

LOST CONSTELLATION:

de estrellas, fantasmas y conexiones

PAULA RIVERA DONOSO

Ilustrado por Alicia Guardado

DE FANTASMAS E HISTORIAS



Contemos historias de fantasmas». ¿Quién no ha pronunciado u oído palabras como esas en algún momento de la vida, sobre todo en al-

guna de esas lejanas noches de la infancia? Ahí, apiñados con amigos u otros que acabábamos de conocer, arropados en la quietud de la penumbra, nos disponíamos a suspender por unos instantes nuestra incredulidad y las luces de nuestra aburrida cotidianidad. Íbamos a entrar a ese particular cuadrante del reino de las historias que nos devolvería temblorosos, aterrados hasta de la hondura de nuestra propia sombra.

Queríamos sentir miedo, sí. Las razones de este extraño anhelo pueden ser muchas, pero en nuestra ignorancia suponemos que pueden sintetizarse en un solo concepto: los pliegues secretos de la naturaleza humana. El miedo como diversión, como instrumento para transformar una realidad antes tediosa y apacible en una selva de extrañezas en las que nada parece tener límites definidos. Ni las sombras, ni los objetos, ni la

propia frontera antes obvia entre la vida y la muerte.

¿Por qué asociamos a los fantasmas con el miedo? Desde luego que cualquier tentativa de explicación razonable habrá de ser compleja, pero por lo pronto podemos quedarnos con lo más sencillo: alguien está y luego deja de estarlo. Se realiza un ritual de despedida, de entierro. Se actualizan registros, se pierden gestos y matices de voces en la marea de los años. El olvido y la aceptación van cubriendo los corazones de los que sobrevivieron como un pasto abandonado a su suerte. Pero de pronto, en esa quietud resignada, algo se estremece. Cosas se caen o mueven sin que nadie las impulse. Se escuchan risas o voces en medio de la nada. La figura reconocible del desaparecido se hace presente, cuando no era alcanzable ya sino desde fotografías o impresiones de la memoria. Quien debía no estar vuelve a estarlo, pero a medias. No es de aquí ni de acá, y sus contactos con el mundo que ha dejado atrás en su muerte no parecen del todo sólidos. Incluso si se trata de una aparición terrible, de esas que surgen para atemorizar al resto o procurar cumplir con venganzas jamás realizadas en vida, la tragedia permanece: el fantasma es un exiliado de todo mundo. Nunca podrá intervenir con profundidad en el reino de los vivos, y no parece ya contar con la posibilidad de descansar del todo en el de los muertos.

Quizá nos hemos inclinado a temer a los fantasmas porque, en el fondo, son figuras terriblemente tristes, y porque tal vez el verdadero miedo es el de llegar a compartir su destino de incomprensión y soledad definitivos.

He pensado en estas cosas tras conocer —jugar— esta bella historia de fantasmas que es *Lost Constellation*, uno de los dos *spin-offs* de *Night in the Woods*, un juego *indie* que cuenta la historia de Mae, una chica-gata que ha abandonado la universidad y regresado a su ciudad natal sólo para descubrir que todo ha cambiado desde su ausencia y que ahora tendrá que experimentar el difícil proceso de transición a la miserable vida adulta.

Aunque el juego ha sido alabado por la forma en la que desarrolla tan complejos temas, llegando incluso a adoptar una óptica de crítica social y existencialista, personalmente lo que más me ha atraído de su ima-



ginario —considerando que al momento de escribir estas líneas aún no juego la pieza principal—, es el brillante imaginario de fantasía que presenta en sus historias complementarias.

El primer *spin off* de la serie, *Longest Night*, cuenta cómo Mae y sus compañeros viven la festividad del mismo nombre. Ésta, para ellos, consiste en reunirse en torno a una fogata y reconocer las trece constelaciones en el cielo nocturno del solsticio de invierno. Cada una de ellas corresponde a una figura mítica propia del juego, cuyas historias los amigos van narrando progresivamente a medida que el jugador va uniendo las estrellas hasta formar constelaciones. Existe un bello contraste entre la ramplonería terrenal de los personajes, caracterizados como jóvenes un tanto extraviados en la vida, con la densidad mitológica de las figuras que los observan, enmudecidas, desde el cielo. Pareciera haber una distancia insalvable entre ambos mundos, pero los muchachos están ahí, reavivando el rito, quizá sin siquiera entender lo que están haciendo. Demostrando que no se necesitan conocimientos o logros particulares en la vida para conectar con lo antiguo, sólo una mínima disposición de sensibilidad.

