

II

LA BANDA DE MOEBIUS: DEL SIMULACRO A LA ESTRUCTURA DEL SUJETO

Los surrealistas acostumbraban a disolver los modelos narrativos tradicionales mediante juegos abruptos que abrían las puertas a otra realidad (aquella del imaginario) donde la yuxtaposición arbitraria escapaba a la narrativización. En *Un Chien andalou*, por ejemplo, Buñuel y Dalí yuxtapusieron temporalidades diferentes abortando de este modo la posibilidad de articular el relato en términos tradicionales, consumando así una operación no lejana a la que Ernst realizó en sus novelas-*collage*. David Lynch es deudor del surrealismo en el uso de numerosísimas imágenes. Frente a otros libros biográfico-programáticos, Lynch, que siempre se ha considerado un pintor³⁴, prefirió incluso editar un libro confeccionado sólo por imágenes (que son el centro de la práctica y la teoría del surrealismo). Pero existe una diferencia radical entre la obra de Lynch y la de los surrealistas: frente a la operación directamente desublimadora de estos últimos, que es ella misma dependiente de un campo de fuerzas históricamente dado —aquel en el que actuaron las vanguardias

³⁴ David Lynch, en: RODLEY, 1997, pp.30ss.

radicales de entreguerras—, en el horizonte hipertecnologizado del capitalismo avanzado, donde tales imágenes surrealistas han quedado subsumidas en la producción espectacular mediática, lo primero de lo que Lynch trata es de la *mediación* propia de la narratividad cinematográfica tal como quedó constituida en el realismo hollywoodiense y el *high modernism* cinematográfico de los sesenta.

La primera cuestión a la que se enfrenta *Lost Highway* es entonces la de hacerse cargo de la temporalidad del simulacro a partir de recursos propiamente filmicos. Es así como la película se estructura de manera que, evitando en una ficción de segundo orden el retardo y la clausura narrativa— que eran inherentes a todo relato con sentido— pretende abolir la posibilidad de la vivencia en una circularidad sin crecimiento. El comienzo mismo ya apunta hacia este resultado, por cuanto parece encaminarse a obstaculizar el lugar tradicional del espectador en el seno de la institución cinematográfica. El guiño autorreferencial de Lynch consiste en mostrar que el punto de vista, el lugar del espectador en la sala, no dista mucho de la perspectiva esquizoide del enfermo Madison (*mad* significa «loco» en inglés). Este es el sentido del plano subjetivo con que comienza abruptamente la película: estamos viajando a toda velocidad a través de una carretera (una carretera «perdida», lógicamente) sobre la que se superponen los títulos de crédito. El mero uso del plano subjetivo indica ya las intenciones de Lynch: a diferencia de la mirada a cámara, que instituye un *tú* dirigido a un espectador potencial y que separa los papeles del personaje (que queda ligado al enunciadador) y el enunciatario, el plano subjetivo viene a identificar al personaje con este último.³⁵ Lo llamativo es que el personaje al que se hace mirar lo mismo que a nosotros no está señalado por ninguna traza de su cuerpo, por ninguna metonimia (visual o auditiva) que remita al espectador. De modo que estamos identificados con alguien, Fred Madison, que aún no existe; o, peor, que quizá no llegue a existir nunca, como de hecho nos lo recuerda el que en ninguna de las ocasiones en que vuelve a aparecer el plano subjetivo de la «carretera perdida» encontremos trazas de ningún personaje. Este es precisamente el interés del asunto: la fragilísima existencia de Fred y, por tanto, el que se nos intente posicionar en el lugar de

un personaje casi inexistente. A tal intento parece asimismo encaminado el hecho de que la línea discontinua de la carretera nunca se perciba de manera correcta: conducimos por la carretera, pero hacemos zig-zags por ella. Los propios títulos de crédito —que cifran, como el apagarse de las luces en la sala, la entrada en el mundo de ficción— aparecen formando no una línea horizontal claramente legible, sino una diagonal. Y todo ello, finalmente, se ha introducido de forma abrupta, incluyendo en esa brusquedad la canción de David Bowie que acompaña a la visión de la carretera. Una canción de la que Lynch dijo que parecía estar realmente hecha para la película, y cuyo estribillo dice precisamente *I'm deranged, cruise me, cruise me baby* («estoy perdido, guíame, guíame, pequeña»). Quizá esa primera persona del estribillo sea la única línea palpable que Lynch traza entre Fred y el espectador. Pero es un *yo* tan frágil que sólo emerge para decir «yo estoy perdido»³⁶.



