

2B, reza por nos

Ensayo sobre la condición de las narrativas críticas en objetos culturales contemporáneos

Por Tomás Solari Lima*

Resumen: Este ensayo se centra en un videojuego como caso de análisis, *NieR: Automata*, y se pregunta en qué medida los objetos culturales contemporáneos orientados al consumo masivo son pasibles de habilitarnos líneas de pensamiento que fomenten la abstracción, la crítica y, en última instancia, la transformación de nuestra praxis cotidiana. Este análisis comprenderá de manera general varios niveles, tentativamente resumidos de la siguiente manera: análisis de las dinámicas del videojuego como lúdico e interactivo; análisis del objeto como dispositivo audiovisual, esto es, de su dimensión material y de sus cuerpos animados; y análisis del plano conceptual/narrativo. Este último plano será tomado como base para medir los tiempos y las experiencias propuestas por el videojuego. Su cruce entre elementos espectaculares o mercantiles y una propuesta filosófica será a su vez trabajado más específicamente en la figura de 2B, uno de los personajes principales.

Palabras clave: industria cultural; narrativa; subjetividad.

* Profesor de Filosofía (FFyL – UBA). Estudiante de la Maestría en *Estudios Interdisciplinarios de la Subjetividad* (FFyL – UBA).

Contar-sumar; contar-narrar

En términos de sentido común, entre contar y narrar parecería haber un abismo insalvable. Cuando se cuenta, se opera con un sistema predeterminado, un dispositivo de valores con el que se atrapa a los elementos de las operaciones. Los valores son abstracciones muy rápidamente concretas. 2 y 2 son 4, sea cual sea el caso: 2 pesos, 2 casas, 2 naranjas, 2 personas... no nos paramos a pensar demasiado en si esta casa será una o media o dos, realmente. Parece ser una pregunta bastante boba, un barco de Teseo reservado para quienes se están aburriendo en la fila del supermercado. Los valores de las cuentas se nos aparecen como inamovibles. Permiten capturar bajo su lógica cualquier elemento, mientras este sea material o así puedan ser considerados sus efectos. Recurriendo a nuestra experiencia cotidiana, este mecanismo de recorte se puede observar muy fácilmente en términos monetarios. Quizás no todo deba ser monetarizado, pero decididamente todo puede tener un precio. En general, lo tiene (aunque a veces no nos enteremos tanto). Las comidas que disfrutamos, los lugares a los que fuimos, el transporte que utilizamos. Aunque supongamos que fuimos caminando: ¿cuánto nos costó la comida que nos nutrió y de la cual tomamos la energía para dar cada uno de los pasos que dimos? ¿Fue menos costoso el paseo pues nos produjo menos tensión usar calzado cómodo; calzado que, a su vez, debe haber costado sus buenos pesos? Todo lo que somos en términos materiales puede costar algo en términos monetarios, por lo menos en cuanto a “mantenimiento”. “Sabemos” muy bien cuánto cuesta cada parte que se le cambia al Teseo; el espíritu pierde terreno frente a lo extenso, y con cada tabla que reemplazamos nos enteramos del precio del mantenimiento de la conciencia.¹

Narrar, en cambio, corre (o por lo menos puede llegar a correr) constantemente el límite de las abstracciones. Las “buenas” narraciones son aquellas que nos dejan regulando: entramos a ellas con determinados conceptos y salimos de ellas con otros. Las casas no eran casas, las personas no eran personas, el dinero no era dinero. Quizás, más que entrar y salir de las narraciones con aseveraciones, entramos con certezas y salimos con preguntas. El Teseo deja de ser sus partes materiales y vuelve a ser la nave que su tripulación tanto ama, y la pregunta por la misma. Si la pregunta no es respecto a los conceptos de los que se nutren las historias, por lo menos lo será respecto a nuestra capacidad de agotar el mundo de manera inmediata y última utilizando un dispositivo de valores. Del “X es X, costó Y”, pasamos a “¿Es X realmente X?”, o por lo menos a “X no era X, era Y... ¿O XY?”. Muchas veces, más que la total subversión de nuestro aparato conceptual, hay experiencias que nos permiten

¹ Así como podemos comprar algunas de las partes para el Teseo, también podemos venderlas. “Pagamos” para mantenernos “funcionales” en términos fisiológicos; y aunque quisiéramos no enterarnos, con los contactos suficientes no habría problema en tasar varias de nuestras tablas.

pararnos de vuelta en el principio del círculo hermenéutico: no es una destitución del concepto, sino la dinamización del mismo a tal punto que no puede menos que surgirnos una pregunta respecto a sus posibilidades.

En su *Crítica del Juicio*, Kant juega constantemente con esta certeza: los conceptos son la teleología de los objetos. Dibujan una historia dentro de lo real de los mismos, señalan sus virtualidades, finalidades y funciones. Un poco después, Hegel (el de Lacan, por lo menos) dirá que “*el concepto es el tiempo de la cosa*” (Lacan, 1999; 351). Los conceptos sumergen a los objetos que capturan en los avatares del tiempo. ¿Qué es darle un sentido a algo, hacerse un concepto de ello, si no brindarle una teleología, inscribirlo dentro de una historia, más o menos acotada? Es así que se nos aparece el problema de la temporalidad, y, así, como identificamos la potencia de la narración. Parecería que difícilmente encontremos una “buena” narración que deje nuestros conceptos incólumes.

