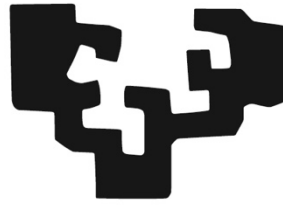


eman ta zabal zazu



UPV EHU

Universidad del País Vasco / Euskal Herriko Unibertsitatea

Facultad de Ciencias Sociales y de la Comunicación

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad

***Retorno al hogar de los fantasmas. David Lynch y la
reimaginación del clasicismo hollywoodiense***

Tesis doctoral

Autor: Víctor Iturregui García de Motiloa

Directores: Carmen Arocena y Santos Zunzunegui

Leioa, 2021

*A Juan Carlos, quien pese a no haber vivido
ninguna de estas páginas, habita en todas y cada una de sus palabras*

ÍNDICE DE CONTENIDOS

0. Agradecimientos.....	9
--------------------------------	----------

PARTE 1. PRELIMINARES, METODOLOGÍA Y OBJETO/SUJETO DE ESTUDIO.

1. Un hombre entra en la casa encantada. Introducción, hipótesis y objetivos.....	13
1.1. La tetralogía fantasmal.....	15
1.2. Los estatutos de representación.....	18
1.3. Anatomía de un título.....	24
1.4. Hipótesis y objetivos.....	27
2. La inteligibilidad (y sensibilidad) de los textos audiovisuales: a guisa de metodología.....	31
2.1. Apología de Hermes. Análisis, interpretación y otros riesgos (semiótica y hermenéutica).....	35
2.2. La puesta en forma: la materia (y el materialismo) del análisis fílmico.....	40
2.3. Narrador, autor, historia. El desafío lyncheano.....	47
3. David Lynch: despertar. <i>Histórica y poética</i>.....	51
3.1. Biografía y biopoética.....	52
3.2. Fantasmas y casas encantadas (los lugares comunes lyncheanos).....	65
3.3. La poética lyncheana.....	72
3.4. Historia(s) de Hollywood. Recuperación, memoria e imaginación.....	90
3.5. Lynch y las convenciones del cine y la televisión clásicas.....	97

PARTE 2. MARCO TEÓRICO.

4. Ironía, autoría y fantasía. Psicología estética del cine.....	105
4.1. La trampa posmoderna: ironía y simulacro.....	106
4.2. El cine fantasmagórico (el porvenir de una ilusión).....	112
4.3. Mitos y filosofía.....	117
4.4. Cine, sueños y fantasías.....	122
4.5. Locura de las imágenes, imágenes de la locura.....	126
5. La cámara frente al espejo. El arte cinematográfico.....	131
5.1. Retorno al hogar de los fantasmas (el cine clásico).....	136
5.2. Retorno al pasado (el cine negro).....	155

5.3. No hay lugar como el hogar (el melodrama).....	164
5.4. Lo fantástico cinematográfico (fantasía, terror y metacine).....	172

PARTE 3. ANÁLISIS FÍLMICO.

La tetralogía fantasmal: *Carretera Perdida, Mulholland Dr., Inland Empire, Twin Peaks. The return.*

6. Home invasion. Carretera perdida: el viaje con retorno de David Lynch.....	185
6.1. Sinopsis.....	188
6.2. Los demonios de Los Ángeles.....	190
6.3. Carretera asfaltada en una dirección.....	199
6.4. La historia de Pete Dayton (vivir en una película).....	215
6.5. La amenaza del vídeo (la culpa, la fantasía y la imagen tecnificada).....	226
6.6. Ha llegado a su destino.....	243
7. A la muerte de una dama que vistió de verdades la mentira. Mulholland Drive: la fantasía y el sueño cinematográfico.....	247
7.1. Sunset Dr., Mulholland Blvd.....	248
7.2. Sinopsis.....	253
7.3. Los espacios de la representación. El prólogo.....	257
7.4. Ejes temáticos.....	263
7.5. Telón de doble fondo.....	269
7.6. La superposición espectral. La subjetividad.....	281
7.7. El sueño eterno.....	304
8. Más allá de la imagen. Inland Empire: confusión e inmersión en la trastienda de Hollywood.....	309
8.1. Una mujer con problemas. Contexto pertinente.....	315
8.2. La puesta en pliegue. La exégesis como aventura laberíntica.....	320
8.3. La imposibilidad de desvelo, la imposibilidad de traspaso. Telas, puertas, umbrales, agujeros.....	326
8.4. Interludio polaco-angelino.....	346
8.5. La liberación de las pantallas. Identificación, proyección, emoción.....	347
8.6. La imagen, la ficción y la alteridad.....	362
8.7. El imperio del interior.....	364

9. No hay lugar como el hogar. <i>Twin Peaks. The return</i>: el pasado y el presente a través de las pantallas.....	371
9.1. ¿Qué pasó en el <i>Twin Peaks</i> original? ¿Qué pasó en <i>Fuego camina conmigo</i> ?.....	378
9.2. ¿De qué va y de qué habla <i>The return</i> ? Relación con los modos representacionales y espectrales lyncheanos.....	384
9.3. Reciclaje de imágenes, <i>flashbacks</i> e insertos. La dificultad de volver al pasado.....	385
9.4. El mundo como espectáculo. La tecnología, la comida, el amor, la electricidad.....	400
9.5. El origen del mal: Parte 8.....	427
9.6. David Lynch, soñador endotópico (o el sueño de Gordon Cole).....	439
9.7. <i>Se mira, pero no se toca</i> . De Narciso a Orfeo (o <i>ni se mira ni se toca</i>).....	452
9.8. ¿En qué años estamos? (o de la imposibilidad de clausura).....	470

PARTE 4. CONCLUSIONES Y BIBLIOGRAFÍA.

10. Pasado, presente y futuro. Conclusiones y pensamientos extendidos.....	485
10.1. Síntesis y resultados.....	486
10.2. <i>This must be the place</i> (pensamientos extendidos).....	489
Bibliografía y obras mencionadas.....	501
-Bibliografía sobre David Lynch.....	501
-Bibliografía general.....	504
-Películas de David Lynch.....	518
-Series de David Lynch.....	518
-Cuadros de David Lynch.....	519
-Películas.....	519
-Series de televisión.....	523
-Literatura.....	524
-Cómics.....	525
-Videojuegos.....	525
-Música.....	525
-Cuadros.....	526
-Fichas técnicas de las obras analizadas.....	527

0. Agradecimientos.

Intentaré ser breve y no dejarme a nadie por el camino. En primer lugar, agradecer a mis directores Santos y Carmen, por haber aceptado dirigir este trabajo, por su profesionalidad y disposición a la hora de gestionar una tesis en plena pandemia, por su colaboración, sus sugerencias, sus comentarios, sus críticas y sus impresiones, por las oportunidades brindadas, y sobre todo por la complicidad y la relación personal, al margen de lo universitario, con la que me quedo. A Iñigo Larrauri, por lo que pudo ser y no fue, y por esas pocas semanas que parecieron las últimas horas de un fichaje neutralizado al filo del cierre de mercado. A los profesores, profesoras y personal del Departamento de Comunicación Audiovisual que de una manera o de otra me han hecho más fácil esta carrera de fondo; a mi tutora Carmen Peñafiel y a los miembros de la Escuela de Doctorado y de las Bibliotecas de la UPV/EHU, por su guía en el frustrante a la par que excitante laberinto arquitectónico y psicológico que es nuestra universidad. No me puedo olvidar del profesor David Sánchez Usanos, de la Universidad Autónoma de Madrid, cuya ayuda y tutoría de un trabajo de fin de máster fueron, finalmente, imprescindibles para que aquel texto seminal se haya convertido en una tesis doctoral. Asimismo, gracias a todo aquel que directa o indirectamente ha favorecido a sortear alguno de los obstáculos que han surgido en este largo periplo. A mi familia, a mis padres, a mi hermana y a mi abuelo, por su necesario e incondicional apoyo diario, tanto emocional como económico. A mis amigos y amigas, que se han preocupado e interesado por el desarrollo del trabajo y por cómo funcionaban mi cabeza y mi cuerpo en el transcurso, que en el fondo es lo más importante.

A mis compañeros y amigos de tesis, Eider, Ina, Kepa, Leire y Leyre, por haber compartido las aventuras y las desventuras del doctorando, felicitando y deseando suerte a los que ya han tenido el alivio de defenderla y a los que aún siguen peleando contra la burocracia administrativa, las referencias bibliográficas, las eternas correcciones de los capítulos, los marcos teóricos y las normas de estilo de las revistas académicas.

La persona a la que está dedicado este trabajo me dio una vez dos lecciones o consejos de vida, entre la seria recomendación y la desenfadada tontería: primero, que cuando se habla en público sobre un tercero nunca hay que decir apellidos, siempre utilizar siglas o motes, para evitar problemas; y segundo, y no por ello menos importante, que siempre hay que dar las gracias a quien se las merece.

**PARTE 1. PRELIMINARES, METODOLOGÍA Y
OBJETO/SUJETO DE ESTUDIO**

1. Un hombre entra en la casa encantada. Introducción, hipótesis y objetivos.

El artista estadounidense David Lynch ha sido objeto de innumerables estudios, críticas y análisis proyectados desde todas las perspectivas, corrientes filosóficas y estéticas y posturas epistemológicas imaginables. Sin embargo, debido en parte a los vicios que la posmodernidad impuso en la primacía de los estudios culturales allá por los años 80, y sobre todo por la complejidad de una obra cargada de una innegable oscuridad y desbordante riqueza significativa, desde la teoría y la crítica cinematográfica se ha tendido a suspender e incluso negar todo contenido inteligible, a enjuiciar como irracionales o sin sentido sus formas fílmicas, así como a reducir las más de las veces las ideas subyacentes en ellas a representaciones de conceptos psicoanalíticos o a arbitrarias creaciones surrealistas. Dicho lo cual, el ánimo de este apartado introductorio no se basa en negar o deslegitimar estas posturas interpretativas, en primer lugar, porque muchas de ellas han brindado fructuosas aproximaciones a la obra lyncheana. Además de eso, y como podrá comprobar el lector en las páginas sucesivas, se tomarán como punto de partida, ejemplo, apoyo o confrontación muchas de las lecturas aludidas; al margen de las conclusiones que se saquen de este análisis en particular, la forma de trabajo defenderá una postura analítica omnívora y abierta que no descarta a este u otro autor, a esta u otra tesis por cualquier prejuicio, altura moral o superioridad teórica. Es más, los mencionados conceptos provenientes del psicoanálisis, por poner el ejemplo más cercano y explícito, servirán en muchos de los casos de estudio como parte de la base temática de algunos de los filmes que conforman esta investigación. Apostaremos, por lo tanto, por un punto de vista que se desmarca de la literatura dominante en torno a Lynch, pero que se valdrá de ella si lo encuentra oportuno. Nos referimos a aquellas obras que, llevando a cabo una labor legítima y en ciertos casos interesante, han acotado su trabajo a interpretaciones psicoanalíticas, prácticas hermenéuticas asistemáticas o teorías explicativas de sus complejas tramas. Muchos de estos trabajos¹ ponen su empeño en “psicoanalizar las imágenes” impregnando de oscuridad y de opacidad su trayectoria, y dejando de lado aspectos técnicos y narrativos que, o bien demuestran lo contrario o bien emiten nuevas

¹ Destacamos, entre muchos otros, *Lo ridículo sublime* de Slavoj Žižek (México, Paradiso Editores, 2015) o *Retazos de un sueño. A propósito de David Lynch* de Amaya Ortiz de Zárate (Valladolid, Castilla Ediciones, 2011). Dos ensayos notables que, sin embargo, se distancian de la perspectiva que adoptamos en este trabajo.

lecturas. Será esta la labor de identificar ese extrañamiento que producen sus imágenes y de constatar los quiebros para con su marco histórico-cultural. Bajo la pátina de géneros tan lejanos entre sí como la fantasía y la ciencia ficción con el policíaco o el melodrama, Lynch reinterpreta esos lugares comunes al poner en escena con normalidad y forzando al extremo (formal y narrativamente) las situaciones arquetípicas de los géneros. De esto se desprende que de poca utilidad será interrogar los significados subyacentes a, por ejemplo, objetos figurativos tan arbitrarios como una tetera parlante, un diablo sodomita, unos vagabundos calcinados que siembran el terror o un árbol robótico que dice ser “la evolución del brazo”. Todo esto y mucho más se abalanzará sobre quien se enfrente a estos relatos con la literalidad y el ansia de significado en mente, y no se despegará de él o de ella si se persiste con el empeño de descifrar todos los enigmas lyncheanos, todos los mínimos detalles exóticos e incongruentes. Exóticos, repito, pero al mismo tiempo engañosos juegos y guiños de autor que muchas veces no hacen otra cosa que manifestar su irónica y lúdica presencia.

Desde los presupuestos de la semiótica de los textos artísticos y la narratología, y con el análisis filmico como herramienta principal, esta investigación propone enfrentarse a la obra de Lynch para demostrar la comprensibilidad de sus imágenes, y al mismo tiempo buscar una interpretación de estas que se aleje de las lecturas habituales ya citadas. El estudio se centra en tres películas y una serie pertenecientes a su etapa artística más reciente (1997-2017), aunque en este punto es necesaria una aclaración: si bien estos cuatro textos filmicos se consideran un grupo diferenciado y susceptible de ser evaluado como tal, casi independiente del resto, no son los únicos proyectos llevados a cabo por Lynch en ese tiempo. Es decir, que el autor cuenta con una gran cantidad de trabajos, tanto cinematográficos como pictóricos o publicitarios, que entran en este intervalo temporal y que, sea por diferencias estilísticas o por la naturaleza y origen del producto, se quedan fuera de la tetralogía que centra toda la atención y los medios de la presente tesis. Incluso para poder entender en su totalidad el último de ellos, la tercera temporada de *Twin Peaks*, nos hemos visto obligados a recuperar las dos temporadas de la serie original (1990-1991) y la película que se estrenó después de su cancelación en antena (1992), ambas anteriores a una fecha clave como es 1997 (estreno de *Lost highway*), pero también culpables de haber intuido y anticipado un cambio latente en el estilo y el desarrollo de ciertas temáticas y filiaciones artísticas que eran inéditas hasta el momento y gozarían de una recuperación a finales del pasado milenio y principios del actual. Quiere

decirse con esto que no toda la obra comprendida en sus 27 últimos años de carrera guarda en su interior, con la fuerza y la claridad de nuestros cuatro pilares, la idea fuerte y fundamental que se defenderá en estas páginas, sin perjuicio, claro está, de que inevitablemente se remitirá a ellas, teniendo en cuenta la conexión que el propio artista tiende entre las múltiples facetas de su práctica artística.

1.1. La tetralogía fantasmal.

Carretera Perdida (1997), *Mulholland Drive* (2001), *Inland Empire* (2006) y *Twin Peaks. The return* (2017) conforman la que hemos denominado tetralogía fantasmal. Es el momento de poner sobre la mesa el objetivo principal de esta investigación: nuestro trabajo busca estudiar la obra cinematográfica y televisiva de David Lynch y su relación especial con el cine clásico de Hollywood. La tesis de este trabajo sostiene que en este conjunto de obras Lynch desarrolla un complejo y gradual ejercicio metacinematográfico en el cual las historias narradas remiten a relatos, personajes, acontecimientos, formas y convenciones propias del tantas veces discutido y puesto en tela de juicio lenguaje clásico surgido y evolucionado en Estados Unidos a principios del siglo XX, aproximadamente en la década de los 20, hasta su perfeccionamiento y entrada en crisis industrial y artística allá por los años sesenta. En un sentido lato, tanto las acciones y las tramas en las que se ven envueltos los personajes que protagonizan estos relatos como el mero ejercicio de construcción cinematográfica del director representan un tortuoso retorno a ese pasado de esplendor artístico y éxito comercial, un ánimo de buenas intenciones por recuperar aquello que se perdió que acaba de manera trágica. Dicho de otro modo: Lynch intenta regresar, desde un presente muy diferente histórica y audiovisualmente, a ese tiempo de gloria de las colinas de Hollywood; no obstante, las mismas imágenes, como trataremos de demostrar, reflejan en su superficie esa contradicción con la que Lynch parece pensar acerca de la creación y la imagen cinematográfica. Además, con estos movimientos el cineasta escribe en imágenes un capítulo apócrifo de la Historia del cine, o al menos de su visión historicista, individual, subjetiva e iconoclasta de la misma, en tanto que estas obras, aparte de homenajear, recuperar o transgredir los códigos de los géneros y la escritura clásica, suponen ellos mismos objetos o archivos culturales, testimonios y microhistorias deturpadas del propio devenir del arte cinematográfico estadounidense.

Aunque retomaremos este asunto más adelante, podemos adelantar que esta tetralogía es al mismo tiempo una metapoética (combinaciones que remiten a otras combinaciones) y una metahistoria (pequeñas historias que generan Historia). Dando un paso más allá, el artista no se encierra en su ámbito de producción artística, sino que transgrede los límites de la industria y acude afuera del cinematógrafo: a todas luces (y aquí se localizaría a mi juicio el perfil más reconocible de la poética lyncheana), el cineasta sitúa en paralelo ideas que han sido asiduamente relacionadas con el cinematógrafo, como son los sueños, o el pasado, y que se manifiestan de tres formas o estatutos representacionales. La fantasía y el sueño, la confusión entre realidad-ficción, la intromisión en las imágenes. Una de las hipótesis que defenderemos es que Lynch no solo utiliza el cine y la televisión como un contenido para vehicular sus ideas (metacine o metatelevisión), sino que también se vale de sus formas y sus singularidades para objetivar esos principios temáticos. Tal es así que, por ejemplo, en gran medida por sus particularidades y diferencias materiales y comunicativas, el pensamiento de Lynch mutará en función del medio que las transporte. A saber, que el sentido subyacente a los elementos integrales de la tetralogía se someterá a una progresión epistemológica que da cuenta de su concentrada y extensa textura temática. Por el momento parece más conveniente no anticipar demasiadas conclusiones, porque volveremos a ello más adelante; no obstante, es importante tener siempre en mente en cada análisis en qué medio y formato estamos inmersos, qué época o género cinematográfico tenemos que situar al margen para consultarlo, en qué dispositivo, canal o medio de comunicación está ideada la proyección o la emisión de la obra en cuestión.

Como vengo insistiendo, esta investigación busca estudiar la obra cinematográfica y televisiva de David Lynch y su relación con el cine clásico de Hollywood. El polifacético artista estadounidense no solo es uno de los máximos exponentes de lo que ha venido a llamarse “cine posmoderno”, también representa a una serie de artistas que, bajo esa etiqueta, se han desentendido de ella aprovechando lo difuso del término. Para justificar la empresa de este trabajo atenderemos a dos aspectos: la vigencia de su práctica artística, con una heterogénea carrera aún abierta que cristalizó en 2017 con *Twin Peaks: The Return*; y la singularidad de una obra atípica para los estándares de su hábitat, Hollywood y la televisión de EEUU. Este trabajo comienza con el trazo de unión que el artista tiene con la teoría planteada: la de unas imágenes “fantasmales” cuya forma muchas veces etérea e indefinida exige al lector-espectador una labor hermenéutica y

analítica despierta, coherente y alerta ante las trampas ficcionales de estos relatos; otras tantas, cuando el relato se estabiliza y se acopla como un guante a aquellas películas a las que quiere imitar, porque se enmascara y oculta en caracterizaciones figurativas engañosas y contradictorias. Este viaje temporal pondrá en contacto a la cultura contemporánea con el mito ancestral y con el litigio que tiene el cine de Hollywood con la ontología de la imagen, la ficción, el tiempo o el hogar respecto a las personas que consumimos obras de arte. Asimismo, este tipo de imágenes crea momentos en los que la relación entre el espectador, la pantalla y el medio que los posibilita, modifica sobremanera la comprensión de los acontecimientos narrativos, bien sea por transgredir las convenciones de la representación o por afectar en el visionado y la interpretación de esa ficción.

Con ese fin se llevará a cabo un exhaustivo análisis de tres de sus últimos largometrajes, *Carretera perdida*, *Mulholland Drive* e *Inland Empire*, en los cuales se despliegan algunas de las ideas que se explotan de manera definitiva en *Twin Peaks. The Return*. En adición, pararemos mientes en algunos aspectos del filme-precuela *Fire walk with me* (1992) que ahora cobran una relevancia soterrada en el momento de su estreno. A grandes rasgos, se trata de buscar y describir las conexiones entre estas obras, autónomas pero interrelacionadas, respecto a los temas que plantean: el sueño americano, la cara B de la industria cinematográfica, las peligrosas ilusiones y deseos del individuo, la influencia psicológica del cine, la nostalgia, la experiencia estética, el reencuentro con el pasado, la emoción del espectador frente a los relatos. En este sentido, ese poder liberador de la ficción, tanto a efectos colectivos como individuales, pasa por asumir unas historias, por identificarse con unos personajes cuya existencia está esposada al mito y al mismo tiempo se rige por una lógica en ocasiones sobrenatural y en otras simplemente irracional. Así, el mito, la imagen y lo fantasmal desprenden juntos y por separado un diagnóstico de la cultura contemporánea, de su particular experiencia y recepción estéticas.

En el núcleo duro del trabajo se analizarán en profundidad escenas significativas de la serie *Twin Peaks*, de su secuela *The Return*, y de la precuela cinematográfica de ambas *Fire walk with me*, previo análisis contextual de los medios televisivo y filmico que las abrazan. La emblemática serie que narra las consecuencias personales y profesionales en los habitantes de una pequeña localidad del norte de Estados Unidos tras el asesinato de Laura Palmer, la joven más popular, fue la piedra angular de la televisión

moderna. Su secuela recoge esa herencia icónica para, a un tiempo, desmitificarla y poner en escena la dificultad de contar historias nuevas, de la fuerte atracción de los mitos y las narraciones ejemplares. El estudio será individual y pormenorizado, aunque también se hará hincapié en las concomitancias y disensiones que estas provocan. Estas conexiones y desencuentros servirán para entender la remisión y el reciclaje audiovisual del que se vale Lynch para reflexionar sobre su cultura, su ficción y los límites del relato. Entre otros asuntos, estas escenas nos mostrarán cómo Lynch emplea el montaje, técnicas como el *flashback* o unidades tan básicas como el primer plano de un rostro para apelar al espectador.

1.2. Los estatutos de representación.

Para estas cuatro obras se han acuñado tres conceptos que corresponden a los tres estatutos representacionales que se desprenden de sus imágenes. En lo que hace a *Carretera perdida* y *Mulholland Drive* se hablará de la *creación-fantasia cinematográfica*, concepción desde la cual los protagonistas de ambos filmes diseñan a su vez una suerte de filmes mentales que son mostrados al espectador como si fuesen la propia película, es decir, que la imaginación de estas figuras enmascara la verdadera historia que se nos está contando. En el caso de *Inland Empire* deberemos andar con pies de plomo, puesto que la densidad del texto hace que estos tres estatutos se engloben entremezclados, condensados y volatilizados, dando como. De todos modos, para este segundo elemento de la tetralogía se ha escogido el precepto *confusión realidad-ficción*, que remite a esa operación realizada por Lynch y sus emisarios ficcionales en los diversos niveles diegéticos que componen el filme. En un lenguaje más claro: autor, narradores y personajes están dotados de funciones y capacidades dentro de la ficción que exceden las reglas de lógica, coherencia y verosimilitud de los relatos clásicos convencionales. Respecto a *Twin Peaks* tendremos que hablar no solo de una mezcla de las otras dos categorías, sino también de una exageración extrema de las mismas, en parte por la extensión y la serialidad de sus dieciocho episodios y sobre todo a causa de su carácter de obra cumbre y monumental que engloba y consume su trayectoria artística. Pero por encima del resto, especialmente la tercera temporada *The return*, reflexiona en torno a la *intromisión en las imágenes* de personajes, narradores, autores y espectadores.

A modo de prematura clasificación, podemos adelantar que esta tetralogía fantasmal se despliega en dos ejes temáticos fundamentales: en primer lugar, y en un plano general, Lynch habla del cine como un “fantasma” de la realidad que reproduce; en segundo, una concepción simulacral de la imagen, como trama ilusoria que trata de imponerse a lo real, de confundirse con ello. En una subdivisión ulterior, las tres obras conforman unos discursos plagados de figuras arquetípicas de las ficciones fantásticas y sobrenaturales, como son los *doppelgangers*, los espíritus, los viajes en el tiempo y los mundos paralelos o los estados alterados de conciencia. Muchas son las películas que narran historias de gente loca o que sufre diversos trastornos psíquicos que trastocan su percepción de la realidad, que crean fantasías y realidades pantalla para ocultar o evadirse de sus traumas, pero nunca con una naturaleza y una intención tan metacinematográficas como las que aquí nos convocan. Nunca con un ánimo explícito de emparentar cine, memoria, fantasía, pasado y hogar como estas.

En lo que hace a la plasmación narratológica de los acontecimientos, bien sea con Lynch o con otras obras comparadas, la repetición, la dilación, la remisión intertextual, el corte de la cronología, los cambios bruscos de iluminación, color, tono, el uso estructural de la música, la utilización expresiva de pantallas y espacios del espectáculo, etc, son algunos de los recursos que ilustran con claridad el aspecto general del cuarteto. De estas formalizaciones se desprende un conjunto de ideas en torno a la verdad, la muerte, la temporalidad, la memoria y la alteridad existente entre los espectadores y los personajes con los que estos se identifican y proyectan. A dos columnas, Lynch comentará, para el cine y la televisión, sus teleologías, las vías de escape que cada una tiene para con sus espectadores. Lynch, en el fondo, de lo que habla en sus películas, es del cine mismo, de las imágenes, y de las relaciones problemáticas que tenemos con ellas. El “problema” es el revestimiento que a éstas aplica y que ha dado pie a un sinfín de interpretaciones alejadas del objeto más cercano que el cine tiene: él mismo.

Hay que señalar que esta investigación no agota sus objetivos en los productos lyncheanos. Tanto para confirmar como para cotejar las hipótesis de partida se buscarán conexiones con otras manifestaciones artísticas y artistas que trabajen las temáticas establecidas. Así, como botón de muestra, habrá que seguir a Lynch en su retorno a ese territorio lejano, tan viejo que desde el presente se antoja extraño y activa el impulso apotropaico, que llamaríamos cine primitivo, pre-cine o proto-cine, Del mismo modo, en

evolución plástica y temporal paralela al cine y el lenguaje que sirven de espejo para estas cuatro películas, saltaremos unas décadas después a una tierra de los sueños llamada Hollywood, meca de las historias con finales felices, pero también de las tragedias modernizadas, con héroes fatales y personajes atravesados por el paso del tiempo. De idéntica forma, Lynch opera sobre tres de los géneros fundacionales y más importantes de la cinematografía clásica, como son la fantasía de corte terrorífico, el cine negro y el melodrama. Si bien nuestro cometido no es teorizar acerca de estos tres, ni siquiera entrar en debates acerca de sus esencias, particularidades o si se les puede llamar géneros, estilos, etc. (aunque habrá puntualizaciones, propuestas y aclaraciones), un repaso historiográfico de qué entendemos cuando hablamos de todos ellos es un paso ineludible para dilucidar de qué modo Lynch los manipula a su antojo y con qué motivaciones.

El hombre de otro lugar

A simple vista, un artista como David Lynch puede aparecerse en forma de objeto opaco, no solo por su personalidad (a la que dejaremos su diagnóstico a quien le competa), sino en mayor medida por una obra multidisciplinar que habla un lenguaje entre conocido e ininteligible. Las innumerables obras escritas que han emprendido la tarea de descifrar el significado de la intrincada y personal temática y simbología son dignas de constatar². Pocas veces a lo largo del discurso que ha emitido la imagen en movimiento durante 123 años un solo artista ha generado una literatura ajena tan ecléctica, desde tantas disciplinas y que haya llegado a conclusiones tan dispares. Tampoco pasaremos por alto la influencia artística de que muchos directores y directoras han asegurado ser deudores, apropiaciones de un estilo que suele dividir opiniones.

David Lynch, por su parte, ha renegado sobremanera de algunas de las interpretaciones y explicaciones de sus historias publicadas por críticos o espectadores. Es más, el artista ha mantenido su silencio ante la expectación de cada estreno y tras el aluvión de preguntas insistentes para que explicase el argumento de tal o cual film. Nos hallamos, por tanto, ante unas imágenes insolubles en el apunte impresionista. Empero, en ningún caso se puede hablar de una falta de sentido o de lógica en sus construcciones

² Por ejemplo, *David Lynch* de Michel Chion (Barcelona, Paidós, 2003), *El hombre de otro lugar* de Dennis Lim (Barcelona, Alpha Decay, 2017); también obras en las que el propio autor toma la palabra sobre sí mismo, como en *Atrapa el pez dorado* (Barcelona, Reservoir Books, 2016).

narrativas y formales. A este respecto, la acusada abstracción de sus relatos ha dado pie a que la crítica y la academia falle en favor de un escrutinio anárquico en el que “todo vale”. Desde estas páginas defenderemos una postura contraria: en la obra de Lynch opera una legibilidad, una inteligibilidad que puede y debe extraerse a partir de sus significantes. En este caso se tratará de escoger fragmentos de sus materiales filmicos que presenten ideas o construcciones elaboradas en torno a una reflexión sobre la imagen. Más allá de especulaciones acerca del inconsciente y un denominado surrealismo moderno, la lupa se posará sobre la referencia y la repetición de las imágenes de Lynch para con su propia obra, con otros filmes a los que remite y a la propia estructura interna de un relato. A grandes rasgos ofreceremos una respuesta a la pregunta por cómo Lynch utiliza la imagen y el sonido para asediar a su propia obra y a otras de la historia del cine y de la televisión. Una forma de creación que termina por hacer una reescritura sobre el pasado y el presente e influyendo en el futuro. Asimismo, abordaremos la cuestión de cómo sus obras enjuician a esos dos principales medios de masas y a la cultura que los sustenta. Y, en definitiva, por cómo el ser humano sobrelleva el peso de la muerte expectante, gracias a unas ficciones y a unas imágenes que prolongan ilusoriamente su existencia real. Para ver con mayor claridad será necesario arrojar luz sobre los procesos de significación y las manipulaciones retóricas manejadas por el cineasta.

En otro orden de cosas, Lynch construye un discurso que opera entre la rigidez institucional de esta cultura de masas y la supuesta radicalidad de las propuestas más experimentales. A caballo entre el mito antiguo y uno nuevo, alternando diferencia y repetición, sobrepasa el horizonte de posibilidades de una ficción que pelea contra la muerte biológica y artística. Escollos que no solo esquivo, sino que, en muchas ocasiones, destruye. Su obra es un desafío a las convenciones del relato, la puesta en escena y el montaje. Se estudiará, por tanto, esa “espectralidad” visual y representacional como herramienta para un análisis material de la imagen. Su impacto en un arte que, para muchos ya muerto o moribundo, atraviesa con Lynch territorios yermos que invitan a pensar la imagen de otras maneras. Lo más importante, en este sentido, es el modo en que se exploran esos territorios. Si bien esta tesis se desarrollará sustancialmente con un análisis formal, el contexto histórico y geográfico en el que se suceden las obras escogidas cobra gran importancia, así como aspectos sobre la biografía del autor, personales y profesionales. No obstante, en el siguiente capítulo explicaremos las razones de esta decisión que a primera vista puede entrar en contradicción con los presupuestos del análisis filmico de corte semiótico-estructuralista centrado en la forma de los textos.

Nuestro trabajo dirigirá la mirada, así, hacia una época de discursos cruzados y de un autor que las explota con impactantes resultados. Detectamos la necesidad de preguntarnos por el hacer de Lynch a la hora de enfrentar mundos antagónicos y de poner en tela de juicio las estructuras culturales y comunicativas. Recordemos que desde un inicio casi *underground* (*Eraserhead*, 1977) hasta su salida triunfal y digital del cine (*Inland Empire*), el cineasta ha transitado el cine más clásico, el *blockbuster* fundacional, su consagración como cineasta de culto y su aventura televisiva.

