

Jumanji

El grado cero de la aventura

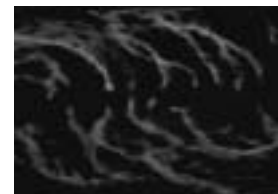
BASILIO CASANOVA

Los créditos

Unas extrañas formas verdes (F1) procedentes de la parte superior e inferior del encuadre se unen hasta formar el nombre que da título al filme (F2). Poco después las letras comienzan a girar alrededor de un punto central negro hasta dibujar la forma de una espiral muy semejante a la trazada por las dos letras “j” que contiene la palabra *Jumanji*. La violencia del giro hace que todas las letras terminen perdiendo su forma hasta ser finalmente engullidas por el mismo fondo negro sobre el que se habían formado (F3). La palabra que da título al filme parece haber sido así engullida por una especie de agujero negro que emergiera de su interior.

He aquí un rasgo del cine postclásico, pues al menos desde Hitchcock los títulos de crédito de un gran número de filmes habrán de conocer también todo tipo de alteraciones. Cierta energía sin encauzar parece amenazar a las palabras que los forman, ya que éstas no consiguen mantenerse íntegras sino por muy breve espacio de tiempo. Algo, una fuerza desintegradora, las distorsiona, las destroza o, como en el caso de *Jumanji*, las hace girar y, finalmente, las engulle y aniquila. Carecen, pues, estas palabras de la consistencia necesaria para mantenerse en el tiempo –y en el espacio– y no sucumbir a una violencia que, procedente en ocasiones de un fondo siempre amenazador, parece oponérseles. Son por ello palabras incapaces de resistir la presencia del Fondo.

Lo dicho hasta ahora debiera servir de introducción al filme que nos ocupa. Es *Jumanji* un moderno filme de aventuras sin aventura, o sin otra aventura –a la que habría que calificar entonces de siniestra– que la que nos puede deparar el contemplar un espectáculo de destrucción progresiva.



F1



F2



F3

Una palabra mágica

Mas no debiéramos olvidar el subtítulo del filme, que reza así: *Hay una selva dentro*. ¿Dentro de dónde hay una selva? La evidente ambigüedad de semejante enunciado apunta también a un cierto desorden, el mismo que el término *selva* parece nombrar. Un mundo caótico y salvaje, al margen de la civilización –y de lo civilizado–, ha sido, así, convocado.



Cartel 1

Frente a ese caos, Jumanji podría comparecer, a la manera de los cuentos clásicos, como una palabra mágica. De hecho el filme sin duda jugará con semejante posibilidad. Una palabra poseedora, pues, de cierto misterio; una palabra cifrada a cuyo verdadero sentido sólo nos sería dado acceder al final de determinado trayecto experiencial, de determinado viaje iniciático. Una suerte pues de *Ábrete sésamo* postclásico, de palabra que tanto puede encerrar un secreto, y ser por tanto simbólica, como demostrarse finalmente vacía, carente de sentido, como es el caso –ejemplar en la historia del cine–, de otra enigmática palabra, el Rosebud de *Ciudadano Kane* (Welles, 1941).

En uno de los posters de *Jumanji* se apunta sin duda la primera posibilidad (Cartel 1): frente al empuje de la pulsión representado por la estampida que, procedente del fondo, amenaza con aplastar al sujeto, éste encuentra una palabra a la que poder asirse, una palabra capaz quizá de transformar la energía pulsional –la selva que hay dentro– en deseo psíquico. De ser así, estaríamos ante una palabra con evidente valor simbólico.



Cartel 2

Y eso es precisamente lo que está en juego: el valor simbólico de *Jumanji*, que es como decir su sentido. O también: el saber que esta palabra encierra.

Pero por lo visto hasta ahora, y a la luz de los títulos de crédito, todo apunta a que *Jumanji* sea menos que una palabra. Algo que vendría a confirmar también la utilización totalmente reversible que del título se hace en los carteles que anuncian el filme. Así, en uno de ellos Jumanji no aparece, como en el cartel anteriormente comentado, al final de la estampida que provoca una más que azarosa tirada de dados, sino al principio, como una suerte de llamada cómplice a la selva que parece esconderse en nuestro interior (Cartel 2).