Pero, ¿es esto realmente así? La mayoría de las historias con las que nos encontramos no hacen otra cosa sino repetirse a sí mismas, y, en ellas, nos repetimos. Más que dinamizar los conceptos que proponen, asientan la temporalidad de quien las consume mediante la repetición de aquellos. *Contar y narrar* empiezan a acercarse rápidamente. En un mundo en el que toda materia y experiencia puede estar tasada, ¿qué más hay para contar que lo que ya conocemos? Las experiencias, las historias que se venden, son las historias que se cuentan en general. Repetimos un concepto del amor, de la amistad y de lo humano, consumimos ávidamente historias que nos permitan refundarlo aunque sepamos que ya no hay transición posible de la ficción a la realidad. Relegamos al consumo el momento de fantasía, de ficción, del placer que pueda producirnos el juego conceptual. Y esto es comprensible, muchas veces: no es fácil preguntarnos si no estaremos viviendo una ilusión (o peor, un error) en cuanto a nuestros amores o amistades. Incapaces de sostener la tensión que requiere hacernos cargo de la pregunta por nuestra existencia (sea el plano que fuere), dejamos que esas preguntas sean hechas en otro terreno, en el terreno de la ficción o de la fantasía. O, más grave aún, dejamos que allí se le dé respuesta a las preguntas que nunca nos atreveríamos a hacernos. En este último caso, como diría Žižek, *las cosas se convierten en máquinas de rezar* (Žižek, 2016; 32). Relegamos a estas experiencias y consumos nuestras inquietudes, mientras seguimos operando en términos cotidianos de manera automática. Así ya no tendré que vivir en mí mismo el rezo, esto es, sufrirlo; como no tendré que vivir, con todos sus altos y bajos, el amor. Puedo relegar a otro plano esas experiencias, un plano en el que la temporalidad del amor sea la deseada, y no la experimentada. Puedo dejar que una novela, una película, o mi imagen en las redes sociales, vivan por mí.

¿Es posible, entonces, en un contexto en el que la industria cultural y sus temporalidades específicas atraviesan nuestro cotidiano de manera constante, encontrar producciones que nos permitan, aunque dentro de esta dinámica, abriarnos la posibilidad de

pensar? No *pensar* dentro de nuestros propios parámetros, repitiendo operaciones supuestamente lógicas con presupuestos hartos conocidos. Al decir de Lacan, a menos que permitamos que nos cacen al vuelo las palabras, vamos a caer en la condena de actualizar siempre el mismo fantasma, en “*el callejón sin salida de la situación imaginaria*” (Lacan, 1999; 326). ¿Puede, en su rezo compulsivo, llevarnos alguna de las producciones contemporáneas a recuperar la potencia de la abstracción, y sumergirla en nuestra praxis?

Cómo contarnos en una historia ajena

NieR: Automata (Square Enix) (“*Automata*” de aquí en adelante), videojuego aparecido en 2017, me parece interesante a la luz de lo anterior, porque permite pensar los avatares de lo ideológico de la mano de una máquina de experiencias que intenta competir dentro del campo del consumo compulsivo. Sin embargo, la clave del producto es que carga con la instancia de *apofánsis* de las obras de arte en sentido heideggeriano: habilita un dislocamiento, un quiebre, un momento innegable de reflexión, una apertura de sentidos y proliferación de posibilidades; todo esto show de luces mediante, mientras una androide en tacos altos corta en pedazos máquinas antropomorfas traídas por aliens.

La *máquina milagrosa* (Deleuze y Guattari, 2019; 20), de la que nos volvemos parte cuando empezamos a jugar, nos venderá gato por liebre (o, en realidad, liebre por gato): también nos promete competir, y así lo hace, en los términos del entretenimiento más raso, en los parámetros del *gamer* contemporáneo. Hay muchas luces, muchos colores, buenos gráficos, buenas mecánicas de combate (y “bueno” es un claro *understatement* en general para este juego); la promesa del vínculo básico de subyugación de algún otro que sin decirlo pueda también ser *mi otro*. Esto no solamente respecto a los enemigos: 2B (uno de los personajes principales) es operada por quien juega, es una extensión, una prótesis. No solamente podríamos tratar de identificarnos con el personaje, también lo utilizamos. Al “usar” al personaje, lo dirigimos y definimos, dentro de las posibilidades que nos da el juego, muchas de (o todas) sus posibilidades. Y este personaje no es cualquiera, tampoco: nada da más la impresión de *bait* que su apariencia. Mujer caucásica joven, belleza estándar según el hijo del diablo de los parámetros del espectáculo estadounidense y japonés, vestimenta *gothic maid*... La pollera es aparentemente larga pero inmediatamente nos damos cuenta de que se puede ver por debajo. Hay quienes sienten vergüenza por el descaro del diseño. No es poco el público que sin embargo fue atraído casi exclusivamente por el mismo.