De lo particular a lo general, David Lynch se erige como un enclave donde localizar el punto en el que se encuentra la muerte de algo viejo y el nacimiento de algo nuevo, donde ser espectadores de lujo de un arte que contagia su mutación al exterior de las pantallas. En última instancia se ansía tomar este análisis y su metodología como punto de partida para estudiar otros productos culturales. Constatar nuevas formas de representación que no son tan crípticas como se afirma habitualmente. La incansable búsqueda de un sentido a las cosas pierde el equilibrio con Lynch, porque desafía a la pulsión de descifrar algo que no tiene por qué estar oculto o velado. También buscamos romper con la exclusiva atención que se presta a menudo a lo que piensa el autor o su público, ignorando lo que “piensan” las imágenes. El cine y la televisión desempeñan la labor de advertencia de una realidad y una ficción que sufren al representarse entre ellas. Observar la imagen como tal significa adentrarse en los huecos que la representación deja en vacío. ¿Es necesaria esa ficción? ¿E incluso estudiarla? Cuando algo se resiste, ¿merece la pena seguir empeñados en hablar de ello? ¿O incluso en que otros artistas lo imiten y lo reproduzcan? La relevancia y vigencia de este proyecto atañe asimismo a averiguar cómo todos estos supuestos trascienden hacia la televisión, como *Twin Peaks*, donde lo que ya se había labrado en el cine se carga ahora de nuevos significados. Trataremos de estudiar y demostrar el tránsito de un medio a otro, ambos siempre en colisión, proponiendo la tesis de que Lynch opone dos visiones acerca de la ficción. Con *Twin Peaks* parece abrir la veda para estudiar las estrategias de promoción y expectativas tanto fuera como dentro de sus productos y que han escrito y tachado sobre las dinámicas clásicas, típicas y tópicas de los medios de comunicación. Una posición más negativa de la televisión, como ya explicaremos, que sirve de contrapunto para un discurso más positivo dirigido al cine y sus posibilidades de trascendencia artística y tecnológica. Eso sí, haciendo de su simbiosis un camino llevadero para habitar el mundo personal y el ficcional. Discursos arriesgados, en líneas generales, algunos de los cuales

muestran una perspectiva poco común sobre el papel y la representación de la mujer, sobre la violencia, el sexo o incluso el trabajo en el cine y otros medios, por ejemplo.

Iremos viendo que la representación que Lynch hace de nuestro mundo está muy ligada a este tipo de cuestiones contemporáneas, pero también descubriremos que el punto de vista desde donde ofrece este discurso muestra concomitancias teóricas y formales con la tradición más clásica y atemporal del pensamiento visual.

Ya se ha señalado que a la hora de analizar las cuatro obras seleccionadas atenderemos sobre todo a la materialidad de las formas filmicas, al funcionamiento significativo, perceptible e inteligible de la combinación de imágenes y sonidos montados y ordenados en un relato contenedor de una fábula (esto lo desarrollaremos en el apartado de la metodología). En este sentido, los avances tecnológicos de la cultura hipermoderna y la reproductibilidad técnica han posibilitado la ruptura de fronteras entre dispositivos, formatos y pantallas. Con las narrativas transmedia y digitales como resultado de esta suma, la creación audiovisual añade una cara más al inmenso prisma de opciones que se ha ido dibujando durante las últimas décadas. El acceso al archivo de imágenes propias y ajenas permite a artistas y diletantes hacer de la referencia un medio y un fin. Medio que asume la imposibilidad de la novedad y fin que celebra el uso del acervo cultural común, por mor de su crítica y reciclaje. David Lynch trasciende esta separación, participa de ella, pero justamente para criticarla, para dar cuenta de que la categorización maniquea de cine o TV puede borrarse. Lynch es un autor metido de lleno en la industria cinematográfica posmoderna, y ha utilizado sus armas para criticar esa estructura desde dentro. Y además lo ha hecho con libertad e ironía. Ha conseguido atraer a un público confuso y disfrazar a una industria rendida ante sus pesadillas más reales de lo que nos parecen a simple vista. En adición, no solo el cine ha sido el terreno en el que ha plantado estas venenosas semillas, sino que la televisión se ha visto también afectada por sus incursiones. Y en dos ocasiones. En resumen, ha conseguido infiltrarse en los medios de masas, en las cadenas y productoras más hegemónicas y calculadoras, se ha escondido en la trastienda, en las tinieblas de los dispositivos para, desde esa posición privilegiada, lanzar pequeñas bombas encriptadas que liberan los fantasmas que a todos nos aterran. Esto es, montajes de imágenes horribles, sonidos con ecos en un tiempo perdido, pero aún memorable, percepciones poco familiares o incómodas que pueden despertar, a un tiempo, repulsión o pulsión de ver más allá, de escuchar con más agudeza.

1.3. Anatomía de un título.

En líneas generales, sus tres últimos films y *Twin Peaks* hablan de los problemas que atañen a la imagen, a sus creadores y a sus espectadores, a través de la creación fantasmagórica-onírica de imágenes, las fronteras entre lo real y lo ficticio y el intento de regresar a y penetrar en las imágenes pasadas o de tratar de comulgar lo viejo con lo nuevo. Esta tetralogía choca con la narración clásica, con los finales felices, con los cánones televisivos, con la figura del narrador o del enunciador (como también del autor), con la identificación del espectador. Incluso se advierten pensamientos asociados a la imagen digital, los *remakes*, los guiños y referencias culturales, las condiciones ambientales y domésticas del visionado de la ficción. Con *Twin Peaks* se culmina un desarrollo nostálgico que atraviesa la serie y su filmografía: la posibilidad de crear, de modificar y de regresar a un pasado que antaño era acogedor y ahora es un hogar hostil. Así se advierte el sentido del título que encabeza esta investigación, desarrollo inaugurado en la famosa escena inicial de *Terciopelo azul* (1986), donde la cámara se adentra en la tierra sucia y oscura del jardín de un idílico vecindario para escarbar en el barro de una sociedad y una cultura, después de haber inmortalizado, a cámara lenta y a ritmo de la deliciosa melodía de “Blue Velvet” interpretada por Bobby Vinton, las paródicas e idealistas escenas cotidianas de un barrio típicamente estadounidense. Un *retorno*, que hace referencia a un desplazamiento espacio-temporal interno y externo al relato: interno, por las constantes alteraciones narratológicas a las que se somete a las estructuras fabuladas de las cuatro obras, historias repletas de extraños *flashbacks* y prolepsis, de confusiones en torno a la identificación de la temporalidad en la que se desarrolla el relato, construido sobre la base de repeticiones erráticas, imágenes y sonidos que van y vienen, que pertenecen a puntos de vista contrapuestos, que sufren ligeras variaciones que alteran su comprensión, personajes que se desplazan por la diégesis ajenos a las reglas de la narración; externo, por la acción nostálgica de imitar y reinterpretar los códigos y las formas circulares y reiterativas de otras películas u obras literarias que ya en su época pusieron sobre el tapete los mismo temas, a saber, el por qué y cómo narrar, la identificación lector-personaje, la manifestación del autor empírico en la obra, la estructura y la función míticas de la ficción.

Un *hogar*, puesto que el clasicismo del cine de Estados Unidos se erigió, y aún se mantienen en pie (en peligro de derrumbe) sus cimientos, de modo que significara un

espacio construido por y para la interacción y la inteligibilidad racional con los espectadores, para la habitabilidad acogedora de historias en muchos casos ejemplares, moralizantes, y casi siempre en violenta relación dialéctica con el mundo, a pesar de estar irremediabilmente atadas a la realidad: una construcción fantasiosa, ilusoria e ideal que nos sitúa como testigos privilegiados de los acontecimientos, que hace circular por sus significantes visuales y sonoros el sentido destinado a ser captado y reconstruido a través del punto de vista de los personajes. Una casa, por tanto, que circunscribe en tres paredes visibles y una imaginaria un despliegue de situaciones de carácter heroico y mítico, clausuradas en la obligatoriedad del final feliz, de la elisión de la ambigüedad, de la conservación del presente auxiliado por un pretérito rector, por mor de un futuro acondicionado y listo para vivir en él. Arquitectura de unos hogares que según algunos ha sido trazada con herramientas invisibles, enmascaradas, conato de naturalidad que, a nuestro juicio, no hace sino dar más visibilidad a esos vectores que son los movimientos de cámara, a ese diseño de interiores que son las posiciones, los tamaños y las distancias de los objetos y las figuras, a esa distribución de ventanas y puertas que remite al color y la iluminación de la puesta en escena. Casa, todo sea dicho, encantada por unos *fantasmas* entendidos en su pura raíz etimológica: *phantomas*, imágenes que regresan del pasado o que son arrancadas de ese tiempo y traídas al presente. Porque a nadie escapará el poder y la influencia que los relatos clásicos tienen sobre la modernidad y la posmodernidad cinematográficas. Era de la intertextualidad posibilitada por el avance tecnológico y la adquisición de conciencia histórica sobre la herencia y la tradición; piénsese, por ejemplo, dentro y fuera de las fronteras de Hollywood, en cineastas como Jean-Luc Godard, Quentin Tarantino, Todd Haynes o Leos Carax, auténticos abanderados de la ficción historicista, precursores y pioneros en la fusión de las convenciones y las normas más tradicionales del clasicismo con las rupturas del cine experimental, las manifestaciones de arte contemporánea o videográfica y el lenguaje metamérico de internet. Todos ellos sujetos conscientes de que sus obras no solo responden a lo que entendemos como entretenimiento, ensayo o experimento, sino que también deben considerarse documentos que se valen a su vez de otros documentos y archivos (películas ya existentes, propias o ajenas) y reescriben el discurso de la historia del cine. Y no solo estamos hablando del mundo del séptimo arte: a medida que vayamos definiendo nuestras líneas maestras veremos cómo la televisión, la música, la literatura, los videojuegos o el cómic también están transitando este camino empedrado por la nostalgia, la memoria, el rupturismo. Aunque todo esté escrito, hay que seguir (re)escribiendo. Es decir, que pese a la

particularidad y las singularidades que nos llevan a apuntar a un artista en concreto, se detecta asimismo una corriente alternativa y paralela a la principal sobre la cual intuyo que se acerca cada vez más a los discursos y las demandas industriales establecidas. Si no, piénsese en productos muy recientes de gran presupuesto e impacto masivo como la última trilogía de *Star Wars* (2015-2019), la superproducción de Marvel *Avengers: Endgame* (2019), el *remake* del videojuego de culto *Final Fantasy VII* (1997 y 2020), la serie-secuela de la novela gráfica *Watchmen* (2019), los cómics de los historietistas e ilustradores estadounidenses Daniel Clowes y Charles Burns, o el álbum *Random Access Memories* (2013) del dúo francés de música electrónica Daft Punk. Productores y productos, todos ellos, que combinan técnicas antiguas y contemporáneas, que se interrogan a sí mismas sobre el *remake*, la secuela y la inspiración, con fricciones internas a los relatos, donde las imágenes ya vistas y los personajes desaparecidos que retornan juegan un papel crucial. Aunque se antoje hartó complejo emparentar todas estas obras en un mismo párrafo, compartiendo espacio con el artista que acapara nuestra atención, la evidencia elude toda arbitrariedad y toda duda: en el punto común a todas ellas converge una relación tortuosa con el pasado, en sus formas y en sus contenidos. Un ánimo que ya estaba en esa lucha material y temporal de imágenes que se atraviesan entre ellas gracias a la tecnología videográfica como es *Histoire(s) du cinéma* (1988-1998) de Jean-Luc Godard: montaje, superimpresiones, diálogos imposibles entre actores y actrices de películas diferentes, citas sobre citas, resignificación de una imagen al ponerla al lado de otra, etc. Poniendo la lupa sobre lo que aquí y ahora nos concierne, el caso de David Lynch se torna uno de los paradigmas más explícitos en este sentido: su obra transita cuatro compartimentos de la ficción (cine, televisión, pintura, música), casi 50 años de trayectoria, un eclecticismo desafiante hasta el extremo para quien pretenda clasificarlo por etapas o estilos, y, por encima de todo lo demás, una manera de hacer las cosas reconocible en su continuidad, pero también en su mutabilidad. La *Twin Peaks* de los años 90 poco tiene que ver con las películas de su misma década y mucho menos con su continuación de 2017. Sin embargo, hay algo profundo que nos dice claramente: todo esto es David Lynch. Los títulos ya nos dan indicaciones de dónde estamos: una carretera perdida hacia un destino desconocido, el imperio del interior, el retorno, el regreso de algo o de alguien, el retorno a unos rostros y unos lugares. Si el cine moderno empieza con la adquisición de conciencia histórica de ser un objeto como tal, qué mejor manera de cargar de autoconsciencia todos los niveles internos del relato, de jugar con la duplicación, la identidad, la diferencia y la lucha por construir sobre lo ya construido. En

otras palabras, de hacer de las mutaciones de la forma contenido, tematizar las formalizaciones, además de formalizar las temáticas. Algo que ya hicieron los nuevos cines, sobre todo los europeos y las cinematografías periféricas, en los años 60, rompiendo las convenciones, parodiando los arquetipos genéricos hollywoodienses, propugnando un nuevo realismo basado en la dislocación de los personajes, insuflando de subjetividad la narración, desnaturalizando la causalidad narrativa habitual o eliminando el avance de la trama, incluso la trama misma.

Llegados a este punto, una vez introducidas las consideraciones generales y situado al lector en la perspectiva desde la que se irán desgranando nuestros argumentos, es hora de establecer unas hipótesis y unos objetivos que los delimiten y ayuden a sistematizar y clasificar las pretensiones de la investigación. A continuación de los mismos se dará comienzo a la elaboración de una biografía poética de Lynch y un marco teórico que recogerá ideas y conceptos cuya comprensión allanará el terreno de cara a que en los análisis, por razones estructurales, no volverán a estudiarse en profundidad. Hago hincapié en este detalle ya que será muy importante tener en mente en todo momento desde qué postura miramos y escuchamos las obras seleccionadas.

1.4. Hipótesis y objetivos.

Una vez apuntadas las consideraciones generales me gustaría justificar brevemente la naturaleza y el origen de la investigación a partir de la novedad o la disensión que propongo respecto a los estudios existentes acerca de Lynch en forma de hipótesis: muchas de estas ideas se han tratado de forma superficial, ninguna ha propuesto una interpretación que relacione estas ideas generales con esa metapoética lyncheana del retorno a las imágenes del pasado clásico. Su pertinencia proviene de la confluencia de otras manifestaciones artísticas coetáneas a la obra que cierra el círculo y permite entender e inventar esta tetralogía: *The return*. Muchas de las películas que aquí disponemos en paralelo ya habían sido comparadas, pero sin tener en cuenta esta visión holística. El tema de la identidad, del doble, del misterio, de las realidades paralelas, de los monstruos y fantasmas, de los deseos y fantasías, no deberían dejarse solos y por eso

atamos los cabos de estas microideas con la macroidea del hogar metafórico de las imágenes de Hollywood.

Las últimas obras del artista David Lynch, desde *Carretera perdida* hasta *Twin Peaks. The return*, utilizan las formas y la idea de hogar como metáfora de cierto cine clásico hollywoodiense, para construir discursos posmodernos en los que el intento de regreso a los personajes, códigos, situaciones y formas del clasicismo estadounidense (ese hogar simbólico) devienen experimentos cinematográficos fallidos en los que la presencia de su autor es tremendamente manifiesta. Las historias de estas películas son conatos impotentes de retornar a esa casa acogedora, habitable, segura, que son las formas clásicas y qué surge de esas fricciones entre pasado y presente. Estas tres películas y el conjunto de obras al que frecuentemente llamaremos *Twin Peaks* se suceden como un tira y afloja en el que sus personajes luchan contra un narrador-autor que es consciente de las dificultades de recuperar, heredar o aplicar las imágenes del pasado en el presente. Todas ellas presentan algo que propongo denominar *utopías psicológicas*: proyectos idealistas de imposible realización, los cuales, al contrario de los sistemas utópicos sociales o políticos, se producen de forma autológica y estructural: es decir, autológica, porque esas fantasías utópicas experimentadas por los protagonistas de estos relatos no salen de sus cabezas, y cuando salen, se convierten en distopías al comprobar su incompatibilidad con la realidad; y estructural, ya que en definitiva es un conjunto de obras de ficción que especulan cinematográficamente acerca de la posibilidad de esas utopías filmicas. Esto es, que la utopía no tiene por qué ser un plan de acción social a futuro, sino también el tema principal de una serie de obras de ficción con unas concomitancias muy concretas. La diferencia reside en que las utopías políticas se abstraen de su inviabilidad en pos del cumplimiento de sus propósitos, y las ficticias exhiben artísticamente sus problemas y sus mecanismos. Como consecuencia, digamos positiva, de esos fallos, resulta un discurso plenamente moderno, futurista, que tiene en cuenta la relación de los espectadores con la tecnología y las nuevas condiciones económicas, sociales y ambientales de consumo en la era internet. Dicho esto, a continuación enumero los objetivos principales de la tesis:

1. Establecer un marco teórico conceptual transversal, desde algunos preceptos e ideas filosóficas que se remontan al pensamiento clásico y llegan a las corrientes posmodernas más vigentes, hasta elementos de teoría cinematográfica y la estética. Poner

sobre la mesa las preocupaciones y los asuntos que se desprenden de las obras que se van a analizar, confrontar corrientes y autores, exponer las principales escuelas o posturas intelectuales respecto a cada uno de los conceptos o propuestas temáticas tratadas. Asimismo, posicionarse dentro de todo ese conglomerado doxográfico, aclarar desde dónde y por qué vamos a aceptar como válidas ciertas suposiciones y justificar la pertinencia de su presencia en los análisis. Diferenciar claramente la teoría de la práctica, la filosofía del análisis filmico. Dejar claro que el propósito principal no es demostrar sistemas de pensamiento a través de la materia filmica ni viceversa, sino desentrañar los significados y el sentido inscrito en imágenes y sonidos, y acudir a aquellos elementos no cinematográficos (contenido) que sea 100% pertinente y necesario subrayar.

2. Proponer una visión alternativa de la obra de David Lynch, recogiendo gran parte de la bibliografía que se ha escrito sobre este autor, pero intentando formular una perspectiva nueva que estaba latente en algunos escritos, pero nunca desarrollada lo suficiente. Habremos de mencionar algunos de los puntos de vista más habituales y consolidados a la hora de enfrentarse a sus películas y series, quedándonos con los útiles y las ideas que más interesantes nos parezcan para construir a partir de ellos otra vía de interpretación. Vía que parte evidentemente del marco elaborado previamente, pero que se distancia del mismo tanto en sus presupuestos, sus herramientas y por supuesto en sus conclusiones.

3. Extraer los significados y los procesos de sentido que laten en las texturas audiovisuales de estas obras de Lynch por medio de sucesivos análisis cinematográficos que combinan los enfoques textuales, narratológicos y formales, de corte semiótico-estructural. Relacionar, después, esos significantes y las ideas y temas que portan para compararlos y confrontarlos con otros pertenecientes a las cuatro obras seleccionadas y con aquellos objetos artísticos ajenos con los que dialogan, ya sean estos literarios, musicales, teatrales o pictóricos.

4. Una vez realizados esos análisis, descompuestas las entrañas de esos relatos cinematográficos, leídos los subtextos entreverados en los enunciados filmicos, se pretende poner en paralelo esas operaciones significantes de las obras de Lynch con el contexto cultural y artístico que los alberga. Es decir, mirar con la lupa de su tiempo, y fijarse en cómo esas lentes cambian a medida que pasan los años, el sentido que tienen

estas películas y series teniendo en cuenta lo que se producía alrededor de ellas en su estreno o en su período de gestación.

5. Por último, y aunque esta reflexión atraviesa la totalidad de la investigación, se busca demostrar al final del trayecto no solo la legibilidad y la posibilidad de inteligibilidad de los relatos lynchianos, sino también reivindicar la metodología analítica como el arma idónea para una concepción muy particular de la interpretación, la crítica y el estudio de textos artísticos. Es decir, la necesidad de que los textos, en este caso filmicos, sean leídos, descompuestos y reconstruidos, de cara a que su sentido global puede ser comprendido en sucesivos visionados posteriores a aquel primero que funda la experiencia estética. La materia del cine, sus materiales, son el punto de partida para que se junten el placer y el saber de un texto, todo ello gracias al placer de analizar. Reivindicar, del mismo modo, una práctica muchas veces denostada y eclipsada por campos de las ciencias sociales que se arrogan discursos veridictorios a base de números que muchas veces no dicen nada más que su valor matemático.

2. La inteligibilidad (y sensibilidad) de los textos audiovisuales. A guisa de metodología.

Este capítulo comporta un propósito dual: por una parte, presentar al lector las herramientas metodológicas que se han empleado para la consecución del estudio de las cuatro obras integrantes de la investigación; por otra, brindar una argumentación-defensa del análisis filmico como la perspectiva idónea y pertinente de la descomposición de un texto artístico, en especial del cinematográfico, y con mucha más razón de David Lynch. Ya que, como trataré de argüir, la opacidad puede y debe ser aclarada solo con base en la superficie material del filme, en lo que dice y sobre todo en cómo lo dice, manteniéndose siempre en los límites de la interpretación. El corpus lyncheano desafía tanto al espectador como al analista y al crítico, diatriba que no significa indefectiblemente que estos tres tengan impedido el acceso a la comprensión racional y al disfrute sensorial del filme en cuestión. Lo que sigue no es más que una compilación de algunas teorías y apreciaciones de la literatura semiótico-estructuralista y hermenéutica reciente —y no tanto, aunque vigente— a la cual nos adscribiremos u opondremos, en torno a la lectura, comprensión y sensibilidad de los textos filmicos. A causa de su ontología y su tecnología, esto es, la iconicidad y el montaje, la imagen cinematográfica elabora al unísono un entramado de conexiones internas y externas: internas, debido a las estructuras que sostienen la fábula y se basan en la repetición, oposición y desarrollo de patrones, acciones y funciones narrativas, así como a las rimas visuales y sonoras que trazan líneas significantes entre planos separados; externas, por la intertextualidad temática y formal en remisión a otros textos literarios, pictóricos o cinematográficos que enriquecen sus potencialidades significantes³. La búsqueda de esas conexiones —la búsqueda del sentido que dibujan las líneas unidas punto por punto, los relatos unidos imagen por imagen— de la irremediable remisión dentro y fuera del texto, impulsan al análisis filmico.

Escila y Caribdis del análisis filmico: la Odisea interpretativa

Después de una aventura (semiológica) de más de cinco décadas por hacerse un hueco en el concurrido campo de batalla de las ciencias sociales, parece claro que la

³ Para un estudio más extenso de estas cuestiones consúltese el capítulo 3.3 “La poética lyncheana”.

semiótica, a pesar de no vivir la bonanza, la aceptación y la extensión académica lograda a finales del pasado siglo, se ha afianzado como una disciplina quizás de nicho, pero gozadora de una base que se mantiene fiel a sus afianzadas ideas y férreos preceptos. Aunque más que metodología o herramienta, sería mejor entender a esta ciencia o episteme como una actitud ante los fenómenos artísticos y culturales que inundan el caudal de imágenes, información y experiencias de la hipermodernidad. Pongamos por ejemplo el (cada vez menos) hegemónico arte cinematográfico: ante un texto filmico, el analista se halla como Odiseo en el crítico estrecho que separa a las dos temibles bestias que entorpecen su periplo: Escila y Caribdis. La primera la podríamos asociar a la experiencia inteligible del espectador: los tentáculos del monstruo corresponderían a los desafíos narrativos y formales del filme en cuestión, y a los movimientos del análisis para esquivar y sortearlos. La segunda, por su parte, engulle con su hipnótico torbellino a quien pretende salir indemne de una espiral de profundas sensaciones, es decir, a aquel osado e iluso por ver y escuchar un relato de forma aséptica, sin sentimientos, sin sensaciones. Así, quien analiza el filme deberá llegar a su conclusión al menos vivo, sin contagiarse del todo por el veneno de una de las criaturas o de ambas, acercándose a un lado y a otro de la tentación, sin caer en el formalismo, pero tampoco en el psicologismo. Ambos, en su justa medida, son necesarios tanto para descodificar los procesos de significación como para reconstruir el sentido del relato.

Así, este apartado busca delimitar un terreno de equilibrio entre el placer y el saber que otorga un análisis semiótico de estas características. Para ello repasaremos algunos de los autores (especialmente la vasta aportación de Umberto Eco en estas materias) y obras que han reflexionado en torno a esta criatura de mil cabezas: la sobreinterpretación, el formalismo, la crítica impresionista, la metafísica del cine, los abusos de los estudios culturales, la eficacia simbólica, la estética de la recepción, la interpretación ocultista... Entre estos tópicos, estos riesgos, en el ámbito del cine destacan tres síntomas por encima de todos los demás, fenómenos que implican tanto lo que pasa durante el filme como antes y después, para los cuales Santos Zunzunegui propone tres tratamientos. Los males: “el fetichismo del dato empírico”, “el problema del contexto” y “el retorno del biografismo” (2007); las curas, respectivamente: para el primero, el semiólogo e historiador abraza el pensamiento del poder retroactivo de la historia, por el cual los hechos presentes reescriben los pasados; para el segundo lucha contra la idea de que reconstruir al milímetro el contexto de la obra recompensa un saber superior, y prepondera la actualización quirúrgica de solo aquellos datos contextuales que el texto

demande con explicitud; y para el tercero trata de desquitarse del fantasma del autor empírico, priorizando en su lugar al modelo, es decir, hacer caso a lo que la figura “abstracta” del autor dice literal y veladamente en el filme y no lo que dijo de su boca o supuestamente quiso decir fuera de él. Del mismo modo, hay que señalar que esta división tripartita se deriva de una clasificación salomónica del teórico pionero Cohen-Seat: el hecho cinematográfico, que atiende a los datos de producción y comerciales de la película; y el hecho filmico referido, como ya sabemos, a su mera sustancia, a lo que la película es en sí. De la misma manera, “el código filmico no es el código cinematográfico; este último codifica la reproductibilidad de la realidad por medio de aparatos cinematográficos, en tanto que el primero codifica una comunicación a nivel de determinadas reglas de narración” (Eco, 1989: 236). Traducido a nuestros intereses, nos preocupan ambas consideraciones: por un lado, la cinematográfica, puesto que la reproductibilidad no será la misma (Lynch no quiere que sea la misma) en función del aparato o dispositivo con el que estemos tratando. Digo “no quiere” ya que la elección de una y no otra técnica, de este y no otro formato, de tal o cual medio de emisión o proyección influyen sobremanera en los procesos de significación. Y por otro, la filmica, en tanto en cuanto esa reproductibilidad ejerce su influencia sobre el proceso de comunicación puesto en marcha por el filme.

Así las cosas, en lo que hace a David Lynch, los reduccionismos empiristas, contextualistas y biografistas condicionan especialmente el análisis de lo filmico y de lo cinematográfico, porque esas tres incisiones hacen mella en el cuerpo del relato y las más de las veces se tematizan en sus fábulas: sobre el empirismo, porque la apertura del futuro y el dinamismo del pretérito están en la base de tres largometrajes y una serie de televisión cuyo tema principal es el retorno y la manipulación del pasado; sobre el contextualismo, en consonancia con lo anterior y a causa de una construcción poética atenta a los márgenes del texto, las evoluciones y estadios tecnológicos y las circunstancias ambientales y espaciales de consumo; y sobre el biografismo, ya que el Lynch empírico se inmiscuye en la caracterización de algunos de los protagonistas de la tetralogía, a través de similitudes físicas o biográficas, hasta llegar al punto de aparecer en pantalla desempeñando papeles de fuerte peso narrativo y enunciativo que exceden el simple cameo o la autorreferencia lúdica.

Uno de los padres fundadores del estructuralismo moderno posterior a las investigaciones lingüísticas de Ferdinand de Saussure, el antropólogo belga Claude Lévi-Strauss, dictamina que “la técnica del relato busca, pues, restituir una experiencia real; el mito se limita a sustituir a los protagonistas” (1995: 218). Esta característica inmanente a todo relato de ficción, heredero directo de todo mito y su diseño, no es sino el suelo teórico del método estructuralista: la existencia de una serie de patrones, formas, desarrollos, progresiones, estructuras interrelacionadas al fin y al cabo, comunes, en lo que nos compete, a toda narración. El verdadero interés reside en que “la *forma* mítica prevalece sobre el *contenido* del relato”, esto es, que el estructuralismo se ocupa de visibilizar la supervivencia de las estructuras formales por encima de unas ideas contingentes y en constante evolución. Con esa frase se podría definir lo que hace Lynch en esta tetralogía: la reutilización de formas y convenciones trasplantadas a nuevas ideas. Justificamos por esta vía, por tanto, la elección del análisis semiótico estructural como herramienta *ad hoc* para el cumplimiento de los objetivos de la tesis.

A mi juicio, las películas, como todo texto y obra artística (con más razón que nunca gracias a las tecnologías que nos permiten manipular y descomponer las imágenes), no solo se pueden, sino que se deben entender y sentir a partes iguales. Lisa y llanamente, la emoción y la inteligencia no están reñidas; al contrario, la una permite obtener la otra. Yendo a lo mollar de nuestro objeto de estudio, aparte de las mencionadas líneas más arriba, con Lynch entran en juego otras variables que complican aún más la recepción y comprensión de sus películas y series de televisión. Ya que en la ficción todo es posible, el artista tiene a su disposición materiales que pueden incurrir en un irracionalismo de diseño, en una extrañeza surreal creada conscientemente. Dicho de otro modo, en la vigilia no se puede trabajar con el inconsciente, pero sí se puede fabricar. Un relato es una estructura plenamente racional, si no, no funcionaría y no podría leerse. Incluso lo más extraño, lo más no-cronológico, lo más experimental y desafiante, se sustenta sobre una base comprensible.

2.1. Apología de Hermes. Análisis, interpretación y otros riesgos (semiótica y hermenéutica).

Umberto Eco, en su ensayo sobre la interpretación, sus límites y sus excesos, diferencia dos tipos de lectura aplicables a los textos literarios, pero extensibles a cualquier clase de narración, la audiovisual como es nuestro caso:

la interpretación semántica o semiótica es el resultado del proceso por el cual el destinatario, ante la manifestación lineal del texto, la llena de significado. La interpretación crítica o semiótica es, en cambio, aquella por la que se intenta explicar por qué razones estructurales el texto puede producir esas (u otras, alternativas) interpretaciones semánticas (Eco, 1990: 36).

De la conjunción de estas dos lecturas complementarias se desprenden varias preguntas que el analista-lector debe formularse antes de emprender su recorrido hermenéutico, sin perjuicio de cuál de esos dos caminos tome, o de si toma los dos. Una cosa está clara: los análisis realizados interpretan o estudian la tetralogía desde las dos lecturas; como todo espectador, primero completamos el significado de la obra, y en su postrer descomposición y descripción explicamos cómo ese significado se formaliza en los significantes filmicos, estudiamos el modo en que el sentido circula por ellos y construye su estrategia textual lista para ser activada. Es decir, *qué* y *cómo*.

Por lo pronto nos abordan otros dos interrogantes: uno, ¿qué precio pagamos por desmembrar una obra que, en un sentido lato, ha sido creada (al menos destinado al consumo comercial en las salas de cine y los hogares) para ser vista o leída como un todo integrado por partes?; y dos, ¿qué premio obtenemos por la descomposición y escrutinio de la obra artística en sucesivos visionados, después del primero, en el que deberíamos disfrutar de ella “del tirón”? Para responder a la primera cuestión, rápidamente acudimos al célebre texto de Susan Sontag *Contra la interpretación*, un alegato furioso contra las escuelas y tendencias formalistas, semióticas y hermenéuticas hijas del post-estructuralismo que copaban el panorama artístico y académico en el momento de la escritura del texto (1969)⁴. Para Sontag “desgajar de la totalidad de la obra un conjunto

⁴ Piénsese por ejemplo que un año atrás Christian Metz había publicado su *Ensayo sobre la significación en el cine*, ese mismo 1969 salía a la luz la obra *Ensayos de hermenéutica* de Paul Ricoeur, por no hablar

de elementos” (2005: 28) transforma la obra por completo, hace que pierda su función de objeto terminado y total. Lo que parece ignorar es que sin desgajarla, leyendo la totalidad con nuestra lectura, ya la estamos transformando, porque no hay transducción impoluta sin contaminación, la obra de arte nunca llega entera o igual que en origen al espectador. Por si esto no fuera suficiente, y con más razón en los relatos cinematográficos, la naturaleza de obras de arte basadas en la narración conlleva una separación y fragmentación ya previa, de formato (páginas, capítulos, planos, escenas, secuencias), que permite recomponerse sin cortes abruptos y asimétricos, sin destrozar la unidad de la obra. La autora continúa su crítica aduciendo que “interpretar es empobrecer, reducir el mundo, para instaurar un mundo sombrío lleno de significados. Es convertir *el* mundo en *este* mundo” (2005: 31). Si bien su malestar es comprensible y hasta lógico, si nos imaginamos qué tipo de interpretaciones puede tener en mente cuando pone en tela de juicio la hermenéutica estética, solo bajo esas condiciones podríamos secundar su tesis; sin embargo, la interpretación dentro del análisis, a nuestro juicio, no hace sino describir ese mundo como lo que es, sin tratar de restaurarlo, ni reducirlo, ni sustituirlo. Al contrario, el análisis y la interpretación amplían el horizonte de expectativas, abren la mente de la persona que se enfrenta al texto, lo cual puede ser bueno o malo (por exceso o por defecto) al final del trayecto, pero no al inicio.