De constelaciones y mundos menos escindidos de lo que parece trata también *Lost Constellation*, el segundo *spin off* de la serie y la experiencia que me ha llevado a escribir este ensayo.

Tal y como comenzaba este texto, el punto de partida para este juego es la

enunciación de una historia de fantasmas, que el abuelo se dispone a contarle a su pequeña nieta Mae. La niña responde como muchos otros niños hubieran respondido en su lugar: «Ojalá que muera mucha gente». La muerte como algo aterrador, pero también divertido, hiperbólico como las propias tintas de la infancia.

Con todo, ésta sigue siendo una tranquila narración de antes de dormir, una nana sin melodía. Será este escenario tan íntimo, el de un abuelo contándole un cuento a su nieta para que se duerma, el que actuará como un marco narrativo para la experiencia lúdica en la que nosotros tomaremos parte: el de la aventura de la astrónoma Adina Astra, una mujer-cocodrilo que se adentra en el bosque, durante la Noche Más Larga, para avistar una estrella que sólo puede contemplarse desde el lago Congelado que yace pasada la foresta.

Y sí, es ésta una historia de fantasmas. Pero no una que provoque miedo, sino tristeza, melancolía, retraimiento. Y, hacia el final, consuelo y dicha. Porque es también, y quizás ante todo, un cuento de hadas.

EN EL BOSQUE

No sabemos demasiado de Adina al comienzo. De hecho, en mi aturdimiento habitual, tardé incluso en descubrir que era una criatura femenina. Su diseño

casi neutro, lejano y a la vez extrañamente adorable, contribuye a facilitar nuestra identificación con el personaje, pese a sus rasgos genéricos. Es más, quizá habría que hablar de rasgos arquetípicos: la viajera que se interna en lo desconocido y que vivirá una experiencia formativa y decisiva entre sus tierras, una que la cambiará para siempre.

Con todo, Adina no parece particularmente inquieta o valiente, y menos una heroína convencional. Se presenta como una astrónoma, pero en el juego parece representar más bien una visión enigmática de la disciplina, casi romántica, la de alguien que trabaja con la noche y sus misterios. No puede olvidarse que la protagonista emprende un arriesgado viaje en busca de una estrella. Sin embargo, Adina posee también una filiación a la ciencia y a la razón, motivo por el cual los parlamentos e interacciones entre ella y los otros personajes que va encontrando en el bosque son propios de un ser racional, que se ve de pronto enfrentado al delirio folclórico y pagano de un espacio que parece un extraño mundo ultraterreno.

Las tensiones iniciales entre los habitantes del bosque y la astrónoma, de hecho, recuerdan al desconcierto de la pequeña Alicia en las famosas novelas de Lewis Carroll. Aunque solemos pensar en la niña como una emisaria de fantasía, en realidad se trata de una chiquilla de lógica implacable, que está constantemente colisionando con los singulares razonamientos —o la ausencia de éstos— de las criaturas del País de las