Parece clave señalar estos elementos porque muy rápidamente nos ponen sobre los rieles del juego en general. Lejos estamos de creer que sean inocentes: es un producto pensado para ser vendido, y que sabe bien a quién se le está tratando de vender. Poca gente hay en la

comunidad gamer-otaku que no haya escuchado hablar del juego, aunque sea por estos elementos generales. Sus mecánicas, y no solamente sus elementos visuales, también abren el campo a la línea de la compulsión: al consumir como ver se añade el consumir como hacer de los videojuegos. El *hack and slash*² acompañado del *bullet hell*³ llenan el espacio de la pantalla, y la concentración en las repeticiones, en los patrones y en el movimiento necesario para acoplarse a ellos borra muchas veces la posibilidad de pensar en otras cosas. Esquivando balas y saltando entre máquinas de guerra podemos hasta olvidarnos de las emociones encontradas que nos genere el largo de la pollera de 2B. Sin embargo, ahí está la clave: en el movimiento que propone el juego nos vamos también dejando llevar a través de situaciones que lejos están de ser banales. En el primer momento, antes de que la música (increíble, por cierto) y la velocidad de los elementos en pantalla nos atrapen en el vaivén del entretenimiento, 2B nos dice:

“Todo lo que vive está diseñado para acabar. Estamos perpetuamente atrapadas en una espiral sin fin de vida y muerte. ¿Es esto una maldición? ¿O alguna clase de castigo? A menudo pienso sobre el dios que nos bendijo con este críptico acertijo... Y me pregunto si alguna vez tendremos la chance de matarlo”.

El punto de partida es irrecusable: inmediatamente antes de meternos en la situación de la guerra, la protagonista deja sentadas las que serán no solamente sus bases existencialistas, sino las del juego mismo. Cualquiera que haya llegado hasta esta experiencia con la posibilidad de hacerse una pregunta más aparte de “*cuándo podremos ver debajo de la pollera*” se quedará probablemente regulando. No es tan común en el género que se instale una pregunta antes de entrar en el meollo del entretenimiento (siendo el entretenimiento los disparos y sus etcéteras). Muchas veces se nos explica un poco la historia, se nos pone en la pista de una narrativa X, con sus idas y vueltas, pero estándar al fin. Aquí empieza algo y allí termina. En ese sentido, considero que *Automata* es una narración preponderantemente *filosófica*, en contraposición a las narrativas que encontramos generalmente, más cercanas al recuento y hacinamiento de hechos, que parecen ser cada vez más por sí mismos considerados como cualidades positivas.

Hay una tendencia creciente en la industria del entretenimiento a generar mundos y mundos (a la manera de un Tolkien lavado) cargados de historias fantásticas en las que a su vez se emplazan las historias que finalmente se quieren contar. Historias y sub-historias

² El *hack and slash* es un género de videojuegos que se caracteriza por el combate rápido cuerpo a cuerpo con armas de corto alcance.

³ El *bullet hell* es un género de videojuegos de disparos que se caracteriza por la profusión de proyectiles en pantalla; estos forman patrones complejos, y suele requerirse mucha atención para memorizarlos y esquivarlos.

llaman la atención por sus cualidades extra-ordinarias y por su cantidad, aunque sus consumidores no tengan la más mínima idea de la mayoría de ellas.⁴ Estas narrativas comparten en general cierta característica: no están pensadas para introducir “preguntas difíciles”, sino para diluir las preguntas dentro de sí mismas. Lo acotado de sus bases conceptuales y la inabarcable cantidad de datos que hay que tener en cuenta para poder reconstruir la historia de los personajes, y sobre todo *de sus mundos*, consume nuestra energía psíquica de manera mucho más “feliz” que la pregunta por el sentido de nuestra existencia o nuestra comprensión de nuestra subjetividad y la ajena. Y esto, cuando siquiera nos interesamos por reconstruir esas historias. Hay algo de que “*no es necesario que lo lea, sé que el lore está ahí*”. Poca gente tiene la valentía o la voluntad suficiente para aventurarse en ese mar de información; falta de voluntad que probablemente se corresponda con la sensación que nos da el saber/creer que toda la información que necesitamos va a estar del otro lado de las pantallas de nuestros celulares, mismo aunque nunca vayamos a buscarla. Lo triste de este último caso es que la sensación no es garante de que sepamos qué hay que buscar, ni si, una vez lo encontremos, lleguemos siquiera a comprenderlo.

Teniendo esto en cuenta, es pertinente la pregunta: *¿de qué nos sirve adentrarnos en ese mar de información?* Primero, especifiquemos el rango del *servir*, de la *utilidad*. En el sentido *apofántico* antes señalado, esta “utilidad” podría venir de la mano de habilitar preguntas o construir modelos críticos de pensamiento a partir de los elementos presentados o propuestos en la narrativa/experiencia, sobre ella o en general. En estos términos generales, la cualidad de lo *crítico* se desprendería de la subversión de determinados esquemas de pensamiento, necesarios para poder comprender el mundo en el que existimos pero tendientes a reducirlo a sus propios parámetros. Esos son los casos en los que *la obra nos deja algo*. Lejos estamos de querer demonizar al entretenimiento por el entretenimiento mismo, pero, *¿todas las producciones orientadas al entretenimiento deben suceder en narrativas y formas que estructuralmente aniquilan la posibilidad de, desde sus propios parámetros, habilitarnos una pregunta sobre nuestro sentido común?* Sobre todo, cuando estas narrativas y formas operan fundamentalmente sobre estos conceptos de sentido común.

