

FERNANDO BAJO MTNEZ DE
MURGUÍA:

*The Straight Story y el
juego de la oca*



68

Resumen: Cine y arquitectura mantienen una relación como disciplinas artísticas que trabajan con el espacio y el tiempo. Son muchas y de diferentes intensidades las maneras en las que esta relación ha cristalizado, pero quizá una de las más singulares sea la forma simbólica de conectarse a través del juego. Así existen películas que recuerdan espacialmente lugares cuya estructura puede identificarse con la de un determinado juego de azar. Este texto explora un caso de conexión entre un famoso filme y el espacio suburbano del Medio Oeste Norteamericano a través del conocido juego de la Oca.

Palabras clave: Cine y el Juego de la Oca, El espacio en el juego, Relaciones espaciales topológicas.

Abstract: Film and architecture keep a subtle relation as disciplines that work with space and time. This connection has come up in many and different ways, but probably it is the symbolic dimension of gambling the most singular of them. So there are films that recall symbolic places through similar structures as those from specific amusement games. This paper explores a case relating a famous film with the suburban Midwest environment through the ancient game of the Goose.

Keywords: Film and the game of the Goose, The space of the games, Topology spatial relation.

<http://dx.doi.org/10.20318/semiosfera.2016.3187>

SEMIOFERA

Segunda época. Junio 2016. N°4

www.uc3m.es/semiosfera

EISSN: 2341-0728

THE STRAIGHT STORY Y EL JUEGO DE LA OCA.

FERNANDO BAJO MTZ. DE MURGUÍA

Doctor Arquitecto
Departamento De Arquitectura Universidad Del País Vasco UPV-EHU.

Fecha de recibido: 15/06/2015

Fecha de aceptado: 15/07/2015

69

Son conocidas las relaciones entre ciertas obras de arte y otros tantos juegos. También las de sus autores, algunas ya legendarias... Calder y el circo, Duchamp y el ajedrez, Cortázar y la rayuela... La fascinación por el juego ha sido motivo de inspiración e hilo conductor de indudable valía para la exposición particular de un pensamiento. No solo con el objeto de legitimar la propia obra, sino ofreciendo esa vertiente azarosa que introduce siempre algo de misterio en la actividad lúdica. Y así despertar en cada uno de nosotros relaciones que enriquecen la subjetividad a la que está expuesta cualquier traducción de este mundo.

Pero es interesante destacar que el juego puede tener una dimensión espacial que lo puede relacionar con el territorio, con el entorno construido, o con el paisaje. Una conexión que no es dimensional sino topológica, capaz de crear vínculos entre la historia, los personajes y sus lugares. Y es ahí donde producción artística, juego y espacio tienen la posibilidad de encontrarse y configurar un todo poliédrico que admite múltiples entradas. Cualquiera que sea la disciplina artística, y el entorno o entornos espaciales que ésta considere.

Desde este punto de vista se trata de analizar la película de un realizador también interesado por los juegos y sus múltiples asociaciones: *The Straight Story* (1999), de David Lynch. Y el juego no es otro que el de la Oca.

1º-Notas pertinentes a propósito del autor.

Lynch es un autor al que siempre le ha fascinado el azar que se esconde tras los acontecimientos de la vida, una realidad que fácilmente podemos identificar con los avatares del juego. Su propia y variada vida profesional, así como su formación multidisciplinar han jugado entre diferentes disciplinas artísticas (pintura, escultura, música, y por supuesto cinematografía). Intentando explorar las distintas caras de una realidad que nunca llega a aprehenderse, y mucho menos a comprenderse. Ya desde aquí podemos atisbar su admiración por la extensión, por la inmensidad, y el misterio que se desprende de lo inabarcable. Una

SEMIOSFERA

Segunda época. Junio 2016. N°4

www.uc3m.es/semiosfera

EISSN: 2341-0728

tendencia que se corrobora con el malestar que él mismo sintió durante su breve viaje de juventud a Europa (en el que apenas aguantó 15 días), o su residencia temporal en Nueva York, y que cambió en cuanto pudo por la amplitud de la ciudad de Los Ángeles.

