estado vegetativo fuera. *Avalon* es, asimismo, una suerte de universo paralelo que permite evadirse de la soledad, de la vida insípida y sin color que constituye el afuera. Y *Avalon* es, en última instancia, también un espacio para ganar dinero y construir un nombre. Tal es el caso de Ash, la reina entre los jugadores *clase A*. Ash recibe su nombre en el juego debido al mechón blanco que ilumina sus alaciados cabellos negros en su holograma virtual; pero fuera del juego se la conoce también por el mismo apelativo. Es decir, Ash es Ash dentro y fuera del juego, lo que nos lleva a pensar en *Avalon*, para empezar, como un gran Otro nombrante (6). Ella es (Ash) fuera, gracias a que se ha construido dentro.

El sustantivo inglés *ash*, por otro lado, significa cenizas, restos, residuos, polvo...en fin desecho, en voz española. De manera que el nombre Ash se sostiene de lleno sobre una paradoja estructural: siendo una construcción (identitaria) lleva implícito el sello de la destrucción, que es lo que queda de y tras ella. Tampoco puede olvidarse, ya que estamos en el terreno de la Ciencia Ficción y con un trabajo del realizador de *Ghost in the Shell* (1995), que Ash es precisamente el nombre del androide-replicante de *Aliens* -la primera entrega-intertexto constante pero sutil en el tejido narrativo de *Avalon*.

La narración da inicio con un prólogo. Las primeras imágenes que vemos son unos enormes tanques de guerra, que parecen tener vida propia, apuntando a sus anónimas víctimas que se desintegran al ser alcanzadas por los disparos de los cañones, turgentes como falos en erección. Las imágenes del ambiente sobre el que se mueven -recreadas a partir de un filtro de alto contraste de grises y tonos medios que hace que se pierda el detalle- tiene impresa una sensación de aridez y devastación. La gente corre tratando de esquivar los disparos incontenibles que despiden los cañones a ritmo de metralla. Ash entra a escena con sus armas y su traje de guerrera. Oculta su rostro como guerrillera, sigue una estrategia, se

camufla, esquivo los disparos hasta tomar el control de uno de los tanques con el que da muerte a sus enemigos virtuales. Alguien intenta dispararle, pero ella es más veloz y le da muerte sentenciando: *Si no estás listo para la clase A, sigue practicando en la B o en la C (7)*. Pero el juego aún no termina. El sonido de un helicóptero anuncia un ataque aéreo. Bombas y proyectiles acaban con todo a su paso. Ash se desplaza entre las trincheras, logra llegar a un buen punto de mira, apunta al blanco: el piloto de la nave, y lanza dos disparos certeros; corre hacia el tanque y se apropia nuevamente del cañón fálico con el que despide poderosos disparos ametralladores al aparato enemigo, que explota entre humaredas virtuales. Las letras *Mission Complete* en amarillo se instalan sobre la cortina de humo. La partida ha concluido, Ash es la vencedora. De lejos su imagen queda atrapada en el lente de un prismático, subjetivado luego por el primer plano de un hombre de capa con capucha negra, como de obispo medieval, que la mira alejarse. Sonríe mientras su imagen se abre para mostrarlo de pie sobre un edificio en ruinas, lo que indica que hay alguien dentro –y como se verá, también fuera- del juego que observa a Ash sin que ella lo sepa. El lenguaje numérico propio del ciberuniverso se extiende como hormigas en la pantalla para dar inicio a la presentación de los títulos de crédito, acompañados de la música coral de *Avalon*, a cargo del maestro Kenji Kawai (8). Las letras LOG OFF se instalan en una gran pantalla dando por concluido el juego que sirvió de prólogo al relato (9)ⁱ. La imagen se abre lentamente para mostrarnos a la reina Ash, con una especie de corona cableada que cubre casi toda su cabeza, rostro incluido, y recostada en el trono de la cabina de juegos que la conecta con *Avalon*. Descalza y con su cuerpo cubierto apenas cubierto por un par de prendas interiores, hace pensar en la teniente Ripley de *Aliens*, cuando se introducía en la cápsula del hipersueño para viajar por el espacio. Ash parece completamente “desconectada” de lo que se entiende en el filme como el mundo real. Un acercamiento en contrapicado nos permite ver el movimiento autista de su boca, también cubierta por la corona-interfaz, como si hablara en sueños, mientras su pecho se hincha y desinfla en el ritmo de una respiración acelerada. Una luz en la corona, a la altura de sus ojos la devuelve a la vigilia. Aturdida como quien despierta pero no puede apartar de su

pensamiento los eventos oníricos, Ash se incorpora lentamente; recibe la felicitación del *Game Master*, además de la advertencia sobre las complicaciones y peligros que envuelve seguir adelante como jugadora en solitario. Ella está absorta en sus pensamientos, le preocupa más canjear los puntos ganados en armas, municiones y, desde luego, en metálico. El juego es su trabajo.

Salir del cubículo de juego equivale a empezar el ejercicio rutinario de cada día: sobretodo, bolso cruzado, gafas, cigarrillo. Mientras camina por el pasillo de esa especie de prisión kafkiana que alberga la puerta de entrada al universo *Avalon*, vemos desde fuera las claustrofóbicas cabinas donde dormitan los demás jugadores, de donde solo se desprende una luz parpadeante que indica que dentro gobierna un sistema capaz de simular una realidad violenta y excitante que eclipsa por completo la vida monótona, oscura y aburrida que espera ahí fuera. En la entrada del recinto, observamos un cubículo administrativo con una gran pantalla donde se pueden ver las partidas que se están jugando en los diferentes niveles del juego. Fanáticos apilados siguen embelesados los acontecimientos que se libran ahí dentro. Ash cobra su paga a la administradora, mientras mira a lo alto una especie de estatuilla barroca de dos niños, uno intentando abrazar al otro; pero este ha pedido la cabeza, se ha quebrado y lo que queda por abrazar es su pequeño cuerpo regordete con unos trozos rotos de cuello que indican que un día hubo ahí un rostro.

Hay algo que falta ahí: una cabeza. La salida de la nave industrial que alberga el mundo *Avalon* se abre a la imagen de grandes carteles de protesta que dicen en claras letras: *Stop Avalon*. Patear una lata desperdigada alrededor de los contenedores de basura instalados a las puertas de la nave forma parte del ejercicio rutinario y aburrido al que se somete Ash en su vida fuera del juego. La calle es equivalente entonces de rutina. Día tras día Ash repite los mismos movimientos, transita los mismos caminos, toma el mismo vagón del mismo tranvía, para ver a la misma gente ocupando los mismos sitios en él. En su pequeño apartamento de tan solo una pieza, igualmente oscura y desolada, se impone la presencia de un ordenador, siempre encendido, a través del cual Ash