La proliferación de palabras, de historias, se vuelve estéril si el dispositivo “simbólico” que les sirve de estructura no habilita ninguna grieta, ninguna hiancia, ninguna pregunta sobre los elementos que captura y ordena. Sólo puede ser recuperado *a posteriori* en términos críticos por quien haga una crítica del dispositivo mismo. Haciendo uso de los existencialistas heideggerianos, podemos llamar a este tipo de narrativas *sustitutivo-dominadoras* (Heidegger,

⁴ Véase el lore de *League of Legends* (Riot Games), o, en menor medida, los libros detrás de *The Witcher* (CD Projekt RED); considero un muy bello ejemplo los libros *in game* en *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda), que son más de 800, y, muy probablemente, no hayan sido leídos ni por quienes los escribieron.

2016; 139). En ellas se *sustituye* con ciertas estructuras las posibilidades de quienes las consumen, *haciéndoles pasar a segundo plano* en términos de agencia. Las dinámicas subjetivas son fundidas y refundidas en este juego de sustituciones y la narrativa entrega un producto acabado; la *dominación* viene tanto por el lado de la imposición de sentidos como del de la dependencia que pueda generar la repetición de esa imposición/generación.

Leer todos los libros ? es tan importante?

Buenas a todos, acabo de empezar a jugar skyrim, estoy ya por la primera aldea, pero abré leído como 10 libros ya y sinceramente estoy ARTO, me cansa mucho leer, pero temo no leer nada y perder algun tipo de habilidad o mision... Pero eso de estar obligado a leer por si pierdo algun tipo de habilidad.. pffff

Es tan importante?

Con abrir y cerrar un libro "esa habilidad que me podrian dar" me la darian simplemente sin tener que leerlo todo? solo abriendolo y cerrandolo?

Gracias!! y por lo demás excelente juego!!

*Comentario extraído del foro de Skyrim de Steam
(Fuente: <https://steamcommunity.com/app/489830>)*

Sustituir, dominar, ¿pensar?

La diferencia radical de estos dispositivos con la narración/forma “filosófica” antes mencionada es que la última *carga en su estructura misma con la posibilidad de la pregunta*. La estructura habilita hiatos entre los elementos que ordena, haciéndolos pasar por sucesivas transformaciones que no pueden menos que deslizar la pregunta por los elementos mismos, y, en último caso, hasta por la estructura. En los casos más bellos, y efectivamente “filosóficos”, de esa pregunta no quedan exentas ni nuestra comprensión ni nuestra práctica. En *Automata*, esto se refiere tanto a la narrativa (ya pensada en términos menos abstractos) como a la manera en la que esta es presentada, a su forma: el dispositivo propio de los videojuegos suma al elemento audiovisual nuevos niveles de interacción, que impactan muy directamente en la manera en que lo presentado es codificado por quienes juegan. La operación más específica que se da en este juego en particular es la dinamización de estos elementos de sentido común espectacular, muchas veces de las características más nocivas de la mirada otaku-gamer.

Cabe citar como ejemplo, respecto a este particular manejo de las formas, el prólogo del juego. En esta instancia, no hay posibilidad de guardar la partida, por lo que al perder hay que comenzar todo de nuevo. La “espiral sin fin de vida y muerte” de la que habla 2B se materializa aquí, habilitando para quien juega una pequeña experiencia sisífica. La belleza de las animaciones y las dinámicas lúdicas comienzan a fundirse con la frustración de la repetición. En esa automatización, en esa pérdida de sentido, se cuele el aburrimiento; y esto no hace más que saturar la pregunta por la experiencia en general, de la que sin embargo no podemos escapar (*¿para qué estoy perdiendo tiempo con esto?*). A diferencia de casos como el de los consumos mainstream en el anime, la forma compulsiva, la distancia nula entre experiencias que genera la impresión de lo consumible queda puesta también al servicio de habilitar la crítica, y no solamente al de hacernos olvidar, dentro de la sobrecarga sensorial de animaciones que cuestan millones, que los conceptos que subyacen a lo presentado son los valores hegemónicos de la industria cultural. 2B empieza a desdibujarse, como polo de unión de estos sentidos espectaculares, en la frustración de la repetición. Sería interesante recoger las reacciones frente a esta imposición del *displacer*/tensión.

