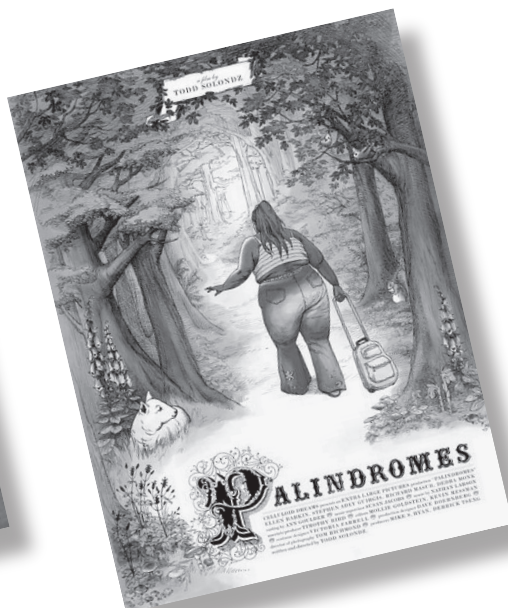
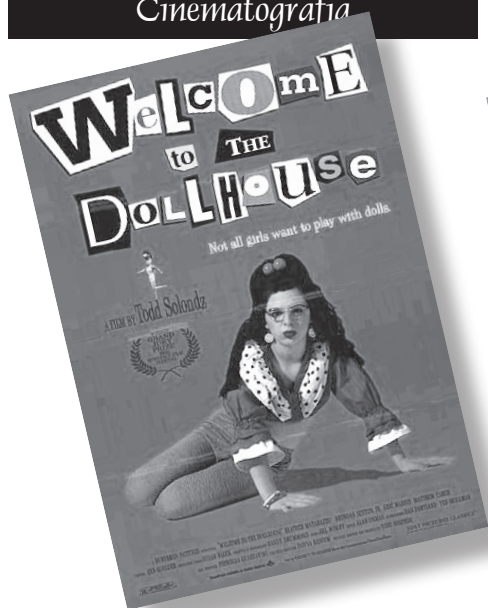




Arquetipos en la obra de Todd Solondz: El retrato satírico de una sociedad aparente

NATALIA MEJÍA ECHEVERRY¹

Introducción

Este artículo es producto de un ejercicio hermenéutico como contribución a la investigación: “Mitos y arquetipos en el cine contemporáneo occidental” dirigido por el profesor Carlos Fernando Alvarado. En él se pretende analizar la obra del director de cine norteamericano

no Todd Solondz representada por cuatro películas: *Welcome to the doll house* (1995), *Happiness* (1998), *Storytelling* (2001) y *Palindromes* (2005), aplicando el concepto de arquetipo en el relato cinematográfico.

Este cine puede parecer a primera vista aberrante y odioso, por sus temas de: pederastia, violaciones, racismo, maltrato infantil, fracasos personales y profesionales, etcétera. Al respecto, dice Solondz que no son temas que pasan en el mundo todos los días, sino que: “...en mis películas hay una representación de la crueldad y creo que eso es muy distinto que ser cruel. Mis películas son mucho más amables que la vida real”

¹ Comunicadora social y periodista. Editora Audiovisual y retocadora digital en el estudio de Gustavo Lowry, Buenos Aires, Argentina. vicentelopez2294@hotmail.com

(citado por Costa, 2005, P.15). Estas personas pueden ser los vecinos y con quienes nos codeamos en la calle todos los días, pero sus historias reflejan el estado de alienación extremo al que ha llegado la sociedad (en el caso particular los Estados Unidos), principal fuente de inspiración y espejo del cual toma las situaciones y acciones para sus personajes (Revista Filmmaker, 1998).

Desde la forma, el cine de Solondz es un cine sencillo. No es efectista, sus historias transcurren por lo general dentro de la narrativa lineal, respeta los modelos de representación clásicos con respecto a la ubicación temporal y espacial y el artificio no se nota, es decir, los encuadres, la composición, los tiros de cámara, etcétera están realizados de tal forma que el espectador olvide que ve una puesta en escena. Igualmente, detrás de los encuadres equilibrados, los espacios amplios y bien iluminados, se revelan las historias de unas personas que fingen sentirse cómodas y adaptadas a un sistema de opresiones y maquinarias de supervivencia al mejor estilo darwiniano. Los personajes chocan contra el resto y contra ese universo que busca automáticamente la manera de expulsarlos porque amenazan con romper el equilibrio, y desestabilizar la calma chicha.