De hecho, en su filmografía siempre ha existido esa inclinación hacia la extensión, por otro lado profundamente norteamericana, representada principalmente por la fluidez del paisaje que se percibe durante el movimiento, no importa si éste es urbano o natural. Y ese desplazamiento a través de diferentes medios que lo caracterizan es el que puede disfrutarse en realizaciones como, *Dune*, *Fuego Camina Conmigo*, *Carretera Perdida*, o la que nos ocupa en este texto. Todos ellos viajes que se desdoblán en diferentes dimensiones que van más allá del simple desplazamiento físico. Porque es el viaje y sus incertidumbres lo que para este autor conecta mejor con esa realidad azarosa que nos espera ahí afuera, y en la que sobre un horizonte siempre omnipresente que actúa como telón de fondo natural, ocurren cosas...

Y además en Lynch ese horizonte definido por un paisaje más o menos construido (o por los diferentes telones artificiales que usa con profusión por ejemplo en films como *Twin Peaks*, o en *Blue Velvet*) no son solo visuales, sino y probablemente debido a su dimensión artística musical, también sonoros. Superponiendo el sonido a la secuencia de las imágenes en un discurso complementario que acompaña y dota de matices a la historia contada. Y construyendo en virtud de él, una escenografía específica.

Pongamos por ejemplo *Laurens Walking*, el tema acústico que mejor caracteriza el paisaje sonoro de la película que nos ocupa. Una pista que comienza con la acústica impactante del horizonte, con sonidos largos y cortantes como los cielos del Medio Oeste en el que se ambienta. Y en el que poco a poco aparece un runrun mecánico que representa a las incansables máquinas cosechadoras que aparecen trabajando sobre los campos de cultivo, llegando a tomar el relevo de la libertad sonora inicial para convertirse en el protagonista machacón y fundamental del tema. Marcando con sus surcos no solo la ambientación sonora de la secuencia, sino también construyendo una espacialidad estratificada. Sin embargo, en el fondo sigue habiendo horizonte...

Per este no es el único rasgo común que se observa en buena parte de sus realizaciones: El horror cercano de los sueños, el dualismo de las dos caras, la subversión de los héroes que se convierten en monstruos... Ubicados en un espacio construido genérico y sin especial personalidad, básicamente suburbial. Y salpicados de símbolos (ya hemos citado los telones y las cortinas, pero también los ruidos zumbantes, o las líneas de la carretera), que se combinan con los objetos fetiche (como las casas de pájaros, los agarradores, los andadores o las muletas). Reiterando una serie de temáticas recurrentes entre las que podemos destacar la del viaje iniciático que, desde la ambigüedad vulgar de sus entornos habitados (y en la que con tan solo rascar ligeramente su superficie), se camina hacia un interior personal que en definitiva evoca y se identifica con el final.

Por así decirlo, su objetivo resulta siempre obsesivo e inquietante, algo que puede explicarse de acuerdo con sus propias palabras; “la gente no entiende mis películas, la vida tampoco hay quien la entienda, y sin embargo este hecho parece no inquietar a nadie” (en Barney 2009).

Ya hemos hablado de objetos singulares que se repiten, y sobre todo de la banda sonora como uno de los medios más contundentes utilizados de cara a consolidar sus objetivos. Sin embargo no son los únicos. Una puesta en escena planificada en virtud de su cuidada teatralización, conduce a una percepción espacial en la que la estética de los contrapuestos siempre se manifiesta con mayor o menor intensidad: El bien y el mal, el joven y el viejo, el listo y el tonto, el avaro y el generoso, el desesperado y el acomodado, los gemelos... Las dos caras de una misma moneda siempre presente en la urbanidad. Este contraste de valores no solo dramatiza la escena, sino también el espacio donde ésta se desarrolla; tensionando su percepción, de forma que su elongación oblicua llega a deformar físicamente los escenarios. Estableciendo un interesante recurso cinematográfico que se relaciona bien con la arquitectura si se trata de espacios construidos bien delimitados, o con el paisaje si es en el exterior.

2º-Notas a propósito de la película.