Esta tensión también puede experimentarse a partir de la sensación que genera la situación en la que se enmarcan los personajes de *Automata*. Los cuerpos presentados en pantalla son objeto de una presión constante, producto del eterno estado de guerra en que se encuentran. Así y todo, el montaje de la experiencia lúdica tiene la particularidad, en este caso, de hacernos olvidar por momentos de la violencia. Entre batalla y batalla los escenarios y los contornos de los cuerpos presentados (y la música, claramente) diluyen la tensión del cotidiano de los personajes.⁵ Es en estas instancias donde se encuentran algunas de las reflexiones más bellas, y el ritmo del juego da a luz en su vaivén dialéctico a una sensación que permite aunar y “comprender” de alguna manera su articulación con los momentos más densos. El círculo hermenéutico (si se nos disculpa el solapamiento epistemológico) se hace así inevitable, y más todavía si tenemos en cuenta la estructura de la historia, específicamente circular en este sentido. Una vez alcanzado el primer *ending* o final, deberemos “repetir” el proceso, pero ahora desde la perspectiva de 9S. Cada “pasada” suma un nuevo escorzo al fenómeno global, en el que los personajes deben volver constantemente sobre sí mismos, llevando como cruz la pregunta sobre el qué hacer con sus certezas destruidas. Será tarea de

⁵ 9S, otro de los personajes principales, puede ser presentado como inocente al respecto: se supone que casi acaba de nacer. 2B no, ya que sufre la repetición de la guerra en el cuerpo una y otra vez, debiendo cargar sistemáticamente con su huella. Esta diferencia habilitará narrativamente un juego entre la *inocencia* como *desconocimiento* y el *ocultamiento* como *culpabilidad*, cuya resolución y veredicto, en términos libidinales (esto es, quién “merece” el castigo, a quién se gozará de castigar), por lo menos hasta la mitad del juego, no será una sorpresa para nadie.

2B iniciarnos en ese camino de espejos rotos, que en primera instancia dan cuenta, sobre todo, del desborde.

Pantallas cargadas y miradas vacías

En *Cuerpos filmicos: género (genre), género (gender) y exceso*, Linda Williams piensa las dinámicas del exceso y el desborde en la aparición de los cuerpos femeninos en el cine de horror, la pornografía y el melodrama. Todos los excesos comprendidos en estos géneros pueden ser encontrados en *Automata*, y específicamente en el caso de 2B. Williams nos dice que “*el cuerpo femenino figurado en pantalla funciona tradicionalmente como encarnación primaria del placer, el miedo y el dolor*” (Williams, 1991; 6). 2B está saturada de estas características: saturada de potencia destructiva, de dolor, de desorientación, y, como siempre nos lo recordará su pollera, de sexo (aunque esto se actualice casi privativamente en quien juega, y no en el desarrollo del personaje). De los personajes principales, es a lo largo de todo el juego, en cuanto a formas de aparición, el cuerpo que más sufre. *Automata* realiza un desdoblamiento constante entre una conciencia/memoria pasible de guardarse en un banco de datos y el cuerpo que opera como soporte de la misma. Esto le permite presentar a 2B, en términos “narrativos”, como fantasma. “Ella y no ella” a la vez, en la medida en que se aparezca su imagen, su cuerpo-soporte. A la primera diferenciación de conciencia y cuerpo, y los problemas que tal diferenciación acarrea, largamente explotados por la ciencia ficción, se le sumará una miríada de preguntas respecto a la ominosidad del doble, en la medida en que 2B como imagen es específicamente utilizada para evocar su memoria. Nuevamente se da una operación de apertura y clausura, en tanto que podemos dejar reposar la pregunta en la inmediatez de la aparición de los cuerpos en pantalla, y gozar de manera automática de lo que en ellos se encarne; o forzarla más allá de ese vaivén y profundizar en ella dislocando materialmente la perspectiva.⁶

La evocación del fantasma no es casual. El mismo se construye particularmente desde el punto de vista de 9S (el compañero de 2B, y soporte de la identificación masculina en pantalla). El binomio 2B/9S es, en primera instancia, el representante burdo de la división que Laura Mulvey realiza en su monumental *Placer visual y cine narrativo* (Mulvey, 2001) entre espectáculo y narración. 2B está y estará fragmentada: el diseño del personaje empuja a la parcialidad de la mirada, lo piensa directamente como objeto de consumo de la mirada

⁶ La dinámica del cine negro de investigación y castigo podría trastocarse aquí: *Automata* podría ser entendido como lo que Hitchcock no pudo o no quiso terminar de decir de Judy en *Vertigo*. 2B es a 9S lo que Madelaine a Ferguson. ¿Qué tal si pudiéramos seguirla con la cámara antes de su encuentro con Gavin? O, más específicamente, acompañarla a ella en vez de acompañar al detective.

masculina, y así también lo recorta la perspectiva muchas veces. 9S, en cambio (aunque pierda algún que otro miembro de a ratos), se aparece como total, como compuesto. Su incapacidad transitoria a lo largo del juego se relaciona directamente con su condición de inocencia, a la vez que se lo vincula con el lugar del saber y de la erudición. Contrapuesto a la espectacularidad de la figura femenina y su fragmentariedad encontramos la figura masculina del conocimiento y la inocencia, sobre la que pivotará el desarrollo de casi toda la historia (en relación a la parcialidad con la que manipulamos otros personajes). 9S atraviesa la totalidad de la misma, mientras que 2B le cederá su lugar eventualmente a A2 (otro de los 3 personajes principales).