Es ahí donde el cine de Solondz se vuelve más fuerte, cuando trasgrede y ataca directa y explícitamente ideas fundamentales de las relaciones humanas que la sociedad prefiere evitar tratar en voz alta. “Los signos externos de su cine -la nitroglicerina conceptual integrada por conceptos como pederastia, aborto, discapacidad física o psíquica, violación, sexo interracial, etcétera...- impiden, casi siempre, apreciar la delicadeza medular de un discurso que no

busca la provocación epidérmica, sino el cuestionamiento de nuestras contradicciones más arraigadas. En suma, el divorcio entre lo que somos y el lenguaje que utilizamos para dar forma a lo que queremos (o creemos) ser” (Revista Filmmaker, 1998).

Ahora bien, a la luz del concepto de arquetipo, cuando Jung (1997) plantea que uno sólo posee lo que puede serle objeto de la experiencia real, de la singularidad correspondiente al yo establecido sólo en la medida de una individualidad, irrepetible, que permanece idéntica a sí misma a lo largo del desarrollo de la personalidad, hay que reconocer los contenidos del inconsciente como contenidos personales o complejos de carga afectiva, e impersonales o colectivos. Dichos contenidos son primitivos y están influidos en gran medida por los otros contenidos, los personales.

Los arquetipos se entienden en un primer momento como representaciones colectivas, pero en un sentido más detallado, se refieren a los contenidos inconscientes de los cuales no se ha hecho aún una elaboración, es decir, una construcción consciente. Eso entonces podrían ser las películas: elaboraciones conscientes por medio de las cuales los arquetipos se convierten “oficialmente” en representaciones colectivas, inmortales y válidas para ciertas sociedades con condiciones sociales y culturales similares, de ahí que el lenguaje del cine sea universal, totalizador, también, de alguna forma, suprapersonal.

Una película, de un modo similar que un mito, es un conjunto de expresiones simbólicas del drama del alma, cuya interpretación es posible cuando se refleja en acontecimientos naturales. Tenemos el universo dentro del alma y somos nosotros quienes otorgamos significados

con base en categorías históricas que provienen de imágenes arcaicas, “cuando la conciencia todavía no pensaba, sino que percibía” (Jung, 1997, p.40). Pero hay sin embargo rezagos de nosotros mismos que no podemos controlar ni esconder, porque las proyecciones, hechas no por el sujeto consiente sino por la producción espontánea del inconsciente, no están en uno, están en el otro, en el sexo opuesto, personificadas para los hombres en el **anima** como signo femenino, y en el **animus** como signo masculino para las mujeres; argumento de la teoría freudiana de que la base fundamental de todas las perturbaciones es la sexualidad. Según Jung, es en este nivel donde el mito mejor refleja estos dos arquetipos esenciales del inconsciente colectivo.

Selecciono en la filmografía de Solondz cuatro arquetipos que enriquecen y refuerzan el universo inconsciente de la memoria colectiva. Cuatro figuras recurrentes que actúan como instrumentos para entender el trasfondo de sus películas, ellas son: la familia, el enfermo, el sexo, y el perdedor.

La familia: El juego de la convivencia a escondidas

La familia entendida como un núcleo de formación e integración de relaciones filiales e interpersonales no ha sido vista tradicionalmente como un arquetipo, sin embargo, en este escrito se propone como tal porque es un modelo constante en el cine de Solondz y la construcción repetida de dicho contexto en todas sus películas da pie para interpretar a la familia como una figura arquetipal fuerte dentro del universo Solondziano.

En esa medida, el primer arquetipo es un arquetipo social, es decir, su lugar dentro del imaginario colectivo no se basa en un personaje, sino en la suma de varios personajes que conforman un modelo bastante conocido y común en occidente. Es frecuente que las historias de las películas de Solondz se desarrollen en el seno de una familia. Lo vemos en sus cuatro películas. Familias conformadas por papá, mamá y tres hijos (por lo general hay uno más retraído, fracasado, drogadicto y enfermo que el resto). Familias patriarcales que viven en casas grandes, carros en los garajes y barrios tranquilos. Los niños van a la escuela y cenan todas las noches ensaladas saludables alrededor de la mesa como una familia unida y feliz.

Los personajes familiares y filiales de Solondz son personajes solos. Personajes que aparentan todos los días ser personas que no son y cargan con la vida a cuestas. “La familia es un laberinto de soledades, y también es un desbarajuste, y sobre todo es una nebulosa de estrellas solitarias. La familia como una medusa subterránea... es una historia hecha de diálogos sarcásticos donde lo esencial está en lo que no se dice...” (citado por Costa, 2006, p.131).