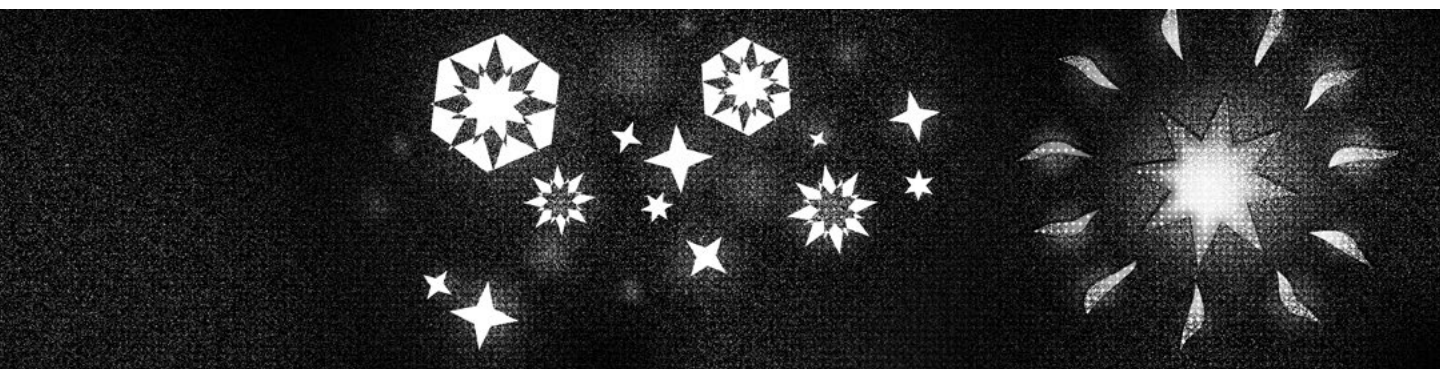


Maravillas. Esto, como recordaremos, no hacía sino llenarla de desazón y temor, hasta el punto en que sus regresos desde tal reino se deben a sendas irrupciones violentas al *nonsense*.

Adina, sin embargo, tiene otros recursos para sobrevivir a la ominosa locura del bosque: la ironía y la empatía. Con ellas, como si fueran cuchillas, la astrónoma logra hacerse camino poco a poco entre esos árboles apretados que van cambiando de lugar para encubrir o confundir los senderos, como los propios personajes la advierten. En el proceso, pareciera ser que su lógica se abre igualmente a una aceptación progresiva de lo irracional, que no hace sino sensibilizarla aún más hacia lo que está viviendo.

Así, no tardaremos en verla recitando una plegaria para acceder a otras zonas o expresando su genuina compasión por los caídos en la hojarasca, ahora amortajados en la nieve, los mismos que posteriormente le darán pistas sobre qué debe hacer para continuar su viaje.

En este punto quizá sea conveniente detenerse para ahondar en la relación que Adina desarrolla con las voces de los muertos, pues esto constituye a la vez una de las principales mecánicas del juego. El personaje debe confeccionar muñecos de nieve y luego decorarlos, brindándoles un rostro a partir de elementos propios del bosque —piedras, frutos, ramas secas, huesos— o de aquellos objetos que alguna vez fueron pertenencias personales de los muertos. Una vez finalizada la labor, el espíritu de uno de éstos se impregna-



rá en la precaria construcción, como si despertara de un sueño profundo, y podrá hablar con Adina.

Esta particular recreación del fantasma es interesante por muchos aspectos. Primero debemos considerar que expresa la idea de que un espíritu sigue necesitando de un cuerpo para poder comunicarse, aunque sea uno tan tosco, maleable y fugaz como el que provee la materialidad de la nieve. Hay algo de tierno y a la vez terrible en el hecho de que, en el fondo, estemos recurriendo a un acto comúnmente asociado a un pasatiempo infantil para una labor tan delicada. Es más: dadas las características de los objetos de los que disponemos, es imposible dotar a nuestras creaciones de la solemnidad que estimaríamos necesaria. Los cuerpos que entregamos a los muertos están condenados a ser siempre ridículos y jocosos. ¡Incluso tenemos la opción de hacerles capturas! Pero esto también nos indica que la fotografía se vuelve un medio de preservación y de distinción, pues lo más seguro es que el diseño que le brindemos a los fantasmas no se repita en una nueva partida, ni en otros jugadores.

De todos modos, los muertos no parecen inmutarse demasiado ante el hecho de verse ahora como muñecos de nieve. De hecho, se ven urgidos por cosas más importantes. Como almas en pena, no todos entienden qué están haciendo ahí ni por qué han recobrado la conciencia. A diferencia del imaginario popular de los fantasmas como entidades peligrosas de las que más vale man-

tenerse alejado, los de *Lost Constellation* son espíritus extraviados y confundidos, dignos de compasión. Y Adina, en consecuencia, no se aparta de ellos. Por el contrario, vencido el temor inicial, intenta comunicarse con sus voces, cosa que no le resulta demasiado bien a causa de la inevitable frontera que separa la vida de la muerte. A un fantasma aterrado por su nueva condición intermedia lo llama amablemente Sticky, a causa de las ramas que usó para darle un cuerpo; a otro, que sólo puede expresarse a través de las notas de un cuerno, le propone un sistema básico de sonidos para al menos entender si dice «sí» o «no». Los intercambios más fluidos los tiene con un fantasma que alguna vez fue un médium, pero esto no consigue sino sembrar más dudas y confusiones en el corazón de Adina, por su esotérica forma de expresión.