Fotograma extraído de las cinemáticas de *Automata*

El fantasma que acecha a 9S es, entonces, el de 2B. Como un buen detective *noir*, 9S (“S” por ser un modelo *scanner*) también tiene su *femme fatale*. Mientras se va desenvolviendo la trama, 9S va desembrollando la red de mentiras que lo vio nacer, y que le dan un sentido provisorio a la frágil existencia de los androides. Como en un buen *film noir*, también, eventualmente descubriremos (con 9S como soporte de nuestra mirada) que traspasar el velo de la verdad es un pecado mortal, y que el desborde de lo femenino, encarnado en 2B, opera como límite a la plenitud de la mirada. En esta medida, hay una línea de *Automata* que se sirve de estructuras harto clásicas (tan clásicas como *La Biblia*): el hombre laborioso, la mujer desbordada/desbordante. Esta línea será limitada a su vez por otro tipo de dinámicas, pero sin embargo existirá como uno más de los mecanismos clásicos de captura de la libido en el consumo de masas.

Basándonos nuevamente en los desarrollos de Mulvey, podríamos decir que 2B se posicionará frente a la mirada escrutadora de 9S en la dicotomía escopofilia fetichista/sadismo

narrativo, cuya manera de tratar sus objetos constituye una gran maquinaria de la subjetivación masculina en términos dominativo-sustitutivos. El cuerpo fragmentado, espectacular, es un cuerpo a ser consumido en términos fetichistas. Debe de ser observado y capturado en su parcialidad, debe ser entendido desde las divisiones forzadas por la diferencia sexual, genérica; ojos, piernas, labios, busto, caderas, etcétera. El placer visual es ligado directamente a la dinámica del fetiche (en todo sentido posible), fetiche con el que se destruye la posibilidad de un sentido homogéneo y total. El cuerpo femenino, médium del desborde, no goza de la pretendida totalidad de su contraparte masculina. Sin embargo, si osa gozar de la misma, debe de ser inmediatamente reubicado, en los vaivenes de la libido, como objeto del sadismo narrativo. Mulvey señala que la narrativa “castiga” (particularmente en Hitchcock) a las mujeres por esta transgresión, permite mostrarlas en su culpabilidad, y muchas veces como “merecedoras” de un castigo que, en las producciones contemporáneas, o no se hace esperar, o es ávidamente reclamado por los consumidores masculinos.

Es así que podemos construir una contraposición imaginaria entre la captura del desborde afectivo que tiñe a los cuerpos femeninos presentados en pantalla en muchos de los objetos culturales del espectro de *Automata* (basta retomar la polémica generada alrededor de *Stellar Blade* (Shift Up)⁷ como otro ejemplo paradigmático) y sus pretendidos consumidores, que, como diría Mulvey, tienen luz verde para identificarse rápidamente con un “suplente” virtual, una contraparte masculina que reponga un polo de sentido a partir del cual se desarrolle la acción narrativa, más allá de la medida en que la espectacularidad de los cuerpos femeninos “la haga estallar”. Este vaivén entre el desborde leído como un exceso y el forzamiento de sentido (y uno bien conocido) parece responder a las tendencias de un mercado que, en términos masivos, identifica que la polarización y profundización de los conflictos *mainstream* (con toda la importancia y peso que tengan más allá de su extrema visibilidad) se lleva muy bien con la necesidad del narcisismo preponderantemente masculino de afirmarse a partir del goce de la alteridad fragmentada/a fragmentar y una propuesta “redentora” traída y ejercida por el mismo, aunque esa “redención” suponga una vuelta de tuerca apocalíptica y necesariamente sádica (Mulvey *dixit*) sobre la alteridad a redimir.

El desborde como pregunta, apertura y potencia

Luego de los desarrollos anteriores, deberemos sin embargo retomar el esfuerzo de pensar a *Automata* dentro de las dinámicas de las narrativas apofánticas/filosóficas. Podrían

⁷ *Stellar Blade* es un videojuego *hack and slash* similar a *Automata*, no en cuanto a su potencia crítica sino en cuanto a la polémica respecto al diseño de los personajes femeninos, extremadamente sexualizados e infantilizados en comparación a sus contrapartes masculinas.

introducirse mínimamente tres elementos a través de los cuales reflexionar nuevamente sobre la potencia crítica del objeto, dinamizando las problemáticas arriba señaladas, a saber: *el trastocamiento identificador en cuanto a las diferencias genéricas; el despliegue de un nuevo campo de producción de sentido, cimentado en lo sensacional; y el atravesamiento o anudamiento de todos estos procesos semióticos por el bombardeo constante de escenas o escenarios diegéticos eminentemente desconcertantes, y, sin embargo, familiares.*

Respecto al primer punto, así como el juego privilegia en cierta medida la perspectiva de 9S, que es la única que “atraviesa” el todo de la experiencia, así también la alterna con la perspectiva, no solo de 2B, sino también de A2. La posición predeterminadamente masculina sobre la que se construye la figura del espectador se entrelaza con otras perspectivas, que, de hecho, dan cuenta de lo problemática que es aquella, por no decir simplemente errónea. Como ya mencionamos, *Automata* opera en un círculo hermenéutico, cimentando escorzo sobre escorzo, capa sobre capa de sentido, de manera que nunca nada se aparezca como efectivamente estático. Si la presentación narrativa nos pone sobre la pista de una dinámica genérica clásica, el desarrollo de la experiencia nos permite introducir cada vez más preguntas respecto a su legitimidad. La “neurosis” de 9S, sana y estable en su convicción inicial, deviene hacia el final del juego directamente un despliegue compulsivo esquizo-paranoide. El personaje es incapaz de introyectar las pérdidas que atraviesa, o de transitar en alguna medida el trauma. La rigidez o mejor dicho la inmadurez de su espectro afectivo imposibilita la aceptación, en última instancia, de la alteridad.

