



Arquetipos y mitos...



El universo del que no te recuperas. Arquetipos y mitos en la obra de David Lynch

JHON ALEXANDER URIBE MONTES¹

Este trabajo de corte hermenéutico hace parte de la investigación *Mitos y Arquetipos en el Cine Contemporáneo Occidental*, dirigida por el profesor Carlos Fernando Alvarado, y refiere al director de cine norteamericano David Lynch, aplicando las discusiones y acercamientos obtenidos alrededor del concepto de mito y arquetipo, y la forma como estos han sido leídos desde

el relato cinematográfico. A través de un corpus de seis películas del director, se reconocieron los posibles arquetipos presentes y se analizó la forma simbólica como cada arquetipo era configurado. Finalmente, al estudiar las principales imágenes simbólicas, y en general los relatos contruidos por Lynch sobre el esqueleto arquetípico, se extrajeron a manera de narraciones los principales mitos o escenarios desde los cuales se percibe un modo de habitar el universo lyncheano.

¹ Comunicador Social y Periodista. Candidato a magister en Estudios Cinematográficos, Paris III, La Sorbona, París. jhonuuri@gmail.com

1. Obertura

Es un extraño acontecer lo que somos, y amparados en el hábito de la sospecha buscamos domesticar la angustia premonitoria de la nada, aquella angustia original por completarlo todo, por llenarlo todo, por dominar y conocer, dice Hans Blumenberg (2004, p.23). Sobre ella, nuestra arqueología arquetípica y nuestros mitos se narran colmados de espacio y tiempo, aguardando no como verdad sino como posibilidad en el puente que tiende la hermenéutica entre el mundo que proyecta una obra y la obra misma que lo interpreta. Con estos anteojos puestos, adentrarse en la filmografía del director de cine David Lynch significa intentar desplegar la cosmovisión que su obra refiere, entendiendo las películas como textos trabajados bajo una disposición y singularidad propias, que las hace obras, según la hermenéutica de Paul Ricoeur, susceptibles de interpretación.

Los arquetipos, en una primera instancia, nos remiten a un rastro griego como origen, fundamento; definición que no muy lejos Platón encontrará en su *eidos*, el Eidos platónico, un lugar, el de idea primaria. Carl Gustav Jung al parecer no riñe con Platón, y como paráfrasis del Eidos, los ubica en el inconsciente colectivo, definiendo este último como el estrato suprapersonal, de naturaleza universal, cuyos contenidos son comunes a todos (Jung, 1991, p.10); dichos contenidos son lo que denominó arquetipos.

De la mano de Jung y Mircea Eliade se entiende el arquetipo como una forma potencial configuradora que adquiere una representación estable en la conciencia individual. “No se trata entonces de representaciones heredadas sino

de posibilidades de representaciones, por tanto un arquetipo no tiene forma exactamente determinable, sino que es una estructura formal indeterminable, que tiene sin embargo la posibilidad de aparecer bajo formas determinadas” (Jung citado en León, 2001, p. 50). Esta discusión ha sido trasladada más explícitamente a la cultura por algunos posjungianos, en especial los del “Círculo de Eranos”, quienes ven el inconsciente colectivo como un inconsciente cultural, es decir, como una memoria colectiva en la cual se alojan los arquetipos o imágenes fundamentales que pueden proyectarse en imágenes simbólicas. Estas potencias configuradoras, dice Emma León Vega, “nos acercan a la cotidianidad que está siempre presente, permiten ir y venir, no tienen memoria” (2001, p.51); pero están en la memoria colectiva como prefiguras latentes de pautas conscientes, habitando el gran tiempo. Un gran tiempo que se escapa a la línea recta del cronos, que funciona como flujo, y como tal, incontenible, que rompe el tiempo profano y arroja también a los mitos como relatos que reverberan un encantamiento sin periodicidad.

Si los arquetipos son configuradores, los mitos son configurados y ejemplificantes, lo que significa que parten de formas inacabadas, es decir, de los mismos arquetipos, para construirse como narraciones que al mismo tiempo crean modelos ejemplares de comportamiento o relatos de escenarios tipo. Ya en su definición, el mito nos está anunciando la presencia del drama propio del relato, posición que Ernest Cassirer (1996) sostuvo al afirmar la presencia de conflicto dentro del mito como una tendencia a considerarlo una necesidad connatural a la humanidad; incluso de manera muy diáfana Rollo May lo ha declarado como

un asunto de salud pública: “los mitos deben existir para evitar caer en una epidemia de desorden mental” (1991, p. 13).