Figura 3. Viajando por la *Lost Highway* (comienzo de la película)

³⁵ CASSETTI, 1986, pp.78-83.

³⁶ Según Lynch, la imagen de la autopista fascina porque proporciona la impresión de ser «*aspirado por las tinieblas*». Se trata de una sensación que Lynch dice haber podido visualizar solamente después de escuchar el *I'm deranged* de Bowie (David Lynch en: HENRY, 1997, p.10). Lynch había utilizado ya una imagen parecida de la carretera en *Corazón Salvaje* (*Wild at Heart*, 1990). Pero en *Wild at Heart* la carretera es todavía el camino a través del que uno puede alejarse del fuego (ese fuego al que Sailor se había acercado «demasiado»), y no el fuego mismo. La carretera es algo similar a la posmodernísima chaqueta de piel de serpiente de Sailor (según él, «*símbolo de mi individualidad y de mi fe en la libertad personal*»), pero no se ha hecho explícita la tangencia entre imaginario y real que provoca la detención en la *Carretera Perdida* y que, como veremos, cifra la detención. Así, la película puede acabar con un Sailor que, recién salido de la cárcel, puede cantar a Lula *Love me Tender*.

Puede decirse que el fondo de la carretera perdida sobre el que aparecen los títulos de crédito forma ya parte de la historia como tal. De hecho, la misma carretera vuelve a aparecer en otras tres ocasiones (aparte, claro, de la que cierra la sesión) a lo largo de la película: en el momento de la transformación de Fred en Pete, en el viaje de Pete y Alice «*al desierto*», y en el viaje de Fred hacia el hotel *Lost Highway*. Pero la sensación de detención en la carretera perdida, de un avance sin sentido, también se continúa en la historia de Fred Madison propiamente dicha. El comienzo de ésta es una llamada al interfono de casa de los Madison en la que alguien, desde el exterior, dice a Fred: «*Dick Laurant está muerto*». Sin embargo, después de que Dick Laurant muera ante los ojos del espectador al final de la película, es el propio Fred quien llega hasta el interfono de su casa, lo pulsa desde el exterior, y pronuncia exactamente las mismas palabras: «*Dick Laurant está muerto*». Cabe suponer que quien está al otro lado del interfono en esta última ocasión es el propio Fred (es decir, el Fred del comienzo de la película), y ello por dos razones: en primer lugar, porque es sólo ahora cuando el espectador ha visto que Dick Laurant acaba de morir, lo cual hace suponer que es sólo ahora cuando ha ocurrido lo que se relata al comienzo; en segundo lugar, porque en la primera llamada no había nadie al otro lado del interfono (como Fred constata cuando se asoma a la ventana), lo que hace pensar que es sólo Fred quien (imaginando) se lo dice a sí mismo, que no se ve a nadie por la sencilla razón de que Fred no puede verse a sí mismo diciéndose lo que ha ocurrido. Žižek soluciona el problema de la estructura temporal de *Lost Highway* introduciendo la hipótesis de que todo lo ocurrido en el interior de la película posiblemente ha tenido lugar *antes* de ambas escenas³⁷. Pero la posición de Žižek es insuficiente en la medida en que el conjunto de la complicación temporal de *Lost Highway* parece concebida para mostrar que lo que *había pasado* a Fred es también su vida *presente*. Quizá constituya una mejor estrategia el intentar distinguir no solamente entre un antes y un después, sino también, y especialmente, entre acontecimientos externos y acontecimientos internos al propio Fred: lo que le pasa a Fred ya había pasado *en el interior* de Fred; sin embargo, su trato con el mundo exterior

no parece que consiga solventar el asunto. Como consecuencia, Fred vive paralizado, en un perpetuo *déjà-vu* que, más que reorganizarla, simplemente imposibilita la distinción entre lo ya sucedido y lo actual.