En pocas palabras, lo que en un principio se presenta sólo como una forma de interacción con otros personajes para avanzar en las profundidades del bosque, termina volviéndose un intento de comunicación desde un limbo simbólico. No sorprende entonces que, en el último tramo del juego, una enfurecida Adina irrumpa en la cabaña del carpintero de ataúdes para confrontarlo por su negligencia ante todos aquellos muertos que encontró y que no tuvieron adecuado entierro. Tras haber conversado con los fantasmas y haber aprendido siquiera un poco de sus vidas pasadas o del dolor que nubla su presente, ¿cómo podría concebirlos sólo como guías?

Pero las voces de los fantasmas no son sino un factor más dentro de la narrativa de muerte que permea todo el juego. Desde el inicio, un enigmático gato negro predice el fallecimiento de la protagonista, como si fuese lo más esperable y evidente. El propio carpintero se muestra apático al contarle a Adina que, si espera que su cadáver no quede a merced de la nieve, debe pagarle por adelantado una de sus obras. Para ambos la muerte es algo natural, casi cotidiano, un evento inevitable que no tiene por qué ser interpretado en términos luctuosos.

Nuestra astrónoma reacciona ante todo esto de manera sarcástica, por supuesto, pero ya entonces creemos entrever que justamente algo relacionado con ese tipo de pérdidas la ha movido a internarse en la fronda del bosque, así que esperamos, guardamos silencio y la seguimos en su viaje.

EL DIOS AGONIZANTE

Las cosas empiezan a mostrar su lado más sombrío cuando nos enteramos de que el dios del bosque está enfermo, que incluso parece estar muriendo. ¿Puede un dios morir? La pregunta queda suspendida en el aire, por todo lo que implica. Si la muerte es la esencia del bosque, ¿no es entonces razonable que incluso su deidad pueda estar expuesta a la posibilidad de caer? ¿O es que entonces, a su fallecimiento,





todo ese universo estará destinado a desaparecer?

Esto nos acerca a otro de los ejes del juego: la trascendencia, la que se presenta en principio anclada a un sentido de la religiosidad, sobre todo en lo que refiere a creencias, fe, plegarias y bendiciones. Al inicio del juego, el ratón iniciado que posa al lado de un tótem pagano nos insta a rezarle al dios del bosque para obtener su protección, y monta en cólera cuando una indiferente Adina va identificando a esta deidad con diversos animales. ¿Qué aspecto debería tener un dios del bosque? El ratón insiste en que no se trata de ninguna criatura conocida, como si fuese un ser incognoscible. ¿Pero no debería ser el dios del bosque una expresión refinada de alguna de sus formas de vida? A imagen y semejanza, recordamos, de la Biblia.

Tampoco nos da mucha información sobre esta misteriosa entidad Brown, un gato iniciado que custodia la entrada a la morada de ésta. Ciego y creyente incondicional —elocuente asociación, sin duda— no puede evitar expresarle a Adina la inmensidad de su dolor ante la posibilidad de perder a su dios y la dicha divina que a pesar de todo siente por haberse entregado a él. Es, por cierto, el discurso encendido de un devoto, pero uno que no mueve ni al escarnio ni a la lástima. Es alguien completamente dedicado a su fe y que parece sentir legítimo amor por su deidad. Poco podemos saber de las reacciones de la astrónoma en ese momento, cosa que sólo más tarde conoceremos, pero entonces intuimos que

logra respetar esta pasión porque ella siente una parecida, dirigida hacia otras cosas, quizá hacia otros seres.

Circunstancias como éstas hacen que Adina comprenda pronto, muy a su pesar, que la única forma que tendrá para llegar al lago Congelado será involucrándose en el conflicto de este dios enfermo y moribundo y en el misterio que ronda su decadencia.

Naturalmente, esto nos introduce a la parte más escabrosa de *Lost Constellation*: el arco del dios del bosque y la Jorobada.

Ésta última quizá sea el personaje más atractivo del juego, en parte quizá porque se nos muestran apenas unos pincelazos de su existencia y naturaleza, como los indicios de otra historia que por mero azar terminó imbricada en ésta. Como ejemplo de lo anterior puede citarse un magnífico intercambio que la Jorobada sostiene con Adina cuando ésta le pregunta si es una bruja. De buenas a primeras, pensaríamos que sí: es una criatura femenina de grotesco aspecto, que vive aislada en la cañada y que posee como esclava a una niña que ha raptado, además de ser rival centenaria del dios del bosque. Sin embargo, la Jorobada responde de esta manera: «¿Qué es una bruja? ¿Te refieres a las mujeres del bosque? Un hombre del bosque es un ermitaño o un leñador o un cazador. No tenían un nombre para las mujeres que no estaban donde se supone que debían estar, así que robaron uno al que temían y odiaban y nos lo impusieron».