2B y A2, en cambio, transitan en este sentido el camino contrario: desde la pregunta abierta por el trauma van progresivamente transitando las preguntas abiertas por el desarrollo de la experiencia. El escepticismo de ambas se cimenta sobre la iteración de los hechos traumáticos: la traición de los altos mandos, el asesinato del compañero, el descreimiento en una teleología viable. Aunque parezcan y sean efectivamente superficiales, la batería psicoanalítica y el análisis de los personajes aquí desplegado se corresponden con la posición del espectador que recuperamos de Mulvey; como mencionamos, ese núcleo interpretativo opera generalmente como base para la construcción de personajes en el consumo mainstream. Ya, entonces, a este nivel, *Automata* habilita una distancia respecto de sus pares industriales: lo femenino es presentado como la constante posibilidad de sostener una pregunta, mientras que lo masculino se nos aparecerá no solo como la muerte de las certezas (elemento que compartirían ambas posturas), sino también como la imposibilidad de velarlas. En contraposición a la necesidad de matar a dios de 2B (y de A2), 9S exige la vuelta a lo estático, mismo a costas de la reducción de todo sentido a la mera destrucción de la alteridad. Goce al cual se aferraría como a un clavo ardiendo una estructura narcisista que no puede soportar los embates de lo Real.

En cuanto al segundo punto, nos será provechoso retomar la propuesta de Linda Williams, en la medida en que, sobre la misma línea de pensamiento arriba desarrollada, 2B partiría (o por lo menos su modelo, su diseño), en términos sensoriales, de no escapar a las dinámicas de captura tradicionales de los cuerpos femeninos en el consumo mainstream. Y esto no solo dentro de los géneros mencionados por la autora, sino también en el campo del consumo en el que estos se encuentran con la veta occidentalizada de los productos japoneses. No es casual que sean estos los géneros que más resuenen con estos objetos culturales: así como la pornografía, el terror y el melodrama, también podríamos enmarcar al *anime* como operando a partir de lo que Williams llama “sistemas de excesos” (Williams, 1991; 7). Las narrativas sustitutivo-dominadoras operan generalmente a partir del forzamiento intensivo (por ejemplo, un asesinato espectacular), “suturando” o cerrando el quiebre que este género en el aparato psíquico con figuras simbólicas “tradicionales”, acompañadas por otro forzamiento intensivo ahora teñido de la “nueva” vieja moral. En el anime estos recursos son hartamente conocidos: situaciones (visualmente muy detalladas) de asalto sexual son intervenidas por héroes inesperados, y cuerpos que fueron finamente despedazados vuelven a componerse gracias a la fuerza de la amistad, la voluntad ególatra, el amor maternal, etcétera.

Automata se aprovecha de estas disposiciones iniciales, y con ellas se pone en marcha la máquina de rezar en la que se convierte 2B. Pues, llevando la lectura de Žižek hacia este nivel intensivo de producción de sentido, el imaginario de los pretendidos consumidores se conecta inmediatamente con ese cuerpo conocido, hartamente “relevado”, fácilmente comprensible, capturable. Nos dejamos tomar por una imagen que ya conocemos, que ya sentimos. Y, sobre todo, que se hace sentir como “debería”: debe llorar, sufrir y dejarse manipular como todas las otras imágenes de su índole. Sin abandonar el plano del espejo, hay un elemento sensorial ineludible, que solo se permite operar si en alguna medida nos entregamos a él. No es posible gozar en el vacío, y, en los regímenes de imágenes de estos objetos, ninguna imagen es neutral. Pero la particularidad de *Automata* es que no se queda simplemente a ese nivel sensorial, o por lo menos no como se lo señaló arriba. Sobre la tranquilidad que debería otorgarnos la presentación “familiar” del desborde en este cuerpo conocido, empieza a construir lentamente preguntas, haciendo uso del recurso intensivo para suturar la apertura experiencial a través de respuestas poco convencionales. Cuando queremos darnos cuenta, descubrimos que la máquina no estuvo rezando certezas, sino generando preguntas.

Es así que se nos aparece la chance de pensar no solamente en el cuerpo de 2B como superficie sensorial, como cuerpo sensorial, sino también como *médium* de las sensaciones que el usuario mismo tiene. La carga experiencial en la que se parapetan los vaivenes del cuerpo de 2B (por sus preguntas, por sus acciones, por la operación del juego en general) la convertiría en un sujeto pasible de abrir la instancia identificatoria más allá del placer sádico que pueda generar la captura de su cuerpo por la mirada o la destrucción del