Esta tangencia entre interior y exterior, entre pasado y presente, se ve confirmada por el hecho de que el propio Lynch haya dicho que en *Last Highway* quería construir una banda de Moebius: «*El relato vuelve a un lugar anterior al principio para encontrar el final. Más que un círculo, es una espiral o una banda de Moebius que se vuelve sobre sí misma*»³⁸. La principal propiedad de la banda de Moebius es que tiene una única superficie; es decir, que no hay una superficie visible y una segunda cara oculta: si han de recorrerse, se recorren necesariamente las dos. De este modo, la inversión de la posición en que Fred Madison se encuentra al comienzo y al final de la película (es decir: como recibiendo el mensaje desde su casa y como trasladando el mensaje a su casa), metafORIZA la inversión direccional que tiene lugar cuando un objeto recorre la única superficie de una banda de Moebius.

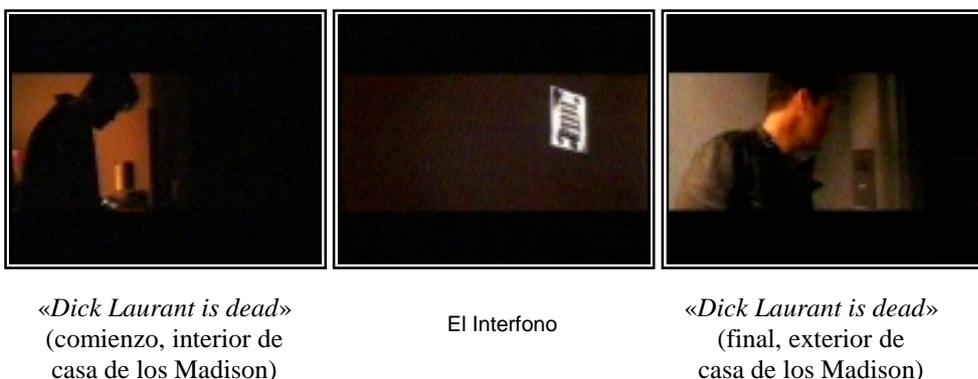


Figura 4. La Banda de Moebius o la inversión direccional de Fred

La banda de Moebius es de hecho una figura recurrente cuando se trata de unificar conceptualmente dos realidades que en apariencia (o según una lógica referencial ingenua) son muy diferentes. Tal es el caso de *Vertigo* (*De entre los muertos*, 1958), el principal antecedente filmico de la estructura de *Last*

³⁷ ŽIŽEK, 2000, p. 47, n. 34.

³⁸ David Lynch en: ROUYER, 1997, p.9.

Highway, donde Hitchcock también utilizó esta figura para, muy sutilmente, sugerir la ligazón entre la trama policiaca (que se deja ver más claramente en la primera parte de la película) y la trama psicológica (que se hace explícita en la segunda parte) de *Vertigo*. La banda de Moebius aparece en efecto en el interior de la pupila en que la cámara se adentra al comienzo de la película, y lo hace acompañada de una música que vuelve a escucharse justamente en el momento de la transformación de Judy en Madeleine en la peluquería (es decir, en el momento de la conversión de un personaje real en un personaje imaginario).



Figura 5. Banda de Moebius y espirales en *Vertigo*

La imagen de la espiral está asimismo presente en *Vertigo*, tanto en los moños de Madeleine y de Carlota Valdés (este último representado en su retrato), a quien aquélla intenta parecerse, como en la escalera de la torre por la que Elster arroja el cuerpo de su mujer muerta, el verdadero lugar de la «escena primordial» para Scottie, y, finalmente, en el famoso beso giratorio que sella de manera definitiva la transformación de Judy en Madeleine y la unión de Scottie con su amado fantasma.