Fingir es el juego que juegan los integrantes de estas familias para acomodarse dentro de la sociedad, todos tienen roles definidos y bien delimitados dentro los círculos sociales, los padres son los que llevan la obligación económica del hogar y la responsabilidad de educar a los hijos, las madres asisten calladamente en la crianza y en ocasiones tienen intervenciones destacadas que definen los ánimos y las acciones del resto de la familia (las madres en **Welcome to the doll house** y **Palindromes**), aunque en general se dediquen al oficio de amas de casas.

Los hijos están en momentos diferentes del crecimiento. En **Welcome to the doll house** y **Storytelling** se repite el modelo del hermano/a menor, con no más de 8 años, un hijo intermedio cuya edad está alrededor de los 12 o 13 y un hermano mayor de aproximadamente 17 o 18 años. En **Happiness** las tres hermanas son adultas, y si bien, también responden al mismo modelo de menor, media y mayor, sus diferencias no radican ya en la edad sino en el éxito o el fracaso personal y profesional que han conseguido después de la adolescencia. Aviva es el único personaje que no tiene hermanos. Vistos así, los matrimonios y las familias parecen estar impregnadas de un suave olor a estabilidad. Pero es justo aquí donde reside uno de los sellos más característicos de Solondz y una de sus mayores habilidades: mostrar, elegantemente y con sutileza, que nada es como parece y que las personas no son como aparentan. Esta idea no sólo se aplica al primer arquetipo de la familia, sino al conjunto de situaciones y mundos que se desarrollan en todas las historias. Se puede decir que es un pilar dentro del cine de éste director. La ironía y el sarcasmo son como reglas con las que Solondz traza sus líneas, su firma, la base sobre la cual se sustentan en gran medida los arquetipos que se descubren en sus películas.

Del mismo modo que Ingmar Bergman, según Jordi Balló y Xavier Pérez, abordaba los dramas y tragedias de los personajes a través de recursos cómicos (1997, p.133), Todd Solondz hace uso del mismo recurso pero logra un efecto más directo en el espectador, es decir, uno se ríe de los personajes, mientras que en el cine de Bergman, los personajes se ríen entre ellos sin que el lector alcance a veces a descubrirlo o leerlo.

Pero volviendo al tema de la familia, y para cerrar el tema del primer arquetipo, el contexto familiar dentro del universo Solondz es una máscara detrás de la cual se esconden personas infelices y anacoretas que juegan a aparentar; donde todos están tan ocupados tratando de sobrellevar cada uno sus cruces, que son incapaces de ver las soledades y aflicciones de las otras personas con quienes comparten el techo. De nuevo, son como islas perdidas en un mismo mar.

Y en efecto, sus familias son la expresión audiovisual de ese sentimiento que es la desconexión emocional; las palabras de Ettore Scola son precisas cuando expresa que “mientras el tiempo pasa y todo cambia, el aspecto familiar se mantiene aparentemente inalterable. Pero sólo aparentemente” (Revista Filmmaker, 1998, p.126).

El enfermo: La omnipresencia del pathos

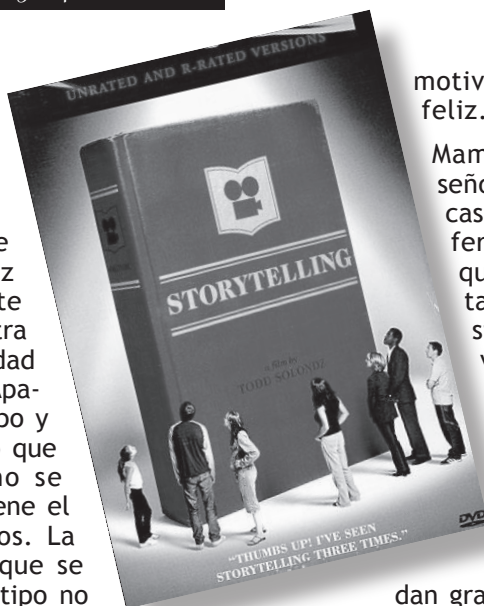
Otro de los arquetipos frecuentes en el cine de Solondz es el de la figura del enfermo. Se relaciona directamente con un tema discutido también por Balló y Pérez y es la falsedad de las apariencias. Si bien, aquí se propone su relación con el segundo arquetipo, es evidente que esta idea se aplica con similar sentido a otros arquetipos como el de la familia, y en general al argumento esencial del cine de Solondz. El planteamiento que se propone en este ensayo, y para efectos del arquetipo del enfermo, es diferente en la medida en que opera justamente de la manera contraria, como otro arquetipo: monstruos y psicópatas perversos se ocultan bajo un aspecto

normal de hombres familiares, educados y que ocupan un lugar corriente dentro del esquema.