Esta estupenda declaración de principios nos acerca a los recovecos de los cuentos de hadas y a las ambiguas figuras femeninas allí presentes. El arquetipo de la bruja como representación de lo desconocido —y odiado y temido, desde luego— y lo silvestre, pero a la vez como parte importante de todas nosotras, en el bosque de nuestra propia interioridad. Y en su calidad de reflejo, no podemos evitar preguntarnos por el pasado de la Jorobada, por las razones que la han llevado a envenenar al dios del bosque a través de las manos de su esclava y por el enigma entero que es su vida. Por desgracia, no surgen muchas respuestas, pero sí nuevas preguntas.

Adina logra escabullirse hasta encontrar un memento al que logra darle cuerpo de nieve; el espíritu resulta ser la gemela de la Jorobada. Asistimos entonces al terrible reencuentro entre hermanas y logramos entrever apenas la historia que alguna vez compartieron. La muerta, que distinguimos como una criatura frágil y hermosa a pesar de su cruel destino, nos recuerda a una princesa que no hubiera alcanzado a ser rescatada por un príncipe. Su visión nos hace pensar también en el largo recorrido que ha tenido que emprender la Jorobada para convertirse en lo que hoy es. Bruja y princesa, superviviente y pericada, vida y muerte: todo se entrecruza de una forma u otra en la frontera que supone este bosque, incluso lo que se presenta como contrario.

Si estas gemelas pueden leerse como representación de una sola entidad fe-

menina partida en dos, se podrá entender mejor por qué este reencuentro deja una profunda marca en la Jorobada, hasta hacerla abandonar su hogar y su anterior existencia. La niña secuestrada, ahora libre, le comenta posteriormente a Adina que su captora se ha marchado y que aparentemente ha dejado de ser lo que hasta entonces había sido. Podría suponerse que este reencuentro ha sanado algo en ella, o al menos ha cerrado una etapa hasta entonces inconclusa. Pero el daño está hecho: el dios del bosque agoniza y la niña se revela como una nueva bruja en potencia, tanto desde la poética expresión de su renovada identidad —*yo soy el hogar*— como por la venganza que planea hacia los suyos. Hay que ver que ningún asesino de dioses podría salir indemne de semejante prodigio.

Adina, que no puede hacer nada frente a la segunda tragedia, sí tiene un rol importante en la primera: comunicarle al dios la razón de su enfermedad.

En rigor, este episodio no es indispensable para acabar el juego, pues la partida de la Jorobada abre la ruta hacia el lago Congelado. Pero son los propios seres del bosque los que advierten a Adina que, precisamente por eso, es bueno que se asegure de no dejar asuntos pendientes. ¿O es que estaríamos dispuestos a perder la oportunidad de encontrarnos cara a cara con un dios moribundo?

LA MUERTE DE UN DIOS

El encuentro con el dios del bosque es un pasaje estremecedor en *Lost Constellation*, seas o no creyente o estés intelectualmente interesado en asuntos teológicos, principalmente por el intercambio que tiene lugar entre esta deidad y Adina. ¿Cómo le explica un vulgar mortal a un dios que efectivamente se está muriendo, y por

las razones más prosaicas? Él mismo, desdeñoso, insiste en la condición ínfima de su interlocutora, señalando que tiene todo el derecho a cobrar su vida, porque la muerte es algo natural. Pero, como Adina sugiere, no deja de ser irónico que quien sostenga esto no esté consciente de hasta qué punto su propio tiempo se está agotando, o bien, que esté tan empeñado en negar las evidentes señales de su grave enfermedad. Todos podemos predicar sobre la naturalidad de la muerte estando amparados en nuestras convicciones, pero cuando nos toca a nosotros apurar ese trago, la cosa ya no resulta tan sencilla.