Que en primer lugar es necesario recordar que está basada en un hecho real acontecido en 1994, y adaptado posteriormente como guión cinematográfico. Quizá por ello puede considerarse como uno de los filmes más transparentes de David Lynch. O yendo más lejos, “cine en estado puro, hecho apenas con palabras y lleno de bellísimas imágenes de la naturaleza montadas de manera oblicua, o sea, insuperablemente poética” (Trapiello 2001). Pero no por ello exento de la enfermedad y el remordimiento (de su protagonista), las fobias provocadas por la maldad de la raza humana (en la hija del protagonista), o el riesgo constante del accidente (el de la atropellada).
(el de la atropellada).

The Straight Story narra un viaje entre dos ciudades provincianas y sin importancia, pero no es simplemente una historia “en el camino” tan propia de la tradición usoniana, sino que más bien describe de manera sutil un viaje hacia el final de una vida más... Que tiene su representación simbólica en el ciclo natural que termina con la cosecha, tan presente en el imaginario del film. Es pues una experiencia de introspección personal ambientada en el anonimato del Medio Oeste Norteamericano.

Y además de enmarcarse en ese paisaje suburbano genérico y extenso, este viaje se sustancia en un conjunto de recuerdos personales que jalonan la película (la mujer perdida, los hijos, la guerra, el alcoholismo), así como en el ansiado encuentro entre hermanos enfermos

que viven en ciudades similares pero separadas (igual que ellos). Intentando cerrar un círculo que parece no tener fin, como en realidad no lo tiene la historia desde el punto de vista universal, poniendo de manifiesto que a pesar de ser un tema recurrente, para los personajes concretos nada volverá a ser igual.

The Straight Story es un viaje hacia atrás (en el tiempo y en el espacio), un recorrido físico hacia el Este (desde Iowa a Wisconsin): El viaje del anti-pionero. Del que vuelve tras sus pasos con el objeto de reunirse con su orígenes tras la renuncia a la búsqueda de nuevos horizontes. Pero que se sitúa entre dos puntos concretos, aunque absolutamente despersonalizados (Laurens como punto de partida y Mount Zion como destino). Hasta cierto punto se trata de la antihistoria de Norteamérica protagonizada por un antihéroe que viaja sobre una cortadora de césped. Y en este viaje contra corriente, jalonado de paradas y silencios donde subyace la tragedia latente, nada es lo que parece. Ni siquiera el paso heroico sobre el río Mississippi, en el que se contraponen el cruce sobre el cauce con la dualidad tradicional del antiguo Egipto que identificaba el ámbito Este del Nilo con la vida, y el Oeste con la muerte. Aquí nada es lo que parece, o mejor dicho, todo es algo más de lo que parece, pues las referencias se desdobl原因 presentando múltiples caras. Y es este precisamente uno de los grandes valores de la película, que la hacen siempre duradera.

Sin embargo es también un discurso personalizado lleno de silencios, que atraviesa ciudades iguales salpicadas de casas similares y sin personalidad. Lugares en donde cada identidad se circunscribe a un gran rótulo sobre los depósitos de agua siempre visibles (como el de Laurens). Núcleos suburbanos entre paisajes infinitos surcados por esas cosechadoras que dibujan sus huellas ordenadamente, siempre paralelas unas a otras. Urbanizando el campo casi tanto como lo están las ciudades.

Pero *The Straight Story* es también un juego que se estructura según una serie de paradas, como el juego de la Oca. Y estas paradas son las pruebas del esfuerzo de introspección antes citado, cuyas huellas son los episodios de la vida del protagonista, Alvin Straight⁵. Un formidable personaje que tuvo una identificación con el propio actor de tal intensidad, que le llevó a quitarse la vida un año más tarde ante el padecimiento de un cáncer terminal que ya sufría en sus huesos durante el rodaje de la película. Cerrando de este modo el ciclo; también en la vida real.

⁵Cuyo apellido juega de nuevo con la superposición de significados presente a lo largo de toda la película; la historia verdadera o recta, con la historia del señor Straight, o de Alvin.

3º-Notas acerca del juego de la Oca en la película.