En los recovecos de un funcionalista como Bronislaw Malinowski nos podemos encontrar con un reconocimiento profundo al mito: “...no es una explicación científica sino la resurrección narrativa de una necesidad primitiva...” (Malinowski citado en May, 1991, p.14). Quizás esa necesidad primitiva no es otra que la que un psicoanalista analítico como Jung expresa al entender por el mito “...esas expresiones simbólicas del íntimo e inconsciente drama del alma” (1991, p. 12). Este escape a la racionalidad científica en búsqueda del sentido no descarta la racionalidad del mito ni del arquetipo; por el contrario, en virtud de la hermenéutica, concilia el discurso metafórico sobre el discurso referencial, hacia otra racionalidad desde la que se lee el discurso como obra y se pregunta por ese mundo proyectado y sus maneras de ser y estar en él.

El cine, como el escenario del tiempo que reflexiona sobre sí mismo, que va, que viene, que tiene lugar, es la morada de los arquetipos y los mitos. El cine de David Lynch nos deja entreabierto la puerta al fondo del pasillo; caminamos hacia ella, curiosos no por la luz que se esconde sino por la oscuridad que se revela, a la que, confieso, asisto con sospecha.

Joseph Campbell (1997) y Carl Pearson (1995) resultan importantes a la hora de definir una de las formas más tratadas por la literatura y el cine. Nos referimos al arquetipo del héroe que habita cualquier tradición y surca la aventura, es decir, nos habla de un viaje, un héroe que muta su rostro interior y que se define en la travesía. Casi de la misma manera Pearson señala un viaje de apropiación que vive el héroe, que, en sus palabras, “comienza con la absoluta confianza del inocente, avanza con la búsqueda de seguridad del huérfano, la capacidad de auto-sacrificio del mártir, la exploración del vagabundo, la competición y el triunfo del guerrero y por fin la autenticidad e integridad del mago” (1995, p.24).



Otros arquetipos acá señalados tienen como precursores a los profesores Jordi Balló y Xavier Pérez (1995), quienes con su trabajo *La Semilla Inmortal*, brindan rastro a lo que ellos denominan los argumentos fundacionales, que reinauguran, como lo dice el mismo Balló, el relato de las herencias. Su lectura del cine, que evoca modelos narrativos anteriores, se ajusta a los motivos universales que se exponen en un lenguaje propio. El arquetipo de retorno al hogar tiene para ellos su lugar en “La Odisea”, texto homérico del increíble retorno. Esta forma, dice Balló, está configurada por la esperanza y la duda, el querer regresar a casa, pero el temor de enfrentarse a un hogar perdido. Balló y Pérez también hacen su aporte al arquetipo del labe-

rinto como un mismo deseo asfixiante; aquello que se anhela termina siendo la propia tragedia, y al mismo tiempo que no se puede permanecer tampoco se puede huir.

Arquetipos como el descenso al hades o el maligno, han sido también ampliamente tomados por la literatura, la pintura y las artes en general. Grandes obras de la pintura medieval y renacentista plasmaron la oscuridad, de la que en su momento estaba prohibido hablar y posteriormente fue motivo de liberación. Y tal como lo anota Balló, habría que considerar como un origen los relatos bíblicos, en los que, casi también por oposición, el maligno resulta siendo un ángel caído, y el infierno, al igual que la travesía del héroe, no es un lugar sino un periplo lleno de pruebas y purgatorios.

Este documento contempla otros arquetipos, contenidos de esa memoria colectiva y que acá se vuelven objeto en la obra lyncheana. Tal es el caso de la ascensión al **utopos**, rastreada un poco desde la concepción bíblica y la promesa de la vida eterna; pero también desde el concepto de evolución humana, de un hombre siempre interesado en encontrarse en un lugar de felicidad que derrote al fin su sufrimiento; la huida y el nuevo comienzo que deriva en el contraarquetipo del retorno al hogar y que precisamente podría germinar de la duda y miedo al regreso, o la consecuencia de la nueva realidad que el repatriado debe afrontar; y el fetiche transformador, quizás tomada de la naturaleza primitiva de darle, antes que nombre, valor de uso y valor símbolo a los objetos.