accede a la información que le permite establecer tácticas de juego, conocer al enemigo o intentar dar un paso más allá de los límites aparentes que *Avalon* proyecta. Apenas come, solo fuma y bebe alcohol. Tampoco se comunica ni interactúa con la gente. Podría decirse que el cuerpo real en Ash exhibe ciertas presencias que nos envían hacia una relación problemática y privativa mente-cuerpo: a-dicción, a-norexia. De su boca prácticamente solo entra y sale humo, como humo es lo que queda de entre las cenizas, como humo es aquello que nos remite a la nada. Pero Ash tiene un amor que la ata a la realidad: un perro *basset hound* (9), su única compañía y depositario de afección. Ash también carga una culpa y un recuerdo: Murphy, el líder de un equipo llamado *Wizard* al que perteneció una vez y del cual se decía era invencible. Murphy, tal vez un amante, tal vez un amigo o solo un líder a quién seguir, no regresó un día del juego. Recuerdos van y vienen por la cabeza de Ash recordando aquella batalla en la que, paralizada y entre lágrimas incontenibles, no pudo seguir las órdenes de aquel y disparar. Algo sucedió ahí y ella intuye que la conciencia de Murphy se encuentra anclada en algún rincón desconocido de *Avalon*, mientras su cuerpo-vegetal, descerebrado y con la mirada perdida, yace en el ominoso hospital de los *unreturned*. Y estas emociones se constituyen en el motor que arrastrará a Ash hasta cruzar los límites que separan aún más la fantasía de la realidad, para ir hacia *Clase Real*, lugar donde corre el peligro de quedar atrapada para siempre, convirtiéndose en una olvidada más. Una vez más queda patente que el deseo del sujeto sostiene e impulsa la ficción del juego.

Olvidar no es perder la cabeza

El olvido está lleno de memoria
Mario Benedetti

Además de sentirse retada por un jugador desconocido que se mueve como ella en solitario por *Clase A*, y en busca de información que le ayude a acceder al nivel superior de *Avalon* donde cree se encuentra el holograma con la conciencia de Murphy, o lo que queda de ella, Ash sigue una pista: *las nueve hermanas*, que se

dice son los programadores que gobiernan en el juego. Encuentra algo y es citada sobre unas ruinas en el interior del mismo. Antes de colocarse la corona-interfaz, Ash pregunta al *Game Master* por las nueve hermanas.

La referencia a la mitología nórdica no puede obviarse en un juego que ha sido nombrado a partir de esta. Morgan Le Fay o la bruja Morgana, Reina de la isla mágica de *Avalon* y la mayor de las nueve hermanas, conduce al Rey Arturo herido en una barca hasta la isla, a fin de curarlo de sus heridas -relata el *Game Master*-. *Avalon* en algunas versiones de la mitología celta es la isla donde se encuentra la tumba de este Rey.

Ash recuerda algo más sobre la leyenda. El dios Odín sale en su barco y naufraga, la corriente le lleva a una isla recóndita, donde es rescatado por Morgana, quien le da un anillo de oro, le concede la inmortalidad y la juventud eterna. Sin embargo, Odín no se da cuenta de que Morgana le ha colocado una corona -agrega el *Game Master*-. Y Ash, en ese estupor intermedio entre su prisa por entrar al juego y una lucidez extrema sobre su condición de jugadora, recuerda que esa es la corona del Olvido. Mientras coloca la suya sobre su cabeza, interfaz hacia ese otro mundo en el que hace vida, añade: *Odín olvida todo sobre su tierra natal y sobre su mundo*, y enfática cierra su reflexión con un *vamos allá!* a *Avalon*, al lugar donde ella reina y también olvida.

Pero no puede obviarse tampoco que las *nueve hermanas* hacen referencia a las nueve musas de la mitología griega, llamadas también en algunos lugares con el nombre de *Mneiaie*, que significa “recuerdos” (Consultado en: <http://www.mythindex.com/greek-mythology/M/Musae.html>). Por eso no es casual que al entrar a las *Ruinas 66*, lugar donde fue citada por las supuestas *nueve hermanas*, lo primero que encuentre sobre esas ruinas sea un friso decorado de donde sobresale otra insistente figurilla a la cual se le ha arrancado la cabeza. Otra figurilla en falta. Otro cuerpo sin rostro, sin cabeza, sin identidad que recuerda el peligro, siempre latente, en el discurrir del juego.

El encuentro resulta ser una trampa de unos jugadores que quieren quedarse con sus armas y los datos que estas contienen; pero Ash es rápida y se defiende, hasta que alguien grita el nombre de Murphy –todo un enigma en el relato- (10); aparece un helicóptero que acaba con todos los falsos *nueve hermanas* y Ash se ve de frente con los proyectiles que lanza hacia ella por lo que tiene que pedir *Log out* en un grito desesperado.

La vuelta a la realidad, que viene a ser la vida luego de estar a un instante de la muerte, trae consigo un vómito de babas -lo que único que puede expeler su cuerpo vacío de alimento- además del llanto. Esta es quizás la primera vez que vemos a la Ash real mostrando una debilidad: el miedo que siente de quedar ella también, literalmente, sin cabeza.

Comer nada, jugar(se)lo todo

Edo, ergo sum
Miguel de Unamuno

Si tomado al pie de la letra la a-dicción tiene que ser entendida considerando el morfema *a* como privativo: sin dicción, sin habla, en la palabra *a-norexia* –del griego ἀνορεξία /*anoreksía*/ que literalmente significa inapetente, el prefijo *a* vuelve a indicar privación de, en este caso apetito. Lo interesante es que el vocablo *apetito* refiere a un impulso instintivo que lleva a satisfacer deseos o necesidades, de índole tanto alimentario como sexual. Es decir, y según la RAE, *apetito* indica tanto “gana de comer” como “deseo sexual”. En la actualidad el sentido del término *anorexia* incluye también como variable el rechazo; quiero decir, en la acepción contemporánea del término no se trata tanto de falta de apetito, como de rechazo del alimento. ¿Y dónde queda entonces la vertiente sexual? Para empezar diré, desde el psicoanálisis, que el síntoma *a-norético* apunta en primera instancia a la posición del sujeto en relación al deseo y el goce, y en segunda,

que rechazar el alimento implica rechazar también la sexualidad, puesto que si hay algo en lo que se afana la anorexia, eso es la fabricación de un cuerpo asexual. Esto nos hace reflexionar sobre el conflicto de identidad de Ash en toda su dimensión.

Efectivamente, si hay un tópico que se repite una y otra vez en el filme, de manera insistente, ese es el que concierne a la comida. Lo sexual es mucho más sutil, pero desde luego forma parte de la cadena significativa. Hemos visto que Ash apenas come. De hecho, la única vez que se la ve injiriendo alimento es al principio de la narración cuando llega a casa: primero le sirve un gran plato de comida a su perro, luego se recuesta en la cama a comer unas galletitas, acción que interrumpe para ir al ordenador, revisar el correo, y darse cuenta de que no tiene mensajes. Las galletas son sustituidas entonces por un cigarrillo. Conforme avanza el relato, tiene dos encuentros con un ex compañero del equipo *Wizard*, a quien llama Stunner y que él se lo toma casi a broma porque por mucho tiempo, desde que se disolvió el equipo, nadie le había llamado por ese nombre. Es decir, este personaje fuera de *Avalon* es persona. No sabemos cuál pero tiene un nombre además de Stunner, lo que no ocurre con Ash. Asimismo, la característica más notable de este personaje es precisamente el hambre y aún más, la compulsión con la que come. Se comporta como un mendigo, que en los dos encuentros ofrece información a cambio de comida. También le hace ver abiertamente a Ash que ella no come. El detalle de su cavidad bucal, por donde introduce con sus manos unos huevos fritos y unas salchichas que devora casi con desesperación, es subjetivado por la mirada de asco de Ash. El momento, que dura varios segundos, se torna repugnante incluso para el espectador mismo. Stunner acaba comiéndose hasta el plato de Ash, que no prueba un bocado de lo que ha pedido. Para ella el encuentro solo significa en términos de transacción: ella paga con comida por la información que la lleve al nivel superior de *Avalon*, pero la comida en sí es algo que en ella no causa ningún placer ni provoca interés alguno, excepto si es para su perro. Hay varios momentos en que se la ve, en una imagen vaga y de fondo en un plano general, transando por comida con alguien

con atuendo de cocinero. Es comida de humanos, pero su destinatario es el perro de Ash.