La tantas veces recordada y citada frase final del ensayo condensa con otras palabras los dos verbos que vertebran el argumentario: comprender (hermenéutica) y gozar (erótica); o también, empleando sustantivos, el saber y el placer. “En lugar de una hermenéutica, necesitamos una erótica del arte” (2005: 39), concluirá Sontag, sí, pero esos dos conceptos no son contradictorios, son compatibles y complementarios. Hay que recuperar los sentidos, pero el “sentido” de la inteligibilidad (la razón), el que posibilita el sentir, no debe dejarse de lado. Cómo y qué es, pero no qué significa. Por último, la autora dice que la crítica debe hacer que las obras sean más, y no menos reales: ¿qué hay entonces más real que la materialidad de las formas filmicas descompuestas y recompuestas, que el escrutinio de los significantes y no de las ideas vagas psicologistas, que la posibilidad de imbuir de tangencia a un arte cuya ontología y tecnología producen una sensación ilusoria de vida inmaterial, de falso movimiento? Dicho lo cual, estaremos de acuerdo con ella en dar prioridad a la forma y no al contenido; sin embargo, el olvido del contenido (del tema, de la idea) lleva a mirar una forma incompleta, pura apariencia

de que autores como Michel Foucault, Jacques Derrida o Roland Barthes ya se habían establecido en la corriente principal de un pensamiento filosófico virado hacia la lingüística.

sin significado, puesto que esos cuerpos (artísticos) atractivos y erotizantes lo contienen y encierran en las curvas y el aroma de su superficie.

Secundando las ideas de Sontag, Paulino Viota se decanta por restringir lo que él entiende por interpretación “al ámbito de la relación individual e intransferible que cada espectador debe tener con la obra” (1998: 55). Así pues, el cineasta español estaría tratando de tamizar la crítica o el análisis hasta que el rastro de la subjetividad abandone el espacio de la escritura sobre cine. Misión respetable y encomiable, virtudes al mismo nivel que sus defectos: la relación íntima entre el espectador y la obra sustenta la crítica y el análisis pictórico, literario o cinematográfico, es decir, es el punto de partida para analizar e interpretar un texto que más tarde será transmitido. Las interpretaciones autológicas, pacto secreto que se queda entre el filme y su espectador, no llegan a ningún sitio, del mismo modo que una obra de arte solo es obra de arte si sale de la mente y del espacio privado del artista. La obra y su interpretación exigen ser sancionadas por un público que lea el texto y su exégesis; de lo contrario, ni hay obra ni hay interpretación. Donde sí estamos de acuerdo con Viota es en que “descifrar los signos del «creador» es el eterno «quiere decir» que quita la palabra al autor y se la da al crítico” (1998: 55)⁵. Para él, una crítica es describir y descubrir, pero no sustituir la obra por otra cosa (de lo que se queja Sontag), lo cual equivale a decir con mucha razón que el análisis nunca será superior a lo analizado; la obra es irreductible e indisoluble en aquello que se dice de ella. En resumen, creo que un buen análisis de las formas apoyado por una buena interpretación de los significados y las ideas contenidas concilia las pretensiones subjetivas, hermenéuticas y científicas del estudio de la obra de arte, sin caer en la tentación y la trampa de las invenciones gratuitas, las apreciaciones egoicas que hablan más del analista que de lo analizado y sin sustituir la obra por ningún otro discurso, sino más bien complementando críticamente el existente.

Con todas estas objeciones, insisto, comprensibles y muy loables, parece difícil negar una máxima, y es que “todo, en el relato, es significativo y cuando no, cuando en el sintagma narrativo subsisten ciertas zonas insignificantes, ¿cuál sería, en definitiva, si nos podemos permitir hablar en estos términos, la significación de su insignificancia?” (Barthes, 1994: 181). A nuestro juicio, tanto el ignorar los significados, el distanciarse de

⁵ El entrecomillado orgánico de Viota resonará en el próximo capítulo, donde distinguiremos entre creación y producción artística en pos de aclarar la procedencia y el uso de estos conceptos.

su interpretación, como el reduccionismo objetivista no favorecen el perfecto funcionamiento del análisis. La sensibilidad y la emergencia del sujeto analista son inevitables hasta en el empeño más científico y objetivo. El descriptivismo total (hacer caso solo a la forma) y la asepsia hermenéutica (una suerte de obcecación por las ideas y los significados) conducen a una mala praxis analítica, o al menos a un ejercicio que se desentiende de sus objetivos. Bien es cierto que no es responsabilidad del analista imponer al lector qué es lo que dice un filme o qué es lo que tiene que entender de él, pero de la mera descripción de una imagen cinematográfica emana su interpretación, la reconstrucción de su sentido. Un filme siempre se reproduce de la misma manera, pero el espectador nunca es *el* mismo, incluso a veces, nunca es *él* mismo.

En otro orden de cosas, y en radical disparidad con las teorías enunciadas hasta ahora, Aumont y Marie sostienen que “el análisis, pues, ni define las condiciones y medios de la creación artística, aunque pudiera contribuir a esclarecerlos” (1990: 22). Frente a Sontag, Viota y otros tantos estudiosos, la pareja mantiene, en la línea de mi argumentación, que el análisis “tiene bastante que ver con la interpretación: que esta última sería, si se quiere, el ‘motor’ imaginativo del análisis; y que el buen análisis sería aquel que no duda en utilizar esta facultad interpretativa, aunque manteniéndola en un marco tan estrictamente verificable como sea posible” (1990: 25). Una vez más, se trata de hallar un equilibrio ideal para atravesar el estrecho de Escila y Caribdis. No obstante, respecto al placer del análisis, estos autores alertan de la idiosincrasia compulsiva y reiterativa del análisis, que “siempre se caracteriza, en sí mismo, por obligar a una reflexión y a una re-visión”; el hecho de “volver a ver un film es también un gesto deliberado, que puede sin duda ser de orden puramente fetichista” (1990: 289). El impulso de repetición y regreso al filme imprescindibles en todo análisis idealizan y romantizan el texto, pernicioso movimiento paralelo a la tergiversación de la materia fílmica y sus procesos de significación. Aumont y Marie también se aperciben de los peligros de moverse con una *hybris* interpretativa y/o erótica en el marco del análisis: con un “placer de saber” mal administrado se corre el riesgo de que “el analista quiere poseer la obra, si es preciso arrancándosela al cineasta para hacerla suya recreándola en su fantasía” (1990: 290). Dando un paso más allá, Roberto Amaba cierra el prólogo a un monográfico sobre *Carretera perdida* y otras películas de David Lynch, titulado «Te veré dentro de veintidós años» con una provocadora y elocuente invitación a los espectadores y lectores a que “desconfíen de todo idealismo, desestimen toda pureza; ensaliven la página, hocen el

texto, penetren la imagen” (2019: 13). Placer *más* saber, sí, pero no más placer *que* saber, ni viceversa.

Además de “considerar el texto fílmico como el resultado del inicio y el acabamiento de una mirada” (Hernández Esteve, 1980: 205), concepción por la cual “el punto de vista se nos aparece como el resultado de las motivaciones por las que conformamos un texto fílmico de un modo y no de otro” (1980: 206), se puede afirmar que existe una doble mirada, una segunda mirada o lectura que observa con atención esa construcción primera de puntos de vista de un relato. Esta última corresponde evidentemente al análisis. Hernández Esteve dice que el espectador es pasivo solo en percepción, que en un segundo paso se instrumentaliza para interpretar ese flujo de perspectivas y de miradas combinadas. En Lynch, el espectador puede ser asimismo activo en percepción, por las condiciones ambientales del visionado de algunas de sus obras, sobre todo las televisivas, pero de momento es mejor no entrometerse en demasía en estos asuntos y dejar que en los análisis correspondientes se clarifique esta hipótesis. Con lo que hay que quedarse es con que el análisis fílmico es el examen y diagnóstico de esa mirada, examen que es él al mismo tiempo una observación fruto de unos órganos oculares reales.

En puridad, sin perjuicio de disolver y banalizar la panoplia de perspectivas y juicios que la integran, nuestra labor analítica se aproxima a la representación perspicua tal y como es entendida por Ludwig Wittgenstein: “el medio para la comprensión consistente en «ver las conexiones»” de las cosas entre sí (1992: 68), por mediación de “cadenas intermedias”, una operación basada en conjuntar correctamente. Ni duda cabe que esta predisposición es válida para la creación, la producción, el análisis y la crítica del arte, la ingeniería, la cocina, la vida en general. El artista conecta y esconde la mano, el analista identifica las conexiones semi-ocultas y sigue conectando a mano descubierta. Por este peaje pasa la comprensión: “la explicación, si se la compara con la impresión que nos produce la descripción, es demasiado precaria” (Wittgenstein, 1992: 53). Describir (cómo) permite reflexionar y ver las cosas (qué) con más claridad. A guisa de conclusión, diremos que “la comprensión no está reñida con el placer del texto sino que contribuye a incrementarlo” (Zunzunegui, 2016: 83).

2.2. La puesta en forma: la materia (y el materialismo) del análisis fílmico.

Los autores italianos Casetti y Di Chio han elaborado una de las principales obras dedicadas a sistematizar y clasificar los presupuestos, opciones y pasos a dar de cara a realizar el análisis de un filme. A grandes rasgos, el análisis se divide en cuatro etapas: segmentar, estratificar, enumerar y ordenar, recomponer y modernizar (1990: 34-35). Para la pareja de teóricos, debería entenderse el escrutinio de un texto fílmico “como recorrido que tiene como objetivo la inteligibilidad” (1990: 17). Este sería, entonces, el objetivo último del análisis, la meta en la que confluye el conjunto de estadios previos a alcanzar esa comprensión. Quien analiza, a pesar de enfocar su labor en la descomposición, la descripción y la relación de elementos, se preocupa por llegar a la conclusión del análisis con la enunciación de la solución de los problemas formales y narrativos planteados por el relato. El análisis nunca es estéril: se antoja complicado encontrar un texto que descomponga una unidad fílmica o un conjunto de ellas y que no dé con ningún descubrimiento o propuesta que no figuraba en la película a simple vista. En este punto ya surgen algunos problemas o dudas en forma de verbos y sustantivos mezclados, con significados parejos, unos pasos previos a otros: reconocimiento y comprensión, identificar y relacionar, paradigmático y sintagmático. Señalar y después conectar, reescribir e interpretar, detallar e ir más allá, interactuar con esa descripción, profundizar.

Se trata, a fin de cuentas, de tomarse la tarea analítica de “interrumpir el desfile”, “pensar desde la quietud” del fotograma congelado, de la escena ralentizada, iterada (Montiel, 2002: 29) como un ejercicio pre-estético. Con todo, la recreación analítica de la obra por parte del intérprete es una ilusión, o al menos un sortilegio en el que el analista idealista puede caer: “la comprensión y el disfrute requieren, ciertamente, una actividad propia, pero ésta es completamente diferente de la del crear” (Gadamer, 2011: 68). La obra está abierta, sí, para que el intérprete reconstruya su sentido, pero esa construcción siempre será inferior al filme analizado; el análisis no puede superar al objeto estudiado, ya que la buena praxis analítica depende más de la riqueza de temas y formas del filme escrutado y no tanto de la destreza de quien analiza a la hora de determinarlas. En cualquier caso, la persona que estudie el filme partirá de “una hipótesis explorativa, es decir, la existencia de una especie de prefiguración de aquello que será, o mejor, podría ser el resultado del reconocimiento” (Casetti y Di Chio, 1990: 25), donde entra en juego ese esfuerzo perspicuo wittgensteiniano al que hemos aludido. De idéntica forma, el

analista sería algo así como un fiscal filmico, que acusa al relato sometido a juicio de (a)cometer una serie de operaciones textuales y formas de expresión plástica que lo convierten en autor y posible culpable de querer decir y haber dicho algo. En otras palabras, cuál es el móvil (*intentio auctoris*) y cuáles son las huellas de esa acción plantadas sobre el escenario del crimen (*intentio operis*). El problema es que los autores de los filmes, hechos por sujetos reales que han actuado y elaborado ese texto, desaparecen después del crimen, y la película como objeto independiente podrá decir incluso contradecir las intenciones del autor. Encontrar las pruebas consistentes y convencer al lector-juez que escucha esas alegaciones designa el deber del analista (*intentio lectoris*). En este contexto, conviene tener en mente además que “el significado de un texto se encuentra a la espera de aquello que se haga o diga en el futuro, que “el sentido de un filme parece siempre estar de algún modo *sub judice*, a la espera de nuevas interpretaciones” (Zumalde, 2006: 19). El caso nunca se archiva, el juicio se prorroga, lo cual no quiere decir que su reapertura habilite a que cualquiera diga o acuse al filme sin fundamento de hechos que, palmariamente, ni ha dicho ni ha hecho. Quizás la única verdad material de los hechos es que el modo en que han sido llevados a cabo es único (las películas siempre se reproducen de la misma forma), y su interpretación y esclarecimiento depende de la mirada de muchos testigos (espectadores, críticos, analistas).

En referencia a la supuesta y aparente inmaterialidad de la imagen cinematográfica, Casetti y Di Chio responderán que, aunque “es característico del film ostentar una realidad material casi inasible, puesto que está formado por luces y sombras proyectadas sobre una pantalla” (1990: 18), existe una materialidad palpable, física, que no puede ser negada por el analista, por mucho que el grado de abstracción de una escena o plano conduzca a la experiencia estética a terrenos donde resulte complicado expresar con palabras qué se ha visto, qué se ha escuchado o qué es lo que ha pasado. Para resolver esta laguna de entendimiento, el análisis filmico acude en un segundo turno, regresa a lugares conocidos por los que tendrá que volver a andar sus pasos, deteniéndose esta vez en las relaciones estructurales, en las sorpresas enunciativas, en las texturas sonoras, en las rimas compositivas. Porque, además de la superficie visible y audible, no hay que olvidar que una película es un relato, y en cuanto tal dispone una estructura narrativa formada por arcos, niveles, actos, funciones, acciones y programas con existencia simbólica, encarnadas en los personajes. Esta estructura “invisible” consta de dos niveles: “la historia (argumento), que comprende una lógica de las acciones y una sintaxis de los

personajes, y el discurso, que comprende los tiempos, los aspectos y los modos del relato” (Barthes, 1970: 15). Tres son entonces los aspectos a tener en cuenta: representación (formas filmicas), ordenación (formas narrativas) y comunicación (formas enunciativas y diseño de las miradas).

Una vez experimentado el final de la historia (se haya entendido completamente o no) habrá que hacer caso al discurso, a la trama, a la ordenación, construcción y expresión de esos acontecimientos en virtud de cinco tipos de significantes de la materia filmica: imágenes, signos gráficos y signos sonoros (voces, ruidos y música). De la combinación de estos tres (o cinco) procedimientos en manos de los participantes de una película se desprende el sentido de la misma; de la descomposición y descripción de esos planos o escenas, la descodificación de ese sentido. Dicho esto, en los análisis llevados a cabo se ha seguido por la senda abierta por la semiótica estructural aplicada a las obras de arte, para la cual la conjunción del plano del contenido y del plano de la expresión es *conditio sine qua non* ha lugar a alcanzar esa inteligibilidad deseada al final del recorrido del que hablan Casetti y Di Chio. El desprecio o la ignorancia de una de las partes, las sustancias o las formas, deviene en una incompletitud interpretativa que echará por tierra el proceso analítico. Llegados a ese punto será difícil considerarlo un análisis propiamente dicho: ensayo, crítica, filosofía del cine, o también ejercicios de filmología, aquello que se basa en datos, fechas, números, tablas, curiosidades, etc., que no tienen nada que ver con la significación cinematográfica. Tipologías nada desdeñables, pero que, desde nuestro punto de vista, muchas veces se intentan pasar por análisis carentes de los tres elementos fundamentales: un sistema de pretensiones científicas, una hipótesis sostenible y neutralizada en los límites interpretativos que trata de no decir más de lo que el filme dice, una preocupación por las formas de la materia filmica por mor de la extracción y comprensión de las ideas contenidas. Porque “los film dicen cosas (con toda probabilidad más de una) y lo hacen de una determinada manera (sólo de una)” (Zumalde, 2002: 31).

Volviendo al carácter abierto de la obra y el relleno que los sujetos pueden volcar en sucesivos abordajes y aproximaciones desde diversos puntos de vista, prosigamos. El analista debe andar con pies de plomo en la elección de su estrategia acusatoria, en el diseño de su retórica argumentativa y en los juicios y prejuicios desde los que partirá:

lo que una película dice, a cualquier nivel, está inscrito en ella y nuestra misión es desentrañarlo, sin dejarnos arrastrar por un punto de vista prefijado. Aunque, eso sí, el nivel de subjetividad (deseable, como siempre hemos mantenido) se da por el cruce entre aquello que interpretamos y nuestro propio bagaje cultural, en la medida en que cada cual aporta al ejercicio hermenéutico su propia concepción de mundo (Gómez Tarín, 2010: 19).

Trayendo la argumentación a nuestro terreno, y fuera de toda expresión de orgullo o superioridad sobre trabajos previos o futuros, a mi modo de ver esta tesis se caracteriza por una apertura de miras coherente y restringida en lo que respecta a las opciones de abordaje teórico de una obra como la del cineasta estadounidense. De todos modos, hay que parar mientes en que a veces, visto lo visto, es mejor mantener la mente cerrada y ahorrarse leer y escuchar ciertas cosas por el bien del análisis (y del analista). La tarea del sastre se torna muy necesaria si el *corpus* del cliente presenta una morfología poco convencional y exigente, fuera de los patrones y los diseños destinados a vestir a nivel masivo a figuras con portes y estructuras muy similares. El cuerpo de la escritura lyncheana debe ser vestido parando mientes en que

las formas del análisis, los conceptos, las ideas que se aplican a la comprensión de un film, debieran pegarse como un guante, como un traje hecho a medida, al «cuerpo» de esa película, a la materia del film particular y concreto de que se trate en cada caso. Pero, como es más fácil conocer y aprenderse lo que ya existe, para luego repetirlo, que percibir cosas nuevas, nuevas combinaciones de ideas o nuevas formas, muchos críticos tienden a detenerse en los procedimientos de análisis ya establecidos (Viota, 1998: 50).

En consecuencia, “de lo que se trata, pues, para el crítico, es de buscar, de descubrir o de fabricar, los instrumentos específicos, contruidos de manera diferente en cada caso, que respondan a las necesidades de descripción o de análisis que plantee cada film” (Viota, 1998: 52). Esta característica es palpable en la heterogeneidad de los asuntos tratados en el marco teórico, desde la mitología y la filosofía hasta los estudios culturales de la posmodernidad y la ontología de la ficción, pasando por la teoría cinematográfica tradicional, el psicoanálisis o la historiografía. Sin adelantar acontecimientos, y habiéndome cuidado mucho de no incurrir en una perspectiva totalizadora, lo cierto es

que en los análisis también se verá esa pluralidad de “instrumentos específicos”: sistemas, escuelas, tendencias filosóficas, científicas y artísticas. Eso sí, con el punto de referencia de la semiótica estructural y el mencionado análisis filmico como vehículo último de todas las conclusiones extraídas. Cuanto más extensa y completa es la constelación de referencia, mayor será la orientación y la facilidad con la que se completa el viaje, más fácil será encontrar la salida perdidos en el laberinto de dificultades y opacidades impuesto por el texto. Con estas concisas palabras lo expresa Gómez Tarín:

sólo partiendo de una sistemática radical y apoyándose en conocimientos transversales salvará esta tendencia a cerrar precipitadamente la interpretación del texto audiovisual. Su posición frente al texto no debe permitirle nunca olvidar su entidad como espectador y toda una serie de condicionamientos contextuales e intertextuales que promueven inferencias de todo tipo y generan permanentes deslizamientos del sentido (2010: 27).

Tirando del hilo de esta última idea, ya hemos advertido (y seguiremos haciéndolo) que el contexto de producción, histórico y cultural, así como el contexto real, ambiental, de consumo de estas cuatro obras, se vuelven en esta investigación más pertinentes y necesarios que nunca. No nos atrevemos a ignorar “que la obra de arte nos dice algo y que así, como algo que dice algo, pertenece al contexto de todo aquello que tenemos que comprender” (Gadamer, 2011: 57). Remitimos al lector al capítulo 3 para un tratamiento específico y extenso de estas cuestiones.

Gómez Tarín se adscribe asimismo a la corriente que aboga por no decir lo que la película no dice, pero tampoco dejar de decir lo que la película dice sin decirlo. En esta misma línea, también defiende esa recomendable predisposición por parte del analista a no dejar pasar ni discriminar operaciones textuales a simple vista incomprensibles o arbitrarias: “cualquier lectura debe partir de la presunción de que todo elemento atípico, toda desviación, toda apertura enunciativa, responde a una voluntad discursiva que puede y debe ayudar —aun abriéndolo— al proceso interpretativo” (2010: 32). Con David Lynch sobrevolando, este consejo se hace más que útil: sea por extrema abstracción o por excesiva simplificación (conceptos que a veces se confunden, porque lo abstracto suele remitir —es el caso de Lynch— a imágenes e ideas sencillas y básicas: colores primarios, formas geométricas, historias de origen y fundación, etc.), el barroquismo que emana de su estilo, una de las etapas del recorrido analítico-interpretativo pasará se quiera o no por

una descripción detallada del qué y del cómo dice lo que el filme está diciendo por medio de significantes concretos (Zumalde, 2002: 31), identificables, pero no inmediatamente reconocibles e inteligibles, abriéndose paso entre la codificación textual y atendiendo tanto al contexto como a los intertextos que participan en la cadena de conexiones puesta en marcha por un filme. Dejemos que Umberto Eco, con su precisión habitual, zanje este asunto: “a menudo los textos dicen más de lo que sus autores querían decir, pero menos de lo que muchos lectores incontinentes quisieran que dijeran” (1990: 122). Escila y Caribdis: las paredes escarpadas de la travesía interpretativa, el equilibrio y la continencia.

Por otro lado, aunque sin despegarnos de lo que ahora nos compete, diremos con Jenaro Talens que ver, sentir e imaginar no es suficiente: “nuestras valoraciones no están hechas con la materia con que se fabrican los sueños, sino con un sistema de escritura complejo, pero analizable” (2016: 12) y por ende inteligible. Antes se ha apuntado hacia la idea de que el autor construye una lectura modélica a partir de la movilización de ciertas estrategias textuales; según Talens, el objetivo ulterior sería “deconstruir la supuesta naturalidad e individualidad de la mirada espectral” (2016: 13). En otro lugar, el poeta y académico español completa esta argumentación: “lo cierto es que, de un modo u otro, siempre subsiste una estructura de determinación que nos obliga a leer de una manera y en una dirección definidas. En esto un texto artístico no difiere de cualquier otro objeto de conocimiento” (1980: 23-24).

Aun compartiendo la defensa de la sistematicidad del método analítico y la transversalidad de los útiles empuñados, me he visto obligado a desmarcarme de la extrema fragmentación, despiece y exhaustividad promovidas por las escuelas en las que se adscriben autores como Gómez Tarín o González Requena, aunque de ellas han nacido algunos de los análisis más interesantes en el ámbito de los estudios fílmicos de lengua española. Evidentemente, a nuestro juicio el análisis íntegro, plano a plano o escena a escena, con el cual el relato se atomiza hasta la extenuación y es clasificado en tablas, fichas y esquemas (la *excelización* del filme) colisiona con esa pareja de baile saber-placer que se está defendiendo. Una disección de esta laya deviene en una taxidermia filmológica: el relato se estratifica, se petrifica, pierde su naturalidad, su vida cinemática. A saber, que la extrema racionalización (junto con la irracionalización *ad absurdum*) del relato cinematográfico, si no se asume que el análisis es y se propone como interminable,

elide por completo el momento de la experiencia estética, el goce de su visión. Entender todo es muy parecido a no haber entendido nada.

Como tampoco vemos útil ni conveniente, salvo en contadas ocasiones en las que una escena exija un desglose pormenorizado, la inundación del texto escrito de fotogramas. En la medida de lo posible he tratado de ilustrar la escritura sin deslustrar la lectura, utilizando muchos fotogramas y figuras allá donde sea estrictamente necesaria la profusión de imágenes. En radical oposición a esas prácticas globalizantes, se ha optado por seleccionar y aislar “microsecuencias susceptibles de ser escrutadas bajo el microscopio analítico y en las que pueda observarse la condensación de las líneas de fuerza que constituyen el filme del que son extirpadas” (Zunzunegui, 2016: 19). Al fin y al cabo, analizar una a una las partes que conforman el cuerpo del filme no se diferencia demasiado de hacer un escáner de cuerpo entero a un paciente al que le duele la cabeza o de subrayar absolutamente todas las páginas de un libro. También quiero aclarar a este respecto que puede resultar chocante el considerar los análisis efectuados como “micro” o de nivel local, a juzgar por su extensión; nada más lejos de la realidad, la extensión no implica mayor número de escenas escogidas, sino intensidad y profundización, complementación de los microanálisis con información contextual o relacional.

Siguiendo con esa mirada cercana que resume el modo de hacer del microanálisis filmico, quiero cerrar este epígrafe justificando su título: la puesta en forma frente a o por encima de la extendida y socorrida puesta en escena, porque con la escenografía y la planificación nos limitamos a describir las elecciones del cineasta durante el rodaje o grabación del filme y obviamos lo que le precede y antecede, momentos de la misma importancia. Por no hablar de aquellos significantes que no están literalmente en la escena o en el espacio profilmico: música y sonidos extradiegéticos, puntuación y unión de planos por montaje, estructuras narrativas, elecciones de cásting, fenómenos intertextuales, etc. Desde esta perspectiva dialéctica basada en el estudio conjunto de los dos planos de la significación, el análisis filmico, y por tanto la metodología empleada en esta tesis se resumiría de esta manera: identificar y describir cómo “un principio temático se transforma en un principio formal” (Zunzunegui, 2016: 178).

2.3. Narrador, autor, historia. El desafío lyncheano.

Para terminar, me gustaría recapitular lo dicho hasta este punto y sintetizar la postura en la que a partir de ahora nos situaremos, antes de entrar de lleno en cuestiones teóricas y prácticas. En primera instancia, veo con buenos ojos subrayar la importancia de la pluridimensionalidad de las consignas analíticas, así como de la actitud de quien analiza. A mi modo de entender, el analista Odiseo también tiene un punto de Hermes. En la transmisión de ese ejercicio analítico de mostración, de evidencia de la forma en que se articula el sentido, hay una parte hermenéutica interpretativa que no está al acceso libre y rápido del espectador. Con esto no quiero menospreciar una supuesta figura de “espectador medio” incapaz de comprender cómo funciona una película en términos lingüísticos, sino constatar la dificultad y el entrenamiento que se requiere para enfrentarse al estudio profundo de una obra. El fenómeno de la transducción es inevitable, y es lo que aporta la pluralidad de interpretaciones de un texto polisémico, aunque la forma de significar siempre sea la misma.

En paralelo, y con todas las reservas, se espera que la decisión crítica de prestar atención al contexto y al autor, pero siempre, eso sí, en relación con cómo ese espacio-tiempo y ese autor se manifiestan formalmente, dé como resultado una mayor comprensión de lo que estas obras están contando. Los textos se expanden semánticamente según el contexto, pero siempre persiste una identidad o un sentido común que no puede cambiar con el tiempo. El sentido literal (denotativo) se mantiene pese a los embates del contexto, pero los valores connotativos y transnotativos fluctúan. Al menos es así como ha sido diseñada una investigación cuyos análisis (trataré de demostrar) aclaran esta ensortijada coyuntura precisamente desde un esforzado respeto y una costosa fidelidad a la materia fílmica en vista de la complejidad del corpus lyncheano. O, dicho de otro modo, a pesar de que, y aunque “el estilo no es el hombre sino la obra” (Zunzunegui, 1994: 81)⁶, David Lynch, con nombre y apellido, el autor, el hombre en este caso, asoma la cabeza de un modo tan particular y palmario que sería peligroso y poco profesional darle la espalda. Insistimos, con Zumalde, en que “es el propio discurso

⁶ Estas palabras contrarían y provienen del poema en el que se basan las *Histoire(s) du cinéma* de Jean-Luc Godard, del que reproducimos a continuación el extracto concreto perteneciente al libro cuarto, capítulo 4a: “ahora bien, qué es el arte/sino aquello por lo cual/las formas devienen estilo/y qué es el estilo/sino el hombre” (2014: 163).

quien incorporándolos a su superficie textual o reclamándolos para su óptimo rendimiento semántico, determina (...) cuáles son los datos referidos a la vida y milagros del autor o las circunstancias de gestación del texto para su ecuánime comprensión” (2002: 17-18). El mismo Eco considera indispensable la consideración de las circunstancias de la enunciación: “la configuración del autor modelo depende de determinadas huellas textuales, pero también involucra al universo que está detrás del texto” (Eco, 1993: 95). La hipótesis de Autor es un corolario extraído de la estrategia textual. Sin embargo, prosigue el semiólogo italiano,

con frecuencia, el lector empírico tiende a rebajarlo al plano de las informaciones que ya posee acerca del autor empírico como sujeto de la enunciación. (Así pues), por cooperación textual no debe entenderse la actualización de las intenciones del sujeto empírico de la enunciación, sino de las intenciones que el enunciado contiene virtualmente (Eco, 1993: 90).

El análisis estructural de relatos no se cansa de recordar y advertir a quien se adjunte a sus reglas y previsiones que las figuras del autor, el lector y los sujetos de la enunciación y los enunciados no son sino estrategias textuales prefigurados por el sujeto empírico productor del texto.

Narrador y personajes son esencialmente «seres de papel»; el autor (material) de un relato no puede confundirse para nada con el narrador de ese relato: los signos del narrador son inmanentes al relato y, por lo tanto, perfectamente accesibles a un análisis semiológico. (...); *quien habla* (en el relato) no es *quien escribe* (en la vida) y *quien escribe* no es *quien existe* (Barthes, 1970: 33-34).

Por ello, cuando se hable de Lynch o de la escritura de Lynch como instancia productora de las imágenes descritas estaremos haciendo referencia al Lynch autor modelo, a ese sujeto que sobrevuela la narración, sanciona, intercede, deja hacer, ordena. En esta línea, la poética lyncheana exige analizar la figura del autor como otro interventor más, puesto que en los relatos se refleja la construcción audiovisual externa. Sobre todo en *Lost highway*, *Mulholland Drive* y *Twin Peaks*, donde muchos personajes son autores dentro del relato y crean metarrelatos que enmascaran el principal, o interceden en el devenir de los acontecimientos y otras veces Lynch aparece manifiestamente.

El análisis no es autosuficiente, por lo tanto, debe complementarse con filmología, historia, arqueología y otras disciplinas, con el contexto histórico; debe situarse en su mundo, al igual que un filme se incrusta en su temporalidad y no cae desde el cielo como un ente autónomo, aunque después el análisis se abstraiga y trate de suspender en el espacio y el tiempo su descomposición de imágenes. El análisis no puede dejar de lado la Historia, no solo como la superposición de capas de pasado colmadas de acontecimientos significativos, sino más bien a modo de ciencia o arte de la reconstrucción del pasado; mucho menos si el objeto analizado pide a todas luces ser historizado, extraer su historicidad. Las películas en sí, individualmente, y el ejercicio intertextual que consolidan como conjunto, presentan la microhistoria del clasicismo hollywoodiense según David Lynch: un viaje personal, como el emprendido por Martin Scorsese⁷, pero transportado por la ficción y no por el documental⁸, a través del cine americano, o lo que Lynch entiende por cine americano. Una microhistoria (formas) hecha de memorias (sustancia) que enmascaran con el disfraz de la convención y el código un discurso contradictorio y “alegal”: el de utilizar el archivo, la ruina, el testimonio, pero restituirlo de manera subjetiva. En el capítulo 3 de esta tesis se explicará mejor este carácter metapoético y metahistórico de esta tetralogía lyncheana y en la segunda parte de la tesis se ilustrará por mediación de los análisis. Esta tetralogía compone una historia-problema del cine “consciente que no puede restituir una realidad, sino que sólo aspira a reconstruirla, o, aun más prudentemente, a construirla como objeto de discurso” (Montiel, 2002: 25). Una memoria histórica, o una historia anamnésica.