Todas estas búsquedas, todas estas formas o motivos, serán objeto de múltiples imágenes simbólicas que les darán for-

ma, unas producto de la exploración y de las explicaciones cotidianas y otras producto de las manifestaciones culturales (la pintura, el teatro, la escultura, entre otras), trabajando sobre estas formas potenciadoras y construyendo mitos. Por esta razón es que nos preguntamos: ¿Cuál es la alquimia del cine sobre el argumento original? No tenemos respuestas, pero les puedo dar un ejemplo: La obra de David Lynch.

2. Arquetipos. Los héroes de Lynch: Del pasajero extraviado a la máscara del villano

Nada más distante en Lynch que personajes tomados del arquetipo clásico del héroe guerrero. Sus héroes responden en su mayoría como contraarquetipos de éste, acentuados en una complejidad profunda interior. Son personajes a quienes el peso de su propia existencia los agota; no son fuertes físicamente, mucho menos atléticos; no están seguros de lo que deben, porque a veces ni siquiera saben quiénes son. No obstante, el héroe lyncheano está inmerso en su propia travesía, porque como bien lo anota Carol Pearson, el héroe no se acaba en el guerrero, éste es sólo una de las estaciones de ese continuo trayecto que incluye al inocente, al huérfano, al mártir, al vagabundo y al mago como estadios en el desarrollo del héroe. Viaje que para Pearson es más circular o espiral que lineal, a lo mejor más arbitrario que circular o espiral, porque el héroe de Lynch va tomando estos estadios sin un orden en particular, avanza por ellos como si le pertenecieran, como si ya los conociera y no le preocupa pasar del

vagabundo al huérfano o del mártir al guerrero, precisamente porque en Lynch no existe una ruta que el personaje deba seguir como proceso *sine qua non* de transformación, sino que se deja ser al personaje, para que sea su interior conflictuado el que defina en qué estación bajar.

Eraserhead (1976) es el primer largometraje de David Lynch. La cabeza de Henry es el motivo ambulante de **Eraserhead**. Henry es un hombre simple, pero terriblemente atormentado. Es nuestro pasajero extraviado, un héroe completamente atípico, que en lugar de expulsar la masculinidad clásica del héroe, expresa físicamente todo ese temor que lo posee, con su cuerpo encorvado, su enorme cabeza desordenada, en la cual su pelo ya es una alusión directa a la confusión que lo invade; la mirada perdida envuelta en una indescifrable extrañeza y un caminar cansino, como a quien le pesa dar un paso porque no sabe hacia dónde va. Lynch nos entrega un héroe que no se define en el combate, un hombre que soporta la soledad en la que habita. Henry está inmerso en su viaje interior y su heroísmo va a radicar no sólo en soportar la soledad del mundo sobre su cabeza, sino en la búsqueda para encontrarse a sí mismo; es decir, nuestro héroe es un vagabundo en el sentido Pearsoniano. Desde el comienzo de la película, con un plano sobreimpreso de la cabeza de Henry girando sobre la esfera rugosa, avizoramos el lugar del conflicto. Lynch se vale de la exageración en el cabello, del cordón umbilical atado a la esfera, y de la luz, para mostrar que la dimensión de crisis en Henry se mueve entre el mundo exterior caótico, profundamente seco y mecánico, y su intención de renacer, de adaptarse, de germinar como una semilla nueva, de borrarse y volverse a

escribir para encontrarse. Muy cercana a la poligenesia de la que habla Joseph Campbell, como la búsqueda desesperada de un continuo renacer porque la muerte siempre retorna o siempre está ahí, y en Henry es su propio monstruo el que se resiste.