En el tratamiento de este tema Solondz es mayoritariamente masculino. Esta es otra variante de la falsedad de las apariencias. Aparentar todo el tiempo y ante todo el mundo que se es rudo, que no se enamora, que se tiene el mundo en las manos. La enfermedad en la que se sustenta este arquetipo no es la enfermedad física sino mental.

Un ejemplo del arquetipo del enfermo es el del profesor en **Ficción en Storytelling**. Un profesor negro seduce a todas sus alumnas blancas y luego de estar con ellas las desecha con pasmosa facilidad. En medio del sexo con Vi (protagonista de la primera parte de la historia, alumna de su clase y novia de Marcus) la obliga a decir ¡fuck me nigger! (¡Jódeme negro!) en repetidas ocasiones, introduciendo un componente de racismo nuevo en Solondz.

La película donde Solondz muestra más caras del mismo arquetipo es sin duda **Palindromes**. La historia está llena de enfermos. Se mezclan en igual proporción las enfermedades físicas y mentales. El mundo de Aviva y los ambientes donde crece y se desenvuelve se caracterizan por los desequilibrios y las inestabilidades, pero al contrario de otros personajes y/o de películas anteriores, esta condición no es sinónimo de malestar o incomodidad, sino que es el principal



motivo para vivir y estar feliz.

Mama Sunshine, es una señora que acoge en su casa a niños y niñas enfermos (no importa de qué tipo) o discapacitados, desahuciados y sin ningún modo para vivir. Ella y su esposo son cristianos o evangélicos o fanáticos de Jesús convierten a todos sus hijos a esa religión, rezan oraciones antes de cada comida y le

dan gracias a Dios todos los días por estar vivos y estar hechos a su imagen y semejanza. Dentro de los integrantes de la familia están: un niño con síndrome de down, un adolescente gay, una niña albina ciega, otra lisiada de brazos y piernas, un niño que tiene que purificar sus pulmones y respirar oxígeno todas las noches, etcétera. Es una familia grande donde viene a parar Aviva cuando escapa de su casa después del aborto y es acogida calurosamente por Mamá Sunshine y el resto de los adoptados.

Antes de dar con ese paradero, Aviva (cuya imagen en ese fragmento de la historia corresponde a una niña de 12 años aproximadamente) busca huir lo más lejos posible de sus padres y divagando por las carreteras conoce a Bob, un camionero con quien tiene relaciones sexuales y de quien se enamora espontáneamente.

En ese momento ocurre algo nuevo en el bagaje de Solondz. A pesar de que Bob encarna al personaje pederasta que se ha repetido anteriormente, por primera vez y de manera conciente, Solondz lo

sitúa en la posición de víctima y la niña Aviva de acosadora. Suena incoherente pero así es. Es ella quien demanda sexo, y no porque sea ninfómana o algo por el estilo, sino porque conserva el deseo de tener un hijo y sabe que esa es la manera de conseguirlo.

Cuando reaparece en **Palindromes** Marc Wiener, ahora rondando los 30 años, nos enteramos que ante la sociedad tiene fama de violador y acosador sexual. No sabemos exactamente si esa imagen tiene asidero o es infundada, pero el rechazo público hacia él es evidente. Cuando Aviva regresa a su casa y sus padres organizan una fiesta para celebrar su regreso, es la única persona que se acerca a Marc. Conversan a cerca de la vida (es ahí cuando Marc le dice que las personas son siempre las mismas incluso cuando han cambiado a lo largo de la vida) y de su mísero status social, y ella le dice que no cree que él sea un violador porque sabe que a él le repele cualquier presencia infantil, y que en cambio, a los violadores les gustan los niños.

Es la primera vez que reaparece un personaje del pasado como Marc. El joven callado, nerd, aficionado a las computadoras, que soñaba con una banda de rock y que conocimos en **Welcome to the doll house**, se asoma ahora en **Palindromes** como un adulto solitario, huidizo de la gente, y con pinta de todo menos de rockero. Aunque no se profundice en su vida parece un hombre promedio, sin mucho reconocimiento, con un nivel de vida austero, carente de notables alegrías o tristezas, y una persona que perfectamente pasa inadvertida por el mundo.

