

Coraline

Por Richard Abibon. Película animada por Henry Selick.

Coraline y sus padres se mudan a una nueva residencia en el campo en la cual también hay otros apartamentos, uno habitado por dos ancianas ex trapecistas y el otro por una gimnasta rusa, que cría ratones bailarines, Los padres de Coraline están muy ocupados: son escritores y viven pegados a sus computadoras todo el día, no pueden jugar con ella.

Ella se aburre y, para engañar su aburrimiento, explora el nuevo apartamento. Ella descubre una pequeña puerta de unos 50 cm cuadrados a nivel del suelo.

Y allí, al final de un túnel que hay que atravesar trepando, se encuentra en el mismo apartamento, pero con una madre amorosa que dedica todo su tiempo, que hace buena comida, que le permite ir a jugar en el barro si quiere.... Un padre gracioso y completamente a su servicio, que le hace descubrir muchas cosas. En resumen, y se afirma explícitamente en la película: un mundo soñado donde todos sus deseos son satisfechos.

Mas freudiano, imposible. Sólo una pequeña diferencia en el cuerpo de sus nuevos padres: ellos tienen botones en el lugar de los ojos, como la muñeca que se parece a ella, regalada por un niño que también vive en el vecindario. Sólo hay una condición para que siempre pueda quedarse allí: que acepte dejarse coser botones en lugar de los ojos.

En otras palabras: que ella acepte de parecerse a la imagen de la muñeca *regalada por el niño*.

En resumen, que ella acepte no ver la diferencia de los sexos, es decir, la castración. A partir de allí, tampoco verá la diferencia entre el sueño y la realidad.

Permanecerá en este mundo onírico que, por lo tanto, podría llamarse la psicosis. Por supuesto, ella se niega. Ella quiere volver a su mundo real. Y ya no le es posible. Ya es demasiado tarde. Pero el gato que, en este mundo habla le da un consejo: para desestabilizar a la bruja que la hechizó y que se disimula bajo la apariencia de la madre con ojos de botón, hay que lanzarle un reto: le gusta jugar, este es su punto débil.

En otras palabras: al darle la muñeca, el niño le había dado acceso a la diferencia entre los sexos, lo que ella negó inmediatamente. Hay que decir que su reunión con este chico había sido alrededor de un pozo disimulado bajo una tapa.

Es el chico el que descubre este pozo casi sin fondo: en otras palabras, él le reveló su castración. Ella se había refugiado inmediatamente en ese mundo sin sexo, es decir, sin ojos para verlo. Un mundo de infancia, donde los padres son suficientes para satisfacer todas las necesidades.

Ella Conoció en este mundo las almas de tres niños también víctimas de la bruja. Tampoco tienen ojos: ellos aceptaron el injerto de botones en su lugar y le ruegan que les ayude: ¡que encuentre sus ojos para liberarlos!

El reto que lanza a la bruja será el siguiente: encontrar los ojos de los niños, y si es así, los niños serán liberados y ella también. De lo contrario, ella aceptará dejarse coser botones en lugar de los ojos. La bruja acepta el desafío, por supuesto.

Las dos ex trapevistas también existen en este mundo onírico. Y como el gato, le dan un consejo a la niña: ellas le regalan una curiosa piedra triangular verde, pulida como una esmeralda, y con un agujero circular en el centro.

En otras palabras: un sexo femenino rodeado de un triángulo de vello púbico. Ya que fue el gato el que le ayudó primero: estamos en una ronda de solidaridad femenina: “pussy” en inglés, también funciona,

ya que “coño” designa también el gato como símbolo femenino, conspiración de mujeres y de lo femenino para ayudar a una niña a acceder la feminidad.

Pronto se da cuenta que cuando mira a través del agujero de su piedra, ella ve en el paisaje algo que brilla de lejos: ¡el ojo perdido!

Desde ese momento, inútil de contarles las peripecias de las diversas batallas que librará contra la bruja que tratará incluso de evitar que acceda a los ojos que descubre, para luego bloquearle su acceso al túnel de retorno.