Como en las casillas del juego de referencia(o las calles de la ciudad genérica), el film cuenta con una serie de imágenes recurrentes que aderezan los escenarios en los que se desenvuelve la acción. Un imaginario doméstico que como estamos viendo nunca pierde su dimensión simbólica, y que configura todo un abanico de escenarios que encierran a su vez personajes característicos. Cuadros de una exposición que marcan un recorrido determinado por el argumento de la historia. Y en donde las diferentes paradas y consiguientes encuentros del viaje de Alvin se identifican con las casillas de ese juego azaroso que tal como arrojar el dado sobre el tablero, resulta ser la misma vida.

Son muchas las imágenes que caracterizan cada uno de esos lugares en torno a los que se desarrolla la historia de la película, trozos de ese paisaje suburbano que curiosamente pueden identificarse con los que ilustran los compartimentos del tablero del juego:

- La máquina cortacésped
- El jardín trasero
- La ferretería
- La calle principal del pueblo
- El cielo nocturno estrellado
- Las líneas de la carretera
- Los campos de cosecha
- Y las paradas en el viaje, con sus encuentros...
 - 1ª-La avería de la cortacésped
 - 2ª-El encuentro con la adolescente
 - 3ª-Los ciclistas
 - 4ª-La atropella ciervos
 - 5ª-La casa quemada, frente a la de Dan Riordan
 - 6ª-El cementerio
 - 7ª-El puente sobre el río Mississippi

Todas ellas puntos de inflexión obligados antes de alcanzar por fin lo que se supone como objetivo principal de la película; que Alvin pueda llegar a la casa de Lyle, su hermano. Uniendo dos puntos urbanos anónimos en el mapa anímico del protagonista. Un hecho que aún se distancia algo más en virtud del último amago de fallo de la cortacésped, ese curioso hilo conductor cuya extenuación coincide con la de su dueño. Diluyendo el final del film en

una profundidad que se esconde tras del reto logrado. Pues lo importante no parece ser el encuentro fraternal, ni siquiera la llegada a una ciudad lejana pero tan anónima e impersonal como la de su punto de partida. Sino el espacio recorrido; el proceso de introspección paralelo al esfuerzo de humildad realizado por el antihéroe que vuelve sobre los pasos de generaciones de pioneros para encontrarse con sus orígenes. Cerrando así el ciclo de la vida.

Podríamos cualificar este espacio topológico de acuerdo con las paradas más significativas del recorrido (o casillas de la partida):

- 1ª parada: EL FRACASO. La avería de la cortacésped. Alvin tiene la desgracia de caer en una casilla que le devuelve al punto de partida. Con toda la humillación de ser devuelto a casa sobre un camión a la vista de sus conocidos. El fracaso amplificado por los comentarios premonitorios de sus cercanos además del amor propio herido, se suman a los obstáculos de la aventura. Pero como ocurre cuando se cae en el pozo, ahí no termina la partida, y tras cambiar de vehículo el viejo testarudo decide aprender de sus errores y vuelve a intentarlo mejor preparado. La perseverancia y el convencimiento acerca de la decisión tomada animan al protagonista a seguir con el juego, ya que su objetivo permanece inalterable.



(figura 1, fotograma del filme, David Lynch)

- 2ª casilla: LA FAMILIA. El encuentro con la adolescente. Una mirada atrás de arrepentimiento con el trasfondo de su propia historia y la razón de su aventura. Una historia que se repite y de la que conviene tomar buena nota. Como con las casillas de las ramas o de la tierra que aparecen en el tablero de la Oca. Y otro juego superpuesto al de la aventura del viaje; como es el de la solitaria rama quebradiza frente a la gavilla (identificada con la familia), mucho más difícil de romper. Todo ello en torno al fuego que aúna a los nómadas en la noche, antes de cada uno continúe por su camino... Con la historia de su vida.