Sin entrar en demasiados detalles quisiera comentar que encuentro el caso de Marc, contado a la manera Solondz,

como una representación palpable de las posibilidades reales en las que termina la vida de mucha gente. Lo que quiero decir es que son más los que viven así, al vaivén de corrientes que los arrastran, sumergidos en rutinas, haciendo y logrando lo mínimo en un mundo donde la mayoría son anónimos; que los que soñaron desde chiquitos con tener una banda y luego dan conciertos ante miles de personas, o son estrellas de cine, o multimillonarios que se dedican a viajar porque se inventaron un sistema operativo o heredaron fortunas de antepasados. Marc representa a la mayoría, no se si infeliz o frustrada mayoría (el tema de la felicidad es más complejo y menos fácil de generalizar), pero si a la más real y tangible mayoría.

Todos los casos arquetipales de enfermos tienen que ver directa o indirectamente con el sexo. Evidentemente éste es otro de los temas asiduos en la filmografía de Solondz y de ahí, la posibilidad de interpretarlo como otro arquetipo.

El sexo lascivo y el amor platónico

El sexo es el tercer arquetipo habitual en el cine de Todd Solondz. Como quedó explícito en el arquetipo anterior, el sexo es un arma de manipulación, destrucción personal o extrapersonal, contemplado desde un punto de vista carnal y medio a través del cual obtener poder y llenar vacíos individuales.

Muchos personajes de Solondz viven en función del sexo. Es una necesidad básica, bien sea para sentirse saludables,

o tranquilos, o superiores, o para tener un hijo, o porque es la única manera de olvidarse del mundo y alcanzar placer. Es un tema que sostiene un arquetipo no sólo porque se repite indefectiblemente en todas las películas, sino también porque alrededor de él se estructuran los comportamientos, las dinámicas y las condiciones que definen a los personajes. El sexo en el cine de Solondz no se reduce a los momentos románticos e íntimos de una pareja, en escenas donde la banda sonora y la fotografía suavizan la atmósfera y por lo general se diferencian del resto de secuencias. Pero aparte del lado meramente carnal del sexo, hay otro lado que viene ligado al encuentro físico e íntimo entre dos personas. Un sexo más inocente e idealizado que representa felicidad, auténtica felicidad (recordemos el caso de Billy el final de **Happiness** cuando después de meses de intentarlo por fin logra eyacular luego de una agitada masturbación en el balcón) y en una manera más bonita, representa amor.

Alzate Vargas cree que lo que compunge a los personajes de Solondz es el amor (2000, p.51). El mismo Solondz, refiriéndose a **Happiness**, habla de un film acerca del deseo, que según él, en Norteamérica es una clase de impedimento, pero que en su nivel más simple, es una película sobre cuatro historias de amor. También en las películas de Solondz hay momentos fuertes y memorables de amor apasionado, amor no físico ni enfermo, simplemente amor, casi siempre frustrado que deja en el corazón de los personajes y en el de los espectadores el sin sabor que queda cuando se ama a la persona equivocada y cuando ese sentimiento se rebaja en una desesperada humillación al no ser correspondido.

En **Happiness**, Joy representa el lado noble, inocente y confiado del amor. Quiere encontrar un hombre a quien amar y que la ame. Luego de una terminación tormentosa, llena de altibajos emocionales que nos atropellan al comienzo de la película, Joy emprende una búsqueda desesperada por encontrar amor en su vida y termina en los brazos de un ardiente y efímero amante ruso, alumno suyo en las clases de inglés, que si bien, podría sentir algún aprecio por ella la utiliza con fines económicos y hasta le roba en su propia cara.

Hay también un personaje muy bonito dentro de este arquetipo que es Kristina, la gordita vecina de Hellen y de Allen, enamorada profundamente del pervertido sudoroso y quien intenta acercarse a él con el disfraz de la amiga pero termina finalmente confesando su amor. Allen, en un acto de humanidad, accede a compartir con ella la cama en una escena bellísima de los dos durmiendo en posición fetal a cada lado de la cama, dándose la espalda como un gesto de dos personas que no se acompañan, sino que juntan sus soledades.