Además, nos hemos enfrentado al problema de la democratización de la opinión y el análisis en torno a David Lynch, causa y consecuencia del relativismo hermenéutico por el que todo vale, por el que un texto puede decir todo y no decir nada. No todos los puntos de vista son válidos: del mismo modo que una persona que acusa a otra debiere basar su acusación en hechos y pruebas materiales, el analista enjuicia las imágenes en plena consciencia de ser simultáneamente un lector modelo previsto por el autor, “capaz de cooperar en la actualización textual de la manera prevista por él y de moverse interpretativamente, igual que él se ha movido generativamente” (Eco, 1993: 80). El texto

⁷ *Un viaje personal a través del cine americano con Martin Scorsese* (Michael Henry Wilson, RU, 1995).

⁸ *Las Histoire(s) du cinema* de Godard.

está abierto e incompleto, sin duda, pero los “no dichos” actualizados y rellenados por un espectador o analista no son óbice ni cortapisa, como tampoco barra libre de interpretaciones sostenidas en ocurrencias alucinatorias y relaciones sacadas de la nada. De nuevo Umberto Eco: “un texto quiere dejar al lector la iniciativa interpretativa, aunque normalmente desea ser interpretado con un margen suficiente de univocidad” (1993: 76).

El hecho de que Lynch sea “raro” no quiere decir que su obra opere al margen del mundo o al margen de las obras cinematográficas que lo preceden. Es más, los precedentes-referentes están más presentes de lo que pensamos, y a partir de ellos y de su dialéctica se despliega buena parte de la temática, sobre todo de esta tetralogía. Recordemos, Lynch hace contenido de las conexiones formales, sus ideas van sobre la forma, además de formalizarse; la forma y sus mutaciones son también contenido, tema. Puestos los puntos sobre las íes, en los próximos análisis de las cuatro obras escogidas pondremos el foco en evidenciar el cómo, la forma. No se ha buscado conseguir la interpretación unívoca, porque el filme nunca es monosémico, pero sí arrojar un poco de luz de cierta lógica, coherencia y sentido común pocas veces estilado en la literatura preocupada por el autor que aquí nos convoca. A fin de cuentas, una de las hipótesis de partida alude a la claridad y la comprensibilidad negadas con recurrencia. De modo que lo que sigue no supone, ni probablemente se haya conseguido ni esa es la intención, resolver el problema lyncheano o acaso establecer el manual de instrucciones definitivo para su resolución, pero sí al menos es este un ejercicio que porta el ánimo de no decir cualquier cosa. A sabiendas de que textos abiertos como los aquí estudiados tratan de que, “por muchas que sean las interpretaciones posibles, unas repercutan sobre las otras de modo tal que no se excluyan, sino que, en cambio, se refuercen recíprocamente” (Eco, 1993: 84), no hay otra vía que la aportación razonable.

3. David Lynch: despertar. *Histórica y poética.*

En este apartado aplicaremos algunas de las conclusiones y síntesis previas y complementarias al próximo marco teórico y las aplicaremos al abordaje de cuestiones más concretas y pertinentes que conciernen específicamente a la obra lyncheana. Además, por ese mismo motivo, daremos espacio a otros pormenores esbozados previamente que se han reservado para los objetivos de este capítulo.

A sabiendas de que son muchas las obras monográficas y biográficas que versan sobre la vida de David Lynch, y habiendo ya puntualizado cuál será nuestro enfoque metodológico para abordar ese corpus lyncheano que hemos delimitado —a saber, el del análisis textual que para míentes en las imágenes mismas, aunque a continuación se verá que sobre esa entelequia tan compleja que es “el autor” habrá que hablar largo y tendido— en las líneas que siguen se ofrece un acercamiento somero y a un tiempo tangencial, puesto que el recorrido previsto solo se desviará por aquellos rincones de su biografía que tengan un verdadero interés o novedad a la hora de horadar terrenos no tan explorados. Dicho con otras palabras, este capítulo está dedicado a confeccionar un repaso crítico a las interpretaciones que a nuestros ojos han examinado con más atino las películas y las series escogidas. A este escrutinio sobre el escrutinio hemos dado en denominarlo *biopoética*, en tanto en cuanto se van a contemplar en régimen sincrético dos aspectos de su figura: su vida (*bios*) y su producción⁹ artística (*poiesis*). Ya he aclarado esta duda en el capítulo 2, pero con esto no se quiere decir que nos dedicaremos a rastrear e identificar en sus obras momentos, traumas, personas o lugares reales de la vida de Lynch que han sido filtrados por el tamiz de la ficción; sin embargo, y en vista de la explícita faceta autobiográfica y autorreflexiva que hemos extraído de estos relatos, veo conveniente rescatar algunos detalles, nombres y coordenadas existenciales del artista de Montana, así como palabras, ideas y reflexiones enunciadas en diversas obras, entrevistas o

⁹ Sin adelantar acontecimientos, quiero subrayar el término “producción” en lugar de la otra posible traducción: “creación”. A pesar de que Platón la define, a través de las palabras de Diotima de Mantinea, como “la causa que haga pasar lo que quiera que sea del no ser al ser, de manera que toda obra de arte es una poesía, y todo artista y todo obrero, un poeta” (2016: 265), esta definición y la preceptiva histórica y epistemológica de la que proviene nos queda muy lejos desde un punto de vista metodológico y por supuesto temporal. En el ámbito de las imágenes audiovisuales, por mucha metafísica del arte que se quiera practicar, objetos materiales, tangibles, y por ello no hay lugar para la creación entendida de forma platónica y por ende judeocristiana: la formación *ex nihilo* de un nuevo ser originado en la nada. En este sentido, la concepción que defendemos es de corte más aristotélico, entendida esta como la imitación de la *physis*, de la naturaleza. Esto es, una operación con base en un algo preexistente, una intervención material sobre una materia ya dada.

intervenciones públicas. A medida que se desarrolle el texto se hace palpable una correspondencia: alrededor de la temporalidad gravita toda la construcción cinematográfica lyncheana: cuándo y dónde sucede lo que sucede, cuántas veces vemos un acontecimiento, con qué variaciones se repiten, cuánto dura un segmento narrativo, cuáles son las marcas temporales que indican el momento en el que sucede la acción o en el que ésta salta de un tiempo a otro. Estas y otras preguntas facilitan la posición del espectador y del analista a la hora de penetrar en los estratos más profundos de las cuestiones temático-formales problematizadas por Lynch. Sobre todo, y en este contexto destaca la aportación novedosa de la investigación, en lo que hace a ideas clave de nuestra argumentación, por ejemplo, las metáforas del hogar, la historia y la memoria, la electricidad y la comunicación entre cuerpos y objetos, o el mundo onírico. Ya que sobre Lynch se han escrito biografías oficiales, no oficiales, pseudo-memorias autobiográficas, extensas entrevistas y monográficos sobre su vida y obra de todos los colores, propongo una biografía no autorizada centrada especialmente en aquellos aspectos particulares que tienen relación directa con la investigación.

3.1. Biografía y biopoética.

Estados Unidos, circa 1969

A David Lynch, como a Fred Madison, el protagonista de *Lost Highway*, le gusta recordar las cosas a su manera. Su sugerente retórica cinematográfica es una rememoración con punto de partida en la pulcra a la par que onírica revisión de las clásicas películas de *freaks* decimonónicos inspiradas en la literatura gótica anglosajona que destacaron en los años 30 y 40 (*La parada de los monstruos* de Tod Browning, 1932), haciendo escala en una faraónica y accidentada adaptación de la novela de ciencia ficción *Dune* de Frank Herbert, pasando después a un universo de corte *americana* entre los 80 y los 90, coronando la carrera en relatos de horror moderno con la ciudad de Los Ángeles como escenario privilegiado de sucesos sobrenaturales. Desde sus primigenias incursiones en el cortometraje experimental y la animación en el marco del cine *underground* de Estados Unidos en los años 60, Lynch ha demostrado su inquietud estilística y un aspecto camaleónico por el que se movió en la industria, de abajo arriba,

hasta alcanzar una reputación a escala mundial. De idéntica forma, las fechas en las que se inaugura su irrupción en los circuitos del arte y el cine no son baladí: en el salto de los años sesenta a los años setenta, una generación de nuevos cineastas se divorciará de un Hollywood en crisis comercial y estética, estrenando una sucesión de filmes destinados a sembrar las semillas de una nueva corriente renovadora y salvadora del cine estadounidense. Hablamos, claro está, de Francis Ford Coppola, Steven Spielberg, Brian de Palma, Martin Scorsese o George Lucas. No estamos diciendo que Lynch quepa en este grupo, ni por motivos personales ni por filiaciones artísticas; sin embargo, sus inicios coinciden con los de estos nombres. Piénsese, si no, en el exacerbado manierismo hitchcockiano de Brian De Palma, o en especial, en la *opera prima* de George Lucas, *American Graffiti* (1973), o las consagraciones de Ford Coppola y Scorsese, *El padrino* (1972) y *Malas calles* (1973) respectivamente: las tres son deudoras del clasicismo hollywoodiense que por aquel entonces entraba en crisis; la primera de ellas una evocación nostálgica de una época idílica de eterna juventud americana, de grandes automóviles y autocines; la segunda, una prosaica y trágica (en el sentido dramático) actualización del cine criminal y de gánsters de los años 30; la tercera, de modo análogo a la anterior, botón de muestra del cine de mafiosos neoyorquino que explotaría en sus trabajos posteriores. Aunque no todos ellos practicaban un mismo cine, los tiempos que los vieron crecer sí que son los mismos para todos. Años más tarde, esta mezcla de contracultura y movimiento social con el llamado New American Cinema daría como resultado dos momentos fundacionales de la industria cinematográfica: por una parte, la adaptación de ciertas técnicas y derivas lingüísticas importadas del cine moderno europeo de la posguerra; por otra, la eclosión de lo que se conoce *blockbuster* o superproducción, filmes orientados a un público enorme, sin distinciones de género, edad o conocimientos de cine, coronado por las sagas *Star Wars*¹⁰ o *Indiana Jones* y las remozadas adaptaciones de grandes clásicos de la literatura¹¹. Por la parte que le toca, el primer Lynch se desplazará libremente en este terreno, a caballo entre los proyectos de peso económico emprendidos por *majors* y las apuestas personales de menor presupuesto y mayor libertad

¹⁰ Saga, dicho sea de paso, cuya tercera entrega, *El retorno del jedi* (Richard Marquand, 1983), estuvo a punto de ser dirigida por David Lynch.

¹¹ Tendríamos que puntualizar, a este respecto, que las grandes innovaciones y rupturismos, a efectos puramente cinematográficos, de los cineastas estadounidenses surgidos en este *impasse* fueron importadas por autores que actualmente gozan de una imagen y un recuerdo menos generalizado, salvo en círculos especializados, como por ejemplo John Cassavetes, Andy Warhol, Jonas Mekas o Robert Frank, mientras que los Scorsese, de Palma o Ford Coppola gozaron de mayor aceptación del público y superior impacto económico, sin restar, claro está, calidad y trascendencia filmica a sus excelentes obras.

creativa. De resultados de esto, el arte lyncheano desembocará en unos años 80 donde el pop y el futurismo se valen de productos viejos y discursos caducos que encierran una reaccionaria postura, en lo que denominaríamos la quintaesencia del cine posmoderno: “la nostalgia de un pasado que nunca existió” (Lim, 2017: 27), o que tal vez no ocurrió como estas películas recuerdan en imágenes. Precisamente esa libertad estética es lo que brindó el productor Dino de Laurentis (previo recorte de dinero) para llevar a cabo *Terciopelo azul*, paradigma del aspecto más reconocible de la filmografía de Lynch. Ejercicio de falsa nostalgia, relato negro y siniestro, casi parodia del detectivesco, este filme entra de lleno en la categoría del cine nostálgico donde también destacaría *Peggy Sue se casó* (1986), del mencionado Ford Coppola, que narra el mágico viaje en el tiempo de una mujer hasta su juventud en busca de su solución para sus problemas de la madurez. Aparte del estilo rock, de *diners*, faldas y chaquetas de fútbol americano y familias felices, estas películas suelen presentar a personajes adolescentes que deben enfrentarse a la llegada de la vida adulta —véase asimismo *American Graffiti* y *La última película* (Peter Bogdanovich, 1971)—. A todas luces, estos autores emplean el tropo del *coming of age* como un reflejo de los imparable cambios socioculturales y tecnológicos vividos por la ciudadanía en esos años. Estas historias de madurez y envejecimiento adolescente, trasladadas al presente, provocan una disonancia a raíz de la cual no solo los personajes afrontan con problemas el paso del tiempo, sino que la propia estructura de la película “siente” en sus imágenes y su narrativa esa alteración temporal. Alteraciones que no solo son perceptibles en la técnica y la temática cinematográfica, sino también en la comercialización y la recepción de esos novedosos productos. A este respecto, el aumento de consumo doméstico de programas televisivos y la democratización del uso de equipos semiprofesionales y manejables de videograbación consolida la aparición de objetos que dan poder narrativo a los seres humanos en ese relato natural que es su vida. Gracias a la tecnología podemos archivar las vivencias y no recurrir al recuerdo mental; en contrapartida, vivir para contarla (para narrarla en imágenes) también significa sacrificar una porción de esa existencia, de esa vivencia, por la congelación de un instante pasado por el filtro de la tecnología. Es decir, que “la imagen en vídeo compromete así el grado de figuración de lo mostrado: el hormigueo de la imagen parece carcomer los cimientos de la realidad” (Gómez, 2019: 109). Puesto que, como señala Lim, “mirados desde los ochenta, los años cincuenta eran un imán y un baúl de recuerdos lleno de imágenes que podían reciclarse” (2017: 112).

Por otro lado, el mero hecho de que fuese Ronald Reagan¹² el presidente de la nación en la década de los 80, un famoso actor retirado de cine y televisión de los 50, un hombre que no se amilanó ni avergonzó al hacer suyo el título de la película más famosa de aquel entonces, *La guerra de las galaxias*, para utilizarlo como sobrenombre de un proyecto espacial de defensa antimisiles, la Iniciativa de Defensa Estratégica, dice mucho de la correspondencia que la cultura estadounidense promueve constantemente (por voluntad o por casualidad) entre estas dos épocas. No es descabellado pensar que la jugada a simple vista peregrina de Reagan es más inteligente de lo que parece: utilizar un nombre familiar, de una película que prácticamente vio todo el mundo, una evasión espectacular que hace olvidar la tensión y el miedo que pulula fuera de las salas de cine, para hablar de un sistema que protegerá los hogares reales de los vecindarios de los 51 estados norteamericanos. La personificación y localización del mal, la protección del vecindario de amenazas exteriores, extraterrestres, el idealismo del reaganismo de los 80, como hacía Sirk en sus “finales felices”: seguir la regla, pero forzarla disonantemente para desvelar su truco, su falsedad. La teleología-teología del EEUU más patriótico, mesiánico y espectacular. El hogar EEUU, la patria (*homeland*) amenazada por una Guerra Fría a punto de descongelarse, halla en el pasado ese sitio acogedor y siempre habitable, porque la memoria siempre está disponible, ubicua, sin soporte en el mundo real, para que podamos pasar un rato donde nuestra imaginación y deseo nos lo permitan.

Otro tanto ocurre con el menos exitoso y menos conocido de entre los integrantes de este heterogéneo grupo: Peter Bogdanovich. Su tercer filme, con el elocuente título *La última película*, se ambienta en una pequeña localidad típicamente estadounidense, dos décadas antes del año en el que se rodó. Una suerte de melodrama sureño, que capta el aburrimiento, los deseos y las fantasías de jóvenes que vienen y van y se refugian en salas de cine, acompañados y acompañados por una música omnipresente y por momentos irritante, un popurrí intradieético de temas de *country* y *rockabilly* que si dejaran de sonar quedaría un silencio mortal. Curiosamente, en un ejercicio muy similar al efectuado por Lynch en *Twin Peaks*, el propio Bogdanovich retornó a *Texasville* (1990) para rodar una secuela homónima, en color y 19 años después. Sobre *La última película* Valeria Camporesi remarca el movimiento ejecutado por Bogdanovich que aún el drama juvenil,

¹² Lynch ha manifestado en numerosas ocasiones su simpatía por Reagan, no en un sentido ideológico, sino como personaje, cabeza visible del poder ejecutivo. Es más el aspecto físico y familiar que sus ideas políticas para manejar un país lo que llaman curiosamente la atención al cineasta.

la crisis económico-cultural de un pueblo cualquiera y la herencia y transformación cinematográficas con sus ventajas y sus desventajas, sus avances hacia un nuevo cine (una nueva vida) y sus pérdidas por el camino: “no se ha transformado solo el mundo del espectáculo audiovisual, ahora dominado por la televisión: lo que se ha descrito es un proceso de cambio, el traspaso de una generación a la siguiente, en el que resulta más claro lo que se está perdiendo que lo que podría llegar” (2014: 172). En este sentido, los planos de apertura y cierre, unidos en un montaje imaginario, dibujan una mirada encerrada en la línea de tiempo horizontal: primero, la cámara gira lentamente su cabeza de derecha a izquierda, desde una composición frontal de la sala de cine local (*picture show*) hasta el centro de la calle; segundo, el movimiento inverso, ahora con el cine clausurado y las vidas de los habitantes de esa calle vacía a expensas de un futuro incierto, con la muerte de un niño y el abandono de la juventud. Téngase en cuenta que el protagonista Sonny se debate entre el amor de una chica de su edad (lo nuevo) y la madura y neurótica mujer (lo viejo) de un profesor que oculta su homosexualidad, a la que ayuda a superar su soledad. Es decir, que la negatividad y el magnetismo del cine del pasado son inevitables; ni siquiera Bogdanovich apuesta por la circularidad, el retorno cíclico, sino directamente por el espacio atrapado en una recta de dos puntos, sin salida, a través de la repetición invertida de un barrido. El pueblo sin nombre condenado a estar encerrado en sí mismo, enfrascado en un tiempo irrecuperable.

Quiere decirse, en definitiva, que estos cineastas comparten, cada uno a su manera, una preocupación histórica por la cultura de su país, por cómo recibir y manejar la herencia de un cine desaparecido de las salas y de las partidas presupuestarias, pero que permanecía en el recuerdo de millones de espectadores y cineastas potenciales que formaron su pensamiento en imágenes gracias a esas historias.

El misterio lynchiano está en las formas

En otro orden de cosas, podemos afirmar que David Lynch es un hombre, asimismo, que cuida mucho sus palabras, en particular cuando debe hablar sobre su propia obra o contestar preguntas impertinentes relacionadas con los misterios de algunas de sus películas. Basta dar un rodeo y hacer unas pocas búsquedas por redes sociales como YouTube o Twitter para encontrar infinidad de vídeos extraídos de conferencias, clases magistrales o discursos dados por el cineasta en los cuales rehúye este tipo de

interrogatorios y responde a ellos con su peculiar sentido del humor, sarcástico, seco y tajante. Respecto al uso de criterios científicos para estudiar objetivamente una obra de arte mientras que por inercia se incurre en una interpretación subjetiva, Gadamer dirá que esta paradoja choca frontalmente con las ideas de los artistas:

a ojos del artista, el interpretar ha llegado a tener una apariencia de arbitrario capricho, cuando no de superfluidad. La tirantez acaba de agravarse cuando se pretende interpretar en nombre y espíritu de la ciencia. Que además haya de ser posible superar, con métodos de la ciencia, los aspectos cuestionables del interpretar, es algo que encuentra menos fe aún en el artista creador (2011: 73).

Por otro lado, sin abandonar esta pequeña discusión, más adelante el filósofo alemán voltea la moneda y muestra la otra cara de la experiencia estética. Salvo en ocasiones en las que la autocrítica o el autoanálisis del cineasta son de por sí un valioso objeto que hace las de manual, perfil biográfico y teoría cinematográfica (estoy pensando en las anotaciones, esquemas y descomposiciones de Sergei M. Eisenstein a sus propios filmes), afirma Gadamer que

no hay que tomar demasiado en serio la interpretación que el artista haga de sí mismo. Es éste un postulado que no habla en contra del artista, sino a su favor. Pues implica que los artistas tienen que formar artísticamente. Si pudieran decir con palabras lo que quieren decir, entonces no querrían crear ni tendrían nada que configurar (2011: 82).

Esto último se corresponde con la labor del intérprete, crítico o analista: mostrar y demostrar cómo esas palabras no dichas por el artista, no enunciadas, se han traducido en significantes cinematográficos. No obstante, de algunas de las pistas o indicios dejados por David Lynch en sus intervenciones públicas será posible extraer más información de la que *a priori* se puede pensar: habrá que poner atención en sus sintéticas sinopsis o incluso en los extras de las ediciones domésticas de sus obras¹³.

¹³ A raíz de la publicación en DVD de *Mulholland Drive* en 2002, el director incluyó en el producto una lista de diez pistas para desentrañar la trama, en forma de avisos y preguntas realizadas al espectador.

En un apartado previo hemos presentado las herramientas científicas que nos ayudarán a desmentir aquellas posturas asentadas en la negación de la inteligibilidad de ciertos relatos cinematográficos. En lo que hace al corpus lynchiano, se ha considerado éste el punto de partida idóneo para la consecución de nuestros objetivos, ya que estos relatos, por su naturaleza y funcionamiento, invitan a perderse en el marasmo de una narración opuesta a los modelos tradicionales de contar una historia. Algunos críticos y teóricos han acuñado el término *mind-game film* (Elsaesser, 2013) para clasificar relatos opacos que aúnan un misterio de contenido y uno formal: saber quién es, por ejemplo, el asesino, pasa por saber cómo funciona el filme. De esta manera, la experiencia estética se torna una especie de juego entre el narrador, el protagonista y el espectador, donde los grados de saber narrativo dosificados por el punto de vista y las alteraciones temporales adquieren una importancia basal. No solo el protagonista debe resolver el rompecabezas por el que vive o trabaja, sino que el discurso cinematográfico que muestra esa aventura adquiere el aspecto de un puzle fragmentario narrativamente, al que le faltan piezas, y cuyo método de unión de las teselas del mosaico no tiene por qué hacer caso de la racionalidad o la verosimilitud. Quim Casas acierta al esgrimir que Lynch es “un cineasta para el que no sirven las sinopsis” (2007: 321). A decir verdad, ninguna película de ningún cineasta soporta la síntesis y la eliminación de información contenida en una sinopsis, pero entendemos que Casas se refiere al grado ulterior del que están dotados los filmes de Lynch en este sentido. No obstante, y esto se comprobará más adelante, la dificultad de comprensión de sus historias (al menos una noción global, sin pararse a descifrar cada símbolo, cada acontecimiento) no llega nunca a consumarse por completo: la tarea es ardua, pero si se da un paso más allá del inicial caos ante lo que se está viendo, nos encontraremos con que, *grosso modo*, es posible resumir el argumento de sus películas más herméticas (algunas de las cuales analizaremos) en unas pocas líneas, amén de conseguir entender qué ha pasado cuando aparecen los créditos finales. Cómo no, en pos de saber qué está diciendo es imprescindible fijarse en cómo lo está diciendo. Quizás este estadio espectral no se logra en el primer encuentro con estas obras; empero, en pura coherencia con la puesta en forma y los temas problematizados en ella por Lynch, tiene todo el sentido volver a ver lo ya visto, regresar a lugares ya visitados, iterar acontecimientos, modificar la velocidad o el aspecto de algunas escenas, trocear, destruir o alterar los elementos compositivos, actuar, en definitiva, como si empuñásemos el ratón del ordenador que maneja un programa de *software* o las funciones de salto, pausa, rebobinado, adelanto del mando a distancia de un televisor.

Esto no es algo que estemos sosteniendo a la ligera y sin fundamento. Él mismo reconoce la racionalidad de su discurso, enmienda la no-arbitrariedad con la que se le etiqueta, en unas declaraciones recogidas por uno de los expertos en su figura más reputados del mundo anglosajón, Denis Lim. La apreciación del cineasta surge a raíz del debate en torno a *Cabeza borradora*, pero en este contexto se puede extrapolar a gran parte del resto de sus obras: “no es que me haya salido una película abstracta, es que quería que fuera abstracta” (2017: 21). En román paladino: la irracionalidad y la abstracción, por mucho que se sostenga lo contrario, no son causa sino efecto (persuasivo) de la rareza o la supuesta ininteligibilidad de las imágenes, estrategias previas al resultado final en el que queda un relato concreto. Detrás del filme más enloquecido e incomprensible hay un sujeto que ha usado la razón para construir una fábula lógica, sistemática, con principio y final cargada de esa locura y esa incomprensibilidad de diseño, a guisa de apósito o complemento. Tal y como declara a Chris Rodley en su extensa entrevista, “no se trata de confundir, se trata de sentir el misterio. El misterio es algo bueno, la confusión no, y hay una gran diferencia entre las dos cosas” (1997: 360). Vuelvo a incidir en esta idea: estas son obras cuyo “misterio” está en la forma, y no tanto en el contenido. En su crítica de *Inland empire*, pero que se hace extensible al resto de películas de Lynch, Martha Nochimson sugiere que “si estos fragmentos no fuesen tan desfamiliarizados y reflexivos, cada uno de ellos sería un gancho inopinado y convencional”¹⁴ (2007: 11).

Al margen de la razón y de la lógica resultaría muy complicado escribir un guion, iluminar un set de rodaje, dirigir a unos actores, sonorizar un diálogo. Dentro de sus límites ha lugar para ambas opciones: respetar al pie de la letra el funcionamiento “normal” del mundo real o exagerar sus incongruencias, mezclar sus reglas con las de otros estados alterados de conciencia. En referencia a esto último, sería conveniente ponerlo en relación con el surrealismo, otra de las etiquetas que habitualmente se pone encima de la poética lyncheana.

¹⁴ “if these fragments were not so defamiliarized and reflexive, each of them would be flatfootedly conventional expository hooks”.

El irracionalismo de diseño

Según Susan Sontag, la sustancia surrealista se impulsa “en la creación misma de un duplicado el mundo, de una realidad de segundo grado, más estrecha pero más dramática que la percibida por la visión natural” (2008: 58). Por esta razón, desde su nacimiento, cuando el público del siglo XIX no estaba acostumbrado a que las imágenes se moviesen, el arte cinematográfico ha recibido descripciones y caracterizaciones esotéricas y casi sobrenaturales en torno a su ontología. George Steiner formula tres preguntas sin respuesta con las que interroga al sentido de la ficción y del arte que construye una sub-realidad: “dado el mundo, ¿por qué la segunda mano de la ficción, de las artes? Si la *mimesis* es el poder necesario y suficiente, ¿por qué, entonces, no habría de ser la fidelidad reproductora la cumbre del mérito estético? ¿Por qué no habría de aspirar toda invención formal a la condición de inocencia fotográfica?” (2001: 258). El ser humano está furioso por ser el segundón en el ámbito de la creación en competencia con Dios y con la bioingeniería, por ello emprende una contra-creación dialéctica a la realidad física preexistente del mundo. Con estas palabras la propia Sontag se pregunta y se responde a sí misma acerca de las imágenes basadas en la ontología fotográfica: “¿qué podría ser más surrealista que un objeto que virtualmente se produce a sí mismo con un esfuerzo mínimo?” (2008: 59). Mínimo, pero esfuerzo al fin y al cabo. Lejos estamos de transformaciones mágicas o metafísicas: el cine es un hecho mecánico y material en cuyo proceso de captación y reproducción de imágenes es tan importante la labor del intérprete o un buen diseño de sonido como la racionalidad previa y humana que hace posible un relato. Dando un paso más allá habría que señalar cuáles son los mecanismos surreales más habituales en la ficción cinematográfica, extensibles, dicho sea de paso, a cualquier manifestación artística, pero que se hace más evidente y especial por las singularidades materiales; a causa de su dualidad audio-visual y las posibilidades de identificación del espectador con la cámara, el surrealismo parece surtir un efecto patémico mayor en una película que, tal vez, en un poema: entre otros muchos destacamos la “alteración paradigmática de las texturas”, por la que la materia se transforma por medios sobrenaturales; la “cercanía o síntesis de lo opuesto y lo heteróclito”, como por ejemplo la emergencia de objetos o situaciones siniestras, en las que lo familiar da miedo y trabaja lo inconsciente; la “indefinición o ambigüedad espacial”, todo queda fuera del tiempo; o la “evacuación del punto de vista”, esto es, que el personaje no funciona como el anclaje identificativo del relato clásico, porque su existencia textual lo obliga a estar

descoyuntado (Téllez, 2013: 288-289). Respecto a esto último, nos interesa lo que Téllez dice acerca de la escena surreal desplegada en el tiempo narrativo: “la inmediata anulación del punto de vista en tanto que instancia garantizadora de una determinada lógica discursiva: el papel excéntrico del relato como enunciador del «yo» queda de este modo plenamente desenmascarado” (2013: 292), con otras palabras, y pensando en la poética lyncheana: los cuatro relatos que van a ser interpretados contienen historias de lucha entre sujetos. Así, el ADN surrealista de Lynch no se agota en que los contenidos formalizados versen sobre los sueños, las criaturas sobrenaturales o las realidades alternativas: más interesante aún es, a nuestro juicio, que las acciones y las interacciones entre personajes y diégesis, la transgresión de reglas narrativas y el incumplimiento del pacto de la ficción, extrañan la estructura del filme hasta hacerlo disonante comparado con nuestra realidad. Lisa y llanamente: las películas y series de Lynch son (o nos parecen) surrealistas no porque lo que ocurre en ellas sea ilógico o no tenga sentido (que también), sino porque desafían directamente al funcionamiento del mundo natural desde el que las estamos viendo. Más adelante denominaremos esta característica como lo fantástico cinematográfico (véase capítulo 5.4) El surrealismo, por tanto, es algo interior y exterior al texto. Catalá, en «Imágenes de la locura y locura de las imágenes» llega a afirmar que el cine es un medio que surge de la locura del sujeto que imagina y piensa las imágenes (2019: 40).

Insistimos: todas estas y otras muchas más opciones significantes habilitan al narrador para construir un irracionalismo de diseño, una ilusoria sensación de arbitrariedad inoculada en el espectador o lector. Desde nuestro punto de vista, el sentido extraído de estas tres películas y una serie vehicula un ser, no un poder-ser: poco importa la extrañeza o la espectacularidad de los elementos maravillosos desplegados y encerrados en la ficción cuando existen, como veremos, efectos estéticos operativos con incidencia en la realidad. Los *doppelgangers*, fantasmas, bichos, poderes y sucesos extraordinarios son una capa iconográfica complementaria que incrementa la sensación terrorífica y fantástica, un medio, pero no un fin. El fin se sale de la pantalla.

Por otra parte, con mucha frecuencia la crítica y la teoría que se acerca a Lynch tiende a hablar de falta de lógica, sentido o verosimilitud, causas que provocan, a juicio de estos una evacuación de la tensión o el suspense que supuestamente se exige a filmes autodenominados *thrillers* o de intriga. Con el mismo movimiento que Lynch, hace acto de presencia Alfred Hitchcock: un cineasta al que no solo le gustaba aparecer en pantalla

como un personaje más, sino que su labor como cineasta se desdoblaba en las dos caras que presentan muchas de sus películas más relevantes. Filmes como por ejemplo *La ventana indiscreta* (1954), *El hombre que sabía demasiado* (1956) o *Con la muerte en los talones* (1959), además de contar, respectivamente, las historias de un hombre que presencia un asesinato y debe resolverlo sin poder salir de casa, la de otro hombre interpretado por el mismo actor que es testigo de otra muerte que le acarrearán problemas, y la de otro hombre diferente perseguido, secuestrado y amenazado por algo que no ha hecho, bajo esta capa superficial están en funcionamiento ejercicios cinematográficos de diversa índole. El primero: al emparentar al protagonista lisiado y atado a una silla de ruedas que participa activamente en la resolución del crimen con el espectador activo anclado en su butaca o asiento (mirar al que mira y hace). El segundo: en un tratado de la exageración y el forzamiento narrativo de la expectativa, la duración y el clímax espectacular en la escena final de la ópera. El tercero: una oda irónica y lúdica a la causalidad y la casualidad narrativas, al equívoco y al malentendido, a la necesidad, todo ello vehiculado en un relato vertiginoso sin pausa. Algo parejo ocurre con la tetralogía en la que se basa esta tesis: películas dentro de películas, series dentro de series que narran dos historias a la vez, una fábula (historia) enmascarada por el drama de unas figuras y una escritura manifiesta por las huellas dejadas por el narrador en la materia fílmica (discurso). Ellos *vs* yo.