(figura 2, fotograma del filme, David Lynch)

- 3ª casilla: LA VEJEZ. Los ciclistas de la RAGBRAI⁶. Hasta un grupo de ciclistas amateur adelanta al convoy formado por la cortacésped y su remolque. Y no solo una vez, sino repetidas veces. De forma fulgurante, entrecortada, y de acuerdo con un tempo absolutamente contrapuesto respecto del avanzar constante y regular del filme. Es como perder el turno de lanzar el dado por haber caído en la cárcel o el laberinto, y así permitir que los contrincantes puedan adelantar posiciones en el juego. Pero lo malo de la vejez no es solo quedar rezagado, sino como asegura su protagonista “lo peor de ser viejo es cuando recuerdas la juventud”.

⁶Un acrónimo de la marca registrada Register's Annual Great Bicycle Ride Across Iowa que es una carrera ciclista no competitiva que desde 1973 cruza cada año el estado de Iowa de Oeste a Este. Abierta a ciclistas de recreo de todos los Estados Unidos y otros países extranjeros, es la carrera ciclista más populosa del mundo.



(figura 3, fotograma del filme, David Lynch)

- 4ª casilla: LA SUPERVIVENCIA. La mujer atropella ciervos, personaje desesperado que involuntariamente mata sin querer a estos animales. Generándole un inevitable sufrimiento por el sacrificio de cada animal. Una alegoría de la carretera, del accidente, de la muerte del débil a manos del fuerte, de los acontecimientos cíclicos que son más intensamente percibidos en el entorno natural. La referencia del cazador o pescador, así como más explícitamente de la muerte es otro de esos inquietantes momentos del juego.



(figura 4, fotograma del filme, David Lynch)

- 5ª casilla: LA CONTIENDA. La casa quemada, como destrucción del hogar, pero también de las naves que representan todo posible retroceso. Y además la rampa de la carretera (fácil de bajar pero prácticamente imposible de remontar), que casi provoca un accidente del convoy singular que conduce Alvin. Menos mal que todo ocurre frente a la casa de Dan Riordan, uno de esos refugios o posadas que junto a las casillas malas, también existen en el Juego de la Oca. Y es allí, bajo el amparo de Dan y su familia, donde el protagonista reafirma su voto de continuar con el viaje frente a todas las dificultades, porque “un hermano es un hermano”.



(figura 5, fotograma del filme, David Lynch)

- 6ª casilla: CAIN Y ABEL. El cementerio como lugar de confesiones previas a la muerte. Pero también de preparación para el encuentro consigo o con su hermano (pues en realidad se trata de lo mismo). Si se cae en su casilla se vuelve al comienzo del juego, recordando todas las dificultades y sinsabores sufridos durante el recorrido. Es como una recapitulación más previa al gran paso que se avecina.



(figura 6, fotograma del filme, David Lynch)

- 7ª casilla: LA LLEGADA. El puente sobre el Mississippi antes del último descanso en el bar del pueblo de Lyle. Caer en la casilla del puente puede suponer un avance o un retroceso; pero en cualquier caso es un bucle de desplazamiento acelerado. Una precipitación de los acontecimientos. En la película representa el último momento de intensidad a partir del cual toda la historia se diluye. El acontecimiento que refrenda el éxito del viaje, pero también el anuncio del final cercano. Y la película casi termina como el juego, traspasando una línea que delimita un limbo desconocido (la propiedad de Lyle), y que de alguna manera incita a la repetición del juego. A una vuelta a empezar.



(figura 7, fotograma del filme, David Lynch)

4º-Conclusiones.

The Straight Story es una película que expresa de una manera ejemplar el espacio infinito del nómada. Pero no el de ese arquetípico viajero moderno que habita en los intercambiadores de las ciudades que le sirven de escala entre los diferentes desplazamientos para trasladarse fragmentariamente de un punto a otro, o del desarraigado que busca la fascinación en la falta de referencias particulares, o en la repetición de iconos urbanos. Sino el del verdadero habitante de un espacio liso⁷, que en el caso de *The Straight Story* no es otro más que un carcamal que viaja sobre una vieja cortacésped; un hombre profundamente identificado con su paisaje. Ajeno al frenético desplazamiento y a la velocidad, pero valiente a la hora de acometer

⁷De este modo, el espacio “liso” o nómada, constituye un referente contrapuesto al espacio estriado representado por el plano (como espacio perspectivo y jerarquizado según las leyes de la geometría). En la continua fluidez de este espacio sin límites surge la necesidad de la referencia a la naturaleza; fluida, extensa... Y es el mapa el que en este dominio se contrapone al plano, permitiendo un uso “liso”, y sin referentes dogmáticos. Apercibiendo una nueva dimensión de la misma, atendiendo a variables de relación no siempre dimensionales, y en las que la percepción espacial del individuo, derivada de su experimentación, juega un papel preponderante.