Después del episodio con los falsos *nueve hermanas* en que casi pierde la cabeza y acaba vomitando babas, el regreso a casa no es idéntico al rutinario. La figura de un perro, con el que se cruza casi todos los días, llama su atención por primera vez. Hay cierta ternura en la mirada de Ash frente a ese perro (10). Al entrar en su pieza y cerrar la puerta, como de costumbre, con las varias cerraduras que la mantienen aislada del mundo exterior, oímos el jadeo del basset -aunque no lo vemos-. Ella muestra un paquete que trae con comida: arroz, carne y verduras frescas que prepara con gran devoción en una secuencia larga. El platillo ciertamente es para el perro, aunque en su preparación ha habido tanto esmero que hace pensar en que después de estar al borde de la muerte, ella ha decidido comer. Pero no es así. El problema es que al servir el comedero, descubre que el comensal ha desaparecido. Lo busca por todos los rincones, pero nada; abre todas las cerraduras que antes se había cerciorado de hacer servir y sale a la calle: tampoco está. Lo más extraño del suceso es que estando fuera se oye el sonido de un helicóptero, casi como si estuviera dentro del juego. El plato queda servido pero el perro, su único contacto con la realidad, nunca vuelve. Ash ni siquiera prueba lo que ha preparado.

En la clase 11 del 27 de febrero de 1957 del Seminario IV: La relación del objeto y las estructuras freudianas (Consultado en: <http://www.bibliotheka.org/?/buscar/lacan> j, el día 7 de enero de 2009), Lacan se refiere a la anorexia mental como un padecer que no consiste necesariamente en no comer, sino en comer nada. *Manger rien*, dice Lacan. Y Agrega: “la anorexia come, saborea lo que come” que es nada. El punto está en el estatuto de esa nada: el objeto que está ahí en juego. Nada es algo que solo existe sobre el plano simbólico, y esto tiene que ver con la dimensión del deseo, y más específicamente del goce. Lacan lo explica a partir del niño que se niega a comer comida. Gracias a esa nada que come -dice Lacan- el niño hace depender a la madre de él. Es

decir, el niño, que se sabe dependiente de esa madre, invierte la demanda, haciéndola depender a ella, por su deseo, de su capricho. Es ella, a partir de la nada que él come, quién está a su merced. “De lo que se trata verdaderamente – añade Manuel Herrera Rodríguez- es del vaciamiento del objeto oral materno y de jugar con el rechazo como si fuera un deseo para producir una falta en el otro materno, que se presenta como completo, en un dominio aplastante y devorador” (En: Tinahones, F, 2003:38). Pero, ¿qué sucede con el adulto que come nada?, fenómeno en franca expansión a lo largo y ancho del planeta. Para el psicoanálisis, hay en ello desde luego una regresión a los significantes de la demanda, pero el blanco principal de la autoagresión es el cuerpo. Y, recordemos, el cuerpo en psicoanálisis no es solo sustancia extensa, es sustancia gozante. Esto es, “no hay goce sino del cuerpo” (Lacan) del cuerpo bordeado por la deriva pulsional (Marciano, M. La lógica del fantasma: tomar en serio lo que ocurre en nuestra vida de todos los días. Consultado en: <http://tiempodesujeto.blogspot.com/2008/12/la-lgica-del-fantasma.html>, el 2 de noviembre de 2010).

El deseo es, por definición, insatisfacción, y en la anorexia la insatisfacción es absoluta. Se puede decir que en ella se juega un deseo puro e infinito (Herrera Rodríguez, ibid). En la sociedad de consumo en la que vivimos, perfectamente amoldada a la insatisfacción estructural del deseo, de lo que se trata es de ofrecer siempre un plus de consumo, casi el opuesto total de la anorexia: a “comer nada” se le opone “consumir todo”, para tener más belleza, más juventud, más salud, más felicidad. Paradójicamente, cuanto más se consume más se muestra lo real de la insatisfacción constante: la falta. Como señala L. S. López Herrero, El síntoma anoréxico, por tanto, hay que entenderlo en relación a la posición del sujeto frente al deseo y el Ideal, pero sobre todo frente al goce en solitario de un cuerpo en el que predomina la transparencia asexual y tenebrosa del vacío (López Herrero, L. S. Anorexia: comer nada. Una perspectiva psicoanalítica. Consultado en: <http://documentacion.aen.es/pdf/revista-aen/1999/revista-72/anorexia-comer-nada.pdf>, el 2 de noviembre de 2010) que con su práctica –en este caso comer

nada- atenta contra la vida y contrarresta el deseo o más bien, contrarresta la falta que hay en él para gozar en y de la nada.

La anorexia, al igual que la drogadicción, crea un personaje social -soy anoréxico, como soy toxicodependiente- por ello aquí el problema de la identidad se vuelve crucial: la identidad corporal, sexual y como sujeto (Herrera Rodríguez, op.cit: 40). En ambos casos el sujeto se vale del estatuto de enfermo para permanecer en el infantilismo y eximirse de las responsabilidades en relación a la vida y al deseo. Esto muestra que resulta en extremo lógico que desde el psicoanálisis se tome a la anorexia como un síntoma típicamente infantil, lo que nos conecta de lleno y por extensión con el terreno del juego. ¿No es acaso en la infancia donde también empieza y se desarrolla la capacidad de juego del individuo? Es decir, aunque sepamos que la actividad del juego no es una práctica restringida a los niños, también sabemos que jugar implica liberarse justamente de las responsabilidades que demanda la vida adulta, en alguna medida, volver a la infancia. Escuchemos al respecto a Freud:

“La ocupación preferida y más intensa del niño es el juego. Acaso tendríamos derecho a decir: todo niño que juega se comporta como un poeta, pues se crea un mundo propio o, mejor dicho, inserta cosas de su mundo en un nuevo orden que le agrada. Además, sería injusto suponer que no toma en serio ese mundo: al contrario, toma muy en serio su juego, emplea en él grandes montos de afecto. Lo opuesto del juego no es la seriedad, sino... la realidad (11) (...) Cuando el niño ha crecido y dejado de jugar, tras décadas de empeño anímico por tomar las realidades de la vida con la debida seriedad, puede caer un día en una predisposición anímica que vuelva a cancelar la oposición entre juego y realidad. El adulto puede acordarse de la gran seriedad con que otrora cultivó sus juegos infantiles...” (Freud: 1979, 34)

El juego, por tanto, siempre estará ligado, de una u otra forma, al in-fante, vocablo que venido del latín *infantis* significa, literalmente, “el que no habla” (12). De modo que entre comer nada y hacer del juego vida, hay una relación indefectible con lo infantil, y es una relación anudada a un problema con la oralidad.