Jesús González Requena lo explica meridianamente: “no es la previsibilidad lógica la que funda la expectativa narrativa, sino, a la inversa, es la expectativa narrativa, en sí misma, la que constituye una situación que podemos examinar lógicamente” (2006: 522). Los acontecimientos de un relato son inverosímiles externamente, pero en el adentro son lógicos, porque el deseo y la energía del héroe son lo que insuflan la potencia de verosimilitud. Y el autor añade: “de manera que resulta obligado constatar no sólo que el suspense narrativo nada tiene que ver con la incertidumbre, sino que, por el contrario, es precisamente la certidumbre lo que más intensifica su eficacia” (2006: 523). O lo que es lo mismo, la certidumbre, el saber o intuir qué va a pasar porque ya ha pasado en innumerables películas que se han visto anteriormente, deja ver las costuras del relato.

En resumidas cuentas, en los próximos análisis se defenderá la idea de que los enigmas y secretos de las obras escogidas no solo se localizan en el contenido de las mismas, en descubrir qué les va a ocurrir a los personajes y por qué, sino en descubrir cómo. En síntesis, David Lynch hace de los problemas formales problemas de contenido:

el suspense proviene de la incertidumbre sobre si el héroe conseguirá rescatar a la chica, así como de los mecanismos que se emplearán para narrarlo. El misterio está en las formas.

Lynchland

Para Lynch, estar en casa significa estar en un tiempo abstraído del presente. Por este motivo, el pretérito transforma su etérea localización en coordenadas espaciales concretas: el interior de las casas. Según la gran parte de libros biográficos centrados en su vida privada, el joven David vivía una vida muy tranquila, en un hogar normal como tantos otros, y fue su madre Edwina ‘Sunny’ Lynch quien lo llevó a la jungla de la ciudad, a Nueva York; después pasó al industrialismo de Filadelfia, muy presente estilísticamente en sus primeros cortometrajes. Estas mudanzas de progresivo aumento de tamaño marcan el sentimiento de pertenencia y desarraigo de Lynch en su infancia, adolescencia y juventud, hasta que se estableció definitivamente en Los Ángeles coincidiendo con los años de gestación de su opera prima *Eraserhead*. De lo que se extrae de sus palabras en entrevistas y conferencias se infiere la preocupación existencial fundamental del artista: la importancia de vivir en una casa adecuada (McKenna, 2018: 308). Trayendo la argumentación a nuestro terreno, recordemos la que es la tesis principal: Lynch construye en su filmografía final un hogar simbólico construido sobre los cimientos y las ruinas de un modo de representación ya ideado para la habitabilidad del espectador. No obstante, esta recuperación de lo clásico como la sensación familiar y hogareña traducida a la recepción estética no se produce de manera limpia, progresiva y con una continuidad pasiva. Simultáneamente, en sus películas y series se detecta una sensación antitética de opuestos enfrentados, la “unhomeliness” de *Eraserhead* (Loren y Mettelman, 2013: 111), en virtud de la cual hasta un radiador o un comedor pueden parecer aterradores (podría traducirse como no-hogareño, siniestro, incómodo o desapacible).

En los prolegómenos de la extensa entrevista con Chris Rodley, el interlocutor esgrime que “el propio pánico urbano de Lynch y su deseo de naturaleza y de un idílico pasado de ensueño pueden haber contribuido al miedo espacial tan evidente en su cine” (1997: 11). Hay que señalar que esta apreciación la hace en 1993, fecha de publicación de la conversación en formato libro, es decir, después del momento fundacional de *Twin Peaks*, pero antes de que los cuatro objetos de estudio aparecieran. Al tema de la casa y

la ciudad se recorre con bastante asiduidad durante la charla, por lo que Rodley acuña el término “Lynchlandia” para sintetizar ese universo de pueblos, grandes urbes, carreteras, salones de estar, habitaciones y establecimientos comerciales normales y corrientes propensos a convertirse en lugares de terror. Así las cosas, ese territorio imaginario, esa nación gobernada por una constitución lyncheana de motivos, temas y preceptivas formales del artista de Montana, se preguntaría a sí misma, y a los habitantes o turistas que circulan por ella, “si es posible sentirse «en casa» alguna vez” (1997: 12). Rodley da con la misma tecla pulsada por Kristin McKenna en las memorias escritas a cuatro manos de reciente publicación: para entenderse con Lynch, el diseño de interiores y la arquitectura son un tema de conversación idóneo. En la parte final del libro, el artista de Montana llega incluso a dar indicaciones de cómo debe construirse y decorarse una casa correctamente (2018: 406), dato que no sorprendería tanto si se supiese que Lynch lleva dedicando gran parte de su trabajo diario en su estudio de Los Ángeles a reformas y a la fabricación de muebles y objetos decorativos. Con el mismo movimiento, tan pronto enuncia su pensamiento como lo reviste del ya discutido misterio: reconoce que todo cambió tras la Habitación Roja, que eso es en el fondo lo que es *Twin Peaks*, aunque “no puedo hablar de lo que es” (2018: 352).

Unas páginas más adelante, ya iniciado el diálogo entre ambos, Lynch ofrece su definición de hogar, al mismo tiempo que confiesa entre líneas que su eclecticismo artístico está motivado por la búsqueda de un edificio mejor que el anterior, una serie de mudanzas, un estilo nómada que termine por asentarse en un lugar más seguro que el anterior, pero menos que el siguiente: “el hogar es un lugar en el que las cosas pueden ir mal. (...). Un hogar es como un nido... y sólo es válido durante ese tiempo” (1997: 31). Recordemos la trayectoria de Lynch hasta reposar su estilo más reconocible a principios de los 90: la experimental *Eraserhead*, el drama de época *El hombre elefante* (1980), el *blockbuster* de ciencia ficción *Dune* (1984), el oasis nostálgico de *Terciopelo azul*. Quiere decirse con esto que lo que entendemos por lyncheano, aunque asomó la *cabeza borradora* en su primer largometraje y los cortometrajes previos, no está dado de antemano; es necesaria una evolución, una búsqueda estética que desemboca en la tetralogía fantasmal.

Además de eso, volviendo a lo tocante a la dosificación de información narrativa y visual, a esa planificación entre la luz y la oscuridad, el dentro y el fuera de campo, el plano general y el primer plano, Lynch confiere importancia a la ensoñación sobre el sueño, es decir, a la producción imaginativa consciente sobre el flujo subconsciente de

fantasías en estado de letargo, el mundo que se puede controlar frente al que nos controla en la quietud del sueño (1997). En este sentido, pueden sorprender estas palabras teniendo en cuenta los estados alterados de conciencia y los innumerables personajes que sueñan en sus relatos. De todos modos, ya hemos dejado claro que en la ficción todo es posible y que esa posible imposibilidad (ese imposible verosímil aristotélico) no es sino un irracionalismo artificial que fuera de la ficción es incompatible con la producción de un relato lógico y comprensible. Sin abandonar estas aclaraciones acerca de la racionalidad e inteligibilidad de su discurso, en un contexto más lingüístico Lynch habla del terror y sus causas: “el miedo consiste en o ver todo el conjunto; si pudiéramos llegar a ver todo, el miedo desaparecería” (McKenna, 2018: 384). En Lynchlandia es casi más importante despertar que soñar: mientras dormimos y durante la vigilia no podemos controlar el contenido de nuestros sueños y pesadillas, pero estando despiertos es posible interpretarlos y preguntarnos qué es lo que acaba de pasar. En esta misma línea, el actor Kyle MacLachlan, protagonista de sus películas *Dune*, *Terciopelo azul*, *Fire walk with me* y héroe absoluto de las tres temporadas de *Twin Peaks*, dice que “David es el guardián del fuego (...) este es su mundo”¹⁵ (Woods, 2000: 110). Un mundo descubierto tras décadas de periplo por la vanguardia *underground*, los grandes estudios, las producciones independientes con un pie fuera de la industria comercial, los festivales europeos. Después de este viaje, a causa de retornar al hogar de los fantasmas del cine se llega a una conclusión: “el regreso al pasado lleva consigo el regreso a lo reprimido”, a aquello que estaba allí y todos daban la espalda, hacían oídos sordos (Lim, 2017: 113).

3.2. Fantasmas y casas encantadas (los lugares comunes lyncheanos).

A continuación se confeccionará una somera clasificación de algunas de las recurrencias más importantes de esta tetralogía, tendencias y características compartidas por las cuatro partes que conforman el conjunto. Dicho lo cual, por encima del resto de consideraciones generales, arrojaremos luz sobre las tres vértebras del esqueleto argumentativo de la tesis, las cuales hemos definido como especiales, particulares y necesarias de aplicación si se quiere entender al máximo la tesis propuesta. A saber, el

¹⁵ “David is the keeper of the flame, (...) this is his world”.

hogar, representado por el diseño de los espacios y los no-lugares en sus ficciones; los personajes fantasmales que formalizan esa ironía autoral y la autorreflexividad que estos relatos desarrollan para con la temporalidad, la enunciación y el punto de vista; y por último, la reescritura o reimaginación de los modelos clásicos hollywoodienses que aquí se ponen en tela de juicio ya sea por imitación, parodia, exageración, manierismo, crítica o reverencia. El propósito de las líneas que siguen, por consiguiente, es allanar el camino y afianzar definitivamente el punto de vista teórico y temático para dar paso a los análisis propiamente dichos.

Los no-lugares

En referencia a nuestra tetralogía, hay que incidir en la proliferación de no-lugares como antítesis de ese hogar reconocible. Para Michel Foucault, este tipo de enclaves “tiene por regla yuxtaponer en un lugar real varios espacios que, normalmente, serían, deberían ser incompatibles” (2010: 25). Oposición hostil al espacio acogedor, que aparece en todas las películas, lo encontramos en múltiples formas y aspectos: cabañas en medio del desierto, trasnochados clubes de música y teatro, salas de cine vacías con una proyección en marcha, habitaciones de hotel, bosques... Por encima de todas ellas, la Habitación Roja de *Twin Peaks*: salón de ceremonias anclado en un tiempo indeterminado, donde sus habitantes son fantasmas atrapados que hablan al revés. Espacios imposibles, coordenadas liminales donde lo extraordinario y lo sobrenatural acontecen. Esta idea está también en la base de clásicos de la historia del cine, con una caracterización más definida y menos fantásica, representada en los hogares perturbados sobre los que giran las tramas de melodramas, dramas psicológicos e historias de terror neogótico. Piénsese, por ejemplo, en el peso que tienen la Xanadú del magnate encarnado por Orson Welles en *Ciudadano Kane* (1940) o la mansión en los Ambersons en *El cuarto mandamiento* (1942); el embrujo insoportable de Manderlay en *Rebecca* (1940), la habitación atalaya desde la que el héroe lisiado espía otros hogares a través de *La ventana indiscreta*, el castillo de *Dragonwyck* (Joseph L. Mankiewicz, 1946), los hogares de los melodramas sirkianos, los ruidos extraños y la intensidad de las lámparas de gas en *Luz que agoniza* (George Cukor, 1944), *El crepúsculo de los dioses* y *Fedora* (Billy Wilder, 1950 y 1978), *Psicosis* (Alfred Hitchcock, 1960), etc. Los personajes van de una casa a

otra; no se puede entender la historia del cine sin los hogares de los personajes¹⁶. Si eliminásemos las viviendas de las películas, perderían todo su sentido. Cabe por tanto hablar de una suerte de subgénero de casas encantadas, pero sin el elemento terrorífico de monstruos o bichos que se quieren vengar de sus nuevos inquilinos.

Como ya he apuntado, alrededor del hogar gira una parte importante de la cultura audiovisual de Estados Unidos, algo palmario si nos fijamos en las *sitcom*, los melodramas domésticos o el cine de terror: en todos ellos la casa es el centro neurálgico de los personajes y de las acciones. Todo gira en torno al espacio doméstico y familiar, hasta el punto de que este escenario condiciona la puesta en escena, ya sea por limitar el universo diegético a las estancias interiores o al contraponerlas con el exterior. En el núcleo de estos espacios presidirán los salones y las habitaciones dos elementos imprescindibles para la habitabilidad de un hogar, tanto en el pasado como en el presente: el fuego de la chimenea y la electricidad del televisor. Esta oposición de materias que generan luz, una natural y otra artificial, se somete en esta tetralogía a un tratamiento muy sugerente, siendo la llama y la chispa sendos símbolos respectivos del pasado y del presente. Para Lynch, mediante las palabras de algunos de sus personajes (sobre todo La Mujer del Leño y el agente de policía amerindio Hawk en *Twin Peaks*), el fuego es una potente a la par que peligrosa fuerza que alumbra y da calor. Aquel Prometeo que ose robar el fuego deberá utilizarlo con control. En un desplazamiento semántico, la electricidad sería el fuego moderno, invisible, pero igual de útil y peligroso según en manos de quién esté. El fuego quema, la electricidad da calambre: “la luz artificial sostenida por la corriente eléctrica contiene a lo largo de la obra de Lynch el horror mismo de la experiencia de ver, de que una imagen cristalice allí donde, tal vez, nunca hubo nada ni debió haberlo”; es una “forma de dar curso figurativo a una energía emotiva que, en cualquier caso, tiene su principal encarnación en el fuego” (Lim, 2017: 210). Sabemos también, con Harvey, que “a comienzos del siglo XX se pensaba que la electricidad había abierto el camino para la comunicación entre los vivos y los muertos y que constituía la base física de los fenómenos paranormales. (...) hacían vivible lo invisible” (2010: 163), es decir, desempeñaban la función de las fantasmagorías artísticas y de las primeras proyecciones cinematográficas, que fueron tildadas de mágicas, diabólicas o

¹⁶ Estamos a las puertas de un aluvión de películas y series de televisión sobre el confinamiento (rodadas durante o después de él) en las cuales, previsiblemente, las casas serán el centro de gravedad de estas historias “encerradas” o “pandémicas”.

sobrenaturales por esa visibilización de lo invisible o de lo inexplicable derivada de la técnica del cinematógrafo, tan chocante para los ojos de la época.

El hogar creado por Fred Madison, su casa, su existencia simbólica, se vuelve inhabitable, por culpa de sí mismo y de esos entes diegéticos que sancionan sus acciones, como el narrador de *Carretera perdida*. La protagonista de *Mulholland Drive*, Diane Selwyn, morirá en una casa fría y desangelada después de que la identidad, la vida, el trabajo y la gloriosa casa soñadas e imaginadas se desmoronen por su propio peso de falsedad, crimen y deseo desmedido. Nikki Grace y Sue Blue vagan por un laberinto de viviendas propias y ajenas hasta llegar a un hotel, la casa de todos y de nadie, para liberar a una chica perdida y que ambas vuelvan a sus respectivas casas en *Inland empire*. Finalmente, en *Twin Peaks*, todo el arco dramático del héroe Dale Cooper se consagra a traer de vuelta de la muerte a la joven Laura Palmer y devolverla a su casa, a su familia. Es notoria la sensación de “descoyuntamiento”¹⁷ en la que los protagonistas están encerrados, física y psicológicamente, al mismo tiempo que estos hogares se entienden como dobles psíquicos de los personajes (Loren y Metelmann, 2013: 120).

Por si no fuera suficiente, Lynch se encarga de salpicar sus relatos con la aparición de extraños vagabundos, sin techo, sin hogar, del retorno, del hogar, que amenazan la felicidad y el *statu quo* de los protagonistas. De la búsqueda de un lugar ideal, clásico, no debe impedir que se relacione con otros problemas contemporáneos, como la gente apátrida, el sedentarismo doméstico y demás asuntos sociológicos. Colocando en paralelo esta tendencia cultural de la domesticación de la ficción con la situación mundial originada por la pandemia del Covid-19 y los múltiples confinamientos domiciliarios, igualmente se puede decir que el encierro en estas heterotopías, sobre todo es una “metáfora quizá también del encierro general en una realidad cotidiana sostenida por un discurso en cierto modo delirante (...) y que la industria del entretenimiento, la televisión y el cine, re-maquillan y relanzan tanto a través del discurso realista o naturalista de informativos y documentales como del hiperrealismo publicitario” (Ortíz de Zárate, 2011: 277). Encierro que desde 2020 adquiere nuevas significaciones, acentuadas y causadas, eso sí, por la obligatoriedad y necesidad del mismo, pero que han resultado en una esquizofrenia generalizada en tantos países occidentales: encerrarse en el hogar y

¹⁷ “out-of-jointness”.

consumir imágenes sin parar puede parecer una buena opción durante cierto tiempo, pero en exceso se convierte en un situación hostil y psicopatológica.

En resumen, la arquitectura de los espacios lyncheanos sintetiza su significado en la leyenda de sus planos: tratar de habitar el hogar, pero está lleno de fantasmas. El hogar referente al pasado puede no ser siempre el mejor sitio en el que quedarse.

Los fantasmas. El personaje autor-manifiesto y los emisarios textuales en sus obras

Evidentemente, todo espacio doméstico está habitado por un dueño o inquilino. Ya se ha indicado que una de nuestras hipótesis plantea que estas cuatro obras de Lynch presentan a un conjunto de figuras diegéticas que emprenden saltos metalépticos entre historias contenidas en otras historias, que consiguen información privilegiada que solo el espectador o el narrador podrían tener. “Personaje-implosión” (Cabello, 2019: 62), personaje-fantasma, emisario-textual, vicario del narrador, manifestación textual del autor. Sea cual sea el aspecto o la etiqueta que pongamos a estos sujetos, está clara su funcionalidad dentro del relato: remarcar el carácter metadiscursivo de las obras, la impronta autoral estampada por Lynch en pos de hacer visible la artificiosidad del relato. Esa entidad fantasmática que rige las narraciones se encarna ocasionalmente en cuerpos de personajes secundarios ayudantes u opositores del protagonista. El mendigo en la parte de atrás del *diner* de *Mulholland Drive*, el hombre misterioso de *Carretera perdida*, las figuras de las logias en *Twin Peaks*, los conejos en *Inland Empire* (que precisamente son fragmentos de otra obra televisiva de Lynch subida a Internet e insertada en el metraje. En este caso, se trae una imagen pasada al presente, pero esta no aporta ninguna solución, porque ni siquiera se ve modificada formalmente), el maestro de ceremonias y el *cowboy* en *Mulholland Drive*, la vecina de Nikki Grace (y la voz fuera de campo de Lynch) en *Inland Empire*, Judy y Gordon Cole en *The return* y la Mujer del Leño y los entes de la Habitación Roja en la *Twin Peaks* original.

La profusión de este tipo de personajes desequilibra el desarrollo convencional, lineal y causal de filmes que quieren ser clásicos pero no pueden, y trastocan los puntos enunciativos de identificación del espectador; así lo explica Ortiz de Zárate: “constituye también una reflexión sobre el deseo: la historia dentro de la historia revela el fracaso de la construcción de la identidad de los propios personajes cuyo trabajo representacional

sirve a su vez a la construcción de la identidad del público” (2011: 246). Por estas y otras razones, la ficción lyncheana deja un regusto agridulce: se ha hecho todo lo posible por acoger en esas imágenes al espectador, pero el veredicto final lo aparta y lo condena a la hostilidad. Esta imposibilidad de conciliación se transmutará en *The return* en un ejercicio enunciativo que aúna todas las fuerzas del relato para conseguir una adhesión del espectador nunca vista en televisión y que analizaremos en su correspondiente episodio. Recordemos, para Lynch no es lo mismo ver una pantalla en la sala de cine que en una habitación o el salón de una casa.

En todos los casos se trata de personajes atemporales que tienen más información que el resto, que sancionan y controlan la narración desde dentro, que son delegados del autor o del narrador. Están sustraídos a toda regla diegética y son convocados a conveniencia artificial. Y por encima de todas ellas está un narrador interventor, un agente rector que muchas veces se manifiesta con el cuerpo de Lynch, y en otros casos éste delega en emisarios textuales que hacen cumplir el orden del relato. Es decir, que Lynch, aunque diseña personajes que se enfrentan a una realidad insatisfactoria, pone un contrapeso que acaba por neutralizar esos intentos. ¿Cuál de ellos prefiere él, la neutralización de la fantasía, del deseo del pasado, o la fantasía misma? En este sentido, nos parece acertada la idea de “narcisismo invertido” propuesta por Alexandre: en muchos de sus filmes “Lynch se muestra a sí mismo, pero solo de perfil”¹⁸ (Alexandre, 1993: 5). Lynch está en pantalla, pero no podemos decir que todo su cuerpo ficcional equivalga a todo su ser real; sus autorretratos, como los de estilo cubista o de Francis Bacon, engañan al observador, a quien muestra en un mismo plano sus múltiples caras (facetas).

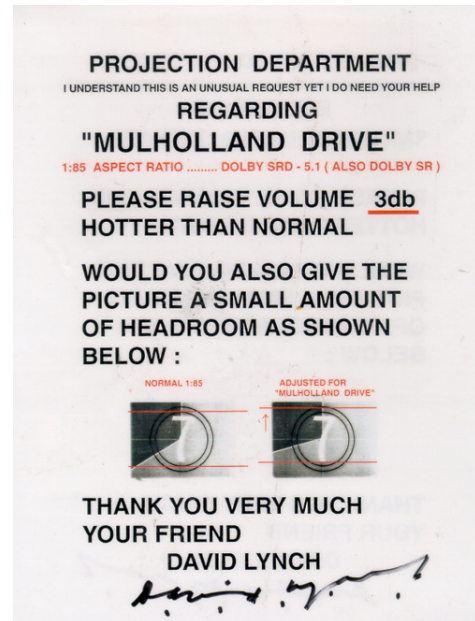
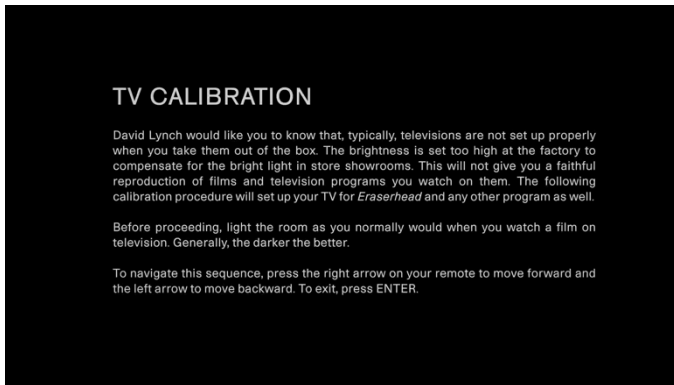
Roberto Amaba, a propósito de la planificación y los movimientos de cámara de *Lost highway*, identifica la altura del dispositivo cinematográfico con el poder infligido por sujetos de cariz divino que miran con sus ojos (la cámara) desde una altitud privilegiada: “los picados despiertan una amenaza. La amenaza genera una alteración. La alteración demanda una explicación” (2019: 155). Estos fantasmas, en tercera o primera persona, condicionan la puesta en escena y el punto de vista, la angulación y la altura de la cámara, el perspectivador al que corresponde un plano, las distorsiones correspondientes. Estas vistas pseudosubjetivas a veces denotan la omnisciencia y omnipotencia del meganarrador que controla el relato desde las alturas, como una suerte

¹⁸ “Lynch shows himself, but only his back view”.

de deidad textual, geometra narrativo que juega con su pequeño mundo diegético creado; en otras ocasiones forman parte de diálogos tradicionales y advierten con gestos y palabras (el Hombre Misterioso, el Cowboy o la vecina de Nikki Grace); otros directamente muestran al autor empírico oculto bajo una entidad de postín llevando a cabo labores de control o dirección que se reflejan en la responsabilidad narrativa y enunciativa del discurso en sí (el caso de Gordon Cole en *Twin Peaks*).

*

Como venimos insistiendo, a la hora de analizar estas cuatro obras hay que tener siempre en consideración su textura visual y sonora, ya que tanto Lynch como su equipo técnico de confianza se afanan en que este diseño comporte un valor añadido. En este marco, las condiciones ambientales de visionado influyen sobremanera; vengo subrayando con vehemencia e insistencia que es evidente que no es lo mismo ver una película proyectada en una gran pantalla que emitida desde un televisor cada vez más grande pero decisivamente más pequeño. Dejemos que Lynch confiese sus preferencias y la evolución de estas, progresión en detrimento que lo llevó a abandonar el celuloide (los grandes estudios y salas), abrazar el digital (las producciones medianas para exhibición en *art houses* y filmotecas) y regresar décadas después a la televisión (la pequeña pantalla y el *living room*): “la gente está en su casa sin que nadie la moleste. Está en buena situación para entrar en un sueño” (Lim, 2017: 127). Es más, para el estreno de *Mulholland Drive* el director envió una nota con indicaciones y señalizaciones a los encargados de la proyección relativos al volumen de la pista de sonido y a la relación de aspecto de la película de celuloide. Asimismo, resulta curioso y significativo que en ediciones domésticas de sus películas en DVD o Bluray, el cineasta se preocupe por condicionar y sugerir modificaciones ambientales y de las especificaciones del televisor, consciente de esas diferencias, véase el ejemplo de *Eraserhead* en su versión Bluray editada por Criterion Collection.



3.3. La poética lyncheana.

Dejando a un lado las cuestiones previas, con las que corremos el riesgo de desviarnos de nuestros objetivos, vayamos ahora al corazón de este apartado. En Lynch todo es lo que parece, pero no parece lo que es y como habitualmente es. O, mejor dicho, lo que muestra no se muestra como normalmente lo hace. En su obra en general y en esta tetralogía en particular efectúa una operación consistente en la repetición de viejos significantes para alterar los significados, creando unos nuevos, y hacer así que este nuevo sentido carbure. Al lado del concepto de biopoética propuesto anteriormente, otro de igual calado: la metapoética lyncheana. Si retomamos el concepto de poética tal y como lo entiende el lingüista Roman Jakobson será más fácil entender este desplazamiento. En referencia a la nota que abre este capítulo dedicada a la distinción entre la *poiesis* platónica y la aristotélica, seguimos manteniendo la acepción de producción sobre materiales preexistentes por encima de la de creación desde cero. Para afianzar esta posición, más tarde se desviará la discusión orientada hacia las ideas de genialidad y originalidad y los binomios continuidad-ruptura/traición-tradición.

Aunque parezca baladí subrayarlo, la poesía no sólo pertenece al territorio de la literatura, sino que, al contrario, lo poético es una cualidad que atraviesa a todas las artes. Jakobson, en la línea de otros semiólogos y académicos de la escuela estructuralista como Algirdas Julien Greimas, nos recuerda que la poesía no se limita a lo verbal o a lo literario, sino que ésta se extiende a otras variedades de lenguaje (1984: 349) en las que se entronca

por supuesto el cinematográfico. Porque al fin y al cabo, añade a continuación, poco importa la especificidad literaria cuando otros sistemas de signos presentan “el problema de las relaciones entre la palabra y el mundo”. Siendo fieles a nuestra argumentación e hipótesis, diríamos *imagen y mundo*, en tanto que el cine y la televisión problematizan, por el pacto de la ficción, la dialéctica entre la realidad del mundo y la realidad de las imágenes. La imagen se deriva de la realidad natural, toma prestada de ella su aspecto, sus figuras y objetos; el hacedor de imágenes (artista, poeta) hace poesía, produce enunciados, los encadena sintácticamente según los ingredientes que encuentra a su disposición tanto en la naturaleza como en el arte. Así, la producción artística nunca crea, tampoco imita, sino que reproduce con otros soportes y otros medios, recubiertos del estatuto ficcional, los fenómenos de la realidad (de la realidad real y de la realidad de la ficción).

La relación entre el cine y la poesía es un matrimonio que se remonta al génesis mismo del cinematógrafo. La poesía no se reduce, como muchas veces se piensa vagamente, al poema clásico escrito. Es más: toda la potencia de la palabra sobre un papel se carga de nuevos significados y propuestas estéticas cuando esas técnicas se trasladan a la imagen en movimiento. Sin ir más lejos, en la cotidianeidad hay veces que las palabras escritas no son capaces de representar algunas cosas o algunos pensamientos; es ahí donde la imagen fílmica irrumpe con fuerza¹⁹. Entre otros problemas, nos aborda responder a cómo el cine puede ser una expresión poética teniendo en cuenta su raigambre y su exitoso desarrollo industrial basado históricamente en la narración prosaica, en el “qué está pasando” y no en “cómo está pasando”. A tenor de la era audiovisual en la que vivimos sumergidos, el análisis de las formas y sus mutaciones e hibridaciones deviene una herramienta esencial para enfrentarse a la ingente masa de imágenes que sobrevuela el mundo, ansiosa de contar y seguir contando, y de que los espectadores consuman y sigan consumiendo, al calor de una producción de series y películas casi diaria, cimentada sobre ingentes cantidades de episodios, temporadas, precuelas y secuelas. En este contexto de sucedáneos, derivados, *spin-offs* y relanzamientos de sagas y obras de culto, Lynch opta por tematizar, por medio de su serie más famosa, el momento actual de la producción audiovisual, reimaginándola y enseñando el envés de la dinámica del *remake* y la secuela, que se suceden industrial y acriticamente, sin parar mientes en lo que significan estas operaciones de recuperación nostálgica.

¹⁹ Como reza el refrán: una imagen vale más que mil palabras.

Se constata la ambigüedad y las posibilidades que esta polisemia da para la mezcla de las artes. Debemos recordar, todo sea dicho, que “poesía” proviene de la palabra griega *poiesis*, y ya hemos dicho que la acepción que más nos gusta es la de producción y no creación. Esto no tiene relación alguna con asunto teológicos o filosóficos, sino puramente lingüísticos; a este respecto es clave en este marco diferenciar producir de crear, inventar formas desde cero o reinventarlas. Es más, incluso el prefijo re- sería aún más exacto, ya que como defendemos desde el mismo título de esta investigación, la tetralogía de Lynch es una metapoética, una metaproducción que recupera y reescribe imágenes e historias preexistentes con un fin crítico y metalingüístico, que no se agota en la intertextualidad nostálgica y reverencial del arte posmoderno. Siguiendo con lo anterior, las nociones de ritmo y musicalidad se ajustan como un guante a la narratividad del relato cinematográfico, así como al montaje, la repetición y la ralentización de las acciones y los movimientos de la cámara y de los personajes, o al carácter metonímico de, por ejemplo, un primer plano. El cine anuda, en pleno despliegue de su lenguaje espaciotemporal, aquella máxima de Paul Valéry: la danza es poesía y el paseo es prosa. Rotación y traslación, fundamento gravitacional de toda gran masa. El cine es capaz de avanzar en el desarrollo de una historia, pero también de hacer danzar a sus unidades que son los planos dentro de ellas o entre ellas: un *zoom* inesperado, un salto de eje, un cambio de escala, una voz en *off*, un fundido encadenado. “La marcha lo mismo que la prosa, tiene siempre un objeto concreto. Es un acto dirigido hacia un objeto y nuestra finalidad es alcanzarlo” (Valery, 1990: 147). Prosigue el poeta: la danza “es un sistema de actos, pero que tienen un fin en sí mismos”. A esto habría que añadir que, en un relato cualquiera, en este caso cinematográfico, la dirección de la narración prosaica sería hacia delante o hacia atrás (las idas y venidas y las alteraciones cronológicas de la acción, cabiendo la posibilidad de ir hacia delante andando hacia atrás y viceversa) a través del eje de abscisas dramático; el jeribequé, el aspaviento, la decoración antes de dar un paso adelante, correspondería al momento poético, que se mueve en el eje de ordenadas, arriba y abajo, entre saltos de baile y movimientos reptiles. El resultado de la ecuación que asocia estos números X e Y será una trama única ordenada, desordenada, acelerada, ralentizada, deprimida o ensalzada según convenga.