Monstruo que se evidencia en **El hombre elefante** (1981), segundo largometraje de Lynch, y en el que existe, desde el arquetipo del héroe, una gran similitud en su recorrido con **Eraserhead**. “¿Yo soy?, ¿Qué soy?” (Lynch, 1980), se preguntan Merrick y Henry, un par de huérfanos que a través de fundidos a negro (recurso del montaje de Lynch) pasan a ser héroes vagabundos y viceversa; dos personajes armados desde el mismo arquetipo que Mel Brooks supo reconocer en **Cabeza Borradora** (1977) para brindar a Lynch su entrada a Hollywood.

Corazón Salvaje, la película con la que Lynch conquistó Cannes en 1990, nos trae al más arquetípico héroe construido por este cineasta, basándose obviamente en la novela de Barry Gifford. Si bien el arquetipo del héroe guerrero clásico es el armazón más imperante en *Sailor*, Lynch no desaprovecha para encarnar en él el viaje total del héroe. La escena inicial de la película nos dibuja un perfil claro de los personajes principales, entre ellos *Sailor Ripley*, un hombre salido de una extraña mezcla entre un *cowboy* y un rebelde de los años setenta. Apuesto, alto, de ojos grandes y dulces, con chaqueta de cuero, pantalones ajustados y botas puntiadas. Él mismo es una cerilla que se enciende y causa incendios, es todo un guerrero dispuesto, como define Pearson, a “defender y afirmar su verdad de manera que cambie el mundo” (1995, p.40).

Para quienes se han adentrado en la filmografía de Lynch, como el cineasta,

compositor e investigador Michel Chion, **Corazón Salvaje** hace ciertas referencias a la historia de 1900 escrita por Frank Baum, **El maravilloso Mago de Oz**, y más exactamente a la adaptación hecha por Victor Fleming en 1939. Este clásico de la literatura infantil y del cine familiar musical, se encuentra camuflado haciendo visos en distintas partes de la película a través de alusiones directas en los diálogos y en la forma que van tomando los personajes. Lo que Chion no menciona, pero tampoco descarta, es que quizás la historia de Lynch está narrada desde un punto disyuntivo en el tiempo de la historia de **Oz**. Es decir, mientras que en el **Mago de Oz** Dorothy va en busca del Mago, que ya existe, para regresar a casa y salvarse de la bruja, en **Corazón Salvaje**, Sailor emprende la travesía para no perder a Lula, quien es la heroína que llega a ser el mago. En **Oz**, el mago proviene del mismo lugar de Dorothy, quizás entonces asistamos a este juego dual en el que Lula se transforma en el mago de la historia y Sailor es el héroe-mago que alcanza su misión, ambos juntos en la misma búsqueda. Lula es ante todo una heroína en comunión con la vida; su energía incontenible no es menos energía en los momentos profundamente dolorosos o en las tragedias de ruta; sólo como heroína es más sensata, su meta es mucho mayor: llegar al final del camino, lo que a veces el guerrero no consigue porque se pierde o se muere batallando contra dragones.

En 1992 llega **Twin Peaks fire walk with me**, donde Laura Palmer es una chica tan joven y atractiva como sola y desconcertante. Aquí Lynch nos prepara a una heroína que al principio pareciese ser la que describe Pearson: una mujer hermosa, correcta, que vence por su integridad y sensatez; sin embargo Lynch empieza a jugar con todos estos rasgos y nos dibuja un contraarquetipo de ésta, así como también de la clásica guerrera. Laura es, en la descripción exacta de Chion, una mujer real. Lynch busca que tenga volumen, y eso implica que posea un interior profundo, lleno quizás de roles, de contrastes dentro de un mismo rostro. Es una heroína eternizada en el tránsito huérfano-mártir, profundamente sola y afligida, que acepta esa soledad para proteger a los que ama.

En **Mulholland drive** (2001), Naomi Watts protagoniza a Betty, una dulce rubia con anhelos de ser una celebridad de la actuación, quien llega a Los Ángeles con la

intención de abrirse paso y tener una oportunidad; viene acompañada de dos ancianos miedosamente felices, presagio quizás de una alegría de mermelada, pues si hay algo falso es una vejez completamente feliz. Lynch nos regala una heroína inocente, que aprende a confiar en la gente fácilmente y que posee una voluntad enorme para alcanzar su objetivo, hasta que se atraviesa en su camino un reto más grande, el amor.

