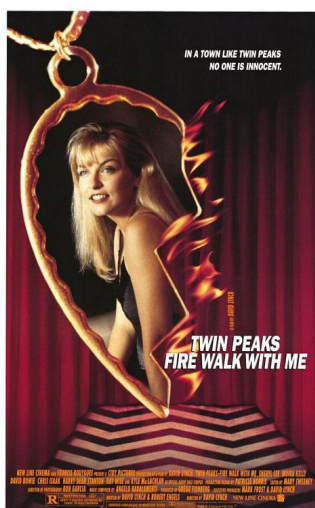


La caverna de Lynch

Por Felipe Arámbula

(Universidad de las Américas Puebla
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla)



La caverna de Lynch.
Twin Peaks: Fire Walk with Me (1992)
Dirección: David Lynch

Desde la antigüedad occidental, Platón es considerado, con justa razón, como el principal artífice de la distinción entre el mundo de lo que percibimos a través de nuestros cinco sentidos y el mundo de lo suprasensible, es decir, el mundo de las ideas.

Es bien sabido que Platón juzga a la percepción sensorial como resultado de la contingencia e inestabilidad inherentes a la naturaleza y al ser humano, es decir, en el mundo nos las vemos con entes que podemos ver, tocar, oler, escuchar o degustar, pero, por ejemplo, una manzana puede saber diferente en función de su maduración o de la época del año en que la comemos, y lo mismo sucede con su textura, o bien, si la vemos desde la lejanía, podríamos llegar a confundirla con una pera. De igual manera, una persona no permanece siendo

la misma durante toda su vida, su personalidad y actitud ante la existencia cambian, por lo que las cosas que le fascinan a un niño terminan por olvidarse conforme crece y se topa con otras cosas, contextos y personas. Así es el mundo de lo que podemos percibir, el mundo de lo sensible. De esto se sigue: todo conocimiento que podamos generar de este mundo comparte la misma contingencia e inestabilidad de aquél.

Ante esta situación, y en su afán por encontrar un conocimiento seguro, inmutable y universal, Platón propuso que los entes sensibles son subsidiarios de otro tipo de entidades no empíricas ni perceptibles mediante nuestros sentidos, estas entidades son más bien abstractas y Platón las llamó ‘Formas’ o ‘Ideas’ (eidos), cuya naturaleza es necesariamente metafísica, esto es, las Ideas están, literalmente, por encima (meta) de la naturaleza (physis):

Muchas personas asocian a Platón con algunas doctrinas centrales que son defendidas en sus escritos: [una de ellas es que] el mundo que aparece ante nuestros sentidos es de alguna manera deficiente y lleno de errores, pero hay un ámbito más real y perfecto, pululado de entidades (llamadas “formas” o “ideas”) que son eternas, inmutables, y en algún sentido paradigmáticas para la estructura y carácter del mundo presentado a nuestros sentidos (Kraut, 2023, párr., 1) [Traducción y corchetes propios].

Aunque Platón es el más importante defensor del mundo de las ideas, no es, ni de lejos, el único en su especie. Podemos decir, sin temor a equivocarnos, que en la época contemporánea David Lynch es también un férreo exponente y protector de ese mundo.

Quizá, en un primer momento, esta aseveración no sea tan evidente. Pero tan solo basta con que consultemos algunas de sus entrevistas, leamos sus libros, escuchemos su música y, por supuesto, nos inquietemos con sus películas, para empezar a notar esta relación. Ahora bien, con esto tampoco queremos decir que David Lynch es un cineasta que, de alguna u otra manera, leyó o se inspiró en Platón al momento de realizar sus películas. ¡No! Solo nos parece que, cada uno a su manera, filosófica y artísticamente, expresan una de las verdades incuestionables de la vida humana, a saber, que la existencia material, aquella que percibimos con nuestros sentidos, no se repliega en sí misma y no es tímida, por el contrario, la experiencia empírica se desborda hacia ámbitos y dominios que, pese a su carácter abs-

• La caverna de Lynch

tracto e inmaterial, existen y son tan importantes como los que percibimos sensiblemente.