A modo de síntesis, basta con recurrir al aserto de Jakobson al definir la función poética de todo lenguaje: “proyecta el principio de equivalencia del eje de selección al eje de combinación” (1984: 360), el repositorio de los paradigmas y su transducción en un sistema de sintagmas. Si traemos a colación el título de esta tesis será más fácil aclarar

la asociación que propongo: *retorno al hogar de los fantasmas*. *Retorno*, en tanto en cuanto el artista en cuestión acude física o memorísticamente a los paradigmas compuestos por otro o por sí mismo; *hogar*, o continente donde se produce la combinación deseada; *fantasmas*, esas imágenes y sonidos pretéritos embalsamados que regresan desde el otro lado, es decir, del pasado. Por consiguiente, la aquí acuñada biopoética se transforma en una metapoética cinematográfica: Lynch selecciona elementos preexistentes en el acervo y el archivo imaginario y material del cine de Hollywood clásico y los combina en recipientes nuevos donde adquieren significados a su vez actualizados. La reimaginación del clasicismo hollywoodiense es una reordenación (poética) de escenas, composiciones, diálogos, paletas cromáticas, efectos visuales. Memoria e historia a partes iguales. Traición-tradición, continuidad-ruptura. Se considera de este modo la tradición como “*repertorio a disposición*”, en torno al cual el artista “ejercerá su potestad de activar o no” (Aparicio, 2013: 42). En lo que concierne a David Lynch, sostenemos que en estas cuatro obras acuden a las fuentes contaminadas del clasicismo y el manierismo para contar su historia de la posibilidad de retornar al pasado: el cine negro, el melodrama y el terror fantástico. Es decir, aquellos géneros que desde su composición genética ya pusieron en tela de juicio la escritura clásica de Hollywood, en tanto que sus códigos respondían al mismo tiempo a un respeto y a un forzamiento del lenguaje. Habremos de hacer hincapié en qué supone en cada película volver al pasado, cómo se vuelve a ese tiempo, cuáles son sus causas y sus consecuencias, así como las formas de representar esas interrogaciones, y cómo Lynch organiza y diseña positiva o negativamente ese viaje. En este sentido, Lynch pertenece -como tantos otros, algunos ya se han mencionado- a la casta de cineastas vampiros y ladrones que clasifica Paulino Viota en su ensayo sobre la triada espectador-cineasta-crítico. Para el director y profesor cántabro, esta clase de sujeto cinematográfico chupa la sangre de los filmes que consume como espectador, se apropia de sus formas, de su “materialidad inmediata” (2020: 22). No obstante, en seguida explica cuál es el cometido de esa extracción de la vida, de ese análisis (visual) en directo de la sangre de una película, la cual no se debe como podría pensarse a un ánimo de comprensión del significado:

No le interesa tanto lo que todo eso dice, cuanto cómo alguno de esos elementos, o un conjunto particular, una conjunción de ellos, resuenan en su propio estilo, se ajustan a su propio gusto personal, o desarrollan ese gusto en una dirección determinada, modificándolo, enriqueciéndolo (Viota, 2020: 22).

Poco importan, viene a decir Viota, los significados en este tipo de operaciones: aquello que llama la atención al cineasta vampiro es la piel de las películas, la carne, los ligamentos y los huesos que sostienen el cuerpo del filme. Traducido a términos filmicos: el color, la luz, las transiciones, el montaje, las estructuras narrativas vaciados de significado. Esa sed de poseer el aroma y las maneras encantadoras del otro conduce a la cleptomanía, al robo, actitud muy lejana al plagio, según el autor, con la que quien lo practica se limita a emular y aplicar consabidas convenciones y fórmulas acríticamente: en cambio, a su juicio, el cineasta-ladrón “al apoderarse de formas ajenas las hace propias, las transforma aunque sea sin querer” (Viota, 2020: 23).

A estas dos caracterizaciones del ladrón y el vampiro proponemos la del cineasta cazafantasmas, disfraz que se ajusta a la perfección a Lynch: aquel que con arrojo se enfrenta a imágenes que una vez vieron la luz en un pretérito, que siguen reproduciendo espacios, objetos y personas que ya no son como las recordamos, o que directamente han muerto o desaparecido. Espectros paradójicos, puesto que las imágenes cinematográficas, al contrario que los espíritus, son formas con materia. Pese a disentir en su ontología física, donde sí que coinciden el fantasma y la película pasada es en su poder estético-emotivo, una mezcla de terror y fascinación que mueve al cineasta, al espectador o al crítico a mantener ese cuerpo no-muerto. Ya que, a pesar de que los fantasmas dan miedo, se sigue creyendo en su existencia y su necesidad. Fantasma y película, mitologías cada una de su tiempo, cultura y origen determinado, resuelven así un problema de raigambre existencial que es el denominador común de toda civilización: ambas hace uso de lo fantasioso, lo imaginativo, en su dimensión mítica, gracias a la explotación de su eficacia simbólica, de su equilibrio. En un sentido lato, “el objeto del mito es proporcionar un modelo lógico para resolver una contradicción” (Lévi-Strauss, 1995: 252). Así entendido, el mito del fantasma, como el del cine, activa su función conciliadora entre dos proposiciones opuestas. El primero, la trascendencia biológica, al conciliar de forma sobrenatural la vida y la muerte, hacer un remedo entre ambos estadios; el segundo, por moverse en el umbral de la ficción y la realidad, de la fantasía y la razón, el sueño y la vigilia, el adentro y el afuera de la pantalla. Huelga decir que esta metáfora comparativa no es un capricho literario que echa por tierra la postura materialista y formalista defendida en el capítulo dedicado a la metodología, ni mucho menos. Hagamos un breve alto en el camino para aclarar esto: la unión cine-fantasma solo es admisible teóricamente porque las obras analizadas muestran a personajes que intentan crear vidas paralelas a

través de la fantasía, habitadas por seres fantásticos que desafían las leyes naturales, a personajes que son asaltados por entes espirituales, recuerdos audiovisuales, pantallas de cine y televisión que los dañan física y psicológicamente, dobles malignos que explicitan el principio de conservación del ser humano temeroso de la muerte, figuras inmortales que se mueven a voluntad por la diégesis y hacen las de emisarios del narrador; además, porque ya hemos demostrado que el funcionamiento de esta reimaginación en virtud de la cual Lynch recicla estilos y códigos del pasado se asimila al que la literatura y el psicoanálisis han sostenido con mayor o menos pregnancia. Es decir, que cine y fantasma son, a efectos simbólicos, muy parecidos, aunque uno exista y el otro (por el momento) no.

A guisa de corolario: el eje paradigmático es la *Historia* del Cine, integrada por todas las posibilidades y soluciones formales y narrativas visibles en las películas; el eje sintagmático son las *historias* pergeñadas por Lynch en remisión a esa metahistoria de las imágenes, a esa revitalización de modelos y estrategias de un tiempo dejado atrás.

La originalidad y la genialidad. Tipologías del retorno

*I'm just a copy of a copy of a copy
Everything I say has come before
Assembled into something, into something, into something
I don't know for certain anymore
I'm just a shadow of a shadow of a shadow
Always trying to catch up with myself
I'm just an echo of an echo of an echo
Listening to someone's cry for help*

Nine Inch Nails

Formas que resuenan, que reconducen el sentido de la obra de donde se han extraído, que producen distintos sonidos con los mismos instrumentos. La metáfora del proceso creativo artístico como caja de resonancias ya está en Paul Valéry (2000: 49-50) y sirve de ilustración para innumerables expresiones literarias, plásticas y audiovisuales.

Contra la opinión de los que piensan que David Lynch es el más extraño y por inercia original y atrevido de los cineastas de su generación, en este epígrafe intentaré demostrar no tanto una negación o cuestionamiento del carácter original de lo lyncheano como dar la vuelta a esta idea y describir con otros argumentos en qué se basa esa originalidad. Es decir, que en lugar de haber abierto una caja de Pandora, su labor está más cercana a destapar el arca resonante de Valéry. Dicho esto, desde la subjetividad de cada uno no les falta razón: cuesta encontrar productos televisivos y cinematográficos coetáneos a los de Lynch en los que se desplieguen, sobre todo en el marco del sistema de estudios de Estados Unidos, parámetros estilísticos de tal magnitud estética. A juicio de Michel Chion, el cual en este marco secundamos, “la vida es según Lynch un montaje eléctrico” (2003: 41). Un circuito abierto de corrientes y conexiones variadas, compuesto por cables y botones que debidamente combinados dan como resultado varios tipos de descarga. Sin embargo, sabemos que los artistas, en pureza, no crean, y Lynch menos aún, porque no se basan desde cero, sino que su obra depende de las conexiones con las demás, ahí reside su sentido. Y ahí mismo debe incidir también el análisis: en identificar las conexiones. Si se quiere escribir en la misma frase “David Lynch” y “originalidad” solo será válida si consideramos lo original de la manera menos habitual y extendida: lo original como aquello que vuelve al origen, como aquello que es genuino y novedoso no solo por presentar formas o ideas inéditas hasta el momento, sino por construir un discurso consciente y activo para con las intenciones genuinas, que prosigue la tradición al mismo tiempo que la traiciona.

La obra de Lynch no solo demuestra que es casi inevitable y muy difícil volver a las imágenes propias y ajenas del pasado, sino también evidencia que, en el fondo de muchas, perdura un sustrato mítico al que nos vemos casi obligados a acudir una y otra vez. Las formas de la poética lyncheana entablan un diálogo a través del tiempo con obras paradigmáticas de la historia del cine y la mitología clásica; sin embargo, el diálogo puede servir solo para comunicarse, no necesariamente para que aquellos que se comunican a través de esa interacción coincidan o lleguen a un acuerdo a partir de lo que están dialogando. Mantengamos esto en la reserva, ya que más adelante iremos viendo las reformulaciones de viejas leyendas y épicos héroes grecolatinos como Orfeo, Narciso o Diana y su adecuación a problemas presentes. Por tanto, en este contexto estaríamos lidiando con un mito o una ilusión de originalidad que socava y las más de las veces hace un flaco favor a lo que quiera decir esa supuesta genialidad singular, unívoca, nunca antes vista y visionaria. Quedarse en la superficie de lo raro y lo extraño impide ver más allá

de la epidermis de un cuerpo repleto de órganos unidos unos a otros. ¿Por qué y cómo se es original? Tampoco podemos obviar las transformaciones y la noción que se tiene de su obra en su proceso de transmisión e interpretación: cómo la lectura de su obra condiciona posteriores lecturas. Y cómo él juega con ello y con las expectativas.

Grosso modo, la genialidad consiste en la novedad, la originalidad de plantear una aportación inédita hasta ese momento, aunque esa novedad no invente nada en pureza. Lo genial puede ser de forma o de contenido, de técnicas o de ideas que se materializan en ellas, o las dos a la vez o combinadas. En este sentido hay que hablar del hecho de recurrir al *remake*, a la secuela, a la reimaginación, al *reboot*, al retorno en Lynch: su originalidad reside en no ser enteramente original, esto es, en que la recurrencia de imágenes y modelos antiguos es el motor de su aportación. Hacer algo “nuevo” con lo viejo. Hagamos por tanto una clasificación de los grados de genialidad u originalidad en las cuatro obras analizadas. Tal vez el caso más destacado sea el de *Twin Peaks. The return*, el cual conjuga ideas nuevas y técnicas nuevas, frente a las formas viejas y las ideas originales de la primera entrega de los 90. En *Mulholland drive* y *Lost highway* fundamentalmente encontramos ideas nuevas con técnicas viejas, intertextualidad con películas de los años 40 y 50 insufladas del aroma finisecular y neomilenarista. En *Inland Empire*, por su parte, en gran medida recurre a ideas viejas con técnicas y tecnologías nuevas, con el afán de que el dispositivo contemporáneo se asemeje a las máquinas precinematográficas. En resumidas cuentas, dentro de esta combinatoria, Lynch manipula con técnicas nuevas imágenes viejas, o viceversa, y de ellas surgen ideas nuevas que no estaban en esas imágenes viejas, o viceversa²⁰.

Como podrá observarse, en su interior no es nuevo, porque la intertextualidad trabaja a pleno rendimiento, incluso se reciclan imágenes de la *Twin Peaks* original en *The return* o de pequeños proyectos de internet en *Inland empire*. Pero la capa externa ciega al que no penetra en la pulcritud del maquillaje, de la prótesis, de la película, nunca mejor dicho, protectora y enmascaradora. “Brilla, pero no por sí sola; brilla, pero es un reflejo, no una iluminación. Brilla porque refracta la luz ajena, no porque emite luz propia” (Aparicio, 2013: 125). El barco de Teseo de la significación. Al intentar restaurar

²⁰ Este tipo de transformaciones son más posibles en las artes visuales, no tanto en la literatura, porque la reproducción y la intertextualidad de injertos de imágenes es más plausible técnicamente y está más extendida que en el texto escrito.

lo viejo con las mismas piezas que se utilizaron, se genera algo nuevo, voluntaria o involuntariamente, y se torna difícil discernir la identidad o la mismidad del objeto.

Steiner propone una gramática de la creación que engloba a todas las artes fundadoras de la cultura de Occidente, no sin antes discutir y confrontar conceptos como el que da título a su obra, junto con la invención o la originalidad. De sus líneas maestras se desprende que ninguna producción artística, a pesar de la pátina mística y metafísica con la que algunas corrientes y civilizaciones han barnizado la filosofía estética, empezando por el verbo teológico crear, “por iconoclasta u «original» (¿qué significa exactamente esta palabra?) que sea, viene al mundo y a nosotros *de novo*” (Steiner, 2001: 260). En esta línea, la analogía entre artista y deidad creadora, alimentada sobre todo desde el romanticismo idealista germánico y el psicoanálisis decimonónico que recogen la herencia limpia de todo pecado del platonismo y su evolución cristiana premedieval, estaría invalidada, en primer lugar, por lo absurdo que resulta creer en la inspiración genuina gracias a las musas o al espíritu secularizado del inconsciente freudiano de la que se sirve el poeta, y en segundo, por una razón puramente material y a la vista de todos: para utilizar la jerga de los mencionados, en la obra hay una serie de síntomas que apuntan a un cuadro de referencias e inspiraciones visibles, audibles y perceptibles, trazas procedentes del caldo principal que permanecen y no se filtran voluntariamente para que esas filiaciones queden claras. Dice Steiner: “sólo Dios es capaz de crear de la nada. Sólo Él puede innovar a partir de la nada”. Por ende, “si el arte no se construye más que de *ready-mades* y *objets trouvés*, ¿qué otra cosa percibimos, manipulamos o combinamos?” (2001: 336). Además de eso, incidimos en ello con el escritor y filósofo, no sería aceptable negar que “todas las formas estéticas (...) son producidas en órdenes diversos de relación con sus precedentes”, más fuertes o más leves, pero todas lo hacen (2001: 259), de igual manera que es inconcebible objetar que “todas las formas de imaginación, interiores o exteriores, son un proceso de selección y montaje” (2001: 336).

Si regresamos a otro de los temas principales de estas páginas, concretamente a lo que concierne al efecto que tiene el paso del tiempo sobre la interpretación y la reimaginación de obras pretéritas, el autor concluye que “no podemos de ninguna manera reconstruir con absoluta fiabilidad las condiciones —materiales, sociales y psicológicas— en las que se compuso, se presentó ante el público y se recibió una tragedia de Esquilo, un oratorio de Bach, un retrato de Velázquez. No vemos una película de los años treinta como la veía su público contemporáneo” (Steiner, 2001: 254); no obstante lo anterior, y este es el principio axial que soporta nuestra argumentación, en ese intento de

reconstrucción se genera una nueva forma artístico-poética que nos interesa: los grados de infirmitad en la reconstrucción poética. El artista no será un Dios, ni falta que hace, pero la liberación de esa carga ontológica que debe portar todo ente omnipotente no figura en su fisionomía; por tanto, como mortal que es, el artista puede hacer lo que quiera con lo que tiene a su disposición, sin que entre en juego ni dependa de sus actos la supervivencia de sus creaciones. El humano mortal y el semidiós gozan de un ¿poder? que la divinidad nunca disfrutará: sus obras los sobrevivirán cuando estos mueran biológicamente, y quedarán exentos de todo juicio, de toda deuda, de toda explicación, de toda promesa.

Historiador de las imágenes

En varias ocasiones he aludido a Jean-Luc Godard para poner ejemplos o emparejar algunas maneras y pensamientos del artista suizo con los de la tetralogía de David Lynch. Ante esta recurrencia, el lector podrá pensar que de primeras no hay dos cineastas más o menos coetáneos que se hallen tan en las antípodas el uno del otro. Por ello me gustaría zanjar este asunto insistiendo en ese nexos, al mismo tiempo que explico y justifico cuáles son sus disensiones. El gozne que abre la puerta a la comparación es una obra muy especial: las *Histoire(s) du cinéma*, ese proyecto de diez años, hijo de un poema ensayo y unas conferencias impartidas en Godard en 1978 con las cuales el último hombre vivo de la *nouvelle vague* inauguró su reflexión videográfica sobre la historia del cine y la historia del siglo XX. La mesiánica y monumental *summa godardiana* pretende levantar “una historia de las imágenes contada por las propias imágenes y en la que se mostraran las múltiples historias de estas imágenes y de su tiempo” (Ruíz, 2009: 13), pero paradójicamente es la sola y la verdadera, aunque la cuenta alguien que levanta un panteón personal con sus recuerdos y sus fantasías. Este detalle, para el que el propio Godard inventa uno de sus neologismos y juegos de palabras, el *cine-moi*, indica que estamos ante un ejercicio reflexivo, subjetivo y personal. Según Natalia Ruiz, siguiendo con los símiles, “Godard crea un espacio para conservar la memoria del cine cuya estructura compara con una casa” (2009: 14) de estilo ecléctico y levantada sobre otras casas, contenedora de departamentos y habitaciones dispares (cada uno en su casa y Dios en la de todos), y lo hace con la tecnología del momento, el vídeo, lo que permite aniquilar y archivar, retocar y comulgar, movimiento parejo al que Lynch ejecuta en su retorno a

la televisión, decisión que hace posible la fusión de medios y lenguajes. Esta forma de hacer cine tiene su origen en la gran aportación del alemán Aby Warburg para con la historia del arte y la estética del siglo XX, el *Atlas Mnemosyne*, obra monumental, traducción literaria de la pulsión archivística y enciclopédica en busca de síntomas supervivientes a lo largo de la historia del arte, en virtud de la cual “el historiador ha de superar la escisión entre las fuentes y asociar documentos de distinto tipo (sean visuales o manuscritos) para hacer revivir una época” (2009: 19).

Con estas palabras traza hilos Michaud entre el montaje cinematográfico y el Atlas warburgiano:

A pesar de que nada, en *Mnemosyne*, se relaciona con la técnica del cine, se trata sin embargo de un dispositivo cinematográfico: los fondos negros de los soportes donde se organiza el juego de deslizamiento y desplazamiento de las imágenes hacen la misma función que el espacio descrito por Dickson en sus primeras películas rodadas en el interior de Black Maria: una función aislante que centra la representación en el momento de la aparición. En la construcción de Warburg no ha desaparecido el momento de la proyección, en el que se despliegan los fenómenos de encadenados, fusiones y contradicciones entre las imágenes (1998: 239)²¹.

La analogía acerca del fondo sobre el que se recortan el Atlas y las protopelículas producidas por Thomas Alva Edison en su estudio Black Maria, además de ser una observación muy fina y totalmente coherente, hace que estas prácticas históricas entren en contacto con algunas imágenes clave de la tetralogía lyncheana. Como se verá más adelante, *Inland Empire* y *Twin Peaks. The return*, por encima del resto, rescatan la rugosidad del primitivismo cinematográfico, el aura fantasmagórica de aquellos relatos fundacionales, donde los cuerpos comparecen como llegados de otro lugar, y especialmente la profusión barroca y laberíntica de remisiones, montajes.

²¹ “Même si rien, dans *Mnemosyne*, ne relève de la technique du film, il s’agit pourtant bien d’un dispositif cinématographique: les fonds noirs des supports où s’organise le jeu de glissement et de déplacement des images occupent la même fonction que l’espace décrit par Dickson dans ses premiers films tournés au fond de la Black Maria: une fonction isolante qui concentre la représentation sur le moment de la apparition. Dans la construction de Warburg, le moment de la projection où se déploient les phénomènes d’enchaînements, de fusions et de contradictions entre les images n’as pas disparu”.

El montaje es la diferencia cinematográfica. “El montaje no sólo es una fuerza organizativa sino también una dinámica creativa, es lo que permite actualizar el pasado del que esos fragmentos son portadores” (Ruiz, 2009: 79-80). Producir y criticar imágenes cinematográficas van de la mano, con la producción fílmica se puede criticar, no hace falta recurrir a la *ekfrasis* del texto artístico o al texto exegetico. Si las imágenes son puestas a pensar por el cineasta, estas pueden pensar sobre otras imágenes ellas mismas; el analista, confrontándolas, las hace dialogar y pensar entre ellas, dialéctica y crítica. Esto es precisamente lo que hacen, cada una a su manera, las películas y series de televisión sobre las que hablamos. Tanto Godard como Lynch persiguen contar la historia del cine y del siglo XX a través de pequeñas historias, entre el documental, el ensayo y la mera ficción. Ya que “el cine, al contar su historia, puede, a diferencia de otras artes, contar la gran historia” (Ruíz, 2009: 53), “porque está constituido por la materia misma de la Historia” (Godard e Ishaghopour, 2000: 67).

Con respecto al enfrentamiento entre memoria e historia, Ruíz afirma sobre las *Histoire(s)* que su sentido enuncia que “no es tan importante saber si todas esas historias sobre el cine fueron realmente así, como la sensación de recuperar el pasado del cine” (2009: 55) algo que sirve perfectamente para películas como *Carretera perdida* o series como *The return*: recordar las cosas a su manera, no necesariamente como ocurrieron de verdad. Retornar a las formas del viejo Hollywood o de una vieja serie de culto, luchando contra el recuerdo, resistiendo al paso del tiempo.

Asimismo, parando mientes en la textura de ambos conjuntos de obras, destaca una coincidencia muy significativa, puesto que se trata de dos significantes cinematográficos y una técnica narrativa que formalizan: la sobreimpresión de planos (una suerte de sentido obtuso, la tercera imagen, el $A+B=C$), la ralentización de la imagen, y la repetición de motivos, sonidos o planos. De idéntica forma, la presencia en pantalla de Godard, ya sea su voz, su puño y letra, su cuerpo, manifestación textual “de un índice tal de subjetividad no se puede esperar obtener información precisa, pero tampoco era la intención y lo que se pierde en exactitud se gana en emoción” (2009: 78). Una vez más, hacer historia a base de retazos, memorias borrosas y emociones puede no ser objetivo o científico, pero es que el cine no pretende ser eso, sino, en su lugar, un gesto poético.

Cine, historia y poética, con un denominador común: el montaje, el recorte, la destrucción de la memoria y de la temporalidad al tamizarse por la fuerza y la perspectiva del presente.

Poesía e historia: bricolaje del pasado

Quiero poner el acento en otro de los marbetes con los que se está pintando este retrato cubista de Lynch como autor y poeta cinematográfico y que me parece bastante pertinente. Me refiero a la figura del *bricoleur* tal y como la expone Claude Lévi-Strauss: este produce con sus manos a partir de materias no-primas, sino ya procesadas, para “elaborar conjuntos estructurados, no directamente con otros conjuntos estructurados, sino utilizando residuos y restos de acontecimientos” (2002: 42). A esto añade el antropólogo que el *bricoleur* dialoga “no solamente con las cosas (...) sino también por medio de las cosas: contando, por intermedio de la elección que efectúa entre posibles limitados, el carácter y la vida de su autor”. Es decir, que la conversación simbólica del bricolaje artístico recorre un trayecto de dos carriles paralelos y complementarios: por una parte, en la unión de esos restos de las imágenes, y por otra, a través de la comunicación que deriva de esas uniones. Hacer hablar a las imágenes montadas entre sí, pero también hablar mediante ellas de y con otros conjuntos de imágenes, prorrogar la conversación; pensar sobre las imágenes, así como hacer que estas piensen. *Bricoleur*, cazafantasmas de imágenes... y semi-historiador cinematográfico. Esta última clasificación no es gratuita si la investimos con ciertas aclaraciones: “también el historiador y el agente histórico eligen, cortan y recortan, pues una historia total los confrontaría con el caos” (Lévi-Strauss, 2002: 92). Dicho de otro modo, la reimaginación de los símbolos e iconos hollywoodienses realizada por el cineasta estadounidense tiene algo de labor histórica y crítica (en su etimología griega de momento de crisis, *krinein*, “decisión”), en tanto en cuanto la empresa holística y objetiva de historizar una totalidad de documentos y acontecimientos se vuelve imposible, bien en el cine o en cualquier campo de estudio como por ejemplo el pasado, la discriminación, los saltos, los recortes, las omisiones, las sobreimpresiones, son así necesarias; un trabajo de montaje, en definitiva, subjetivo y personal. El retrato de David Lynch se compone de múltiples caras a la manera de su alabado pintor de cabecera (Francis Bacon): una cabeza mutante, borradora, que muestra una personalidad diferente cada vez que da su frontal o su perfil.

Por otro lado, y a sabiendas de que estas asociaciones entre cine, montaje, historia y poesía no salen de la nada ni se desarrollan automáticamente, debemos puntualizar. Jorge Lozano localiza en el testimonio ocular la verosimilitud de grado cero necesaria para sostener el contrato de veridicción puesto en marcha por el historiador en su litigio con los hechos u objetos del pasado. “El yo he visto se sitúa, entonces, como garante de

verdad y como autor fiable tanto de los hechos que cuenta como del decir mismo; no es cualquiera el que habla, sino alguien que fue testigo” (1987: 19). ¿Qué pasa, entonces, con el cine que, como estos discursos con los que estamos trabajando, configura un sentido histórico respecto a su arte, siendo la audiovisión el canal de la recepción fílmica? ¿Cómo casan la noción de testigo y de espectador-autor cinematográfico cuando un relato o grupo de relatos construye una historia centrada en un punto concreto de la Historia del cine?: que haber visto no garantiza una verdad absoluta, únicamente constata que “alguien ha visto una película”; sin embargo, no hay más verdad que esa, porque todo vemos las mismas películas, pero ni las vemos de la misma forma ni las recordamos de igual manera. El cineasta historiador contradice el testimonio ocular al mismo tiempo que la historia del cine solo se puede ver y escuchar: la materialidad del documento cinematográfico es la singularidad que conduce a una visión problemática, la de que la única forma de hacer una historia pura del cine es haciéndola con las películas. En referencia a la homonimia presente en muchos idiomas (francés, italiano, español) que no diferencia la historia como capas de pasado profundo anteriores al inmediato presente y la historia como relato o narración, Lozano dirá que “el que la palabra historia designe tanto aquello sobre lo que se escribe como el escribir mismo muestra en la misma palabra la relación íntima que existe entre historia y lo que, en términos generales, podemos llamar poética” (1987: 115). La ambigüedad entre historia e Historia: la disciplina y el objeto de estudio de esa disciplina coinciden, pero la segunda no funciona como la primera, sino que se comprende a través del filtro de la primera, al narrativizarla.

La poesía, o la poética del modo en que aquí la comprendemos, “lejos de ser reducida en cuanto forma a los elementos retóricos del discurso histórico, se convierte en el alma misma de la historia, ordenando el material y dando vida a lo que yacía en manos del historiador, antes de la narración, muerto” (1987: 115). Sintetizando, diríase que lo poético no solo adorna lo histórico, tampoco únicamente le provee de la estructura fabulada, la trama que narra en la forma de un relato los acontecimientos escogidos por el historiador, sino que la operación primera del sujeto que interroga el pasado y sus materiales es directamente la del poeta que selecciona y combina. Ni duda cabe a estas alturas que *histórica* (por utilizar la germanización del helenismo infrautilizado en la investigación de la historia, al contrario que física, matemática, política, recuperado por J. G. Droysen en su *Grundriss der Historik*) y *poética* (aristotélica, jakobsoniana) están íntimamente entrelazadas: entre medias, el discurso cinematográfico, arte del presente, se apodera de esta bidimensionalidad y permite construir fábulas que narran hecho pasados

y futuros, pero siempre con el tiempo verbal del ahora. El cine y la televisión lyncheanas muestran sin tapujos la subjetividad de las historias que impregnan la Historia, de quien “se salta la ley” al verificar un recuerdo con otro recuerdo. El retorno al pasado, sea a un modo de fabricar sueños e imágenes en una región bañada por las aguas del Pacífico, o a la crónica de una batalla del medievo, se lleva a cabo mediante una mirada personal; además, la sanción de esa historia, la lectura y la visión que evalúan la narración histórica, son a su vez la de un yo, un nosotros espectadores que participamos en la estrategia del hacer creer que aquello sucedió como se nos está contando.

Dentro del debate historiográfico en el que se cuestiona la validez de los subproductos artísticos de la investigación histórica (música, teatro, pintura, etc.) hay que tener en cuenta que “los historiadores institucionales desconfían de la historia del cine ya que les parece construida bajo el imperio de la subjetividad o, en el mejor de los casos, construida según los principios de un positivismo erudito pero sin otra preocupación que la «conservación» de unas huellas que parecían destinadas a una rápida desaparición” (Lagny, 1997: 25). Para los que piensan de este modo no tiene sentido hacer historia del cine, porque los materiales y los objetos históricos del universo estudiado siguen vivos, las películas son los documentos que están ahí, es decir, que no hay nada que recordar e historizar. Sin embargo, este problema no es exclusivo del cine, porque ocurre lo mismo con todas las artes. En el caso cinematográfico, sea de ficción o documental, y de idéntica forma a las investigaciones históricas de cualquier otro campo, el manejo de las huellas las transforma en documentos, sintetizar los testimonios coteja la pluralidad de memorias, y, en su unión, estas últimas se destruyen para hacer historia. Corremos el riesgo, en suma, de reducir el cuestionario del historiador a los hechos pasados en sí, pero sabemos que lo pretérito no es la materia única con la que se trabaja, ya que “ese tiempo que no es exactamente el pasado tiene un nombre: es la memoria (...). Es la memoria lo que el historiador convoca o interroga, no exactamente el pasado” (Didi-Huberman, 2011: 60). Porque los recuerdos de unos y de otros, de los “bandos” de la historia, pueden ser contrarios, opuestos y contradictorios, con lo cual se busca un resumen, y así resulta “un nuevo objeto, se constituye un nuevo saber, se escribe un nuevo archivo” (Farge, 1989: 79)²² por el cual se está escribiendo historia sobre la historia. Ya hemos argumentado que el trabajo histórico presupone una mirada personal, y que las posteriores miradas que

²² Citado y traducido por Lagny en 1997: 64.

criticaren con su lectura esa reconstrucción del pasado serían asimismo, cómo no, personales y subjetivas. Creadores de historias, o creadores de imágenes²³, creadores de historias sobre esas imágenes, y consumidores de esas historias y esas imágenes, son sujetos reales, cada uno con su cabeza, su inteligencia y su sensibilidad. Porque, concluimos con Lagny, “la escritura histórica no es más que un montaje de fuentes realizado mediante el discurso del historiador que parte de hipótesis iniciales, unas hipótesis que serán remodeladas por las conclusiones extraídas del análisis de los documentos” (1997: 259). En adición, siguiendo a Arthur C. Danto, no cabe duda de que, teniendo en cuenta que los enunciados históricos son formados por seres humanos y no por entes artificiales “objetivos” como un ordenador, cualquier proposición que se haga sobre el pasado es una “distorsión” (2014: 69), en la medida en que. “Es lógicamente posible”, dice Danto, “que cada uno de mis recuerdos se haya visto afectado por el orgullo o, lo que es lo mismo, por mis actitudes, deseos y sentimientos” (2014: 71). Aunque las imágenes de una película estén ahí *ceteris paribus* para todos los espectadores, cada uno las ve con sus propios y exclusivos ojos. Una obra de arte está dotada de tantas lecturas como lectores; una década o un momento pasado será revivido y recordado tantas veces diferentes como personas lo vivieron y lo experimentaron. Los hechos, las imágenes, están ahí, pero en el momento en el que nosotros ya no estamos ahí, sino que hablamos de ese lugar como allí o allá desde aquí, (nuestras formas de ver) las cosas cambian. En síntesis: “todo nuestro modo de organizar el pasado está causalmente involucrado con nuestros propios intereses locales, sean éstos los que sean” (Danto, 2014: 72).