La heroína de Lynch es sinónimo de transformación. Es sinónimo de uno de



los desvíos de la ruta que el héroe toma en el camino, cuando se da cuenta de que todo lo ha perdido, cuando el viaje del héroe se ve incompleto. Cuando los sueños conspiran en contra, asistimos a la transformación arquetípica del héroe en villano, fruto de ese escaso margen entre ambos, casi como el bien y el mal salen de un mismo árbol que nos recuerda la simbología jungiana. En este caso, la heroína caída con su misión insatisfecha ha dado lugar al antagonico del héroe, ella misma. Quizás, como es común en Lynch, sólo la muerte pueda devolverle ese paraíso dulce sin que se deshaga.

El desdoblamiento: Un yo enajenado por la sombra

Jordi Balló ha considerado este arquetipo como una siniestra premonición de la propia muerte, objetivada en figuras perturbadoras de sombra, o de espejo. Obviamente se refiere a su dimensión inquietante en el campo de lo fantástico, en las historias de terror y de suspense, sin querer decir que no esté presente en otros géneros. Este arquetipo en el fondo es una puesta a prueba de la identidad, un terremoto al edificio potentado de la seguridad propia. Parecería suficiente con no saber qué se es, pero no es así; ahora la pregunta es... ¿quién se es?

Algunos escritores y críticos han querido explicar el desdoblamiento ocurrido en **Lost highway** (1997) con un concepto conocido en la psicología como fuga psicogénica, que, como su nombre lo dice, traduce una evasión de la realidad a través del nacimiento en la mente de figuras de escape, dadas generalmente después de experiencias traumáticas. Fred Madison acaba pareciéndose a Goliadkin, el protagonista de "El Doble", la segunda novela de Dostoievski; inseguro

y nervioso, termina perseguido por una sombra lóbrega, que buscará apoderarse y repetirse en él n veces. Ambos personajes son reclusos: Goliadkin en un manicomio, Fred en prisión condenado a muerte, como si eso los fuera a alejar de su verdadero infierno interior. Y aquí parafraseo a Jordi Balló, como si la duplicidad proviniera de un mundo externo al protagonista y no constituyera una alienación autodestructiva (1995, p.237), precisamente cuando es una emanación del inconsciente, descrita como una pérdida o cesión de poder sobre uno mismo.

¿Cómo te es posible saber quiénes son los demás cuando ni siquiera sabes quién eres? ¿Qué sucedería si Fred se encontrara con Pete, en aquella cabaña de la película? Como el hombre duplicado de Saramago, que se fija una cita con su otro él, con un hombre réplica exacta de sí, o del que quizás él es la réplica, en medio del paraíso de los sueños del Sunset Boulevard, que nos recuerda el dulce paseo por Mulholland drive. Si esto se diera y siguiéramos a Saramago, uno de los dos debería morir: "No puede haber dos hombres iguales" (Saramago, 2004, p. 305); pero esto le implicaría a Fred liberarse de la fuga y no lo va hacer, porque ésta, aunque produce una invasión aterradora, es su único camino de esperanza.

El desdoblamiento arquetipado es contrariado en sus extremos clásicos por Lynch en **Twin Peaks**. En ella no se trata de un doble, producto de un experimento científico, ni de cómo la bestia se manifiesta en la noche, ni del problema patológico que afecta al hombre convirtiéndolo en psicópata. Laura Palmer es una mujer atormentada y esclava de sus múltiples roles. La mujer real que grafica Lynch no es la dualidad entre el bien

y el mal, ni la sombra maligna, sino una rubia hermosa que con su juventud es víctima del dolor y la desolación. Laura es una trabajadora que atiende mesas en un restaurante; es la colegiala rebelde que se cuela entre las clases para ver a su novio; es la hija que se sienta en el comedor con sus padres en silencio; es la amiga considerada que evita causarle daño a su leal compañera; es la puta que en las noches se desviste y juega a ser fatal.

Del retorno al hogar, a la huida y el nuevo comienzo

La vuelta, el motivo que hizo famoso a Ulises, es uno de los grandes arquetipos de la historia. Es el guerrero perdido que busca regresar a casa por cualquier medio y que mantiene la duda en sus hombros, pues desconoce el hogar durante todo el tiempo que estuvo lejos, no sabe qué sorpresas le esperan y qué cambios hubo durante su ausencia.