mismo. Aparece fuertemente *ella* como sujeto, no (solo) como función narrativa o sádico-erótica. En el despliegue de los dispositivos tradicionales de captura de los cuerpos femeninos, habilita una hiancia; la carga libidinal “inmediata” (en su proyección, no en su construcción) retorna teniendo que hacerse cargo de las preguntas del objeto catectizado, de su experiencia y afectos, sea entrando en el juego de las preguntas (en conversación con 2B-sujeto) o desembarazándose de ellas (reprimiendo sus posibilidades como sujeto). Aquí también podemos evidenciar concretamente el vaivén entre una construcción narrativa sustitutivo-dominadora, esto es, muchos de los presupuestos en función de los cuales el personaje puede ser convertido en objeto, y específicamente objeto de goce y descarga sádica; y, por otro lado, las preguntas que genera ese objeto, la resistencia de 2B a ser convertida en útil o en prótesis. Resistencia dirigida contra las instituciones presentadas en el juego (contra lo humano, contra lo androide, contra lo maquínico, contra la guerra). Resistencia dirigida contra quienes intenten reducirla a los “secretos” que podrían descubrirnos algunas de las posiciones de la cámara.



Las máquinas toman distintos retazos de la historia de la humanidad para construir sus verdades. En este caso, máquinas que se configuran alrededor de la idea del absolutismo europeo intentan que el espíritu (la memoria) de su fallecido monarca se transfiera a un nuevo cuerpo (fuente: lparchive.org).

Esta es la operación que se repite a lo largo de toda la historia. En cuanto al último punto, y a un nivel más amplio, el juego de espejos que se desarrolla entre androides y máquinas (entre la antropomorfia imaginaria y la simbólica) nos empuja constantemente hacia la pregunta de quién pueda ser otro de mí mismo, o bien, qué es la alteridad. Las

máquinas, muchas veces desde un lugar considerado superficialmente “infantil” por estar directamente vinculado a lo lúdico, abren constantemente la pregunta sobre la condición de esta alteridad; y los androides, en general, fallan en rellenar los surcos abiertos en su entramado de sentido por las preguntas que generan las máquinas. Las máquinas, sin embargo, corren con una ventaja fundamental. Se nos dice, en un momento del juego, que al repasar el todo de la historia de la humanidad en busca de un sentido más allá del automatismo, estas llegaron a una conclusión inobjetable: *lo que define a la humanidad es el fracaso*. Toda verdad presentada como absoluta opera como una ficción sobre y alrededor de la cual se organizarán las condiciones materiales de lo comunitario, hasta que el devenir mismo la haga indefectiblemente tambalear. Y esta conclusión les viene a las máquinas como anillo al dedo, puesto que aceptan lo que se niegan a aceptar los androides, y lo que decididamente suele negar lo humano: que *“las máquinas deseantes no funcionan más que estropeadas, estropeándose sin cesar”* (Deleuze y Guattari, 2016; 17). Crean entonces cuerpos a partir de sentidos prestados, pero que aun así darán lugar a lo nuevo. En la soledad de los androides y sobre todo en la comunidad de las máquinas se encuentran algunas de las reflexiones más bellas de la historia.

2B, en su constante desfondamiento, abre la pregunta sobre la condición de alteridad de un cuerpo/sujeto que parece, en términos del sentido común de la industria, inmediatamente “dispuesto” para ser visto, atrapado por la mirada. Aprovechándose de esta disposición, y a un nivel de plena superficie/imagen espectacular, y de ciertas proyecciones imposibles de ser sostenidas sin la connivencia inconsciente y compulsiva del observador, el personaje abre una grieta: *acompañarla en su travesía es en mayor o menor medida convertirnos en ella*. Dependerá de cada quién hasta dónde llega esta brecha de sentido, y cuánto se tomará del sentido del personaje para hacerse cargo de la misma.

Volviendo al concepto propuesto por Žižek, entre saltos, láseres y explosiones, 2B se convierte en una máquina de rezar. En su desenvolverse, nos obliga a hacernos cargo de sus propias preguntas, que finalmente parecen ser también las nuestras. Aunque quizás no nos enteremos, una vez que nos acoplamos al ritmo del juego, 2B reza por nosotrxs.

Referencias bibliográficas:

- Deleuze, Gilles, y Guattari, Félix, “*El Anti-Edipo. Capitalismo y Esquizofrenia*”, 1ª edición, CABA, Paidós, 2019.
- Heidegger, Martin, “*El Ser y el Tiempo*”, 2ª edición 4ª reimpresión, Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica, 2016.
- Kant, Immanuel, “*Crítica del Juicio*”, Madrid, Editorial Gredos S.A., 2010.
- Lacan, Jacques, “*Clase 19; La función creadora de la palabra*”, en “*El Seminario 1. Los escritos técnicos de Freud*”. Buenos Aires, Paidós, 1999.
- Mulvey, Laura, “*Placer visual y cine narrativo*”, en “*Arte después de la modernidad*”, Madrid, Ediciones Akal S.A., 2001.
- Williams, Linda, “*Cuerpos filmicos: género (genre), género (gender) y exceso*”, *Film Quarterly*, vol. 44, no. 4, verano de 1991, pp. 2-13.
- Žižek, Slavoj, “*Cómo leer a Lacan*”, Buenos Aires, Paidós, 2016.

Videojuegos:

- *League of Legends* (Riot Games).
- *NieR: Automata* (PlatinumGames).
- *Stellar Blade* (Shift Up).
- *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda)
- *The Witcher* (CD Projekt RED).