A continuación traeré a colación algunos de los pocos ensayos de escritura audiovisual de la historia del cine, o intentos de historia audiovisual con la propia materia fílmica, es decir, excluyendo documentales convencionales basados en un tratamiento acríptico del archivo y un empleo de entrevistas al estilo reportaje televisivo, (por ejemplo, las series documentales de Mark Cousins) o ficciones historicistas que reconstruyen procesos de gestación de obras, hagiografías de directores, productores o guionistas — véase *Mank* (David Fincher, 2020) o *Cautivos del mal* (Vincente Minelli, 1952)—. Si ponemos el foco sobre prácticas alternativas cercanas al *underground* o al ensayo videoartístico debemos mencionar las obras del teórico Noël Burch, principalmente por la experimental *Correction, please* (1979), lúdico revisionismo de lo que el mismo Burch denominó modo de representación primitivo; yendo a lo puramente formal, las películas

²³ En referencia al telefilme *Bildmakarna* (2000) de Ingmar Bergman, que narra una conversación imaginaria entre Viktor Sjostrom y Selma Lagerlof.

de Guy Debord, sobre todo la adaptación de *La sociedad del espectáculo* y de *Réfutation de tous les jugements, tant élogieux qu'hostiles, qui ont été jusqu'ici portés sur le film 'La société du spectacle'* (1973 y 1975), si les extirpamos la médula situacionista-marxista y nos quedamos con el reciclaje y superposición de cientos de filmes clásicos, o las ya estudiadas *Histoire(s)* de Godard, que para Lagny significan un “proceso de desestructuración y reasociación de las referencias, hasta el punto de transformar el texto en un caleidoscopio mareante” (1997: 275). Del mismo modo hallamos un filme como *The Green Fog* (2017) de Guy Maddin, Evan y Galen Johnson, humorístico remake de *Vértigo* a partir de retazos de otros filmes rodados y ambientados en San Francisco remontados y manipulados, el documental *Los Angeles Plays Itself* (2003) de Thom Andersen, que propone la noción de la megaurbe angelina como una imagen de sí misma mostrada hasta la saciedad en las pantallas, o *The Clock* (2010) de Christian Marclay, un montaje de 24 horas compuesto por microescenas provenientes de miles de películas o series de televisión en las que parece un reloj u otro tipo de medidor de tiempo y que simula el tiempo real de un día (de esa manera se exhibe en museos y salas de videoarte). No existe ninguna relación en obras tan dispares, desde cine clásico a *blockbusters* comerciales, pasando por *sit-coms*, más que la sustancia común a toda imagen en movimiento: el tiempo presente.

En relación con los hechos manejados por la historia y la plurivocidad Hayden White dirá que

es el hecho de que pueden registrarse de otro modo, en un orden de narrativa, lo que les hace, al mismo tiempo, cuestionables en cuanto su autenticidad y susceptibles de ser considerados claves de la realidad. Para poder ser considerado histórico, un hecho debe ser susceptible de, al menos, dos narraciones que registren su existencia. Si no pueden imaginarse al menos dos versiones del mismo grupo de hechos, no hay razón para que el historiador reclame para sí la autoridad de ofrecer el verdadero relato de lo que sucedió realmente (White, 1992: 34)

En otras palabras, que los hechos pretéritos, así como los documentos, que en el caso que nos ocupa coinciden en las películas y las series de televisión de otras épocas, son objetos de múltiples caras, tantas como espectadores que examinan su figura poliédrica. Por ello, si la historia siempre es una investigación subjetiva es porque, además de lidiar con las memorias del resto de personas que la experimentan, está obligada a recordar, a imaginar

un relato fidedigno y verosímil, dentro siempre del paréntesis impuesto por la ficción, a causa de la cual el historiador-poeta se desquita de toda preceptiva ética o moral. En estos relatos de ficción la poesía parasita la historia, no solo debido al hecho de inyectar en su organismo narrativo las formas narrativas que estructuran la lógica y la intriga del suceso narrado, sino especialmente porque habilita a fabular, inventar, producir nuevos discursos sobre otros. Ahora bien, en esta ósmosis categorial o interpenetración también lo histórico interviene al hacer alusión a hechos reales que un relato puede manifestar explícita o implícitamente: sea como fuere, la historia se entromete en el esqueleto de la poesía o de la ficción, que como es bien sabido constantemente habla de sí misma, de una diégesis y del contexto en el que nace. El objeto de estudio de esta historia lyncheana, el cine y la cultura estadounidense de varias décadas, Aquí es donde estas obras de Lynch y otros tantos cineastas activan su problemático y sugerente aspecto: no están en deuda con la verdad histórica que exige explicar qué, cómo y por qué paso X; más bien se endeudan a ellas mismas en el momento en el que deciden reimaginar el pasado y asumen las consecuencias artísticas que esa operación acarrea. White sitúa este prurito de correspondencia entre realidad de lo real y realidad de la ficción en un psicologismo propio y característico del arte. Lisa y llanamente: que para pretender alcanzar un estadio en el que sea aceptable que la *Historia* como *acontecer* sea isovalente de la *historia* como *contar* habrá que pasar por la creación de una imagen, de una ficción:

este valor atribuido a la narratividad en la representación de acontecimientos reales surge del deseo de que los acontecimientos reales revelen la coherencia, integridad, plenitud y cierre de una imagen de la vida que es y sólo puede ser imaginaria. La idea de que las secuencias de hechos reales poseen los atributos formales de los relatos que contamos sobre acontecimientos imaginarios solo podría tener su origen en deseos, ensoñaciones y sueños (White, 1992: 38)

El relato histórico y el relato ficcional se diferencian en el contenido, no en la forma, en la ontología y procedencia de los hechos narrados. La narrativa no muestra, no representa, no imita, sino que construye, no hay ese pretendido realismo al que tantas veces se acude. “Pues la memoria es psíquica en su proceso, anacrónica en sus efectos de montaje, de reconstrucción o de «decantación» del tiempo” (Didi-Huberman, 2011: 60). No es que no haya solo historia anacrónica, es que la historia anacrónica, si quiere ser historia, no puede poner el foco únicamente en la memoria, sin tratarla crítica o poéticamente.

Dicho esto, es hora de cerrar este apartado y pasar directamente a otras cuestiones de igual calado, no sin antes hacer una somera puntualización para fortalecer el extenso argumento dedicado a la historia y la poética. Aparte del valor subjetivo intrínseco e inevitable a toda fabulación histórica o ficticia sobre lo acontecido, no podemos pasar por alto que, como defiende Danto, “nuestro conocimiento del pasado está significativamente limitado por nuestra ignorancia del futuro” (2014: 48). Esto es, que solo desde ese futuro que es para los acontecimientos del pasado nuestro presente cabe poner en pie un relato histórico del tipo que se quiera.

Una historia, la única, la verdadera; *the straight story*²⁴, la historia recta o directa, la historia correcta, subjetiva, contada por y según David Lynch.

3.4. Historia(s) de Hollywood. Recuperación, memoria e imaginación.

En las siguientes páginas me ocuparé de extender algunas ideas y conceptos desde los que hemos partido en el epígrafe anterior. Estos están evidentemente hilados con los conceptos de histórica y poética; hablo en concreto de la memoria y de otras interacciones con el pasado, entre otras el viaje en el tiempo o la idea artística-histórica de ruinas. Partamos de la base de que “una memoria no es un conjunto de recuerdos de una conciencia: de ser así, la idea misma de memoria colectiva carecería de sentido. Una memoria es determinado conjunto, determinada ordenación de signos, de rastros, de monumentos” (Rancière, 2005: 181). Por esta sencilla a la par que tajante razón, la memoria es una actividad ficticia, o al menos el funcionamiento de esta se empareja con el del *mythos*, a saber, lo contrario a la Historia: cuando ejecutamos el recuerdo no podemos saber a ciencia cierta si lo recordado es verdadero, aunque dispongamos de material que nos ayude a verificarlo. Por eso, si nos desviamos un momento del asunto, la fórmula “memoria histórica” utilizada en numerosos países de Hispanoamérica y Europa (el caso de España nos recuerda que una discutida -jurídica, social y lingüísticamente- ley lleva este nombre, impulsada por el Gobierno del PSOE y aprobada en 2007) resulta en un curioso oxímoron que a efectos nos es útil para remarcar lo

²⁴ A pesar de que son pocas las concomitancias entre esta película de Lynch estrenada en 1999, insertada justo al comienzo de nuestra tetralogía, con las obras analizadas, su título original y la elección de la distribuidora para traducirlo en España vienen al caso.

paradójico de su definición. Antes hemos insistido en la incompatibilidad de la historia con la memoria; ahora tenemos que tirar de ese hilo y decir que para ese régimen discrepante se reserva un pequeño hueco en el que ambos términos no se excluyan entre sí: aceptamos la memoria pegada a la historia, entendidas las dos en su acepción de ficción. De tal forma que la memoria sea amiga de la (re)imaginación en busca del recuerdo. Quiere decirse con esto que, considerando, eso sí, que el elemento verdad de la historia se neutraliza al pasar por el umbral de la ficción, la narración fabulosa de hechos pasados solamente será válida en tanto relato imaginado, sustentado por ciertas estrategias persuasivas, variadas tecnologías y mecanismos expresivos que nos hagan creer que esos recuerdos pueden ser fiables. Para Nagel y Wood, en su estudio de los anacronismos de la pintura y la arquitectura renacentistas, “las ruinas representan el tiempo, pero resultaba más fácil verlo cuando las ruinas estaban insertadas dentro de ficciones” (2017: 351). Es más, cuanto más atrás nos vamos en la historia del arte, la distinción entre las cosas y las imágenes es cada vez menos precisa: cosa e imagen corresponden muchas veces a las dos caras (muy diferentes) de una misma moneda (una energía o espíritu). En otras palabras, que la ficción basada en la memoria, al estar irremediabilmente extraída de la realidad logra mediante la construcción de una diégesis de reglas quizás incompatibles con el mundo natural, pero verosímiles, la adhesión de un espectador escéptico, puesto que no debería descartarse la identificación de imágenes a todas luces falsas. “La memoria es el sepulcro, el depósito de lo vivo” (Albiac, 1996: 29). Pero la memoria lo revive mal, porque no es fiable y puede dar a engaño. Lo contrario de la memoria es el archivo, es decir, la historia. Si la filosofía es un monumento a la memoria es lo contrario a la historia. La filosofía es la muerte y la historia es la vida.

Tanto los personajes como el narrador que los ayuda o entorpece sus acciones son sujetos perturbados por una dislocación entre la realidad y el recuerdo. En la banda de imagen se sucederán y superpondrán acciones, visiones y problemas de tiempos mezclados, ensoñaciones, alucinaciones y hechos plenamente reales, fuera de la cabeza. Como “tener visiones del pasado, tal vez en su sentido más profundo, es ser el único en posesión de los hechos” (Nemerov, 2017: 27), aquel que goce del privilegio de la experimentación retroactiva del tiempo ya acontecido obtendrá un saber que solo el narrador, el autor o el espectador pueden poseer: si un personaje es capaz de ver desde fuera una escena que no vivió desde dentro como si fuese una ficción, su memoria se sustituye por la recepción de la historia tal cual se dio en forma de relato. En este punto

exacto es donde el elemento fantástico emerge y anula por completo lo histórico. Para entender mejor esto, con las imágenes mismas, nos reservamos para los análisis, especialmente el de *The return*. Me refiero a algunas figuras presentes en las cuatro obras que transgreden las reglas de conocimiento e información de la narración clásica sobre las que volveremos más adelante. El problema nos aborda cuando el relato no deja clara la localización ni la naturaleza de los acontecimientos narrativos y se vuelve harto complejo discernir si lo que los protagonistas presencian es real o imaginario, y dónde y cuándo está teniendo lugar ese suceso.

Por otra parte, nos interesa una analogía que ha tenido tradicionalmente bastante aceptación, qué duda cabe, no obstante, en un sentido metafórico. Pese a que el acierto y la definición de esta asociación literaria se escapa de nuestros objetivos, la comparación entre el dispositivo y la técnica cinematográfica (así como en el fenómeno televisivo) con el viaje en el tiempo nos es útil en función de que esta fantasía inventada por la ciencia ficción²⁵ aparece de forma clara en tres de los cuatro patas de esta mesa (especialmente en *Carretera perdida*, *Inland empire* y *The return*). Se pregunta Sánchez Usanos: “¿no nos recuerda esta estructura a la de alguien que se sienta a ver lo que sucede ante una pantalla?, ¿no comparte demasiados rasgos el viajero en el tiempo con el televidente?” (2009: 156). Trayendo la argumentación a nuestro terreno, el viajero en el tiempo y el espectador comparten una actitud de abstracción doméstica o de sala oscura, en el sentido de que el ritual de entrar en la máquina y entrar en la pantalla esculpen “la figura de un consumidor hambriento de la evasión e intensidad que parece haberse ausentado de su día a día” (Sánchez Usanos, 2009: 156). Porque, en definitiva, “¿qué es el cine sino la fantasmagórica práctica de insuflar vida –movimiento— en lo muerto –en tanto que inmóvil: fotogramas—?” (2009: 162). ¿Qué es el cine sino el hacer presente historias y memorias del pasado, ficticias o documentales, con el deseo de recuperar, de reconstruir, de reimaginar, o directamente de inventar una sensación, un momento, un personaje? En un ámbito más tecnológico, pero no por ello menos relevante, el autor traza otra conexión entre la máquina del tiempo y las tecnologías que nos permiten rebobinar, parar, adelantar, ralentizar la imagen. “La importancia para la idea de tiempo y de viajes en el mismo, la difusión a nivel masivo de dispositivos técnicos que permiten la reproducción

²⁵ Algunos autores reivindican al español Enrique Gaspar como el escritor que por primera vez plasmó en su novela de 1887 *El Anacronópete* lo que hoy conocemos como máquina del tiempo, popularizada por el clásico homónimo de H.G. Wells publicado en 1895.

de películas y, sobre todo, que posibilitan «ir hacia delante y hacia atrás» (Sánchez Usanos, 2009: 163).

Al fin y al cabo, películas con un desarrollo similar a las de esta tetralogía responden a la pregunta de cómo dar vida y vigor a la representación del pasado: “poner las imágenes de nuevo a trabajar; enfrentar al espectador una vez más con aquello que se supone que ya ha visto, con aquello que se supone que ya ha oído; volver a ponerlas en juego, a repetirlas” (Comolli, 2004: 457). Lynch viene a decir, entonces, que se trata de no dar por hecho, no dar por dado el pasado, volver a él y revisar sus zonas ocultas, abandonar el embriagador ejercicio imaginativo de la memoria para manejar los documentos de la historia. Desde *Carretera perdida* hasta *Twin Peaks. The return* se produce un cambio radical y clave en este contexto: Fred Madison imaginará una película mezclando recuerdos de su vida y de las películas de su vida para olvidar su penosa existencia; Dale Cooper, por su parte verá y manipulará las imágenes de la propia serie para restaurar el orden. Jorge Fernández Gonzalo, en una anotación marcadamente bergsoniana, dirá que “no experimentamos la vida como memoria, sino como documento cinematográfico” (2016: 483), o dicho de otro modo, que nuestros recuerdos y fantasías adquieren estilo y funcionamiento cinematográfico y se ven en nuestra mente como relatos espectaculares con conflictos e intrigas internas. Como ya he sugerido y me extenderé sobre ello en los análisis, los protagonistas de *Carretera perdida* y *Mulholland Drive* diseñan una existencia filmica, pergeñan un delirio cinematográfico (diégesis segunda) que oculta la verdadera película sobre su vida que deberíamos estar viendo (diégesis primera). A juicio de Camporesi, este es un rasgo característico de parte del cine posmoderno surgido a finales del pasado milenio. La autora señala la última película de Stanley Kubrick, *Eyes wide shut* (1999), como el epítome de la alucinación finisecular y paranoica, hermana onírica y melodramática de los *techno-thrillers* que pueblan la década de los 90, relatos en los que la tecnología videográfica actúa muchas veces de antagonista o de herramienta necesaria para aclarar la verdad o el misterio encerrado en sus argumentos. perturbación del orden doméstico y familiar, el pensamiento apocalíptico de final de siglo XX acerca de la amenaza de las tecnologías: autonomía, dificultad para hacerse con el control de ellas, sumisión del sujeto (Tomasovic, 2002: 62 y 83).

Se advierte una tendencia de filmes centrados en la visión y los sistemas de captación de la realidad, de la comprensión de esta a guisa de simulacro o de máscara que oculta una verdad temible. Sobre las fantasías e imaginaciones del personaje de Tom

Cruise en *Eyes Wide Shut* (el contraste entre el color chillón y falso de lo que Tom cree ver y lo que ve cuando cierra sus ojos, dentro de su cabeza, en blanco y negro) Camporesi apunta que “es como si los ojos de la fantasía del protagonista estuviesen mirando a través del filtro de las imágenes que las películas han atribuido al mundo, y se apropiasen de su forma de entenderlo” (2014: 192-193). Si se atiende a la escritura de estos fantasmas visuales que asedian a Cruise nos damos cuenta de que la velocidad de estos insertos se asemeja a las películas antiguas, rodadas a 16 fotogramas por segundo y reproducidas a mano por el proyccionista, frente a los 24 del celuloide tradicional que se estandarizó alrededor de los años 30 con la llegada del sonoro. Al significado y sentido de esta oposición cromática y esta confrontación de texturas y métodos de captación le dedicaremos unas palabras en cada uno de los próximos análisis, puesto que Lynch dedica buena parte de su planificación y escritura a colocar cara a cara las tipologías más modernas con los parámetros más clásicos incluso primitivos.

En resumidas y benjaminianas cuentas, “no es que lo pasado arroje luz sobre lo presente, o lo presente sobre lo pasado, sino que imagen es aquello en donde lo que ha sido se une como un relámpago al ahora en una constelación. En otras palabras: imagen es la dialéctica en reposo” (Benjamin, 2005: 464). E imagen cinematográfica es la dialéctica en movimiento, esto es, montaje, relato, combinación, rememoración, historia.

Interludio para exponer algunas consideraciones acerca de la relación entre realidad y ficción

Con todo, persiste el magnetismo del signo de interrogación que tira de nosotros para elucidar el sentido de estas memorias históricas o historias memorísticas. Es esta una duda que preocupa a Goodman, quien llega a la reflexión de que “si poseemos esa amplia libertad de dividir y combinar, de acentuar, de ordenar, de suprimir, de completar y de eliminar, e incluso de distorsionar, cabe preguntar cuáles son los objetivos, los límites y los criterios de éxito que empleamos cuando hacemos un mundo” (1990: 37). Paralelamente, George Steiner piensa en torno a la efectividad del arte mimético y a la intervención humana por medio de la segunda mano de la ficción, ese soporte que hace creer al sujeto poseedor de cierto poder creador (2001: 258). El filósofo propone con un

punto de provocación que para qué querríamos el arte²⁶ si el *eidolon* de semejanza fotográfica ya consume el deseo de duplicar la naturaleza. La respuesta, a estas alturas y en vista de las conclusiones a las que hemos llegado, es sencilla: la ficción hace posible lo imposible, razón por la cual Lynch es capaz de obrar su historia particular en uso pleno y consciente de la memoria, la imaginación, el anacronismo y la reinterpretación. Se podrá aducir que las coordenadas del cine y las del sueño coinciden en este punto: lo imposible y lo posible, lo verosímil y lo inverosímil, todo se iguala ante la mirada de la cámara, todo es posible en un relato. Sin embargo, el dispositivo cinematográfico y el onírico tiene que ver más en un aspecto del contenido, no tanto de la forma, diferencia sobre la que discutiremos cuando corresponda. A continuación me sumergiré someramente en una materia que puede parecer baladí, sin embargo, algunas de las ideas que quiero zanjar tendrán que ser tomadas en consideración cuando hablemos de la ficción y la metaficción.

No se puede pensar en lo que no existe, pero esto no quiere decir que los fantasmas no existan; existen en el momento en el que alguien los representa formal o lingüísticamente sobre un soporte material: cine, foto, teatro, literatura... La cuestión es que esa existencia textual, ficcional, artística, estética, no tiene una incidencia directa en la realidad sobre la que de disponen esos soportes materiales que la contienen (producidos), amén de, evidentemente, lo que a un sujeto y su comunidad pueda suponer psicológicamente decir que ha visto un fantasma o un gato de siete cabezas. Lo importante es la existencia material real de un objeto o figura. Los fantasmas existen en la ficción, pero solo dentro de ella. Por tanto, existen. Al margen de esto, insisto, ha lugar a que gente traslade la ficción a la realidad o tenga problemas mentales que le hacen creer que lo que es material y estructuralmente existente en la ficción también lo es en la realidad.

La imagen cinematográfica nos muestra un cómo, un parecer, de aquello que representa, pero simplemente son signos visuales y estructuras narrativas que nos hacen creer (más o menos) que eso es real. Así pues, debemos diferenciar entre la existencia estructural y la existencia extratextual. Por otra parte, sobraría regresar a ciertos enunciados concernientes a la verdad y la falsedad de la ficción y de la realidad; de todos modos, si acaso esbozemos algunas de estas preceptivas para constatarlas y plasmarlas en forma de recordatorio:

²⁶ Similar al «¿Y para qué poetas?» heideggeriano.

-Lo ficticio no es falso, solo lo es fuera de la ficción.

-Lo contrario de lo real no es ni lo falso ni lo ficticio, sino lo fantástico, lo imposible, lo imaginario.

-Lo verdadero y lo falso no tienen nada que ver con la realidad. Hay cosas que son falsas y son reales. Y cosas que no existen en la realidad y son verdaderas.

La clave radica en saber distinguir si algo es real, irreal, verdadero o falso respecto de qué, es decir, mantenerse en la posición y la aptitud de la indiscernibilidad y saber a qué nos estamos enfrentando. Todo aquello que existe en la realidad existirá en la ficción. Aquello que es existente en la ficción no puede existir en la realidad, y si no existe en esta última, se basará, aunque sea mínimamente en ella. Por lo tanto, ese elemento ficticio es falso respecto a la realidad, pero dentro de la ficción es totalmente real y verdadero. En todo caso, aquello que existe en la ficción podría existir en la realidad porque está basado en ella. En la hipotética situación de que la ficción contamine la realidad, pero este es un supuesto idealistamente imposible, a no ser, como ya he sugerido, que aceptemos influjos artísticos en comportamientos humanos. La ficción solo se entromete en la realidad cuando pone en contradicción o enjuicia sujetos, objetos o situaciones reales (por ejemplo, cuando una película histórica cuestiona consciente y dialécticamente el desarrollo de los acontecimientos de una guerra, o acusa explícitamente a una persona de haber cometido un delito). La realidad es operatoria en la ficción, porque es su base ontológica, la materia sobre la que la ficción trabaja.

Por lo tanto, los mundos posibles que crea la ficción solo son posibles dentro de la ficción. Ya estén formados por elementos posibles/reales/verdaderos en la realidad (a saber, objetos, personajes y situaciones que se rigen por las leyes de la realidad, aunque estas normas sean las mismas que dentro de la ficción) o por imposibles/irreales/falsos en nuestro plano de existencia (aunque esos imposibles sean precisamente posibles gracias a la ficción). Es decir, tanto por máxima como por mínima ilusión referencial de la ficción respecto de la realidad, la potencia de esos universos diegéticos se agota en los universos diegéticos. Es inaceptable epistemológicamente negar que lo ficticio se encuentra ineludiblemente amarrado a lo real: lo primero no puede existir sin lo segundo. De aquí se colige y se comprende la confusión e intromisión en la metaficción: porque es muy parecida y es necesario que lo sea.

Sobre la frase repetida hasta la saciedad de “no poder diferenciar la realidad de la ficción”: esto solo puede darse desde un sentido externo a la ficción, es decir, desde el

punto de vista de un espectador. En este caso se podrá hablar de un problema de discernimiento por el que confundimos un hecho real (efectivo en la realidad) con un hecho ficticio (sin efectividad, un efecto poético, algo fabulado). En este sentido entraríamos en la discusión sobre la ficción o el documental. Un personaje de una ficción no puede tener problemas para distinguir su realidad (intradiegética) de algo llamado ficción (exterior al relato). Un personaje, si es consciente de una ficción, debería ser consciente de que no existe “su realidad”, porque esta es ficticia, y por tanto falsa, no efectiva. En todo caso, podremos hablar (siempre en el lado intradieético de los problemas psicológicos de un personaje) de problemas de disociación realidad-alucinación o realidad-imaginación (algo que nos puede pasar a nosotros también). En adición, si un espectador confunde, en una ficción, esos hechos ficticios narrados con la realidad (la suya o la que se inscribe o en que se inspira esa ficción) estamos hablando de otro tipo de patologías o experiencias estéticas. Ahora bien, ¿cuáles son las particularidades que hacen que esta tetralogía lyncheana mezcle y complique nuestros movimientos analíticos, ya que sus películas son ejemplos extremos de un cine-dentro-del-cine donde la ficción de la ficción, la ficción de la realidad, la realidad de la realidad y la realidad de la ficción visten a veces los mismos ropajes? Léanse a este respecto los epígrafes del capítulo 4 dedicados a la metaficción y a los análisis de la parte 3.

Llegados a este punto, a fin de cuentas, de lo que se trata es de comprender que el barroquismo ontológico de estas cuatro obras se sirve de estas diferenciaciones entre ficción y realidad como lo hace con la memoria y la historia, con la historia y la poética. La mezcla de estos conceptos produce un tercer sentido, un objeto resultante (ficticio) bajo el signo poético, despreocupado de la objetividad o la hiperracionalidad. El diseño fantasioso y onírico de David Lynch levanta la veda de los límites de la realidad natural y recibe en igualdad de condiciones estructurales a lo imposible, lo increíble, lo metacinematográfico, lo sobrenatural.

3.5. Lynch y las convenciones del cine y la televisión clásicas.

Llegados a este punto nos toca ahora dibujar un mapa de puntos cardinales en torno a la dialéctica global y local de la poética lyncheana en relación con el cine y la

televisión a partir de y contra las que trabaja. Para seguir su cronología, empezaremos por la práctica cinematográfica. Para Bertetto,

en Lynch el universo del cine no constituye solamente un horizonte de citas, sino que se ha convertido en un mundo de referencia colocado al mismo nivel que otros mundos posibles, o incluso el mundo central de referencia, el horizonte en el que se produce un imaginario que sustituye a la realidad externa. (2008: 9-10)²⁷.

En epígrafes previos se ha hecho hincapié en que la intertextualidad y la combinación de elementos de diversos textos es la base de la construcción poética y significativa de esta tetralogía. La sustitución de la realidad externa que trae a colación el autor italiano tiene que ver con la duplicación diegética, el relato dentro del relato que opera en las cuatro partes de la tetralogía. Películas que parece que son reemplazadas a mitad de proyección, películas robadas y sustituidas por otras, sin avisar explícitamente, porque son realmente meta películas impuestas en la diégesis. *Carretera perdida*, *Mulholland Drive* e *Inland Empire* se componen de mínimo dos historias: la primera es la real, la central, sobre la que se articularán las demás. Esa segunda (y tercera, cuarta, quinta, n... como en *Inland Empire*) es una variación o modulación de la primera, y normalmente pone en evidencia a la otra. Suelen ser o bien sueños o ensoñaciones, imaginaciones en las que un personaje cambia física y psicológicamente. El asunto es que en *Inland Empire* no se sabe bien hasta el final cuál puede ser la historia nuclear. La intención de este barroquismo en el diseño narrativo es la de “una especie de suspensión, de presentación fuera de la duración y de la acción, sustituye a la mecánica realista del encadenamiento” (Amiel, 2005: 22), extrañar la estructura desde su interior para visibilizar las costuras, la falsedad de una escritura que se pretende invisible; generar un “malestar” por “reducción al absurdo” al elidir la continuidad cronológica a la que estamos acostumbrados, pero al mismo tiempo manteniendo una teleología imprescindible para que el relato expanda su sentido. Respecto a *The return*, este carácter metadiscursivo se sublima cuando su protagonista se haga consciente de formar parte de la propia serie; también, cuando el propio Lynch, enmascarado en un personaje muy importante, revele información exclusiva y sancione el relato desde dentro. Quiere decirse que, sea cine o televisión, el artista estadounidense

²⁷ “In Lynch l’universo del cinema non costituisce soltanto un orizzonte citazionistico, ma è diventato un mondo di riferimento posto sullo stesso piano degli altri mondi possibili, o addirittura il mondo centrale di riferimento, l’orizzonte in cui si produce un immaginario che si sostituisce alla realtà sterna”.

utilizará mecanismos y estrategias que antaño servían para garantizar la fluidez, la causalidad y la hiperracionalidad del relato clásico, de cara a dismantlar todo ese constructo y levantar un ecléctico edificio de paredes invisibles y habitaciones interconectadas.

En este sentido, la obra de Lynch del siglo XXI es una preocupada por el tiempo filmico, el tiempo biológico y el tiempo histórico. Esa preocupación se refleja en sus formas cinematográficas, en una indeterminación de presente o pasado que tiene que ver con la incertidumbre por el futuro inmediato. Por sus formas, sus corrientes, su herencia, sus soportes y sus formatos. Por eso el artista, inquieto, moviéndose por todos los medios y hábitats que la era digital permite, ha mutado su forma en aquellos momentos críticos donde la ontología de las imágenes se ponía en tela de juicio, donde los finales y las muertes del cine, del arte, etcétera, se anunciaban en paranoias apocalípticas. Por eso sigue dando partes meteorológicos en internet, alimentando y “troleando” a sus fans más conspiranoicos de la red. Lynch se ha quedado a vivir en el mundo hiperreal, donde la temporalidad se suspende, después de haber experimentado con esa nueva televisión que se ve cuando se quiere, donde se quiere, que hace retornar el visionado individual, el del mismo origen, el que enfrenta al espectador con las imágenes directamente, físicamente. Aunque esto, por razones temporales, ha ocurrido con mucho mayor impacto con *The return*, puede decirse en general que Lynch (y el co-creador de *Twin Peaks* Mark Frost) “fundamentalmente reformula y trabaja contra la actual estructura dominante de adhesión por parte de los seguidores vía online que la serie original hizo posible”²⁸ (McAvoy, 2019: 87). Según McAvoy, los autores de *Twin Peaks* son una suerte de “trolls” que han captado las tendencias interpretativas y de consumo de la era digital para poner a prueba las teorías argumentales, las expectativas, los *spoilers*, instituciones desestabilizadas por un lenguaje poco común en la pequeña pantalla. De todos modos, esta jugada dista mucho de una altivez elitista o una lujosa broma de última generación digna del arte contemporáneo:

En su lugar, *The Return* hace buena la paciencia que se necesita para simplemente sentarse, marcando el paso del tiempo como su propia experiencia estética satisfactoria. Contemplamos fijamente una caja de cristal en apariencia vacía mientras la totalidad del mundo televisivo pasa por delante, y, para Lynch y Frost,

²⁸ “fundamentally reframe and work against the now-dominant structure of online fan engagement that the original had helped make possible”.

eso es una victoria cuando estamos avasallados por todas las alternativas que hay en la televisión. (McAvoy, 2019: 98)²⁹.

Lo que muestran estas ficciones no es una imagen-cine solo como reflejo o mimesis deformada de lo real, sino como construcción, trama, imaginación narrativa, películas que el ser humano se monta en su cabeza para tapar traumas o problemas fuera de ella. Hay reflejo pasivo, sí, pero también intervención activa, construcción, manipulación del cristal reflectante, penetración a través del espejo. A propósito de las pantallas, del punto desde el que el espectador mira o actúa, con el desenlace de *The return* se produce un deslizamiento en este conjunto de obras: de la familia como corazón y núcleo posibilitado de la experiencia televisiva, al sujeto individual del consumo solipsista, *edisoniano*, frente a una televisión *micro-lumieriana* de los habitantes del hogar congregados en el salón. Es decir, los hogares y familias ya no se representan como y para que exista una adhesión con el espectador colectivo, sino de forma metafórica. El hogar como símbolo de algo perdido que se quiere recuperar, paradójicamente en los tiempos que corren y en los modos de consumo nuevos contemporáneos. *Twin Peaks* pasa de su segunda a su tercera temporada de representar a la institución unida, como en sus series coetáneas, a presentar familias rotas, desestructuradas por el paso del tiempo, el amor, la violencia o la muerte. La propia serie fracasa al tratar de reencontrar a la gran familia de la serie, los Palmer: una madre poseída, un padre muerto y una hija condenada al abismo circular. Todo es negativo. En el análisis correspondiente explicaré a partir de escenas concretas esta recuperación del primigenio enfrentamiento entre los modos de consumo que surgieron en los orígenes del cine: Edison vs Lumière, individual vs colectivo. Así expresa Lynch en sus memorias su preocupación, o su vaticinio del futuro de las pantallas: “al final no quedará ningún cine y la gran mayoría de la gente verá películas en el ordenador o en el teléfono móvil” (2018: 433). Sea en un sitio o en otro, en calidad de artista y poeta, Lynch se ha adaptado a la tecnología, a la evolución de los lenguajes y a las derivas de consumo, ofreciendo para cada uno de estos cambios nuevos temas e imágenes que reflejan esas alteraciones históricas y culturales.

²⁹ “*The Return* instead validates the patience it takes to simply sit, marking time’s passage as its own fulfilling aesthetic experience. We stare at a seemingly empty glass box while the entirety of the televisual world is passing us by, and, for Lynch and Frost, that is a victory when we are assaulted from all sides by television options”.