Algo así es el amor de Marcus por Vi. Desconfía de su novia, y consciente de los efectos repulsivos que su discapacidad puede generar, decide cortar con ella antes de que Vi lo haga primero. Cuestión de dignidad y autoprotección conocida por cualquiera que haya estado enamorado e involucrado en alguna relación. Vi se lo toma a mal y ahí es cuando termina en un bar jugándole el juego al profesor. Marcus la ama pero no puede confiar en el sentimiento que ella dice tener. El amor desconfiado, tan peligroso cuando se instala en la cabeza y en el corazón, el amor inse-

guro, fruto de su propia inseguridad y de su incapacidad, fuera de física, personal, para ponerse en el sitio que le corresponde y saber qué lugar ocupa en la vida de Vi.

Siguiendo el ejemplo de la cadena, el amor en las películas de Solondz está hecho de eslabones sueltos. Hay amor, pero no correspondido. Alguien ama a alguien, que a su vez ama a alguien más y así sucesivamente. Nos dice que amar puede ser fácil, lo difícil es que a uno lo ame quien uno quiera, y que el amor es una fuente bonita de inspiración y superación, pero cuando no es retribuido, viene con dolor y con lágrimas.

El otro lado del arquetipo del sexo, es el arquetipo del amor. Alguien podrá pensar en la imposibilidad de que haya amor en una historia escrita por Solondz, teniendo en cuenta el alto grado de sátira e ironía que le imprime a los relatos. Pero ahí está. No de manera tangible y obvia, sino como una voccecita, casi un susurro, merodeando en las cabezas de los personajes. Y no necesariamente es un amor de pareja, existe también el amor a los hijos (aunque sea desproporcionado y mal educador como en **Storytelling**), el amor al trabajo (el documentalista de **No Ficción**), a las convicciones (Consuelo, la criada de los Livingston), el amor a uno mismo, narcisista y lleno de hedonismo (Hellen en **Happiness**), el amor decepcionado y rabioso (primera escena en **Happiness**) pero amor al fin y al cabo, de ese que mueve las pasiones más básicas e instintivas del ser humano, el amor que hace que no seamos indiferentes frente a algo, el amor que puede convertirse en odio con sólo un paso, el amor, que a fin de cuentas, hace palpar los corazones y confirma que nos corre sangre por las venas.

El perdedor: la gente apestosa y corrompe el espíritu

En el inglés existe una expresión que define mejor que el español este arquetipo. *Looser*, es una palabra bastante utilizada para referirse al tipo de personas 'desadaptadas' e impopulares que no encajan dentro de un sistema social, y es quizá el adjetivo más puntual y universal para los personajes de las películas de Todd Solondz. Guarda una estrecha relación con la figura del *nerd*, "el sujeto que combina una inteligencia superior a la media con una incompetencia absoluta para el trato social" (citado por Costa, 2005, p.88).

En este ensayo es el último arquetipo porque de manera global reúne aspectos de los arquetipos anteriores y se sitúa, junto con el sarcasmo y la ironía, en una condición presente en toda su filmografía. De hecho, las historias principales de cada película giran alrededor de uno o más personajes perdedores, epicentros de los cataclismos y sobre quienes recaen las acciones de las familias desintegradas, los deseos reprimidos, el sexo interesado, el amor frustrado y los amantes esquivos. "El cine de Todd Solondz es, en suma, el de los apocalípticos del suburbio, aquellos que jamás se integrarán aunque no tengan otro lugar adonde ir: personajes como Dawn Wiener, Bill Maplewood, Scooby Livingston o Aviva Victor, que no sienten nostalgia de ningún paraíso perdido porque han nacido y crecido en el único infierno cotidiano que conocen... ni siquiera poseen un universo imaginario en el que refugiarse. Su mundo es demasiado real..." (Revista *Filmmaker*, 1998, pp.46-47).

Con relación a la falsedad de las apariencias de la que se ha hablado anteriormente, los perdedores son tal vez los únicos personajes auténticos que viven transparentemente y manifiestan de manera abierta sus pensamientos, y esa es la razón por la cual no se ajustan al estilo de vida del resto de personas que les rodean, son humillados, agredidos y rechazados en los diferentes círculos sociales en que se desenvuelven. Los perdedores son la antítesis de los héroes.

Carol Pearson (1995, p.34) expone que en la contemporaneidad es mucho más común encontrar antihéroes que héroes. Los contenidos están influenciados por la desolación y el vacío, porque luego de la dominación y el control heroico, viene la alienación y la tristeza. Hay que aclarar sin embargo que no es una satanización a los héroes guerreros, sino de expandir el campo de visión y tomar en cuenta los otros arquetipos heroicos que construyen y definen a los humanos.