Por otro lado, durante estas peleas, la bruja perderá el atuendo de carne que la hizo parecer a la mamá. Se convertirá en una bruja como tal, el paradigma de una mujer demasiado hermosa que se vuelve fea, al igual que la crueña de los "101 dálmatas", que perderá todo atuendo de carne para no ser más que un conjunto de alambres animados.

Aquí es donde se revela su verdadera naturaleza: perdiendo su envoltura imaginaria, ella se revela puro simbólico vuelto real. Simbólico puro, es decir, una fuerza de destrucción pura tal es la pulsión de muerte freudiana.

Perdiendo elementos de nuevo en un combate, sólo quedará una mano de alambre, corriendo por el suelo como una araña: paradigma de muchas fobias, y finalmente de un sexo femenino autonomizado que aterroriza de no ser más protegido por el aderezo de carne de la belleza. En otras palabras: La castración en su forma más pura.

Aquí es donde el atento espectador será capaz de hacer la conexión con el principio de la película en donde vemos una mano de alambre construyendo la muñeca que se parece a Coraline.

Los ojos vuelven, siendo capaces de percibir las diferencias, pero también todos los matices que se pueden hacer en la diferencia: no

hay femenino "puro", como tampoco hay "puro" simbólico, no hay agujero sin borde, lo que permite aferrarse a él para no caer adentro.

Los padres no son tan desatentos como parece, la mamá puede preparar ricos platos, etc. Nada es perfecto, pero no todo es tan negro.

La araña de alambre nos reenvía al mito de la manta religiosa y su aspecto de funcionamiento automático nos remite a lo simbólico como tal, esto lo encontramos en los robots de las películas de ciencia ficción, a menudo relacionados con esqueletos, como en "Terminator". Esos seres mecánicos son seres sin sexo, son programas puramente discretos

Su avance implacable, cualquiera que sean las destrucciones parciales, que ellos padezcan, muestran que ellos no son afectados por la castración. Su programa se lleva a cabo de una manera inmutable. Si ellos quieren destruir a Untel, ellos lo perseguirán hasta reducirlo a nada de lo contrario, siempre y cuando haya un pedazo de él, él continúa su misión *ciegamente*: la misión de la pulsión de muerte, aquella de reconstruir el agujero allí donde había un corcho, rehacer la castración, allí donde la diferencia sexual había sido suprimida, o rechazada, forcluida. A veces experimentamos esto en algunos sueños donde, además, estamos paralizados, nuestras piernas nos niegan cualquier servicio.

Resulta que el padre onírico de Coraline cabalga una manta religiosa mecánica en su hermoso jardín de flores. Él invita a Coraline a unirse a él y ella no tiene miedo: la mecánica obedece al dedillo (sic) a su gentil papa.

Pero más tarde, cuando se declara la guerra, la manta religiosa se convierte en un temible depredador que busca aniquilarlo. El gentil papa siempre está encima, gritando su inocencia: no es él, ¡es ella quien lo obliga! ella, la bruja, lo simbólico que ha retomado su autonomía, funcionando por sí misma como el sistema "skynet" en Terminator.

Hermosa ilustración de la mala madre Kleiniana, criando a sus hijos sólo para devorarlos. Lo que da a luz mata; lo simbólico se impone como el representante de la muerte en la vida.

Estamos en la descripción clásica de una construcción psicótica: el padre es sólo un juguete de la madre.

Así, es en el seno mismo de esta mecánica que, gracias a la "piedra para ver los ojos perdidos", Coraline descubre el primer ojo: es la cabeza esférica de la palanca de cambios de la máquina, el control principal en cierto modo, la única forma fálica de esta película.

Todo esto termina con la ayuda del niño del principio, alrededor del famoso pozo, el agujero casi sin fondo. Obviamente esta vez acepta su ayuda y amistad: ella acepta la diferencia entre los sexos.

El niño le explica a demás, que el había encontrado la muñeca en las pertenencias de su abuela: todo esto fue programado en la memoria simbólica desde mucho tiempo.