«No eres un dios», le larga de pronto Adina a la enorme criatura de ojos brillantes que ha tenido la supuesta deferencia de mostrarse ante ella. La bestia no le discute: «Me llaman dios. Así que eso basta». Su divinidad se descubre entonces como una creación humana —o mejor dicho, animal—, un mero título asignado que le confiere al mismo tiempo una responsabilidad enorme y un poder desmesurado. El dios del bosque, a ojos de Adina, al margen de que sea o no un verdadero dios, es una entidad que se ha apartado de su gente hasta volverse una figura tutelar distante y cruel. Por ello emociona la defensa que la astrónoma hace de la dignidad de Brown, que ha consagrado su vida al cuidado de un ser que no lo merece, lo que no hace sino aumentar el valor de su devoción. ¡Qué mejor creyente sería, si tuviese buen dios...!

El profundo sentido humanista de Adina consigue hacerle prometer al dios del bosque que no dañará a Brown; a cambio, ella le revelará la verdad de su padecimiento. Ésta, por supuesto, no logra sino desconcertar a la bestia, pero tampoco consigue preguntar mucho más: la muerte, cansada de esperar, al fin viene por ella. ¿Y qué es de Brown entonces? Su propia fe lo sostiene: está convencido de que la bestia volverá. Adina, conmovida, acepta sus bendiciones para el viaje, le entrega las suyas y continúa la última etapa de su camino.

El bosque está libre, la ruta al lago Congelado está despejada y ella, contra toda expectativa, sigue viva.

LA ESTRELLA FANTASMA

Se dice que las estrellas que vemos en el cielo, aquellas luminarias que han entregado tanta maravilla y consuelo a nuestra raza y que han inspirado bellas creaciones humanas, en realidad están muertas. Que lo que vemos no son sino remanentes de lo que algún día fueron.

No me detendré en las discusiones científicas sobre la validez de estas populares palabras, porque no me interesa tanto su potencial veracidad como su fuerza estética, sobre todo en el contexto de *Lost Constellation*. Siguiendo esta noción, contemplar el cielo entonces sería como contemplar un friso de pasado, una suerte de luminoso cementerio suspendido ante el que resulta más fácil pensar en la trascendencia del espíritu que frente a hileras de lápidas de fría y dura piedra, rodeadas de flores marchitas.

Poco sabemos de cómo concibe Adina las estrellas, en realidad. Anteriormente, hemos tenido la oportunidad de señalarlas como lo más sagrado para ella, y en su último encuentro con el gato menciona que, aun cuando el lío entre la Jorobada, el dios y la niña sean asuntos del bosque, al estar éste bajo el cielo, este lío es también su asunto. ¿Pero cuál es el verdadero asunto de Adina? ¿Qué o a quién busca bajo el pretexto de aquella estrella que se muestra únicamente en la Noche Más Larga?

Para entonces, la respuesta es obvia: un muerto. O, como descubriremos de pronto cuando advirtamos que hemos dejado ya de controlar nosotros al personaje mientras camina en el lago Congelado, una muerta. Amiga íntima o amante, no podemos estar seguros, ni tampoco debiera importarnos. Una persona amada que estuvo y que ya no está,