Figura 6. El beso en espiral de *Vertigo*

Pero en *Vertigo* la unificación en una misma trama de esta doble cara no afecta a la diégesis propiamente dicha: la estructura temporal sigue siendo tradicional. Lo que *Vertigo* tiene de cine negro, es decir, lo que tiene de superación del punto de vista policiaco (de distorsión del Gran Otro, como diría Žižek), es la trama psicológica que emerge como el centro de la narración en la segunda parte de la película: del engaño detectivesco (que Hitchcock revela en el centro mismo de la película), pasamos a la obsesión de Scottie por convertir a Judy en Madeleine, con el doble objetivo de alcanzar una posición de poder (en el sentido viril en que la había ostentado Gabin Elster manejando la trama en la primera parte de la película) y de liberarse del vértigo que lo paraliza. Como ha visto Eugenio Trías, en la segunda mitad de *Vertigo*, una vez desvelado el engaño policiaco original, «*se trata de la repetición ritualizada de todo lo que hemos visto en la primera parte del film, que cobra de pronto para los protagonistas de la historia, Scottie, Judy Barton, un carácter mítico. También adquiere ese carácter para el espectador*»³⁹. Las partes son perfectamente simétricas. En ambas partes la tarea de Scottie es perseguir a un fantasma, si bien se añade el elemento nuevo de que, si en la primera parte ese fantasma es investido por Madeleine, en la segunda no está investido por nadie. Scottie logra rescatarlo asumiendo el

³⁹ TRÍAS, 1998, p.171.

papel de estratega que en la primera parte fue el de Elster, dando al final resolución a la trama policiaca (cuyo desenlace el espectador ya conocía) y curándose a la vez del vértigo: logrando, en suma, poder y libertad. Pero, aunque se trate del más claro antecedente de *Lost Highway*, la estructura de *Vertigo* es tradicional en dos sentidos entrelazados. En primer lugar, porque existe una clausura narrativa que conlleva un crecimiento final, la liberación de Scottie (el cumplimiento de un rito de tránsito secular). En segundo lugar, y ligado con lo primero, porque ello se sucede linealmente en el tiempo: la trama psicológica rige la segunda parte, pero ésta tiene lugar efectivamente después de la primera. Todo ello es precisamente lo que no ocurre en *Lost Highway*: en la película de Lynch el referente mítico (podemos decir con Žižek: el soporte fantasmático de la realidad aparental) está constituido por la segunda parte de la película, la cual, lejos de llevarnos hacia una clausura narrativa, nos hace regresar exactamente al mismo punto en que estábamos al comienzo, sólo que en una insignificante posición invertida.

La diferencia entre *Vertigo* y *Lost Highway* puede explicarse si se atiende a que entre ambas se ha cruzado la llegada de la postmodernidad. De hecho, la banda de Moebius que configura *Lost Highway* es tanto una manera de señalar la unidad del soporte mítico y la experiencia efectiva al modo en que ocurre en *Vertigo* como una manera de tematizar la indistinción entre una realidad aparental y un fondo auténtico a la manera en que lo ha hecho Baudrillard para definir la realidad de los simulacros. Baudrillard ya venía utilizando esta figura desde su primera tematización del asunto en *Cultura y Simulacro*⁴⁰. En 1995 —es decir, al mismo tiempo que Lynch concluía el rodaje de *Lost Highway*, y precisamente en el libro en que Baudrillard describe la lógica del simulacro como un *Crimen Perfecto*—se referirá a un tránsito desenfrenado sobre ella que parece casi describir el *Leit Motiv* de la película de Lynch⁴¹.

⁴⁰ «Todos los referentes mezclaban su discurso en una compulsión circular, “moebiana”. Sexo y trabajo fueron no hace mucho tiempo términos ferozmente opuestos, hoy se resuelven antaño en el mismo tipo de demanda. Antaño, el discurso de la historia tomaba toda su fuerza de oponerse violentamente al de la naturaleza el discurso del deseo de oponerse al del poder, hoy intercambian sus significantes y sus campos de acción». BAUDRILLARD, 1978, p.44. Abolición, por tanto, de las oposiciones, que ahora transitan por la misma superficie, como en la cinta de Moebius.

⁴¹ «No hay final para esta carrera desenfrenada sobre la Banda de Moebius donde la superficie del sentido pasa perpetuamente a la de la ilusión» (BAUDRILLARD, 1995, p.32).