De esta forma, y volviendo al filme, podemos pensar en Ash como un ser encerrado en un rol que impide el desarrollo de una voz, o mejor dicho, que la

oralidad en ella solo funciona en términos de a-dicción: no habla, en su lugar se dedica a un juego de lógica maquina y lo hace como los niños, con mucha seriedad. Come nada, aunque traga humo y alcohol incesantemente.

Por otra parte, y considerando todo el problema de la anorexia en el adulto y la dimensión (a)sexual que lleva implícita, en ese comer nada de Ash, se cuece evidentemente algo relativo al orden de lo femenino. Desde luego no se trata de la representación de la falacia de la extrema delgadez para seguir un modelo estético imperante, como insisten no pocos en leer el problema del rechazo del alimento, sino de la respuesta de un cuerpo invadido por el sufrimiento y la soledad que desea ser reconocido, valorado y amado (Matas, R. En: Tinahones, F. op. cit., 30); de la dificultad también, en este caso, de asumir y ejercer una identidad: la de ser mujer. Quiero decir, se ha señalado que en el juego Ash es la reina y también que es una reina fálica. En *Avalon*, como en muchos juegos infantiles que tradicionalmente fueron relegados sobre todo al terreno de lo masculino, se juega a la guerra: a matar o a morir. Ahí dentro Ash parece toda, al menos su cuerpo holográfico simula serlo a través de la artillería a la cual tiene acceso. Sus armas: pistola, ametralladora, tanques, especie de prolongación de su cuerpo holográfico, parecen completarla fálicamente, borrando todo indicio de feminidad, de ahí la imagen a-sexuada que aparece en la carátula del DVD y el afiche del filme.

En el juego Ash es fuerte, temida y temeraria; en él, ella es alguien; en y con él, ella gana el dinero que le permite sobrevivir en el escenario real e incluso comprar más artefactos fálicos para seguir luchando y ganando en la escena virtual; en él hay un traje de guerrera, un rostro cubierto, un cuerpo sin formas y unas prácticas que no dicen nada de su condición de fémina.

Por su parte, en el mundo exterior, fuera del juego, Ash está sola, no recibe correos, no interactúa con nadie más que con un perro. Tiene un cuerpo que cubre sigilosa y rutinariamente con un gran sobretodo que igualmente oculta sus formas de mujer. Tampoco tiene armas. En la realidad Ash es no-toda y en esto Oshii es

gráfico al mostrar el detalle de su mano buscando ilusamente un revólver en el lugar donde suele llevarlo mientras juega, cuando un desconocido –Bishop- toca su puerta. Los únicos momentos en que vemos sus formas de mujer es cuando aparece recostada en el trono que la conecta con *Avalon*. Hay algo de desnudez ahí porque su cuerpo, como señalé, está cubierto solo por un par de prendas interiores; sin embargo, su cabeza está en otro sitio, conectada a un holograma que oculta por completo esas mismas formas. Podría pensarse que lo que queda expuesto en el mundo de la realidad, cuando ella está en su rol de guerrera dentro del juego, es justamente su feminidad, su cuerpo prescindible de mujer que, con la corona-interfaz metálica que cubre su rostro y exhibe unos cables eléctricos, la hace parecer un engendro metálico. Una especie de androide que, por definición, es asexual.

Pero el cuerpo en Ash es realidad, sujeción, recordatorio férreo de lo real...y es también goce y pulsión: se alimenta de nada y por ello mismo es potencial de desecho, aspecto que el relato no cesa de ilustrar a través de la reiterada escultura de las figurillas sin cabeza y que se remarca aún más con la tétrica imagen de los cuerpos-desecho que vegetan en el hospital de los *unreturned*. Dándole nada y humo a su cuerpo, ella, que arrastra en su nombre el desecho, parece esmerarse en acabar con él y esto se lo recuerda el propio cuerpo tras el episodio en que ve la muerte de frente: el retorno a la realidad es la expulsión en vómito de una baba, un resto que da cuenta de la nada consumida. Fumar, comer nada, beber alcohol y vomitar adquieren en Ash, una dimensión que puede articularse, de este modo, a partir de una clara disfunción en la oralidad y por tanto también a partir de la pulsión que, desde Lacan, es sexual y es de muerte. La desaparición simbólica del perro, único depositario del afecto, único contacto corporal –que es vida y sujeción a la realidad- está vinculada de manera tácita y como telón de fondo con la realidad de su cuerpo, que ella de a pocos se empeña en exterminar.

La escena del fantasma

Una torre, un alfil, una reina, un palacio Real y un rey en jaque mate: esto es grosso modo el escenario en que se construye la partida final del juego, matizada a su vez por una figura fantasmagórica.

Se mencionó el hecho de que Ash estaba siendo observada dentro y fuera del juego por un hombre ataviado con capucha de obispo medieval. Este hombre, que al igual que Ash es un jugador en solitario y alguien que ella cree está provocándola, es un *Bishop*.

Bishop en su traducción literal es obispo, o sea, una figura de autoridad dentro del orden eclesiástico. Como figura feudal, el bishop también participaba en la guerra, de ahí que forme parte de un juego -*Avalon*- que hace referencia constante a esta época histórica. Bishop es también, y por ello mismo, la pieza que conocemos como alfil en el juego del ajedrez, cuya posición inicial como figura doble, es justo al lado del rey y de la reina respectivamente. El alfil se mueve solo en forma diagonal, transversalmente, sin límite de casillas, tanto hacia adelante como hacia atrás. Bishop es, por otro lado, el nombre del androide-replicante de *Aliens* -la segunda entrega-. Esto es, Ash y Bishop en la saga *Aliens* son dos seres que parecen, pero no tienen humanidad. Y más aún, Bishop es una réplica del creador de la compañía *Weyland Yutani*, retratada en toda la saga sobre todo por la codicia que caracteriza a sus corporativos: individuos capaces de sacrificar a cualquier ser humano por el poder que podría representar el dominio del *Alien*, el depredador perfecto.

Bishop ofrece a Ash la opción de formar equipo con él. Ella acepta solo porque le necesita para poder entrar a *Clase Especial*, espacio superior al que, según algunos jugadores, se accede solo a través del *fantasma* y para que este aparezca hace falta la presencia de un bishop. Estando en casa de Ash, Bishop remarca la posición *aristocrática* del perro en la vida de esta reina: *come mejor que los humanos* -recalca Bishop-. Bishop curioseas además sobre las otras pertenencias de Ash: alcohol de verdad, cigarrillos, y un arsenal de libros con toda

la información sobre *Avalon* que ningún ordenador puede dar. Curiosamente al abrir uno de ellos vemos todas sus páginas en blanco. Todo un enigma en el relato. Hay nada en ellos o, si se quiere, su contenido es la nada, el vacío.