Pero prosigamos con nuestro comentario del filme.

El cofre

Una vez terminados los créditos el filme nos sitúa en el año 1869, cuando dos muchachos que conducen por el bosque un carro tirado por caballos, en el que transportan una especie de cofre o baúl, se dan prisa en enterrarlo. La mercancía parece peligrosa, tanto, que uno de los muchachos está a punto de ser engullido cuando el baúl es arrojado al foso abierto en la tierra. Es como si una fuerza extraña y poderosa –quizá la misma que acabara engullendo las palabras de los créditos–, atrajese al niño hacia el fondo.

¿Y si a alguien se le ocurre desenterrarlo?, dirá uno de los dos. El otro muchacho sentencia: *Que Dios se apiade de su alma*. No sabemos, pues, de qué se trata, qué están enterrando los dos muchachos, pero lo que sí sabemos es que, sea lo que sea, es algo que –en una clara referencia al universo de los cuentos clásicos– debe permanecer enterrado, oculto.

La amenaza de lo siniestro es apuntada así en la primera secuencia del filme, como una prolongación más de la amenaza que pesaba sobre las palabras de los títulos de crédito. Pues, ¿acaso hay algo más siniestro que aquello que las palabras de uno de los muchachos parecían presagiar?, ¿hay algo más siniestro, repetimos, que la perdición o el asesinato del alma? Pocos testimonios tan conmovedores como el de Daniel Paul Schreber sobre las trágicas consecuencias que semejante asesinato puede llegar a tener.

Recordemos ahora la definición que de lo siniestro diera Schelling y que tanto interesara a Freud: «*Unheimlich* sería todo aquello que debía haber quedado oculto, secreto, pero se ha manifestado». Es pues necesario que el campo de lo oculto, de lo secreto se constituya para que la emergencia de lo siniestro no tenga lugar¹. Al menos en esto el filme parece ser aún portador de un cierto saber clásico.

Y bien, así sucederá hasta que, cien años más tarde (1969), un muchacho del que sabemos que es hijo del dueño de la fábrica de calzado Parrish, descubre el cofre enterrado, no en cualquier lugar, sino junto a unas raíces, en los cimientos de una casa en construcción.

El niño, de nombre Alan (Alan Parrish), desentierra el cofre (F4), lo abre y luego huye con la caja de madera que contiene en su interior. En la tapa del juego se puede leer Jumanji, que es, como ya sabemos, el título también del filme (F5). Éste adopta entonces como título el nombre del juego que otrora enterrarán apresuradamente los dos muchachos y que

¹ GONZÁLEZ REQUENA, Jesús: "Emergencia de lo siniestro", en *Trama & Fondo* n° 2, Madrid, 1997.



F4



F5

—insistamos en ello— ahora acaba de desenterrar Alan. Algo deben de tener pues en común juego y película, ya que ambos son portadores, en su título, de una misma palabra.



F6

Lo dicho más arriba a propósito de su más que improbable valor simbólico, deberá hacerse extensivo al filme en su conjunto. Por eso la interrogación que habrá de preocuparnos a partir de ahora es ésta: ¿es *Jumanji* un relato? Entendiendo por tal el entramado simbólico que, bajo la forma de un trayecto, debe acompañar al sujeto en su experiencia de lo real. Ya que de no existir este entramado, lo real acabará por anegar al texto y al sujeto.



F7

Si no hay trayecto —es decir, relato—, habrá, por ejemplo, laberinto. Y en el centro de éste, un agujero negro —el agujero negro de lo real (F6). O si no, que después de todo viene a ser lo mismo, una espiral (F7).

Renegación

Para que haya relato es necesaria la presencia de un destinador: el destinador de la tarea que aguarda al sujeto en su trayecto por lo real.