Lynch, a diferencia de Platón, no buscó explicar el mundo de las ideas para encontrar el conocimiento certero, eterno y universal que tanto anhelaba el griego. El cineasta estadounidense concibe ese mundo como una suerte de océano, con aguas tanto someras como profundas, calmo y apacible, pero también ríspido y tempestuoso. Si queremos extraer una idea de este océano, no podemos quedarnos en tierra firme y esperar a que salga a nuestro encuentro, es necesario aventurarse y salir a pescar:

Las ideas son como peces.

Si quieres pescar pececitos puedes permanecer en aguas poco profundas. Pero si quieres pescar un gran pez dorado, tienes que adentrarte en aguas más profundas.

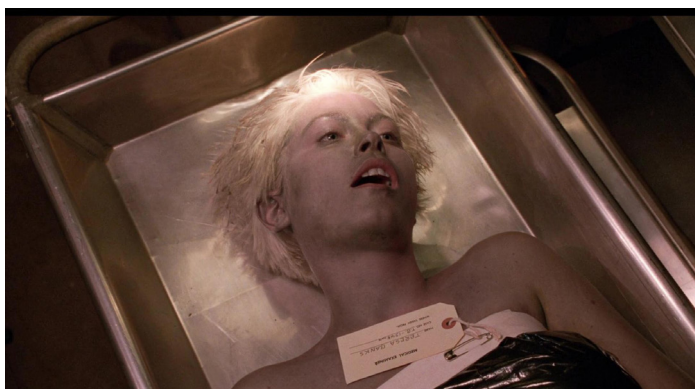
En las profundidades, los peces son más poderosos y puros. Son enormes y abstractos. Y muy bellos.

Yo busco un tipo particular de pez importante para mí, uno que pueda traducirse al cine. Pero allá abajo nadan toda clase de peces. Hay peces para los negocios, peces para el deporte. Hay peces para todo (Lynch, 2014, pos. 10) [Cursivas propias].

Como en toda pesca, se requiere, por un lado, de cierta pericia, y por otro, de suerte. Pescar no es una de esas actividades que dependa por completo de la habilidad y experiencia de quien la realiza. El océano y los peces que lo habitan son caprichosos. No hay certezas en el acto de pescar, se requiere de un trabajo meditativo profundo. “[la meditación trascendental] te conduce a un océano de conciencia pura, de conocimiento puro. Pero te resulta familiar, eres tú. Y al instante emerge una sensación de felicidad: no de felicidad bobalicona, sino de honda belleza” (Lynch, 2014, pos. 31) [Corchetes propios]. Para este breve texto, no nos interesa desarrollar el modo en que Lynch conceptualizó y practicó la meditación trascendental como una suerte de método para ir en busca de los peces que le interesaban, solo diremos que podemos ver esta práctica como el lado volitivo de la pesca, es decir, como la habilidad que sí debe de trabajarse y desarrollarse, pero ¿qué pasa con la suerte? ¿O sea, con el lado contingente y azaroso que también está involucrado en la pesca y cómo se relaciona con la búsqueda y materialización fílmica de las ideas? Esta cuestión es la que nos interesa abordar. Empezaremos por exponer el trabajo de traducción de lo abstracto

(ideas) hacia lo sensible (filme) para finalizar con una reflexión sobre el papel que juega lo azaroso en dicha traducción.

Imagen 1. Fotograma de la película



Fuente: IMDb

Lynch habla de una especie de traducción entre la idea y el cine, esto es, una traducción de algo abstracto y metafísico hacia algo material y sensible. Mientras que Platón socavó y relegó a los entes empíricos y los categorizó como meras copias de las Ideas, Lynch considera que la materia fílmica es única entre todas las artes y entre todas las formas de expresividad humana en general, es esta especificidad la que le permite al cine manifestar el carácter abstracto que le es intrínseco a las ideas. “Cuando peso una idea para una película, me enamoro del modo en que el cine es capaz de expresarla. Me gustan las historias que contienen abstracciones, y eso es lo que el cine puede hacer” (Lynch, 2014, pos. 118).