La cita para la partida es en una torre virtual a la medianoche. Cuando Ash se presenta en el recinto, ya la administradora está a punto de cerrar. Ash insiste en que fue citada ahí a esa hora para acceder a *Clase espacial A*, nivel que, según la otra, no existe en el juego de *Avalon*, por ello aclara que es un sitio aparte, una zona oculta y prohibida; es decir, un espacio fuera de los límites del juego. Esta mujer advierte a Ash de los peligros que conlleva acceder a ese “lugar”, como también le recomienda alejarse de Bishop; pero ella no puede faltar a la cita. Murphy es la razón.

Ash entra al sitio convocado. *Flak Tower 22*, ahí aprende cuál es la función real de un bishop: *Ash –dice él- ya sabes lo que hace un buen juego: que creas que puedes ganarlo aunque no lo puedas conseguir. O que parezca imposible, pero por fin logres pasártelo. Encontrar ese equilibrio sutil y subir o bajar el nivel para mantener el interés es nuestro trabajo.*

Esto es, si pensamos en todas las connotaciones que envuelve este personaje por su nombre y posición, como alfil, por ejemplo, estaríamos en primer lugar frente a un jugador que se mueve transversalmente entre la realidad y el juego. En segundo, frente a un personaje que irrumpe, se ubica como punto de enlace entre la reina: Ash, y el rey: Murphy, haciendo subir la tensión de un juego que, ciertamente y tal se ha indicado en el prólogo, puede resultar bastante lucrativo. En última instancia y por ello mismo, podríamos pensar en Bishop como el representante de toda una maquinaria, al que le quedan pocos signos de humanidad, más allá de su apariencia.

Haciendo equipo también con su viejo colega Stunner, logran completar la misión, evento que permite la emergencia del fantasma. El fantasma es una especie de

jugador neutral que tiene el aspecto de una niña de ojos tristes. Lo curioso de esta niña es que nunca dice nada, pero representa la puerta de entrada al supuesto nivel *Especial Clase A: Algunos dicen que es un error de programación* -le había dicho Stunner una vez- *Pero sea lo que sea ninguno de los que ha ido tras ella ha regresado. Lo normal sería que nadie fuera tras ella entonces (...) Murphy fue uno de ellos.*

Stunner se convierte pronto en uno más de los que ilusamente intentó seguirla. Como corresponde a un simple peón de ajedrez, Stunner también muere en esta partida antes de tocar la puerta *Real*. Ash, por el contrario, sí lo consigue. Lo curioso es que este acceso parece devolverla al cubículo en que, con su escasa vestimenta, está conectada mediante la corona-interfaz al mundo de *Avalon*. Pero el afuera va a ser otro completamente diferente al mundo “real” que ella conoce. Ahí le espera un vestido de mujer y un revólver con unas pocas balas. Ella debe completar una nueva misión en ese lugar denominado *Clase Real*. Ash pregunta a Bishop, que se comunica con ella en este espacio a través de una pantalla de ordenador, como un *Game Master*, por qué ha sido enviada ahí, a lo que él contesta que la respuesta ella solo la puede encontrar en su propio interior. Remarcable es que la lentitud y mecanicidad de los movimientos faciales de Bishop al hablar, hacen pensar efectivamente en un androide.

Esta nueva fase del relato tiene la marca del color. Es como si la narración entrara de lleno en otro estadio, otro mundo. Los tonos grises y sepia son desplazados por un mundo colorido en el que la publicidad de marcas como *Nivea* o *Coca Cola*, impresas en la carrocería de autobuses o en grandes rótulos que parecen acechar sobre las carreteras, son parte representativa del paisaje. *Clase real* propone una ciudad habitada por gente moviéndose a un ritmo que puede interpretarse verdaderamente como *normal*, incluso más “real” que todo lo que hemos visto en las escenas anteriores. La misión que se asigna a Ash es acabar con los Olvidados (*unreturned*) que hay ahí dentro y la única manera de salir de este juego será ganando. Para ello debe acudir a un espectáculo de ópera en un gran

palacio, lugar donde se encuentra su objetivo. La imagen de su perro domina el entramado visual del afiche propagandístico del espectáculo, y funciona como el vehículo que guía a Ash hasta donde va a encontrar a su otro afecto: Murphy, el hombre-enigma del que solo sabemos, dio los pasos que ella está dando ahora e hizo de su cuerpo un desecho.

Toda la secuencia del trayecto hasta el teatro está marcada por la normalidad. El metro, la gente en él, quiénes circulan por la calle, los coches, los autobuses...todo parece normal y, sobre todo, "real". El clima es cálido en toda su acepción, lo que convierte la vida rutinaria fuera de *Clase Real* en algo que podría tomarse en verdad como terrorífico. Ahí reina la oscuridad, el frío hibernal, la soledad. En *Clase Real* los cuerpos más bien disfrutan de un clima estival. Curiosamente en Ash, con su vestido negro, sus pendientes y su bolso de mujer colgando sobre el hombro, se puede percibir la impresión de extrañeza y miedo que le provoca este mundo, para ella, nuevo e irreal.

El encuentro con Murphy en el vestíbulo del teatro es el clímax del filme. Los espectadores entran a la sala, ellos quedan solos, frente a frente, *un homme et une femme*, como el clásico de Claude Lelouch (1966), mirándose a los ojos, diciéndolo todo en un instante eterno y mudo, destacado por la voz de la soprano que de fondo canta el tema de *Avalon*, épico y melancólico a la vez. Frente a frente los dos guerreros, vestidos para la ocasión, cada uno en su rol: él, hombre, otrora rey del juego; ella, mujer, la reina actual. El juego empieza de esta forma a tomar un tinte de extrema seriedad.

El diálogo se da finalmente en el jardín del teatro, al pie de un viejo cañón de guerra que solo está ahí para decorar y recordar con su inmenso y fálico obús, lo que fue pero ya no es. La música marca el compás de la diatriba, dramática como tiene que ser un reclamo de amor. La letra actualiza la fantasía del juego: *Avalon*, isla de hadas, destino de héroes, es decir, fantasías sobre las que se construye un imaginario. Murphy rompe el hielo: *¿Por qué has venido? ¿Has venido por mí?*

Ella responde: *¿Por qué no? ¿No es una buena razón?* El recuerda la razón por la que desapareció *Wizard*. Queda claro que quiso irse. Ella reclama el abandono en una secuencia que gira –literalmente- alrededor del cañón, de donde él se apoya. *Éramos invencibles, pero nos convertimos en una carga para ti*, sostiene Ash con enojo, mientras el ríe imperturbable. *¿Eso es lo que querías?, nos abandonaste para pasar tu vida como un vegetal en un hospital. ¿Acaso te parezco un vegetal? Recuerda que estamos en Clase Real*, contesta él -y agrega con enojo- *la realidad no es más que una obsesión nuestra, ¿Por qué no convertir todo esto en mi realidad?* Es claro que él optó por habitar la ficción. Ella sostiene que solo está huyendo, pero él no quiere discutir al respecto. Y le hace notar que ahí, en *Clase Real*, ella no tiene el mechón blanco por el que la llaman Ash, o sea, la simulación en este mundo la aleja del desecho. *¿Alguna vez te han disparado? ¿Quieres sentir el dolor real en un cuerpo real?*, sentencia Murphy. Ambos llevan su mano al revólver que portan. Ella dice: *¿Tiene que ser así? Si uno de los dos muere y el cadáver no desaparece, el otro sentirá el dolor*, responde él. La música llega a su punto más alto. La letra habla de la muerte, brillante y luminosa; de los valientes y los héroes caídos, de los espectros ocultos en la oscuridad, de la noche tenebrosa (13).