David Lynch encara esta forma en sus películas desde la posición arquetipada del retorno a casa y desde el contraarquetipo de la huida y un nuevo comienzo. **Historia sencilla** (1999), por ejemplo, es una doble figura del retorno, en la que Alvin Straight es un ex combatiente de la Segunda Guerra Mundial que vive su propio drama por reencontrarse con el perdón que pueda darle la vida. “Yo envejezco pero a mis compañeros los sigo viendo jóvenes” (Revista Dirigido Por, 2002), dice el hombre que posteriormente liberará su culpa con otro veterano, al que confiesa que también a sus muertos los sigue viendo igual.

El fetiche transformador

Es común encontrar en muchos relatos la presencia de objetos comodín, muchas

veces fastuosos como espadas y tótems, y otras veces sencillos como manuscritos, monedas, copas. Desde el fuego robado de Prometeo, pasando por la mítica espada de Odín o la caja de Pandora, la maravillosa arca de la alianza o el cáliz de Cristo, muchos han sido los objetos que las historias rodean de poderes y les otorgan ese vínculo transformador que se mueve subrepticamente en ellas. Este arquetipo no deja de pasearse por las historias de David Lynch. Para él los elementos que rodean una escena y que sitúan el mundo de sus personajes son tan importantes como los personajes mismos, nos pueden decir un secreto, pueden revelar una puerta, o simplemente dejarnos con la boca abierta. Un anillo, una llave o una podadora, Lynch concede a estos elementos el poder de cambiar las vidas de sus usuarios, jugando un poco a ser el bien y el mal dentro de sus historias.

El interior del laberinto, un periplo en el ciclo cosmogónico

Joseph Campbell se refiere al ciclo cosmogónico como la fuerza que se levanta contra el héroe y que éste no puede vencer. Por su parte, Jordi Balló y Xavier Pérez enuncian el arquetipo del laberinto de una manera muy atada a la imposibilidad de la apertura, a la telaraña que envuelve a los personajes y de la que es imposible escapar. Ambas visiones son consecuentes, aún más para los planteamientos de las películas lyncheanas. La mayoría de los filmes de Lynch, sobre todo los que aquí más se discuten, tienen una estructura laberíntica. Eso significa que el entrar en ellos es fácil, pero salir es un difícil viaje en el que sus personajes se perderán, o incluso el precio pueda ser la

vida misma. A nosotros sus lectores nos costará tiempo y dolores de cabeza, y al propio Lynch, mayores espectadores y buena prensa. Lo que se garantiza es que si acaso llegáramos a salir, la experiencia sería gratificante, porque el mero intento ya lo es.

Entre el caos de una carretera que se desdobra en el tiempo y jamás termina, y los espacios silenciosos, bien podríamos decir laberínticos, en los que Lynch obliga a observar despacio, se crea la sensación claustrofóbica que emana de **Lost Highway**. Considerada por muchos como la película más hermética del director, es sin lugar a dudas un paraíso extraordinario de ideas y caminos que no se agotan. Es en esta película donde afirmamos a un Lynch cortazariano, que al mejor estilo de *La Continuidad de los Parques*, nos confina a nosotros y a los personajes a permanecer sobre la carretera, porque la historia nunca termina.

El descenso al hades y la presencia del maligno

Descender al infierno es, en la filmografía de Lynch, visitar la habitación contigua. Esto significa que quizás no se trata de un descenso hacia un lugar inferior sino de un mundo que colisiona con la posibilidad de transgredir y contaminar. En el caso de *Mulholland drive*, por ejemplo, se mantiene la figura dual entre el bien y el mal, pero se parte de un punto distinto. Partimos de un

mundo acaramelado ficticio y salimos a través de la llave a la realidad de un mundo colisionado, en el que un personaje como Diane, una mujer repleta de ilusiones como todos, se ve envuelta en un mar de caos y desorden que la

llevan a intentar traspasar el espacio y el tiempo. Por lo general el ambiente enrarecido lyncheano involucra una especie de cancerbero que se encarga de estar atento a la colisión de los mundos y la forma de sus vínculos.