Habría que pensar en la banda de Moebius como expresión de un espacio que se hace continuo, sin fisuras, el espacio propio de la globalización. Un espacio donde no hay lugares vacíos, y donde por tanto no existe ninguna instancia (al menos ninguna instancia positiva) que funcione como límite a la manera en que lo hacía el mar en Fellini. El desierto hacia el que se encaminan Pete y Alice (es la propia Alice quien dice que se dirigen «*al desierto*», al cual se accede viajando por la carretera perdida y que es el lugar donde reside el Hombre Misterioso) puede desde luego cumplir la función de representar un límite, pero en este caso se trata de un límite que aparece menos como algo radicalmente otro que como un espacio que se sitúa en contigüidad con la totalidad de la existencia de Fred/Pete. Es allí de hecho donde Pete vuelve a transformarse en Fred, y allí es igualmente donde reside el Hombre Misterioso, el cual, al fin y al cabo, había sido invitado por Fred a su propia casa.

Existe, desde luego, una temporalidad básica en *Lost Highway*, una temporalidad donde se suceden acontecimientos empíricos. La que se halla poblada por las cosas cotidianas que le pasan a Fred/Pete. Fred es indudablemente y ante todo un marido celoso que mata a su mujer y es condenado a muerte por ello; Pete es un joven mecánico que se enamora de la chica de un gángster destrozando con ello a su novia y, según parece, a su propia familia. El asesinato de Renee es constatado por la policía, que detiene a



Figura 7.
La música para saxo

Fred. Sin embargo, la policía no puede entender la naturaleza del intercambio Fred/Pete, el cual remite a la posibilidad de que algo más esté ocurriendo en un segundo nivel de temporalidad. Que Fred y Pete son la misma persona es algo que la policía no puede saber pero el espectador sí, y lo hace a través de una serie de trazas verticales que se instauran como los lugares donde no hay relato, donde no hay diégesis. Así ocurre con la música para saxo que Fred Madison interpretaba, una música que resulta insoportable a Pete Dayton cuando la escucha por azar en el taller, hasta el punto de

que obliga a su compañero de trabajo a cambiarla. Lo mismo ocurre con la foto que Pete ve en casa de Andy, donde están representados este último, Mr. Eddy, Alice y Renée. Pete, desconcertado, pregunta: «¿Tú eres... las dos?». Significativamente, cuando la policía (que representa la afirmación grosera del



Figura 8. Las fotografías

referente, el lugar del Gran Otro) ve la foto, en ella aparece solamente Renée, la asesinada, y no Alice, la protagonista de la historia imaginada por Fred. De modo que se procura que el espectador tenga acceso a ese bucle temporal que en cambio se hurta a la policía.

Sin embargo, en los límites de las dos historias debe haber algún punto de conexión. Debe existir algo que convierta la identidad entre Fred y Pete en algo más que una *boutade* insignificante. Si esta serie de trazas verticales en efecto señalan que nos estamos moviendo siempre por una misma superficie, debemos

entonces poder también encontrar algo así como el lugar donde hemos establecido la juntura de la cinta de Moebius. Un punto que puede en primera instancia captarse como el lugar de la detención radical, el lugar donde no hay relato en absoluto (quizá porque fue ahí donde el *croupier* marcó la baraja de salida). Este punto de conexión, que debe necesariamente existir de cara al espectador, tiene que reducirse al mínimo. Es el punto donde no ocurre nada, el punto donde la vida de Fred está *absolutamente* paralizada, donde es sencillamente imposible encontrar la huella de acontecimiento alguno en la vida de Fred—ni siquiera la marca que, a pesar de todo, aún sigue dejando en el interior de ese extraño desdoblarse de la personalidad. Es, por tanto, el punto donde Lynch trata que el Gran Otro real, el espectador mismo, esté también detenido, el lugar donde suceden las cosas incomprensibles para el espectador.

Este es, en primer lugar, el caso de la «carretera perdida», ante la cual el espectador aparece situado de tal modo que no puede seguir la línea recta, y que asimismo conecta el comienzo y el final de la película con el intercambio

entre Fred/Pete y con el camino que siguen Pete y Alice para llegar hasta la cabaña donde vive el Hombre Misterioso —«*el desierto*», como la propia Alice dice.