Ambos sacan la pistola y apuntan al otro. Ash dispara. La sangre roja mancha la camisa blanca de él, que cae al suelo con su mano armada sobre el pecho, muriendo de dolor. Ella se acerca conmovida, él abre el puño de la otra mano: de ella caen todas las balas que nunca puso en su revólver, como marca de sacrificio. Murphy es Rey, pero también es caballero: uno de los dos tenía que morir, él se entregó. Convulsionando, pero sereno, dice sus últimas palabras: *Ash, no te dejes engañar por las apariencias. Este mundo, Clase Real es al que perteneces*. Al morir, su cuerpo se disuelve, como tantos otros hologramas lo han hecho en las múltiples partidas que ella ha jugado y ganado. Pero esta vez la victoria tiene un sabor amargo que queda marcado en su rostro.

El espectáculo acaba. Entre el aplauso y la salida del público, Ash, siempre al pie del cañón, carga su cartucho con las balas que Murphy dejó. Entra al teatro decidida. Ahí está el fantasma, justo sobre el escenario. Ash camina lentamente hacia la niña por el pasillo en medio de las butacas. En ese corto trayecto logra ver a lo alto la estatuilla de los niños abrazándose. Lo curioso es que ahora el cuerpillo del regordete exhibe una cabeza, el vivo rostro de la felicidad. Ya nada ahí falta. Ash levanta su arma y apunta a la niña-fantasma, que solo baja la cabeza esbozando una leve sonrisa con una mirada entre siniestra y perversa. La imagen se corta para mostrar la pantalla de juego que dice en grandes letras: *Welcome to Avalon* que pone fin al relato.

Si nos quedamos solo en los límites del juego y la fantasía, podríamos pensar que Ash ha ganado la partida convirtiéndose, como prometió Bishop, en uno de los suyos, en otro Bishop, independiente, que se mueve transversalmente entre *Avalon* y la realidad, accediendo siempre desde un punto privado y con una terminal propia. El perro ya no está en ese mundo oscuro y sombrío que se entiende como realidad, está en *Clase Real* de *Avalon*; lo vimos no solo en el afiche del espectáculo sino también asomando su cabeza por la ventana de un coche. Con la muerte de Murphy, Ash acabó con todo vínculo afectivo de naturaleza humana, convirtiéndose acaso, en réplica de mujer.

Pero el texto se abre ciertamente, hacia otros caminos más complejos para la interpretación.

Si lo tomáramos al estilo borgiano de *Las Ruinas Circulares*, podríamos pensar a Ash como un programa de ordenador extraviado que se creyó humano pero no era más que la invención de alguien, y vuelve a su sitio, a *Avalon*, lugar al que pertenece, como le ha dicho Murphy; mientras que *Avalon* constituiría una especie de *Matrix*, mundo fantasmal aparentemente real en el que creen vivir unos seres que desconocen tanto su carácter de simulacro como el mundo real, apocalíptico y tenebroso, que existe más allá de la simulación. Considerando la transversalidad

de Ash, como nombre en el adentro y el afuera, se señaló al principio de esta lectura, *Avalon* funcionaría entonces como un gran Otro nombrante.

Pero hay un elemento que en definitiva no puede obviarse en este final sorpresivo y casi abrupto: la figura del fantasma que, con una mirada y sonrisa siniestra y desde el centro del escenario que sirvió para la representación, también mira al espectador.

Detengámonos un momento a escuchar la postura psicoanalítica con respecto al Fantasma (14). Para Lacan el fantasma es la respuesta imaginaria al deseo del Otro, enigma permanente. El fantasma es también y por tanto sostén del deseo y defensa frente al goce inconmensurable del Otro. En última instancia es un remedio imaginario contra la angustia. Con el fantasma estamos de lleno en el problema de la identidad, y más concretamente, en el problema de la subjetividad, de su construcción imaginaria. El fallo del fantasma equivale al encuentro con el deseo del Otro al desnudo, sin mediación, que bien podría interpretarse como una experiencia de índole siniestro.

El fantasma en *Avalon* es, como dice Stunner, *una niña de ojos tristes que no dice nada*, que corre por las paredes imaginarias de esas ruinas en que se dan las partidas de un juego. Ahí es intocable. Todos los que la han perseguido no han vuelto, han perdido la cabeza. Pero igual siguen apostando por ella porque representa la puerta de acceso a *Clase Real*. Es decir, el fantasma separa al sujeto que juega de ese otro lado, de modo que podemos pensar el juego desde una fórmula: *Jugador niña Clase Real*. En alguna medida, perseguir a la niña para saber qué hay más allá de ella se inscribe también en la larga tradición edípica de la indagación. Edipo ante todo quiso saber, no puso tope al conocimiento y del otro lado encontró lo innombrable, llegó hasta donde faltó la falta.

¿Qué es lo que vemos en este mundo nuevo al que Ash ha accedido?, ¿Qué es lo que se juega ella ahí? El juego, como hemos visto, adquiere otros matices en

este otro estadio, más serios, más realistas, quizás. Apostando por el juego Ash da muerte al amor, enfrentándose al fantasma, es decir, a su propio yo. Las figurillas de los niños hablan ahora de completud. Falta en ellos la falta. Ella levanta el arma y apunta a la niña-fantasma que, como corresponde a su estatuto, aparece como espectro: no exhibe ninguna materialidad, es pura imagen, humo traspasable con vista y tacto; pero tiene unos ojos que miran con intensidad y una sonrisa perversa que habla de un saber del que los espectadores no podemos decir nada. Su rostro es el punto final que el filme nos da con respecto a unos sujetos empecinados en recuperar, a través de un juego, el objeto perdido. Si el verdadero motor del drama humano, como enseña el psicoanálisis, es que su realidad nunca atrapa lo real, el objeto imposible no puede ser especularizable: lo real no es representable, parece recordarnos Oshii con ese final.

Las letras *Welcome to Avalon*, cierre último que contiene a su vez el título que da nombre al relato, hace del filme una narración en alguna medida circular. Tras ello la oscuridad total de la pantalla sobre la que se posan unos títulos de crédito que nos devuelven al campo de la representación, del imaginario, del fantasma.

Avalon es el origen y el final de todo. *Avalon* es mito, y como tal, moviliza algo que apunta al misterio de lo desconocido, a lo que está más allá del símbolo. No podemos cerrar entonces este artículo sin recurrir nuevamente a las palabras de Lacan sobre la categorización del mito. Lo que se llama mito, dice Lacan en el seminario 4, clase 15 del 27 de marzo de 1957 (Consultado en: <http://www.bibliotheka.org/?/buscar/lacan> j, el día 7 de enero de 2009), sea religioso o folklórico, se presenta como un relato, del que puede decirse muchas cosas, entre ellas su atemporalidad, su estructura espacial, su parentesco con la creación poética; “pero al mismo tiempo el mito muestra ciertas constancias en absoluto sometidas a la invención subjetiva”, puesto que en el carácter de ficción que tiene en su conjunto subyace una estructura que mantiene una singular relación con algo que siempre se encuentra detrás implicado: se trata de la verdad, algo inseparable del estatuto mitológico:

En nuestras manos está darnos cuenta de que se trata de los temas de la vida y la muerte, la existencia y la no existencia, muy especialmente el nacimiento, es decir, la aparición de lo que todavía no existe. Se trata por lo tanto de temas vinculados, por una parte, con la existencia del propio sujeto y con los horizontes que le proporciona su experiencia, y por otra parte, con el hecho de su sujeción a un sexo, su sexo natural.