Se nota en Solondz una intención por resaltar ese lado de la naturaleza humana en sus personajes, según señala Costa cuando afirma: “normalmente cuando vas al cine intentas identificarte con un protagonista atractivo, que dice y hace lo correcto, quizá de una manera heroica. Al hacer esta identificación te sientes bien contigo mismo... mis trabajos no están diseñados para que te sientas bien contigo mismo, están diseñados para que te sientas peor, para desafiarte y para provocarte si lo que quieres es reafirmar tu idea de ti mismo y tu concepción del mundo en que vivimos” (2005, p.26).

La interpretación que le hallo a este aspecto de su cine, es que como guionista y director tiene claro que sus películas no son películas de ensueño, no transmiten mensajes esperanzado-

res o de superación personal, no son palmaditas en la espalda ni palabras de ánimo, no cuentan historias sobre personas positivas que luchan por encima de cualquier obstáculo, ni sus bandas sonoras están hechas con la música de los guerreros que ganan la batalla, y sobretodo, no hay finales felices. Hay humor, un humor negro y fino que raya en la delgada línea de la tragedia. Es inevitable reírse cuando Dawn toca el piano, o durante la interpretación de la banda en el garaje, o cuando Joy le canta a la felicidad y luego le lanzan tomates a la entrada del instituto o cuando entra en escena esa música circense después de que se destapa la pederastia del Dr. Maplewood.

Solondz no menosprecia a sus personajes perdedores. Al contrario, se nota en su cine un esfuerzo conciente por hacerlos resaltar, por hacerlos valer en la sociedad, se podría interpretar incluso como un intento por rescatar su alter ego, por mostrarle al mundo que los perdedores son más comunes y más reales que los héroes apuestos o las princesas invencibles. Sobre esto, comenta Costa: “Todo lo que hago es autobiográfico, aunque nada de lo que cuento haya sucedido realmente. Los elementos autobiográficos adoptan una forma simbólica y no literal” (2005, p.36).

Si la realidad pudiera dividirse en tres líneas sería más o menos así: una línea en el centro que representa la realidad tal y como es. Una por encima, la realidad soñada, color de rosa, donde todas las personas alcanzan sus sueños. Y una línea inferior, donde está todo lo feo que se omitió arriba, la realidad con bolardos, mentiras, pesimista y pérdida en los suburbios.

La vida que vivimos es una combinación de las tres, a veces equilibrada, con

altibajos, pero con el fluir constante de una corriente que sube y baja. El cine de Solondz se parece más a la tercera realidad, a la de abajo. Los perdedores varían entre estar mal o estar peor, pero casi nunca están felices, y los que en apariencia son felices y creen vivir en la línea superior, se dan cuenta más temprano que tarde que habitan en un castillo de naipes; “en una cultura en la que todo conspira para que seas feliz, quizá el único reducto de autenticidad (o de verdad) esté en la tristeza, en el aislamiento, en la aflicción... la felicidad por decreto sólo puede generar una galería de infelicidades como la que retrata, con sentimiento, mala leche y precisión, el cine de Solondz” (citado por Costa, 2005, p.137).

Hay una relación interesante entre los perdedores como arquetipo y los perdedores encarnados en actores, con un fenotipo y unas cualidades físicas particulares. Casi todos los perdedores son adolescentes. Entre los 14 y los 18 años, están en la etapa donde son grandes para los niños pero demasiado chicos para los adultos. Esa edad confusa y amorfa donde a las niñas les empiezan a crecer los senos y a los niños se les alarga la nariz. La edad anárquica de rebeldía y negación.

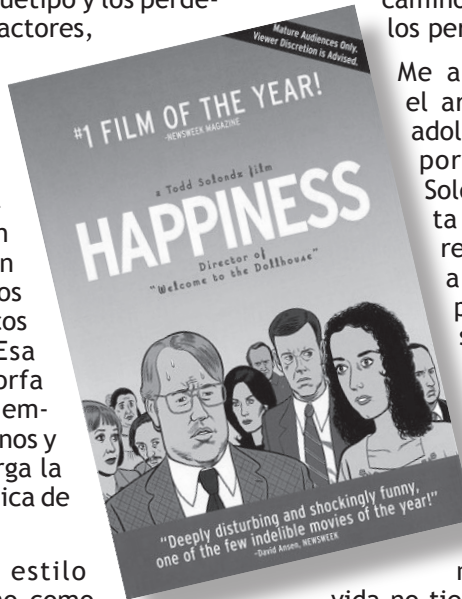
Hay también otro estilo de perdedores, ya no como adolescentes descarriados sino como adultos fracasados. Las tres hermanas de **Happiness** en distintas medidas, Allen el gordo sudoroso, Toby

el documentalista, son ejemplos de personas a quienes no les ha sonreído la vida. Sus modelos de vida no encajan dentro de los estándares de éxito personal y profesional, y en esa edad, un poco más avanzada de la vida, pesan más sentimientos como la soledad y la ruina.