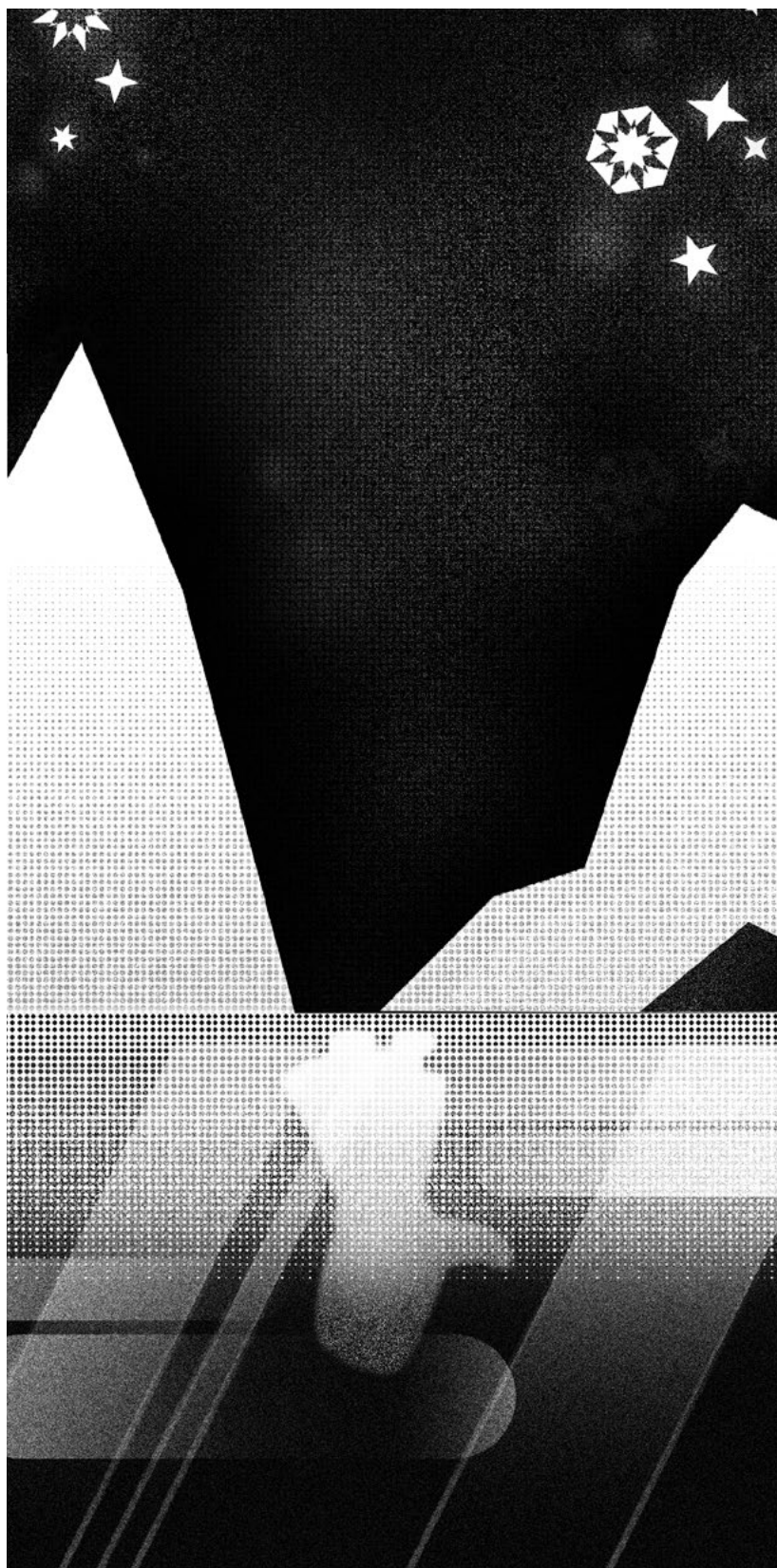


pero que ahora, en la Noche Más Larga, aparece por su gracia. Porque la difunta, como comprenderemos enseguida, no es como los fantasmas que hemos encontrado en el camino: ella parece ya haber encontrado su senda hacia el otro lado de la existencia, pero ha regresado temporalmente a este lado para el esperado reencuentro. Un reencuentro irrepetible, tan bello como doloroso, algo por lo que valía la pena atravesar el bosque de la muerte y entrecruzarse con todas aquellas otras historias.

La forma en la que conocemos a esta fantasma es muy delicada: a través de su difuminado reflejo en la superficie del lago. La vemos caminar tras Adina, pero allá arriba, en el mundo de los vivos, ella aparece caminando sola. Acaso por eso, la astrónoma jamás voltea ni detiene su marcha. Sigue viva, debe continuar. Pero por ese instante maravilloso, al menos, tendrá la posibilidad de avanzar junto a su amada y hablar una vez más con ella. La frontera borroneada entre la vida y la muerte se presenta a través de esa fina capa de hielo por donde se aventura Adina: algo tan frágil, peligroso y bello como la propia existencia.

¿De qué podrían hablar una viva y una muerta en una circunstancia como esa? Pues, en principio, lo hacen de las cosas más triviales, que podemos imaginarnos como las que, de existir la verdadera trascendencia, se pierden para siempre. Pero Adina no tarda en cambiar el tema de conversación, y así descubrimos que las dos han sido también compañeras de disciplina. La difunta ha dado al fin con la escurridiza estrella fantasma, cuya ubicación revela a Adina. Pero está claro que ésta no podrá distinguirla del todo aún, porque sigue viva y necesitará seguir estándolo. Pero, astrónoma al fin y al cabo, podrá trazar sus coordenadas aproximadas en el infinito mapa del cielo.