El cowboy extraviado se encuentra justo en ese punto límite. AAdam, en un tono de viejo vaquero, le advierte de las consecuencias de sus decisiones y le incita a hacer lo que él dispone; a Diane la despertará para que regrese al caos real.



3. Mitologías, una aproximación a la ontofanía lyncheana

Podríamos, de la misma manera que hicimos con los arquetipos, establecer una ruta de aquellos mitos que consideramos se encuentran presentes en las películas de Lynch; sin embargo, eso no sería más que ejemplificar las formas arquetípicas que ya fueron aquí definidas, lo cual en este momento no ampliaría el entendimiento de la cosmogonía lyncheana. En lugar de ello, es más pertinente propender por el acercamiento a ese universo propio del autor, desde una configuración de sus propios mitos a partir de los

rastros arquetípicos ya encontrados. Anteriormente hemos dicho que los mitos son narraciones que se sustentan en escenarios tipo o arquetipos, creando de la misma manera modelos ejemplares que permanecen en el gran tiempo de su obra y permiten ser ese puente desde el cual habitar el universo configurado del autor.

Ya lo sabía describir muy bien Mircea Eliade, cuando vaticinaba: “El mito es ontofanía” (1991, p. 17), es una plena manifestación del ser que “nos revela lo que existe y lo que es” (1991, p. 17). Por esa misma razón es que este apartado no ha dejado de llamarse mitologías, porque no se trata de eliminarlas; por el contrario, se trata de visualizar esos dramas existentes que permiten situarnos. Estos abren sus brazos a la ontofanía de la obra, simplemente como una forma mucho más cercana y humilde de revelar un universo propio en Lynch. Pero dicha ontofanía no se revela en colectivo, es decir, no se pretende explicar los relatos de los mitos, porque revelando los dramas accedemos a una manera de estar en su mundo, pero que como bien lo enuncia Campbell, el paso final debe darlo cada uno en su propia experiencia silenciosa.

La autopista perdida

Un hombre se levanta de su cama, ha soñado algo y eso es una buena señal. Significa que está vivo. Las piernas lo dirigen hacia la ventana, desde donde avizora la carretera. Está oscuro y llueve a cántaros; allá afuera el auto ajustado al pórtico espera. El hombre recoge su chaqueta de cuero del suelo y cada peldaño que avanza hacia el primer piso de su casa, convoca un fuerte trueno que adorna con música el momento. Abre la puerta, las bisagras

hacen un ruido espantoso, últimamente no ha salido mucho. Sus oídos magnifican el sonido de la lluvia cayendo sobre la ropa, ¡touch! ¡touch!, la portezuela del auto rompe la armonía del goteo. Enciende el auto y arranca muy despacio; juega un poco con las luces que iluminan más cerca o más lejos la línea amarilla que ubica el camino, altas, bajas, altas, bajas. Instintivamente su pie acelera. Cada vez más rápido el hombre recorre el camino sin pensar cómo acabarlo, cómo terminará, ¡eso ya lo sabe! Recorre la autopista preguntándose por cómo volver a empezarlo, por cómo afrontarlo la próxima vez que comience de nuevo y despierte en su casa. Es de madrugada y el sol se atisba, la carretera atraviesa el horizonte y se pierde al igual que el hombre. El mito de la autopista perdida circula con empeño la obra de Lynch, es uno de los principales referentes a la hora de conocer y entender su universo.

La colisión de los mundos

No se sabe si es de día o de noche. En el espacio, el tiempo es diferente, jamás anochece y jamás amanece, sólo están ahí las estrellas corrientes, los viejos planetas y uno que otro fragmento estelar. El gastado tiempo del espacio ha logrado acercar las órbitas y el universo contraído se acerca misteriosamente. Las órbitas continúan siendo concéntricas y los anillos, aunque en distinto plano espacial, golpean sus bordes. El día eterno, sin principio ni fin, es testigo de la colisión de los orbes. Los mundos ahora gravitan transgrediéndose el uno al otro. Se vacían casi como manchas surreales en la pintura del universo, exudan sus vergüenzas, comparten sus temores y fugan sus sueños. En el sistema solar lyncheano los mundos poseen entre ellos la distancia suficiente tanto para girar



individualmente, como para saltar de una atmósfera a otra y rotar juntos sobre el mismo eje. Nuestros mundos propios colisionan de la misma manera como tu mano izquierda sabe exactamente lo que hace tu derecha.