Ahora, me pregunto varias cosas. ¿Cómo fueron los perdedores adolescentes cuando niños? ¿En qué circunstancias transcurrió su niñez? ¿Existen los perdedores niños? ¿O todos los niños son así cuando chicos y siempre pasan por la etapa de perdedores adolescentes? ¿Qué pasará con los perdedores adolescentes cuando crezcan y lleguen a la adultez? No creo ni siquiera que Solondz pueda responder, son más bien preguntas retóricas para dejar sobre la mesa posibles caminos para la evolución de los personajes.

Me atrevería a decir que el arquetipo del perdedor adolescente es el alter ego por excelencia de Todd Solondz, y ahora, cuarenta años después, puede reírse y reconocer frente al mundo que fue un perdedor pero ya no sufre por eso, que ha sabido guardar para sí sus lados palindrómicos y ahora quiere contar historias sobre aspectos de la vida que le atraen o que experimentó en carne propia, decir que “la

vida no tiene que ver sólo con el sufrimiento, sino también con nuestra capacidad para soportar y superar sus crueldades” (citado por Costa, 2005, p.54).



Cierre

Solondz, como se señala en un aparte en el DVD de Palíndromos, ha entendido que la sentencia de que fuimos, somos y seremos siempre los mismos, puede ser tan ventajosa o desventajosa como queramos que sea, “nada cambia nunca... los optimistas tienden a creer en esa posibilidad, con la implicación de que las cosas cambiarán para bien. La idea de que no podemos cambiar sugiere que tampoco podemos mejorar, y nadie quiere creer eso, aunque algunos puedan encontrar cómoda la conclusión: no podemos empeorar”². Todo el mundo tiene que ser inevitablemente quien es y asumir esta condición de manera fatal o significativa, algo que para mí se traduce en buscar ambientes que reconfirmen la imagen que tenemos de nosotros mismos, o confrontarnos con realidades divergentes.

Al final, Solondz reconoce que no pretende hacer un cine panfletario o cambiar al mundo con sus películas. Está de acuerdo en que las personas están definidas por los prejuicios e ideas preconcebidas. “Vemos las cosas a través de una prisión en la que no somos completamente conscientes de estar metidos. Es arrogante asumir que cualquier película pueda cambiar tus convicciones políticas. Puedes acceder a más información, puedes comprender un análisis, pero es muy difícil que, a

través de una película, cambies por completo tu manera de ser, lo que te define... yo hago películas. Son sólo películas. Durante los 90 minutos o dos horas que duran, si un espectador se emociona o se entretiene, ¿qué más puedo pedir?” (citado por Costa, 2005, p.225).

Referencias bibliográficas

- Alzate, Cesar, (2000), “Felicidad de Todd Solondz. Los gringos son feos y viven en el infierno”, en revista Kinetoscopio, Vol 12. Nro. 54, pp. 48-52.
- Balló, Jordi y Pérez, Xavier, (1997), *La semilla inmortal*, Barcelona, Anagrama.
- Costa, Jordi (2005), *Todd Solondz en los suburbios de la felicidad*, Madrid, 8 y ½.
- Jung, Carl Gustav, (1997), *AION Contribución a los simbolismos del Sí-Mismo*, Barcelona, Paidós.
- Pearson, Carol, (1995), *El héroe interior. Arquetipos de transformación*, Barcelona, Mirach.
- Revista Filmmaker, (1998), *Happiness by Todd Solondz*, disponible en http://filmmakermagazine.com/fill1998/lovin_feeling.php, recuperado: 12 de enero de 2009.

2 Véase texto original: “*Nothing ever changes... optimists tend to believe in the possibility, with the implication that things will change for the better. The idea that we cannot change suggests that we cannot improve, and no one wants to believe this, though some may take comfort in the corollary: we cannot become worse.*”