La conversación luego se desplaza a terrenos más íntimos, pero no de la forma que quizás habríamos de esperar. Acaso uno de los aspectos más conmovedores de este reencuentro sea precisamente lo poco sentimental que resulta en su expresión. La propia frontera de hielo le impide a Adina incluso el mero acto de ver a su compañera a la cara. Y el corazón de su diálogo, en lugar de seguir por derroteros román-



ticos o de cariño, se detiene en lo que puede que haya sido el principal amor de ambas por separado y lo que tal vez llegó a unir las: las estrellas, y por extensión, la astronomía como disciplina para develar los secretos del cielo y del universo.

«Nos consagramos a algo que apenas entendemos. Algo que no podemos tocar. Le damos un nombre, y nos damos a nosotros mismos un nombre por hacer tal cosa. Todo esto crea una conexión. Y esa conexión, *eso*, se vuelve aquello que podemos tocar. Aprecias mejor esas conexiones una vez que mueres». Sin duda pareciera ser que la difunta está hablando de las estrellas, pero también es dable pensar que está aludiendo a cualquier pasión muy intensa que pueda tener alguien por algo cuya naturaleza puede ser impenetrable, o simplemente difícil de explicarle a otros. Ese algo bien pudiera ser la entrega incondicional a la creación artística, el cuidado de la naturaleza, o a la fe religiosa. Cualquier cosa que pueda generar esa conexión que a la vez constituya el sentido último de nuestra existencia. La búsqueda o el viaje en sí mismos como el verdadero grial del héroe. La devoción de Brown hacia una deidad que al final sólo existía en la pureza de su corazón creyente. O, en el caso de Adina, aquella estrella titilante en el cielo nocturno, que jamás podrá palparse y quizá ni siquiera localizarse bien, pero que de pronto ha dejado de ser sólo una estrella fugitiva más.

Mencioné en el primer apartado de este artículo que me parecía que la historia de *Lost Constellation*, fantasmas más, fantasmas menos, era en realidad un cuento de hadas. La clave para esta singular lectura, a mi juicio, se encuentra precisamente en este bello y triste episodio final. Adina ha conseguido sobrevivir el desafío del bosque, pero sólo para recordar de una manera terrible que la persona que amaba no pudo hacerlo y que ella misma deberá aguantar un tiempo más de este lado de la existencia. Pero, en el fondo, siempre lo ha sabido, y ese doloroso «Te voy a extrañar de nuevo» de la protagonista es una expresión que refuerza esta idea: ahora serán dos las partidas que tendrá que soportar Adina, la de la muerte y la de la despedida entre umbrales.

Sin embargo, hay también un dejo de esperanza, proveído por estas conexiones que

señalaba la difunta. Brown no se inmuta al presenciar la muerte de su dios, porque está convencido de que regresará. Adina, en tanto, ya entiende para entonces que sí existe algún tipo de vida después de la muerte, y que los espíritus conservan la consciencia de quienes fueron alguna vez. Pero, por supuesto, esto no basta para aquietar el dolor que supone verse apartada del ser amado. Lo único que puede consolarla es la certeza de que logró encontrar una nueva conexión en su búsqueda, su viaje, su estrella: una constelación. Y eso, como insiste la propia fantasma, ya es *algo*. Por ese *algo*, entonces, por más ínfima que sea esa esperanza de sentido y consuelo, *todo* vale la pena.

Si algo nos han enseñado los cuentos de hadas es que nunca se atraviesa un bosque feérico para salir con las manos vacías. Salimos más ricos, más viejos, más tristes, más deslumbrados, más alegres, o todo a la vez. Y, a veces, oír una historia es también atravesar un bosque, uno de palabras que nos descubren o recuerdan cosas por largo tiempo olvidadas, pero que siempre han estado ahí, como una estrella fantasma.

Cuando la pequeña Mae escucha desconcertada la palabra «Fin» de los labios de su abuelo, su primera inquietud es determinar si el cuento fue real o no. No interesan aquí las discusiones sobre realidad, ficción o verosimilitud: esto se trata de una niña que ha quedado tan encantada con la historia que necesita saber si hay alguna traza concreta de ella en su mundo, para ir a buscarla. La constelación del relato se revela entonces como una constelación que se perdió en el tiempo. Sólo queda la veracidad misma de un cuento bien contado: eso ya es *algo*.

Qué tipo de sentidos habría de encontrar Mae tras conocer esta historia es algo que, me imagino, se develará en *Night in the Woods*. Por lo pronto, como jugadora tendré que conformarme con la melancolía de *Lost Constellation* y su cuento de fantasmas, estrellas y conexiones.

Y eso, al menos para mí, es más que suficiente. ☾