Y bien, al llegar a casa el muchacho esconde el juego debajo de un sofá.

Alan es un niño envidiado por sus compañeros. Sabemos que es hijo de un padre rico, dueño de una importante fábrica de calzado, y que vive en una mansión grande y lujosa. Esto es la apariencia; pero las apariencias, a veces, engañan. Descubrimos que no todo es miel en esta familia cuando el padre le hace entrega a Alan, al que vemos cenar solo, de la tarjeta del colegio en el que lo quieren internar.



F8

Ahí tenemos, impreso en papel, el edificio escolar —con fálico torreón incluido— que lleva el apellido paterno: *Parrish hall* (F8), así como el árbol que se levanta ante aquel. Tampoco falta, en la parte inferior de la imagen, una alusión a la vida, íntima y secreta, en los dormitorios. Pero el niño, convencido de que lo que realmente desean sus padres es deshacerse de él, reniega de su apellido: le dice a su padre que no quiere ser un Parrish y que nunca más le dirigirá la palabra. Cuando aquellos salen de casa Alan, furioso, rompe la tarjeta.



F9

Rota pues la relación, cortado el principal vínculo que une a padre e hijo —el de la palabra— aparecerá de nuevo en escena *Jumanji*, *el juego para los que quieren encontrar la manera de dejar su mundo atrás* (F9) —enunciado

éste, que servirá además para ilustrar otro de los carteles anunciadores del filme (Cartel 3).

Jumanji comparece así en el momento en el que Alan, sabedor de la impostura de un padre que no está a la altura de su tarea, reniega de él, es decir, de su apellido, en un gesto –renegador– no muy diferente del que protagonizara Léolo en el filme del mismo título².

Dejar el mundo atrás no es cualquier cosa. Se dice así de los muertos, de los que dejan, ellos sí literalmente, este mundo. Alan no muere, pero lo cierto es que, tras una tirada de dados–y de manera semejante a *Alicia en el país de las maravillas*–, es engullido literalmente por el juego tras convertirse, ante los atónitos ojos de su compañera, en un ser incorpóreo.

Más adelante habrá de retornar de nuevo a la realidad –imaginación y realidad se confunden a menudo en el filme– tras otro lanzamiento de dados, pero esta vez lo hará convertido en una especie de *Peter Pan*. En esto el filme es de una lógica aplastante: al negar toda relación con su padre, Alan se condenará a sí mismo a seguir siendo un niño, a no crecer y, por tanto, a no hacerse nunca (jamás) un hombre.

La alusión a dos cuentos modernos como son *Alicia en el país de las maravillas* y *Peter Pan* no es del todo casual. Aunque diferentes, ambos cuentos comparten una idéntica fijación al mundo de la infancia –en *Alicia*, “el país de las maravillas”; en *Peter Pan*, “el país de nunca jamás”–, un mundo imaginario que los niños protagonistas se niegan a dejar atrás.

Así, a lo que en (la) realidad renuncia Alan en su intento de dejar su mundo atrás –el mundo que le aguarda, el de los adultos–, es a crecer.

El hundimiento de la casa Parrish

Lo que a partir de ahora nos espera no es desde luego algo del orden de un relato, sino una sucesión de catástrofes. A cada tirada de dados sobre el tablero, le habrá de seguir una siempre nueva e imprevisible catástrofe. Nada por tanto de suspense narrativo, que era lo propio del relato clásico, sino escópico: a ver qué nueva y terrible imagen de destrucción, qué nueva catástrofe nos va a ser dado contemplar a continuación.

Tanta catástrofe no sólo afectará a la casa de los Parrish, donde viven,

² Las similitudes entre estos dos filmes se agotan ahí, puesto que *Jumanji* no posee ni el calado ni la riqueza dramática del extraordinario filme de Jean Claude Lauzon.