A esto se consagra la actividad mítica en el niño, como nos enseña nuestra experiencia.

El origen y el más allá, lo acuciante de la sexualidad y la muerte es la estructura sobre la que reposa y se organiza entonces el relato mítico. Tope al caos, ropaje al misterio y al vacío, el mito subjetiva, protege (de) lo real. La articulación entre mito y fantasma queda de esta forma establecida.

Un fantasma en jaque, una bienvenida maquinal como retorno a lo imposible, al lugar en donde el sujeto, en tanto cógito, no se encuentra, son un cierre, en verdad siniestro para *Avalon*. Lo real no es la verdadera realidad que subyace al mito que nombra el juego. Lo real –señala A. Lanfranconi (El cuerpo en la contemporaneidad. Recuperado de: <http://www.acheronta.org/cuerpo23.htm>, el 2 de noviembre de 2010) - se instala en el vacío que hace que la realidad, sea lo que sea, aparezca incompleta, incoherente, y se extienda hacia el callejón sin salida de la imposibilidad.

Bibliografía

Catalá, J. M (2010) La imagen interfaz. Bilbao: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco.

Catalá, J. M (2010) La imagen interfaz. Bilbao: Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco.

Catalá, J.M (2005) La imagen compleja. Bellaterra, Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.

Diccionario de la Real Academia Española. Consultado desde: <http://buscon.rae.es/drae/SrvltGUIBusUsual>.

Freud, S. (1972) Psicoanálisis aplicado y técnica psicoanalítica. Madrid: Alianza.

Freud, S. (1973) Tres ensayos sobre teoría sexual. Madrid: Alianza.

Freud, S. (1979) Obras Completas: Vol. IX: El delirio y los sueños en la Gradiva de W. Jensen y otras obras. Buenos Aires/Madrid: Amorrortu.

Freud, S. (1979) Obras Completas: Vol. IX: El delirio y los sueños en la Gradiva de W. Jensen y otras obras. Buenos Aires/Madrid: Amorrortu

Freud, S. (1980) Obras Completas: Vol. XII: Trabajos sobre técnica psicoanalítica y otras obras (1911-1913) Sobre un caso de paranoia descrito autobiográficamente (caso Schreber) y otras obras. Buenos Aires/Madrid: Amorrortu.

Freud, S. (1996) Obras completas: IV, La interpretación de los sueños, 1ra. Parte. Argentina: Amorrortu.

Greek Myth Index (2007) Consultado desde <http://www.mythindex.com/greek-mythology>

Lacan, J. (1970). Las formaciones del inconsciente. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión.

Lacan, J. (1984) Seminario 3: La psicosis. Barcelona. Paidós.

Lacan, J. (2003) Seminario XX: Aún. Buenos Aires: Paidós

Lacan, J. (2005) Escritos. Vigésimotercera ed. en español. México D.F: Siglo XXI Ed.

Lacan, J. (2006) Seminario XXIII: El sinthome. Buenos Aires: Paidos.

Lacan, J. (inédito) Seminario II: El Yo en la teoría de Freud y en la técnica psicoanalítica. Recuperado de: <http://www.bibliotheka.org/?/buscar/lacan j>, el día 7 de enero de 2009

Lacan, J. (inédito) Seminario IV: La relación de objeto. Recuperado de: <http://www.bibliotheka.org/?/buscar/lacan j>, el día 7 de enero de 2009

Lacan, J. (inédito) Seminario V: Las formaciones del Inconsciente. Recuperado de: <http://www.bibliotheka.org/?/buscar/lacan j>, el día 7 de enero de 2009

Lacan, J. (inédito) Seminario X: La angustia. Recuperado de: <http://www.portalplanetasedna.com.ar/psicologia1.htm>, el 7 de enero de 2009

Lacan, J. (inédito) Seminario XI: los cuatro conceptos fundamentales del psicoanálisis. Recuperado de: <http://www.portalplanetasedna.com.ar/psicologia1.htm>, el 7 de enero de 2009

Lacan, J. (inédito) Seminario XXI: Los nombres del padre (1973-1974). Recuperado de <http://www.bibliotheka.org/?/buscar/lacan j>, el día 20 de agosto de 2008

Lacan, J. (inédito) Seminario XXV: El momento de concluir. Recuperado de: [http://www.bibliotheka.org/?/buscar/lacan j](http://www.bibliotheka.org/?/buscar/lacan%20j), el día 7 de enero de 2009

López Herrero, L. S. Anorexia: comer nada. Una perspectiva psicoanalítica. Recuperado de: <http://documentacion.aen.es/pdf/revista-aen/1999/revista-72/anorexia-comer-nada.pdf>, el 2 de noviembre de 2010

Marciano, M. La lógica del fantasma: tomar en serio lo que ocurre en nuestra vida de todos los días. Recuperado de: <http://tiempodesujeto.blogspot.com/2008/12/l%C3%B3gica-del-fantasma.html>, el 2 de noviembre de 2010

Molano, M. y Martínez, P. La dimensión simbólica del jugador de videojuegos. Recuperado de <http://www.icono14.net/revista/num8/articulos/02/02.pdf>, el 18 de octubre de 2010

Navarro, A.J. (Coordinador) et al. (2008) El cine de animación japonés. Donostia, San Sebastián: Semana de cine fantástico y de terror de San Sebastián, E.P.E Donostia Kultura (Ayuntamiento de San Sebastián)

Oshii M. *Ghost in the Shell* (1995), *Avalon* (2002), *Ghost in the shell 2: Innocence* (2004)

Pedraza, P. (1998) Máquinas de amar. Secretos del cuerpo artificial. 1ra. ed. Madrid: Valdemar

Pedraza, P. (2004) Espectra: Descenso a las criptas de la literatura y el cine. 1ra. ed. Madrid: Valdemar

Rabinovich, D. (1993) La angustia y el deseo del Otro. Buenos Aires: Ediciones Manantial, S.R.L

Sahovaler de Litvinoff, D. (1999) El sujeto escondido en la realidad virtual: de la represión del deseo a la pornografía del goce. Buenos Aires: Letra Viva editorial

Tinahones, F.J (2003) (comp.) Anorexia y bulimia: una experiencia clínica. Madrid: Ediciones Díaz Santos.

Zapater, J. (2008) El rocío de la mañana. Claves para adentrarse en el Cine de Mamoru Oshii. En: Navarro, A.J. (Coordinador) (2008) El cine de animación japonés.