Y este es asimismo el caso de la cabaña del desierto, a la que se accede por una implosión. La casa del desierto es un *no-lugar*, el *no-lugar* donde habita el Hombre Misterioso y donde se producen el asesinato de Dick Laurant y el segundo intercambio, esta vez de Pete por Fred. La implosión de la cabaña, que figura el lugar de regresión a un mismo punto de lo anteriormente desplegado, aparece en dos ocasiones: cuando está Fred en la cárcel,



Figura 9. La Aparición de Pete en la *Carretera Perdida*



Figura 10. Implosión de la cabaña del desierto

inmediatamente antes de transformarse en Pete, y justo antes de que Pete y Alice lleguen al desierto. De nuevo, nos encontramos ante una figura que

Baudrillard utilizó para definir la simulación. La televisión debería entenderse «en plan ADN»; es decir, debería entenderse «como un efecto donde se desvanecen los polos adversos de la determinación», la distancia del sentido. En el mecanismo de influencia de la televisión, como en el ADN,

*nada separa un polo del otro, el inicial del terminal, se da una especie de aplastamiento recíproco, de penetración de los dos polos tradicionales el uno en el otro. Así pues, IMPLOSIÓN —absorción de la manera radiante de la causalidad, del aspecto diferencial de la determinación, con su electricidad positiva y negativa—, implosión del sentido. Ahí es donde comienza la simulación.*⁴²

Pero la estructura narrativa como banda de Moebius (y su correlato de la implosión) no sólo unifica a *Last Highway* con una actualización de *Vertigo* y con la reflexión baudrillardiana sobre los simulacros. Existe un tercer convidado que también utilizó la banda de Moebius y que Lynch parece tener especialmente presente. En efecto, también Lacan utilizó la figura de la banda de Moebius, en su caso para describir la estructura del sujeto (las oposiciones binarias interno/externo, amor/odio, significante/significado, etc..., aparecían así no como elementos radicalmente distintos, sino como polos unificados en la superficie única de la banda). De modo que la reflexión sobre la temporalidad del simulacro en *Last Highway* puede entenderse también, y así lo iremos viendo, en tanto que reflexión sobre la construcción del sujeto en la era del simulacro, o, dado que la propia concepción lacaniana del sujeto trasciende o rechaza la idea misma de simulacro, como reflexión acerca del proceso de construcción de la subjetividad postmoderna. Si la cinta de Moebius unifica en una misma imagen a Baudrillard y a Lacan, lo hace sólo de manera imperfecta. Desde luego que en Lacan la cinta de Moebius puede cifrar también la carencia de movimiento, la parálisis, la vuelta de lo que se desplegó vitalmente a un mismo punto. Pero hay algo que los distingue: Baudrillard construye toda su teoría sobre la clausura de oposiciones binarias, sobre la implosión de esas oposiciones modernas en lo virtual, en el simulacro:

⁴² De nuevo, la implosión es otra figura que Baudrillard utiliza para definir la mecánica de la simulación. BAUDRILLARD, 1978, pp.63-64.

A la ilusión trágica del destino preferimos la ilusión metafísica del sujeto y el objeto, de lo verdadero y lo falso, del bien y el mal, de lo real y lo imaginario, pero, en una fase última, preferimos aún más la ilusión virtual, la de lo ni verdadero ni falso, del ni bien ni mal, la de una indiferenciación de lo real y lo referencial, la de una reconstrucción artificial del mundo en la que, al precio de un desencanto total, disfrutaremos de una inmunidad total.⁴³

Hay algo que falta en esta espiral de indiferenciaciones: el límite, el lugar de agotamiento de las oposiciones, lo que Lacan llama *lo real*. Y es la resistencia, la implacabilidad de lo real, lo que precisamente relata David Lynch. Desde luego que en *Lost Highway* Fred Madison no hace otra cosa que regresar al mismo punto, pero no es cierto que ello no tenga consecuencias. Incluso en un nivel básico de análisis, no es difícil captar una primera diferencia entre la situación del Fred del comienzo y la situación del Fred del final de la película: que el tiempo *real* ha pasado. Desde el punto de vista de la biografía de Fred, del tiempo del deseo, del tiempo de autoconstrucción del sujeto, nada ha ocurrido; estamos en el mismo punto: el único tiempo que ha pasado es el tiempo *real*, como en efecto ocurre al circular sobre una banda de Moebius, donde la única diferencia entre los dos lados es temporal —el tiempo que se tarda en recorrer la banda. En *El tiempo lógico y el aserto de certidumbre anticipada*, Lacan mostró que, antes que ninguna otra cosa, el proceso lógico es el resultado de las relaciones intersubjetivas en que se configura el \bar{y} , y que este proceso requiere de una escansión temporal indisoluble de esa intersubjetividad. El tiempo lógico, el pensamiento, el tiempo, en suma, de autoconstrucción del sujeto, requiere de la intersubjetividad⁴⁴. Esa escansión en

⁴³ BAUDRILLARD, 1995, pp.63-64.