Cartel 3



F10



F11

³ Una grieta semejante a la que protagonizara *El hundimiento de la casa Usher*, de Edgar Allan Poe.

veinte años después, dos muchachos huérfanos –ellos, pues, también sin padres–, sino a todo un pueblo. Tales serán los devastadores efectos de este siniestro juego de mesa: mosquitos que provocan el pánico con sus picaduras venenosas, monos que destrozan todo cuanto se les pone por delante, estampidas que echan abajo la biblioteca de la casa (F10) y provocan accidentes de tráfico, terremotos e inundaciones. Nada faltará en esta sucesión de catástrofes que hacen eco a cada tirada de dados. Todos los espacios de la casa paterna son finalmente destruidos: la cocina, tomada por los monos y convertida en un lugar infernal; la biblioteca arrasada; uno de los dormitorios convertido en la guarida de un león; el salón invadido por una planta carnívora. Ningún espacio logrará escapar a tan sistemático como devastador proceso de demolición.

La mansión Parrish resulta así totalmente destruida: en el interior, una selva (recordemos el subtítulo del filme: «hay una selva dentro») (F11); en el exterior, una grieta parte la fachada por la mitad (F12)³.

El cazador

¿Y qué decir del cazador loco que persigue a Alan sin descanso? Está interpretado por el mismo actor que hiciera de padre. Ese cazador no es otro que el padre de Alan ahora convertido en perseguidor implacable de su propio hijo, aunque este –pero quizá de eso se trata precisamente– no logre reconocerle como tal.



F12

Por eso el agujero negro que engullera la palabra Jumanji en los créditos del filme, hace lo propio con quien debiera ser el mensajero y portador de la palabra misma: el padre (F13). Es pues la palabra del padre la que parece haber sucumbido a ese agujero negro. Y Jumanji la palabra que nombra ese agujero en lo simbólico (F14).



F13



F14

La cosa es como para que sea tomada en serio, porque estas serán las dramáticas consecuencias de haber desenterrado *Jumanji* –recordemos lo que anunciara uno de los muchachos al comienzo del filme: *Que Dios se apiade de su alma*. Y estos son también los efectos, ciertamente catastróficos, de ese acto en el que Alan, afirmando no querer ser un Parrish, renegaba de su apellido paterno.

Un agujero negro se ha abierto allí donde el Nombre y la Palabra del padre han sido recusados.

Y hay que decir que ningún otro personaje masculino es capaz de asumir en el filme función paterna alguna. Así, uno de los personajes más irrisorios es sin duda el del policía, paradigma de la más absoluta ineptitud. Todo cuanto le sucede no hace más que poner en evidencia su incapacidad para primero asumir, y luego hacer respetar la ley. La única ley que rige en *Jumanji*-filme, y *Jumanji*-juego, es la de la selva.

No puede extrañarnos, entonces, que el muchacho que ocupa en la casa el lugar de Alan acabe convertido en un mono (F15). Tal es por lo demás el regresivo proceso –esta vuelta atrás en la evolución– al que el filme nos conduce. Nada, entonces, de humanización, sino todo lo contrario: en el lugar del hombre, el mono.



F15

La catástrofe de lo real

Lo real azaroso, asignificante, irrumpe entonces en el filme bajo un sinfín de catástrofes que sin solución de continuidad se encadenan unas tras otras, dando lugar a una casi total abolición del tiempo que el orden del relato debería contribuir a instaurar. Porque no existe en *Jumanji* tal orden, sino mera sucesión y encadenamiento de catástrofes. Los actos de los personajes, a merced siempre de lo que el azar les depare, no poseen por eso ningún sentido. Su lógica no es otra que la del azar, ya que todo en sus vidas dependerá del número que hayan reflejado los dados en cada tirada. El destino de los protagonistas, en ausencia de una tarea que les haya sido destinada, vendrá siempre determinado por el azar del juego.

En ausencia de tarea, y de un destinador de la misma, lo que les espera a los protagonistas es una catástrofe tras otra. Y a nosotros, espectadores del filme, el goce –¿impune?– del espectáculo –pues, ¿qué otra cosa son las catástrofes?– de lo real.