Notas

1- La interfaz, en la postura de J.M Catalá (2005) vendría a ser el modelo que soporta el imaginario epistemológico contemporáneo, configurado a partir de una especie de simbiosis ser humano-máquina de la que se derivan a su vez la noción de *realidad* e *identidad* en el seno de las sociedades multimediáticas. En efecto, para Brenda Laurel, citada por Catalá, la *interfaz* fue concebida inicialmente como “el hardware y el software a través del que el ser humano y el ordenador se comunican, y ha evolucionado hasta incluir también los aspectos cognitivos y emocionales de la experiencia del usuario (539); es decir, la *interfaz* representa ese

escenario virtual que permite que ordenador (objeto) y usuario (sujeto) entren en un juego dialéctico (interactividad) en el cual el segundo se ve compelido a asumir una posición activa ante las operaciones del primero (540). Catalá advierte, asimismo, que la *interfaz* tiene la peculiaridad de conjugar dos mundos (el arte y la ciencia) y dos dramaturgias (la tecnología y el humanismo) que tradicionalmente han sido antagónicas y sobre cuya polaridad ha pesado buena parte del imaginario occidental. Esto implica que el dispositivo de la *interfaz* permite la construcción de *realidades artificiales*, así como un repertorio de relaciones sociales de una complejidad tal que ya no pueden ser vistas ni analizadas desde una mirada unidimensional (540-542).

El vínculo que se establece entre el sujeto y la máquina, pero ante todo ese trasvase de la pasividad de lo especular restrictivo a la actividad y participación, permiten que el sujeto abandone su estatuto de receptáculo y devenga productor, en una esfera inmaterial para la cual las definiciones clásicas de tiempo y espacio resultan insuficientes. En ningún otro escenario contemporáneo queda más patente la noción de *sujeto fractal* (Baudrillard), de multiplicidad del *yo*, de *multiversos*, como ocurre con la *interfaz*.

2- La separación del guión obedece a que estoy leyendo al pie de la letra el concepto adicción, por tanto tomo la a como privativa del concepto dicción. Ampliaré al respecto.

3- Aunque se sabe que los orígenes del videojuego datan de hace unos 50 años: el sonado invento de William Higginbotham que introduce el elemento lúdico en el desarrollo de los sistemas informativos, su comercialización empieza apenas en la década de los setentas, especialmente con el *Atari*. Pero no es sino hasta los años ochentas que con el Nintendo se masifica verdaderamente haciendo su introducción definitiva en los hogares.

4- Utilizo el concepto de la postura psicoanalítico-textual: lo Real como aquello que se escapa al orden del lenguaje, lo indecible, irrepresentable, pero siempre presente y mediado por lo imaginario y lo simbólico.

5- *En un futuro cercano, algunas personas huyen de la desilusión de la realidad buscando ilusiones propias en un juego bélico –ilegal- de realidad virtual. Los desafíos my muertes que este simula promueven comportamientos compulsivos y adictivos. Algunos jugadores, que se mueven en equipos callados “parties”, incluso se ganan la vida a través del juego. El juego conlleva riesgos. Puede causar la muerte cerebral de los jugadores que entran en estado de coma. A estas víctimas se les llama “olvidados”. El juego recibe el nombre de la mítica isla donde las almas de los difuntos héroes iban a descansar.* Traducción personal.

6- Y, de lleno, nos conecta con la teoría lacaniana con respecto al Otro como el conjunto de sujetos: *Tesoro de los significantes* que constituye la cultura. Para la teoría lacaniana hay una gran diferencia entre el otro con minúscula y el gran Otro con mayúscula. Grosso modo la diferenciación alude a los órdenes imaginario y simbólico. Mientras el otro es lo que podría entenderse como alter ego, aquel con quien me identifico o me diferencio, el Otro (A: Autre en francés) refiere a una estructura que excede el imaginario del sujeto y concierne directamente a la novela familiar (como transmisora) y a las pautas culturales que le determinan como sujeto. Es del Otro de quien el sujeto recibe el lenguaje. Esto es, el sujeto es hablado y pensado por el Otro y, en última instancia, el deseo del sujeto no es sino el deseo del Otro que, paradójicamente, no sabe (lo) que desea.

7- La versión original de audio de *Avalon* está en lengua en polaca, por el desconocimiento absoluto de la misma me veo forzada a utilizar aquí -y en adelante- la traducción al español dada por los subtítulos de crédito de la edición especial en DVD de Cameo Films (Barcelona, España) lanzada al mercado en el año 2005.

8- El tándem Kawai-Oshii es uno de los más conocidos y celebrados dentro del panorama del cine y *animé* japonés. Además de la banda sonora de *Avalon*, Kawai compuso la música de *Ghost in the Shell* (1995), columna vertebral de la filmografía de Oshii, y de *Ghost in the Shell 2: Innocence* (2004), por las que ha recibido enorme reconocimiento internacional convirtiéndolo en uno de los compositores musicales más solicitados en el cine.

9- Los prólogos previos a los títulos de crédito que incluyen una escena de acción en la que se muestran las pautas ficcionales, los personajes y sus objetivos forman ya parte del lenguaje/sello particular que caracteriza la filmografía de Oshii.

10- El perro, y específicamente el *basset hound*, es la firma que Oshii imprime de manera enigmática en todos sus trabajos. Es incluso la imagen que aparece en la página principal de su web. Mayores referencias sobre

esta constante pueden encontrarse en el artículo El rocío de la mañana, claves para adentrarse en el cine de Mamoru Oshii, de Juan Zapater, en Navarro, A.J. (2008) págs. 281-303.

11 Murphy como vocablo significó guerrero en tiempos medievales; es también sinónimo de *Penis, cock* en el inglés urbano contemporáneo.

12- El subrayado es mío.

13- - *Infans* está compuesta por la partícula negativa *-in* y el participio del verbo *fon, fonis*, que significa "hablar"

14- En la lengua francesa, "*fantasme*" se corresponde con el concepto que tenemos en español del vocablo fantasía, es decir, como "producción de la imaginación por la cual el yo busca escaparse de la influencia de la realidad", También es considerada una idea falsa, referida a temores o suposiciones, que existen en la mente, pero no en la realidad de la vida, no a nivel empírico; mientras tanto *fantôme* designa al fantasma como espectro. Lacan usa el término *fantasme* tanto para referirse a la palabra castellana fantasía en su uso coloquial, como para designar el concepto freudiano de fantasía, y también para nombrar la noción nueva que introduce, y que es entendida en el campo del psicoanálisis como *fantasma fundamental*. Lacan le da una fórmula matemática: $\$ \langle a$ (léase Sujeto escindido *rombo o losange* y objeto *a*) e indica, de manera muy general, la respuesta imaginaria a la pregunta por el deseo del Otro, que es una X, un enigma permanente, deseo siempre de otra cosa y que se articula a partir de una pregunta *Che vuoi?* O ¿qué quiere el Otro? Cuando falla el fantasma, es decir, cuando en la ecuación falta el rombo: $\$ a$, el sujeto asiste al desmoronamiento del yo, es decir, de la construcción del sujeto. Mayores referencias se pueden encontrar en los seminarios 14: La lógica del fantasma y 5: Las formaciones del inconsciente de J. Lacan, en este último hace además un amplio recorrido por los conceptos de deseo y demanda.