⁴⁴ Es conocido el ejemplo lacaniano de los tres presos a quienes se ofrece la posibilidad de ser liberados si adivinan el color del disco que se les ha colocado en el pecho sin para ello poder mirarlo ni tampoco hablar, cada uno de ellos, con los otros dos. Dado que los tres discos que se han colgado son blancos (nadie lleva ninguno de los otros dos disponibles, de color negro) y de que existen posibilidades lógicas de adivinar que el de uno mismo es blanco, los tres avanzan, y lo hacen a la vez. Pero la solución sólo es alcanzable si, a ojos de cada cual, los otros dos han vacilado en avanzar, y además han vacilado *sólo un vez*. Es sólo el proceso temporal en que se constatan tanto una primera vacilación como el hecho de que no se produzca una segunda, lo que hace que uno sepa que su disco es blanco. En otras palabras: el

que se construye el sujeto es precisamente lo que falta en *Lost Highway*. Y Lynch se las arregla para mostrar que, en efecto, si falta esa escansión sólo puede ser entonces porque algo ha fallado en el lugar donde el tiempo encuentra su arranque; porque algo ha fallado, por tanto, en el lugar del Otro, del Gran Otro. Es así como la propia banda de Moebius nos lleva desde la consideración del simulacro como destino abstracto y fatal a su consideración como el resultado de una fractura en la intersubjetividad que abre esa temporalidad «moebiana» a la reflexión sobre la construcción del sujeto en la realidad experiencial del capitalismo avanzado.

El recurso a la carretera de línea discontinua ya había sido utilizado por Lynch para señalar el viaje de Jeffrey al extraño mundo de Frank en *Blue Velvet* y para señalar la huida sin retorno de Sailor y Lula en *Wild at Heart*. En el extremo opuesto, Lynch intentó construir,



Figura 11. La carretera con línea discontinua en *Blue Velvet* y *Wild at Heart*

inmediatamente

después de *Lost*

Highway, una historia de tiempo lineal, una «historia verdadera» (*The Straight Story*, 1998). Significativamente, se trata ahora de la América rural. Un hombre de edad avanzada cruza (y tarda seis semanas en hacerlo) los Estados Unidos en una segadora para visitar a su hermano moribundo: la autenticidad frente al simulacro; la sabiduría de la vejez frente a la histeria del perpetuo adolescente; el tiempo del sujeto frente al ciberespacio; el principio de fraternidad frente a la violencia de la seducción. En definitiva: una *Straight Story* frente a la deriva por la *Lost Highway*. De hecho, da la impresión de que Lynch se propuso claramente que la película hiciera *pendant* con *Lost Highway*. De ahí que una de las imágenes recurrentes en *The Straight Story* sea la del puntual seguimiento, por

proceso lógico sólo se culmina mediante el hecho de *haberse reconocido* pensando. (Véase LACAN, 1945).

parte de la lentísima segadora de césped y su sereno dueño, de la línea (en este caso sólo parcialmente discontinua) de la carretera.



Figura 9. Alvin Straight viajando por una «*Straight Road*»

No obstante, y del mismo modo que la clausura de *Lost Highway* muestra sus propios límites, cabe preguntarse, parafraseando a la Sandy de *Blue Velvet*, si el mundo no se ha hecho «*demasiado extraño*» como para construir *The Straight Story*. La propia selección de la historia de dos ancianos en la norteamérica rural es tan delatora como su opuesto del suburbio de diseño en Los Ángeles. Y Lynch, por otra parte, no parecía estar dispuesto a eliminar toda intromisión de lo inquietante en la película (una extraña tormenta, un comienzo similar al de *Blue Velvet*, la peculiar deficiencia mental de la hija de Alvin Straight nos lo recuerdan). Y es aquí, en la entrada de lo inquietante, donde, a pesar de todo, *The Straight Story* no está tan lejos de *Lost Highway*.