Como es de esperarse, la traducción a la que se refiere no es un proceso sencillo de llevar a buen puerto. Si reparamos un momento en el océano de las ideas al que el artista alude, es evidente que no se trata de un océano en el sentido común del término. En la cita antes referida, Lynch habla de aquél como de un dominio de conciencia pura, un ámbito no empírico sino trascendental, se trata de un océano en el que nuestra percepción espaciotemporal con la que hacemos inteligible al mundo y a la realidad no opera de la manera en que habitualmente lo hace. Por ejemplo, estamos acostumbrados a concatenar los eventos

• La caverna de Lynch

del mundo a través de un esquema temporal causal: pasado, presente y futuro. Cuando vemos una película, dicho esquema entra en funcionamiento y creemos que las escenas y secuencias en pantalla se ajustan de manera natural a nuestra percepción temporal habitual. Es innegable que esto ocurre en la mayoría de las películas, sobre todo en aquellas que forman parte del así llamado mainstream o star system de Hollywood. No obstante, ver una película de David Lynch, cuyo cine, cabe destacar, alude en no pocas ocasiones al mundo fílmico hollywoodense, nos demanda otro tipo de experiencia temporal y perceptual. “Para mí, cada película, cada proyecto, es un experimento. ¿Cómo se traduce esa idea? ¿Cómo la traduces de manera que pase de idea a película o a silla? [...] Conseguir que todo quede correcto se convierte en una especie de experimento” (Lynch, 2014, p. 178). Así como para Lynch la realización de un filme demanda todo un trabajo experimental para traducir ideas abstractas en tomas, escenas y secuencias cinematográficas, también el acto de mirar alguna de sus películas exige ir más allá de nuestra percepción temporal habitual y somos impelidos para experimentar. Películas como *Lost Highway* (1997), *Mulholland Drive* (2001) o, tal vez la más desafiante, *Inland Empire* (2006), ponen a prueba nuestros esquemas básicos temporales. Las categorías <<pasado>>, <<presente>> y <<futuro>>, así como su concatenación unidireccional y causal son sencillamente insuficientes. Lynch se vale de lo que Sergei Eisenstein llama la <<forma>> del cine, esto es, de la estructura y organización secuencial (que no causal) de las tomas y escenas (el montaje), para trasgredir la típica experiencia temporal con la que ordenamos el mundo. Nos vemos exhortados a intentar acomodar las piezas de un rompecabezas que, con toda seguridad, nunca terminarán por situarse del todo. Es con este material sensible, así como con su montaje, que Lynch lleva a cabo la traducción de las ideas otrora abstractas en los objetos artísticos que llamamos filmes.

Ahora, ¿cómo se relaciona esta traducción con la parte azarosa y contingente del acto de pescar ideas? Lynch asume y parte de una premisa: el campo unificado. Sin entrar en detalle ni en su justificación, el cineasta considera que, de alguna forma, la mayoría de las veces escondida y velada a nosotros, todo está relacionado y conectado en el océano de las ideas.

Propongo un ejemplo. En la película *Twin Peaks: Fire Walk with Me* (1992), que pese a haber sido estrenada después del fi-

nal de la segunda temporada, es, de hecho, una precuela de la serie televisiva *Twin Peaks* (1990-1991), hay una escena en la que Laura Palmer (Sheryl Lee) desciende de la motocicleta conducida por su novio, James (James Marshall). Laura ha decidido separarse de él, de su inocencia y de lo que él representa, para adentrarse a la oscuridad del bosque y entregarse al vicio, al deseo y a la única salida que ella podía ver en ese momento. Al bajar de la motocicleta, Laura y James intercambian sus últimas palabras y besos, de repente, la cámara enfoca el rostro de Laura, ella aparta su mirada de James, la dirige temerosa hacia el bosque y grita. La toma sigue con Laura, no vemos lo que ella percibe. James le pregunta por qué grita y Laura solo encuentra las palabras para despedirse de él, como sabiendo que nunca más lo volverá a ver. Ni a él, ni a nadie más...