Para consultar el origen de la referencia ver:

Gilles Deleuze, Felix Guattari. “Mil Mesetas” Pre Textos 1997. Edic. original Editions de Minuit 1980. Hablando de las Máquinas de Guerra. p-361-391 y p-483-491

SEMIOSFERA

Segunda época. Junio 2016. N°4

www.uc3m.es/semiosfera

EISSN: 2341-0728

un arriesgado viaje. Porque es consciente de las relaciones humanas a través de las relaciones espaciales.

A pesar de pertenecer a un entorno suburbano en donde la ciudad no es ciudad, es capaz de entender sus cualidades genéricas con sus leves variaciones (esas calles iguales y sin configurar, las líneas de la carretera continuas o discontinuas, o los surcos dibujados en los campos de cultivo), como las casillas del juego de la Oca (o de la vida). Convirtiéndolas en estados anímicos. Tal y como ocurre a través de la experiencia de esa ciudad densa y compacta a la que estamos acostumbrados al menos en la Europa meridional.

Por ello *TheStraight Story* exhibe una visión moderna del concepto de paisaje, tanto exterior como interior; fluida, personal y cambiante. Capaz de soportar múltiples aproximaciones, y de enriquecerse con todas ellas. Perteneciente no solo a una determinada disciplina artística, sino a la vida misma.

BIBLIOGRAFÍA

- Barney, Richard A., ed., David Lynch, Interviews (Conversation with Filmmakers Series), University Press of Mississippi, 2009.
- Chion, Michael, David Lynch, British Film Institute, 2008.
- Cozzolino, Rober, David Lynch: The Unified Field, University of California Press, 2014.
- David Lynch interview. Empire November 2001. <http://www.davidlynch.de/empire2001.html>
- Deleuze, Gilles, Guattari, Felix, Mil Mesetas, Pre Textos 1997, Edic. original, Editions de Minuit, 1980.
- Devlin, William, Biderman, Shai, eds., The Philosophy of David Lynch (The Philosophy of Popular Culture), The University Press of Kentucky, 2011.
- Hughes, David, The Complete Lynch, Virgin Books, 2001.
- Jousse, Thierry, Masters of Cinema: David Lynch, Phaidon Press, 2010.
- Littman, Brett, ed., David Lynch: Naming. Kayne Griffin Corcoran, 2014.
- Lynch, David, Catching the Big Fish, Tarcher, 2007.
- Nieland, Justus, David Lynch (Contemporary Film Directors), University of Illinois Press, 2012.
- Nochimson, Martha P., David Lynch Swerves: Uncertainty from Lost Highway to Inland Empire, University of Texas Press, 2014.
- Olson, Greg, David Lynch: Beautiful Dark, (The Scarecrow Filmmakers Series), Scarecrow, 2011.
- Rodley, Chris ed., Lynch on Lynch, Faber & Faber, London 1997.
- Sheen, Erika, Davison, Annette, The Cinema of David Lynch: America Dreams, Nightmare Visions, Walflower Press, 2004.
- Stewart, Mark, David Lynch Decoded, AuthorHouse, 2008.
- Trapiello, Andrés, Una Historia Verdadera, El Viaje del Silencio, Canal + ,14 de Abril, 2001.
<http://www.elnortedecastilla.es/salamanca/201501/10/juego-tambien-representa-recorrido-20150110123232.html>
<http://www.giochidelloca.it/scheda.php?id=1070>
<http://www.juegodelaoca.com/Reglamento/reglamento.htm>
<http://www.rogerebert.com/reviews/the-straight-story-1999>