El hogar deformado, imperfecto

Luego del colegio y de camino a casa me gustaba recoger pedacitos de madera. Después los pulía y fabricaba con ellos la estructura y el techo de una casita en miniatura. Luego del colegio y de camino a casa recogía vidrios rotos, con ellos llenaba de ventanas la casita de madera. Luego del colegio y de camino a casa recogía pequeñísimas flores que crecían al lado de las más grandes a la orilla del camino, con ellas sembraba jardines que adornaban los pórticos de la casita de madera con ventanas de vidrio. Luego del colegio y de camino a casa compré unas lucécitas de colores y con ellas iluminé el interior de la casita de madera y la luz salía por las venta-

nas de vidrio y alcanzaba a las flores de los diminutos jardines. Luego del colegio llegué a casa, mi padre había golpeado a mi madre y mi madre había caído encima de mi casita de madera y vidrio, de luz y flor. Mi padre aún estaba en casa, pero yo me sentía huérfano y sin hogar.

El tiempo que se dobla

Él toma la ruta 30, que es más rápida. Su cita es a las cinco y el autobús demora quince minutos en cruzar la zona norte. Al llegar al paradero su reloj dicta las tres, pero es demasiado pronto y necesita ser puntual, así que adelanta su reloj dos horas, justo el margen que necesita para llegar a tiempo. Ella llevaba más de una hora esperándolo, los segundos se habían vuelto minutos y los minutos horas y las horas angustia. Los carros pasaban, las personas pasaban, todo pasaba menos él. Él no venía. La tarde trajo la brisa y las palomas dormitaban en la iglesia, ya era tarde, muy tarde. Su reloj marcaba las cinco y para no sucumbir a la desesperación, como quien aguarda la última esperanza, toma su reloj y gira las manecillas dos horas atrás, en ese instante la ruta 30 aparca, él baja del bus y ella se levanta, ambos se abrazan. Los dos han llegado a tiempo.

Desfamiliarización, el objeto extraño en casa

Qué pasaría si debajo de tu cama hay un agujero, o si subido en tu auto no te puedes despegar del asiento; qué pasaría si en la mañana despiertas y tus piernas están unidas como pato; qué pasaría si un insecto te hablara o si pudieras volar cuando te excitas; tal vez lo mismo que pasaría si encontraras una oreja en un jardín o si se te apareciera un hada, o tuvieras un hijo con cara de

pez, desaparecieras de un momento a otro o cambiaras de personalidad con alguien. Sencillamente estarías en el universo lyncheano, ese enrevesado lugar en el que algo es inquietante porque ese algo que conozco está ubicado en un espacio y tiempo que me es perturbador y ajeno.

Referencias bibliográficas

- Balló, Jordi y Pérez Xavier, (1995), *La semilla inmortal*, Barcelona, Anagrama, colección argumentos.
- Blumenberg, Hans, (2004), *El mito y el concepto de realidad*, Barcelona, Herder.
- Cassirer. Ernst, (1996), *Antropología filosófica*, Bogotá, Fondo de Cultura Económica.
- Eliade, Mircea, (1991), “Mitos, sueños y misterios”, en _____. *Los mitos del mundo moderno*, Madrid, Grupo libro 88.
- Jung, Carl Gustav, (1991), *Arquetipos e inconsciente colectivo*, Buenos Aires, Paidós.
- León, Vega, Emma, (2001), *De filias y arquetipos*, México, Anthropos.
- May, Rollo, (1991), *La necesidad del mito*, Barcelona, Paidós.
- Pearson, Carol, (1995), *El héroe interior*, Madrid, Mirach.
- Campbell, Joseph, (1997), *El héroe de las mil caras*, México, Fondo de Cultura Económica.
- Saramago, José, (2004), *El hombre duplicado*, Bogotá, Punto de lectura.
- Revista Dirigido Por, (2002), “Entrevista a Lynch”, en Revista Dirigido Por, Nro. 308, Barcelona, Editorial Dirigido Por S.L.