25 años después (¡¡¡!!!), en el episodio 17 de la tercera y última temporada de *Twin Peaks: The Return*, el agente del FBI, Dale Cooper (Kyle MacLachlan), se encuentra en una misión para rescatar y llevar a Laura a casa. Para lograr su cometido, Cooper viaja al pasado y aparece justo en el momento y en el bosque donde Laura ve por última vez a James. Con el fin de pasar desapercibido y no interferir con ese suceso, Cooper se esconde tras unos arbustos mientras es testigo de la escena que describimos anteriormente. El agente del FBI observa con atención la despedida entre Laura y James, pero no puede evitarlo y provoca un ruido entre los matorrales. La toma pasa al rostro de Laura, quien dirige la mirada hacia donde se encuentra Cooper y parece entreverlo, lo cual es la causa generadora de su grito, un grito grabado con ¡25 años de antelación! ¿Acaso Lynch planeó, con casi tres décadas de anterioridad, la razón que motivó a Laura Palmer a gritar? Por supuesto que no. Lynch nos dice lo siguiente a este respecto:

Una idea es un pensamiento. Es un pensamiento que abarca más de lo que crees cuando se te ocurre [...] Sería estupendo que la película entera se te ocurriera de una vez. Pero, en mi caso, me llega a fragmentos [...] Te enamoras de la primera idea, de una piecicita minúscula. En cuanto la tienes, el resto llega con el tiempo (Lynch, 2014, pos. 146).

Un último ejemplo sobre la relación entre el océano de ideas y lo azaroso de la pesca. Lynch cuenta una anécdota sobre la producción del piloto de *Twin Peaks* (1990), en la que un ayudante de decoración llamado Frank Silva, se filtró en una toma de ma-

• La caverna de Lynch

nera accidental al verse reflejado en un espejo. Evidentemente, no estaba planeado que Silva apareciera en la toma y, mucho menos, que se volviera en el icónico personaje ‘Bob’ en la serie, pero “Pasan muchas cosas así que te incitan a soñar. Y una cosa lleva a la otra y, si lo permites, se abre algo totalmente nuevo” (Lynch, 2014, p. 472).

A modo de cierre. Comenzamos planteando una posible relación entre Platón y Lynch, en específico, sobre el modo en que el filósofo y el artista conciben, cada uno a su manera, el vínculo entre las ideas y la materia sensible. Como vimos, ambos comparten la premisa según la cual el mundo y la experiencia humana no se agotan en lo que nuestros sentidos nos permiten percibir, existen abstracciones llamadas ideas que son tan reales como los entes sensibles y, de hecho, son estas abstracciones las que cumplen un rol paradigmático con respecto a aquellos. No obstante, el filósofo y el cineasta difieren en el modo en que valoran a la sensibilidad material. Mientras que Platón la considera como prescindible, Lynch explora y explota sus posibilidades expresivas y significativas. Por más que en un inicio lo creamos así, no podemos pensar en el cine de David Lynch como una serie de ideas por completo abstractas y sin sentido, todo lo contrario, no seremos capaces de apreciar su filmografía si no miramos la <<forma>> en que traduce los peces-ideas en escenas, secuencias, tomas, sonidos y música.

En su célebre alegoría, Platón nos narra cómo una persona sale de las tinieblas de la caverna (la sensibilidad) y es cegada por el brillo del Sol (las ideas). Pues bien, Lynch nos enseña que, si bien el brillo del Sol es atractivo y deseable, no hay que desdeñar a la penumbra. Hay que aprender a ajustar nuestra pupila y mirar de frente a las tinieblas de la caverna. Mucho se puede aprender de ésta.

Referencias

- Kraut, R. (2023). Plato. Stanford Encyclopedia of Philosophy. <https://plato.stanford.edu/entries/plato/>
- Lynch, D. (2014). Atrapa el pez dorado: Meditación, conciencia y creatividad [Kindle]. Reservoir Books. <https://www.amazon.com.mx/Atrapa-pez-dorado-Meditaci%C3%B3n-creatividad-ebook/dp/BookZP7EWW>
- Lynch, D. (Director). (1992). Twin Peaks: Fire Walk with Me [Pelí-

cula]. CIBY Pictures.

Lynch, D. (Director), (1997). Lost Highway [Película]. Asymetrical Production, Ciby 2000.

Lynch, D. (Director), (2001). Mulholland Drive [Película]. Les Films Alain Sarde, Asy-metrical Production.

Lynch, D. (Director), (2006). Inland Empire [Película]. Studiocal, Camerimage, Asyme-trical Production.

Lynch, D., Frost, M., & Sutherland, S. S. (Productores ejecutivos). (2017). Twin Peaks: The Return [Serie de televisión]. Lynch/Frost Productions; Rancho Rosa Partnership Production; Showtime Networks.