El pasado, el presente y el futuro de la cultura estadounidense

David Lynch es un Ulises errado. En *Lost Highway* y *Mulholland Drive* el regreso al hogar implica la muerte o la huida de la muerte: las fantasías cinematográficas de los protagonistas abortan su intento de vivir en un pasado ideal; en *Inland Empire*, contra todo pronóstico, es algo positivo; y en *Twin Peaks* se queda entre medias, todo se posterga, se suspende en el presente continuo de una televisión repetitiva y de emisión interminable. Como ya he apuntado antes, al final siempre volvemos a lo mismo, a los mitos y su funcionamiento circular, porque es muy difícil avanzar y despegarse inmersos en las donde todo está escrito, todo está inventado. Solo resta, parecen decirnos las imágenes lyncheanas, unir lo viejo con lo nuevo, comulgar la cultura de EEUU con la importada de los estados europeos fundadores, herederos, a su vez, de la tradición filosófica de occidente. Asimismo, lo primitivo, mítico con la cultura popular de masas lo futurista, el progreso, el post-mito. Sus a veces maniqueas oposiciones de contrarios delatan sus intenciones, por ejemplo, con las protagonistas de *Mulholland Drive*, “la rubia y la morena: dos mitos evidentes de Hollywood”³⁰ (Zernik, 2019: 89), la heroína inocente y la *femme fatale*. A nivel iconográfico, el intento de regreso a los años gloriosos de Estados Unidos es más que evidente si nos fijamos en el aroma *vintage* o *retro* de los restaurantes y los coches, en el vestuario, en el atrezo y los objetos (el micro del maestro de ceremonias, por ejemplo), en las canciones escogidas y sus versiones (Roy Orbison, The Platters, Otis Reding, Linda Scott). Es decir, todo es lo de antes pero diferente, un regreso fallido, una indeterminación histórica por la que “el espectador ya no sabe entonces ni en qué América ni en qué tiempo se encuentra” (Casas, 2007: 266). A fin de cuentas, estas historias localizadas en Los Ángeles, Nueva York, Las Vegas y un arquetípico pueblecito del noroeste representan el arquetipo y la visión internas y externas que se tienen de lo típicamente estadounidense.

Para terminar, hablando de finales, ese abismo al que todo relato está obligado a llegar, la tetralogía fantasmal configura un forzamiento de la resolución de sus historias, que se cierran pero no se clausuran del todo; así, “el final feliz es intrínseco a la esencia del cine pop, y es el final feliz del cine el que se ha convertido en el cliché más potente”³¹ (Alexandre, 1993). Ridiculizar, caricaturizar y pervertir los finales institucionales, del

³⁰ “la brune et la blonde: deux mythes parfaits d’Hollywood”.

³¹ “the happy ending is intrinsic to the nature of the popular film, and it is the cinema’s happy ending that has become the most potent cliché”.

cine clásico, para demostrar la dificultad de recuperar una de sus características esenciales y explicitar esa teleología idealista del final hollywoodiense. El aborto, la neutralización o la artificiosidad del final feliz, como en la vida real, como en Sirk o en Buñuel. De esta manera, David Lynch suma el final trágico del cine negro, el final artificial del melodrama, dividido entre la fantasía y el terror que condicionan la comprensión y la habitabilidad del relato cuando se da de bruces con las reglas de la realidad.

*

Recapitulando: los análisis que vienen a continuación tratarán de localizar, describir, conectar y confrontar todas las temáticas y problemas formales mencionados hasta ahora, ahondando sobre todo en esa dimensión metapoética y metahistórica de estas tres películas y esta serie de televisión. Recordemos: la historia, la memoria y la retroactividad de formas y contenidos provenientes de los orígenes y del clasicismo cinematográfico completan la verdadera base teórica y a ser interpretada, bajo las apariencias de historias fantásticas, detectivescas y melodramáticas llenas de elementos sobrenaturales, surrealistas y psicológicos. Como dicen los personajes de *Twin Peaks*, los búhos no son lo que parecen. Estas obras, evidentemente, tampoco, pero el problema es que, al contrario que ese misterio nunca resuelto acerca de las intenciones de estas aves, gracias al análisis sí que podremos resolver cómo estos relatos nos hacen creer que son algo que realmente (al menos en su totalidad) no son.

PARTE 2. MARCO TEÓRICO

4. Ironía, autoría y fantasía. Psicología estética del cine.

Como podrá observarse, las cuestiones planteadas en la introducción y en el tercer capítulo atisban un vasto horizonte teórico que va casi desde el origen del pensamiento filosófico occidental hasta las expresiones audiovisuales más cercanas. Por este motivo he decidido dividir los temas escogidos para que complementen los análisis de la figura, la poética y la obra lyncheana y centrar el estudio de estas páginas en otros asuntos, desde lo universal a lo particular.

En primer lugar, resolveremos los frentes abiertos en el anterior capítulo, respectivos a la obra de Lynch bajo el signo de la cultura posmoderna y sus diferentes manifestaciones irónicas y metaficcionales. A continuación, entraremos de lleno en algunos problemas filosóficos y mitológicos que las cuatro obras escogidas plantean a sus espectadores y a sus intérpretes, sobre todo en lo que hace a la dificultad (o quizás preferencia y querencia) que las ficciones contemporáneas acarrear para no remitir siempre a los mitos clásicos y a las narraciones ejemplares y establecidas, a la hora de explicar o de resolver problemas formales-narrativos. Por último, nos batiremos el cobre con los aspectos puramente cinematográficos que la poética lyncheana saca al terreno de juego y la discusión de los géneros y las historias del audiovisual estadounidense en general y el hollywoodiense en particular. En esta tetralogía, el cine negro, el melodrama y el fantástico no solo son el objeto de la parodia, el manierismo o la exageración, sino principalmente el código, el medio para criticar y poner en evidencia el objeto de la parodia, la hipérbole o la imitación. En Lynch el objeto es el clasicismo, y el código son esos tres géneros que cifran la reimaginación de sus formas. De resultados de esto obtenemos esta triada que conecta cada una de estas tipologías con el tiempo verbal que más se ajusta a sus singularidades figurativas y temáticas:

Cine negro-Pasado

Melodrama-Presente

Fantástico-Futuro

4.1. La trampa posmoderna: ironía y simulacro.

En varias ocasiones a lo largo del texto hemos asociado la palabra fantasma o el adjetivo fantasmal con el carácter y la objetivación de las imágenes más llamativas y destacadas de esta tetralogía: acontecimientos, figuras y espacios aporéticos, recipientes de cruces de temporalidades, tubos de ensayo y experimento que mezclan archivos muertos y vivos. De idéntica forma, hemos puntualizado que este peligroso epíteto se circunscribe a una metáfora o símil: estamos muy lejos de consideraciones metafísicas o mágicas del cine que abogan por un objeto de corte ilusorio que sigue reglas sobrenaturales. La imagen cinematográfica es *como* un fantasma en tanto que funciona *como* tal, conciliando en un mismo espacio, en una serie de imágenes, tiempos, cuerpos e identidades que por separado serían incompatibles. Asimismo, son estas imágenes fantasmales no en el sentido de que el arte sea un simulacro de la realidad, sino que son películas y series que engañan respecto a lo que parece que son y lo que son en realidad, que bajo su piel superficial esconden su verdadero ser, que intentan pasar por presente cuando son algo pasado. Porque, al fin y al cabo, ¿qué hace un fantasma sino manifestarse por la vía del presente cuando pertenece a un pasado ya muerto, cuando dice ser el cuerpo de alguien o algo que ya no existe o que nadie recuerda? Son una especie de materias pretéritas que se travisten de las formas actuales. Pero todo esto, vuelvo a incidir en ello, en un sentido metafórico. Dicho lo cual, vayamos ahora a repasar las aportaciones de algunos autores cercanos y delimitados en el debate sobre la imagen como simulacro en el contexto del cine en los tiempos posmodernos y digitales.

El realismo posmoderno

Fredric Jameson tal vez sea el teórico de la posmodernidad cuyas ideas han calado más hondo en los estudios culturales de finales del siglo XX y principios del XXI. Sin entrar demasiado en estos terrenos de discusión, su diagnóstico del arte contestatario de la modernidad ilustrada, fracasada después de las grandes guerras y el progreso tecnológico de la Guerra Fría, abre la puerta a una asimilación de sus líneas maestras a lo que aquí estamos describiendo. El filósofo estadounidense para mientes en el aspecto “tanático” de las imágenes posmodernas e incluso de la era digital y sintética frente a lo material, rugoso de la pintura rupestre o el arte modernista (Jameson, 1995: 29). De

primeras hay que objetar con Lynch parte de esta confrontación, ya que compartimos con el propio cineasta su percepción de que precisamente la distorsión de lo digital o lo videográfico, que para muchos elide la indexación y la tactilidad del celuloide tradicional, está más próxima a esa rugosidad primitiva del arte pictórico y de los cortometrajes primigenios del protocine. No obstante, hay un elemento primordial que ya ha asomado y que ahora se desvelará por completo. Cómo no, la nostalgia se erige como el mástil principal del trasatlántico de emociones y disrupciones posmodernas que curiosamente comporta un sentimiento conservador y reaccionario: el posmoderno es un clásico inadaptable a la modernidad que se afana en recuperar estilísticamente otras épocas. Se ha llegado a un punto en la producción audiovisual en el que actualmente se relanzan sagas iniciadas hace apenas diez años, en la que los *remakes* llegan dos años después de la fuente original. Así lo explica Jameson: “más interesantes y problemáticos son los últimos intentos de ampliar el cerco, mediante este nuevo discurso, a nuestro presente y a nuestro pasado inmediato, o bien a una historia tan distante que escapa por completo de toda memoria vital individual” (1995: 48). En lo que hace a Lynch, se comprobará que sus obras cumplen con los intentos señalados por el autor, porque la recuperación del pasado cercano, del tiempo lejano y del presente están en la base de estos relatos. El primitivismo cinematográfico, el cine clásico de los 40-50, la televisión de los 90: objetos de memoria e historia revisionista y subjetiva.

En el fondo, la actitud posmoderna ansía restaurar

la pérdida de nuestra posibilidad vital de experimentar la historia de un modo activo: no podemos decir que produzca esta extraña ocultación del presente debido a su propio poder formal, sino únicamente para demostrar, a través de sus contradicciones internas, la totalidad de una situación en la que somos cada vez menos capaces de modelar representaciones de nuestra propia experiencia presente (Jameson, 1995: 52).

O, lo que es lo mismo, el arte posmoderno reivindica y abandera el derecho y el deber de reimaginar, de reconstruir aquellos discursos, objetos, historias, a partir de las ruinas, los recuerdos distorsionados, los tópicos y los estándares. Encarándose con el caudal imparable de imágenes y estímulos de Internet, artistas como Lynch circulan por el entramado de redes audiovisuales, literarias y plásticas en busca de aquellos archivos que

han cambiado de forma pero conservan el fondo. Los artistas, poetas o pensadores adscritos o etiquetados en el movimiento posmoderno o hipermoderno resuelven estos problemas asumiendo (algunos de manera consciente, otros negándolo desde el nihilismo más cínico) la inevitable recursividad del arte y de la filosofía; no hay nada malo en emplear arquetipos y modelos sobados y cedidos, y mucho menos si ese reciclaje deviene una perspectiva novedosa sobre lo viejo. Sin ir más lejos podemos situar las coordenadas de la gran aportación posmoderna en este sentido: el remontaje crítico de residuos y dogmas de cara a desvelar sus antinomias, a actualizar sus engranajes estancados, a implementar los viejos aciertos y soluciones en los problemas actuales. Si vinculamos este pensamiento a las ideas de genialidad, originalidad y producción tratadas en el capítulo 3, diremos con Jameson que películas y series de televisión como las que he analizado “son máquinas de reproducción más que de producción, y presentan a nuestra capacidad de representación estética exigencias diferentes de la idolatría” (1995: 83). Contra la opinión de quienes categorizan estas tipologías de simple guiño, de mera reverencia al clásico o al referente, cabe neutralizar ese juicio con un hecho manifiesto e innegable: una parte considerable de lo que a grandes rasgos conocemos como cine posmoderno desborda el juego estético, y en su lugar, según Molina Foix, presenta una cinematografía que apuesta con ironía, orgullo y finalidad creativa por “la desaparición de un cine referencial (...) indiscutiblemente canónico (que en los años 50 y 60 habría sido el hollywoodiense), el troceamiento y posterior recuperación canibalizada del cuerpo de la narración, y la relativización de ciertos patrones ideológicos o morales (la violencia, la sexualidad implícita, la masculinidad de los relatos)” (1995: 153). Como rompe el interdicto de la representación velada de actos y comportamientos sancionables desde la sistematizada corrección del clasicismo, el cine posmoderno es sin duda obsceno en sus temáticas y en el modo de objetivarlas; con todo, esa obscenidad se desliza hacia su otra acepción, entendida esta como lo que sale a escena, aquello que enuncia y escenifica sus costuras: narraciones exacerbadas en su narratividad, relatos que elevan su artificiosidad al núcleo de sus estrategias persuasivas, películas que formalizan sus temas y tematizan sus formas, fábulas siniestras que desocultan los secretos inconfesables y escandalosos de una sociedad. Obras, en definitiva, que, como vengo reiterando, hacen contenido de las conexiones formales, sus ideas van sobre la forma, además de formalizarse; la forma y sus mutaciones son también contenido, tema.

La referencia a la imagen de otro tiempo es sin duda una de las marcas de excepción lyncheanas que confirman la regla de Didi-Huberman cuando asevera que “citar el pasado tiene muy poco sentido, excepto el sentido del anticuario o del nostálgico, si no satisfacemos la preocupación de *citarlo a comparecer*, de citarlo al proceso siempre abierto de nuestra historia presente” (2017: 37). Lynch, autor vampiro, cazafantasmas, *bricoleur*, anticuario, pseudohistoriador, y, por qué no, algo nostálgico³². El lado añejo de la posmodernidad se nota en la actitud lúdica, pueril y acomodaticia de muchos artistas que emulan a ese Ulises que encarna el ideal nostálgico “en su esfuerzo por volver a casa” (Garrocho, 2019: 37): el tiempo pasado siempre fue mejor, así que hagámoslo presente en pos de preservar y garantizarnos un futuro, parecen decir sus obras. Nuestro desencanto contemporáneo es un bovarismo de manual: contraste, desfase entre la realidad material y la realidad imaginada, enfrentamiento entre lo acontecido y lo deseado. La ficción historicista que hereda y reimagina la tradición se empeña en mitigar “un dolor por el tiempo y su rumbo inexorable, es decir, por no poder regresar al único que nos está verdaderamente impedido, esto es, el pasado” (Garrocho, 2019: 92). Hutcheon y Valdés recalcan que en los años 80 fue la ironía lo que copó el arte contemporáneo y el sentimiento de la sociedad, mientras que en la década de los 90 hizo acto de presencia la nostalgia, estado del alma que se ha convertido en una obsesión y en un potente filón creativo, un producto más de la mercadotecnia moderna, vendedora de emociones y experiencias:

la nostalgia, de hecho, puede depender precisamente de la naturaleza irrecuperable del pasado por su impacto y su atractivo. Seguramente por el hecho de que el pasado ha pasado, por su inaccesibilidad, se explica buena parte del poder que tiene la nostalgia (Hutcheon y Valdés, 1998: 20)³³.

El sujeto posmoderno rememora el pasado, pero desde la perspectiva del ironista; consciente de la imposibilidad y de la tentación de lo nostálgico, ironiza el dolor.

³² Y también, por no cerrar esta enumeración de epítetos, un contrabandista, faceta que Alvarado (2017: 66) asocia al “iconoclasta” Scorsese, a causa de sus apropiaciones y obsesiones cinéfilas. Faceta que se diluye perfectamente con el nombre del volátil Lynch.

³³ “nostalgia, in fact, may depend precisely on the irrecoverable nature of the past for its emotional impact and appeal. It is the very pastness of the past, its inaccessibility, that likely accounts for a large part of nostalgia’s power”.

Ahora bien, no cerraremos aquí el importante asunto de la nostalgia, y continuaremos con ello más abajo, en un estudio etimológico y mitológico que desemboca en el nexo de la nostalgia con la idea de hogar y la posibilidad de retornar a él. Solo quiero decir que en el caso de Lynch resultará difícil ubicar el componente nostálgico de su obra final, ya que esa simiente crece y se ramifica a medida que pasa el tiempo que media entre *Carretera perdida* y *The return*; desde la negatividad y el pesimismo se pasa por una etapa positiva hasta arribar a un territorio de ambigüedad e indeterminación. Para arrojar luz sobre esta vacilación recurriremos a los análisis de la tercera parte.

Realismo posmoderno, o realismo melodramático, bajo el punto de vista de Catalá, que visibiliza las contradicciones de un presente que ya no necesita elaboradas construcciones abstractas para desenterrar lo surreal oculto en lo real:

el realismo es, pues, inevitable, ya que sólo a través de la referencia a la realidad podemos comprender que ésta no tiene la forma que parece. Sólo el realismo nos puede liberar, por lo tanto, de la realidad. De ahí que el regreso del realismo tenga algo de espectral, puesto que supone en definitiva un responso por una realidad agotada por su propia insignificancia” (Catalá, 2009: 190).

Retórica del yo

Junto con el aroma nostálgico y el eclecticismo estético, la escritura subjetiva y autorreferencial completa el podio de características esenciales de esta línea de la ficción contemporánea pródiga en los círculos anglosajones de la década de los 70. Basándonos en la obra de Wayne C. Booth, en primera instancia enumeraremos los principales indicios de la ironía subyacente en estos discursos. Algunas de estas marcas son las siguientes: 1) proclamación del error conocido: “si el hablante manifiesta una ignorancia o locura que resulta «sencillamente increíble», hay una probabilidad relativamente elevada de que, por el contrario, el autor sepa lo que se hace”; 2) conflictos entre hechos dentro de la obra: “siempre que un relato, drama, poema o ensayo presente algo verdadero y luego lo contradiga, sólo nos quedan dos posibilidades. O el autor ha tenido un descuido o quizá nos ha hecho una invitación irónica ineludible”; 3) contraste de estilo: “si el estilo de un hablante se aleja notablemente de lo que el lector considera que es la forma normal

de decir las cosas, o de la forma en que lo dice normalmente este hablante, el lector puede sospechar que hay algo de ironía” (1989: 95-107).

A raíz de lo anterior, Booth (1978) desemboca su argumentación en la formulación de los tipos de narradores, como son el narrador fidedigno o el narrador informal, que aúna la conocida idea de narrador no fiable o sospechoso, en compañía de personajes reflectores o vicarios narrativos, cómplices intermediarios del narrador y los protagonistas. El crítico estadounidense toma la idea estructuralista del autor implícito y lo emparenta con esa falta de fiabilidad y el exceso de desconfianza que provoca el narrador posmoderno; bajo su perspectiva, este “elige consciente o inconscientemente, lo que leemos; le consideramos como una versión creada, literaria, ideal, del hombre real; es el resumen de sus propias elecciones” (1978: 70); además, añade Booth que el narrador sospechoso distribuye a sus personajes en balanzas trucadas, juega con sus programas y funciones narrativas (74) y termina por derramar sobre la página o la pantalla sus emociones y sus juicios, manifestándose delante de la cámara o tomando el control de la palabra (81). De lo inmediatamente citado diré que lo que más nos interesa es que en el panorama de estas ficciones “la mayoría de las obras contienen narradores disfrazados que se usan para contar a la audiencia lo que necesita saber, bajo la apariencia de representar meramente sus papeles” (1978: 144). Por lo pronto nos viene a la cabeza unas cuantas figuras lyncheanas que responden a estas descripciones: El Hombre Misterioso de la cámara, el Vaquero, la dama azul del Club Silencio, la vecina de Nikki Grace, Gordon Cole, los habitantes de la Habitación Roja; la lista de personajes-fantasma es interminable, y su extrañeza y opacidad no es óbice para extraer de ella una funcionalidad narrativa, y que solo por insistente ya es importante. Yendo una por una obtendríamos estas parejas de baile: *Lost Highway* y *Mulholland Drive*: narrador sospechoso de estar mintiendo sobre los acontecimientos narrados//*Inland Empire*: narrador múltiple, cambiante, indeterminado//*Twin Peaks. The return*: narrador omnisciente, manipulador, donador, sustractor, demonio, que comparece endotópicamente y condiciona con su hacer y su saber el desarrollo de la trama.

4.2. El cine fantasmagórico (el porvenir de una ilusión).

En las primeras páginas de este capítulo aludía a la condición simulacral y fantasmagórica extendida y consagrada en la literatura cinematográfica y estética. El objetivo de este epígrafe no es secundar estos asertos, como tampoco negar la mayor y tildar de inválidos todos los argumentos, haciendo que paguen justos por pecadores. Más bien se trata de hacer una relectura que exprema la médula de algunos textos y autores. Sabedor de la metafísica y el psicologismo que rezuman de muchos de ellos, me aventuro a tomarlos en consideración. Sin lugar a dudas el filósofo francés Gilles Deleuze es quien con mayor ímpetu ha pensado las potencias falsarias de la imagen artística en las ciencias y las filosofías del arte. Su referencia y vocabulario vehiculará este subapartado, guía o vía que no significa ignorar que el del simulacro es un problema puramente lógico y semiótico. Porque tanto si un objeto A es indistinguible de B y no hay n casos (aunque sean genéticos, minúsculos o imperceptibles a simple vista) que me permitan diferenciar ambos elementos brota un imposible. Si A es igual a B, o bien A o bien B no existe, puesto que A es A. Además, incurriríamos en el absurdo vacuo de la identidad propia del sí mismo y de la identidad con el otro: si un objeto o un sujeto dice ser otro cuando este otro aún existe, alguien o algo miente y está intentando pasar la copia por su original.

El ser y el parecer

Victor Stoichita define el simulacro como “un objeto ficticio que no representa. Es”; el objeto que simula es obviamente una producción humana y consciente, detrás de cuya praxis se esconde una intención falsaria, de tal modo que “la técnica, la magia y el arte son los tres medios reconocidos por la tradición para construir objetos ficticios que existen” (2006: 289). Quien fabrica un simulacro busca engañar en régimen de sinécdoque, hacer pasar una parte por el todo, o hacer que una parte se transforme y sustituya al todo por diversos mecanismos persuasivos muy eficaces. En esta misma línea, para Deleuze “el simulacro no es una copia degradada; oculta una potencia positiva que niega el original, la copia, el modelo y la reproducción” (Deleuze, 1994: 263). Dicho con otras palabras, que la copia, con ínfulas de homenaje, crítica, perfección o mejora de la fuente original, certificada o no, se preocupa más por la novedad resultante (la diferencia en la repetición) que por el banal juego de la mimesis, actitud pueril que por otra parte se

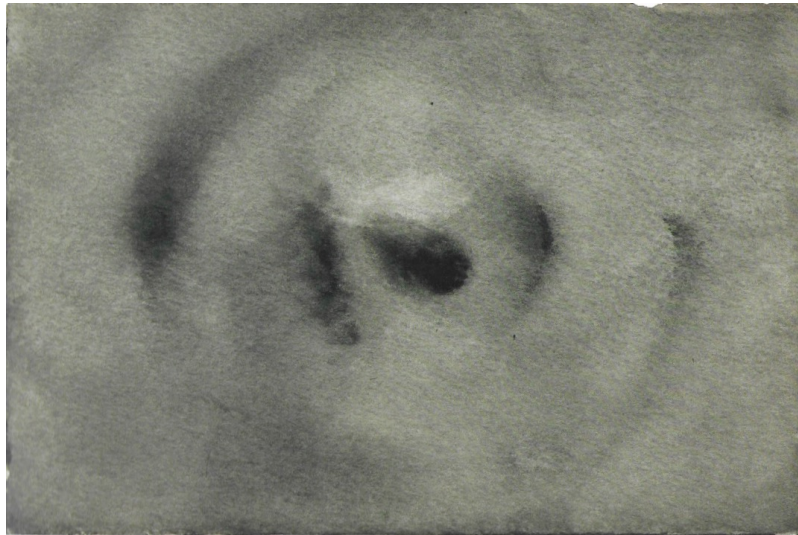
remonta al mismísimo génesis (qué es el arte desde su inicio sino el deseo de replicar y reinterpretar la naturaleza— y recordemos, con Jean Renoir, que la imitación de la naturaleza solo conduce al fin del arte) de toda manifestación artística³⁴. Veo conveniente apuntar que esto no es exclusivo de las artes, digamos, espectaculares o emocionales, pictóricas o audiovisuales: también la arquitectura posmoderna, quizás con Las Vegas en la vanguardia de estas corrientes, ha transitado esta vía simulacral, hasta el punto de contener en sí misma históricas capitales y monumentos. Las Vegas no solo simula ser la ciudad total que engloba a las más importantes urbes, sino que simula ser lo que no es: una ciudad que no existía, construida desde cero en medio del desierto. La repetición ya es un mínimo de diferencia porque al reproducir el objeto base pierde el aura, como diría Benjamin, porque es algo del espíritu de la cosa lo que se sustrae en la repetición y lo que funda la diferencia. Metafísicas aparte, esa aura no es sino el valor de uso que certifica la originalidad del autor (cuánto cuesta una obra en función de quién la ha hecho y de quién ha decidido que por haberla hecho X debe costar Y); lo que busca el simulacro es restaurar lo aurático y producir un nuevo aura no espiritual, sino por completo material.

Frente a una tradición literaria y hermenéutica que niega el valor de uso y el valor de cambio de los simulacros, aquí sostendremos que esta clase de artefactos comprende un suplemento poético basado en la aceptación y la asimilación de la recursividad del arte facilitada por la reproductibilidad de los artefactos y los discursos estéticos. A saber, que el arte recursivo, lejos de circunscribirse a la burla del infantilismo del arte contemporáneo, la imitación barata o al engaño comercial, supera su primer paso replicante y se encamina a una producción artística independiente. Sabemos con Hofstadter que “la recursividad se basa en que la «misma» cosa aparece en diferentes niveles al mismo tiempo. Pero los hechos ubicados en los diferentes *no son* exactamente los mismos” (1987: 164). Las más de las veces, la copia, la referencia y el simulacro son tan evidentes que esa explicitud termina por formar parte de las características positivas de la obra en sí. Además, cuando la recursividad es autológica se incrementa esta consciencia irónica; “cuanto más explícita es la autorreferencia, más fáciles de percibir serán los mecanismos subyacentes a la misma” (Hofstadter, 1987: 551); poco le importa al artista recursivo que su obra, su simulacro, su fantasmagoría sea un truco consistente en explicar, valga la redundancia, el truco que lo hace posible.

³⁴ En el ámbito de los primeros años del cinematógrafo ocurre más de lo mismo: el *remake* no es fruto de la industrialización masiva a partir de los 80, sino un fenómeno habitual y natural en “un contexto de continua e ilimitada experimentación” (Camporesi, 2014: 28)

El cine y su poder de falsificación y tergiversación de los estatutos de tiempo y verdad se ha erigido hasta ahora, amenazado por las tecnologías más recientes y sofisticadas de realidad virtual, imágenes de altísima definición generadas por ordenador (CGI) y otras tantas estrategias retóricas surgidas en Internet y las redes sociales, como el lenguaje artístico más apto y explotado para cuestionar la ontología de lo que sus imágenes representan o reproducen. Pese a ello, persiste en los círculos de discusión teórica y crítica la defensa del cine y la televisión por encima del resto de medios comunicativos en lo que hace a poder atractivo y persuasivo.

Una vez más, lo importante es que estas obras repiten e invocan “fantasmagorías” del pasado, que se superponen a las actuales y generan una confusión: ¿en qué año estamos, ante qué historia somos espectadores? Esta superposición de capas se objetiva en la fusión de géneros que ejecuta esta tetralogía, así como en el uso literal de la superimpresión de dos o más imágenes independientes en un solo plano, significativo filmico y fotográfico que ya se ha marcado como una de las señas de identidad de lo lyncheano. Con ese movimiento, estas imágenes replican la labor del *fasma* tal y como lo describe Didi-Huberman, haciendo un símil con el tipo de insecto fásmodo (insectos palo o insectos hoja que se camuflan y carcomen la vegetación en la que habitan), el cual “ha convertido su propio cuerpo en el decorado en el que se esconde”, que funde la pantalla con el encuadre, que superpone el fondo al contorno. Sigue el historiador francés: “tenemos una copia que devora a su modelo, y el modelo deja de existir mientras que solo la copia, por una extraña ley de la naturaleza, goza del privilegio de la existencia. El modelo imitado se convierte entonces en un accidente de su copia” (2015: 21). Esta última idea resuena fuertemente con la secuela de la serie *Twin Peaks*, su tardía tercera temporada *The return*: con ella, Lynch trata de traer de vuelta las temporadas originales sin efectos ni consecuencias, simplemente a base de reciclar metraje existente y acoplarlo a los nuevos episodios. En su correspondiente análisis se verá de qué modo se lleva a cabo ese enmascaramiento, cómo y por qué acaba siendo fallido. Por el momento nos basta con saber que esta idea del enmascaramiento de una imagen sobre otra, de un relato antepuesto a otro, también ha sido trabajada por Lynch en su obra pictórica, donde las texturas y las técnicas mixtas permiten superponer capas de material, pintar o tapas ciertas superficies y jugar con los límites del marco, como es el caso de la acuarela pintada entre 1988 y 1990 de elocuente título: *Figure as space*, la figura como el espacio, la forma como el fondo, la indiscernibilidad de los espacios del cuadro.



Fuera de toda duda, este universo de falsificaciones, remezclas, refritos y sucedáneos *ad infinitum* no es cosa de ayer. En un contexto histórico muy lejano al nuestro, ya Ludwig Feuerbach subrayaba la duda total que se cernía sobre una sociedad industrial testigo de desarrollos tecnológicos que desembocarían en los dispositivos cinematográficos finiseculares:

Sin duda nuestro tiempo, que prefiere la imagen a la cosa, la copia al original, la representación a la realidad, la apariencia al ser, toma esta transformación que lo defrauda por una destrucción absoluta o, cuando menos, por una profanación criminal; porque lo que es sagrado para él, es sólo ilusión, pero lo que es profano, es la verdad (1975: 44).

Nos es imposible saber el grado de conocimiento que tenía el filósofo alemán de la fotografía de su época, o de las falsificaciones de cuadros y obras pictóricas que ya llevaban siglos en circulación. Sin embargo, el diagnóstico vale para ambos momentos. Las copias confesas están a la orden del día, campando a sus anchas por las parrillas televisivas y las carteleras de las salas de cine, siempre y cuando no se infrinjan leyes de derechos de autor.

Concepción Cascajosa nos recuerda que en la historia reciente del cine (reciente) “se ha difundido la idea de que las versiones y las continuaciones son un fenómeno nuevo que muestra una profunda crisis atravesada por el cine norteamericano” (2006: 89), así como que, en contrapartida, los *remakes* y continuaciones han existido desde siempre, con lo que no se puede culpar al cine o a la televisión contemporáneas de contribuir

exclusivamente a ello. Que tildemos de profunda crisis este hecho desborda el objeto de la discusión, pero esta perspectiva se puede explicar, primero, por el aumento de la producción de series y películas en los últimos años (cuanta mayor cantidad mayor posibilidad de recurrir a la secuela), y segundo, por una especie de aceptación tanto de los productores como de los consumidores de que, con muchas reservas, “todo está escrito” y solo queda reinterpretar los textos fundacionales. Cascajosa arguye a renglón seguido las causas económicas del fenómeno: “las continuaciones solo suponen una parte limitada del total de la producción, pero se trata de una parte muy relevante que logra recaudaciones elevadas, (...) además de ser continuación de películas que también tuvieron una gran visibilidad en el pasado” (2006: 91). La historia se repite porque la historia tiene éxito, y porque trae consigo beneficios casi asegurados. Con todo, y aunque parezca mentira, el dinero no lo es todo. Esta “retroalimentación” se entendería por motivos económicos y culturales, pero también formales y narrativos. No hay que quedarse en la rueda industrial que lo posibilita. ¿Cuál es el sentido de estas operaciones? Suscribimos parcialmente la opinión de Cascajosa cuando dice que así EEUU trata de preservar y construir su identidad y un imaginario compartido y disfrutado hasta por quienes ni han nacido allí ni siquiera lo han visitado, la más importante e influyente de los últimos 125 años, probablemente. Con frecuencia, en los debates críticos y teóricos el clasicismo de la edad de oro de Hollywood sortea la objeción al tratarse de un objeto proveniente de una era romantizada: “la idealización del Hollywood clásico es uno de los tópicos que salen a relucir para juzgar negativamente la producción cinematográfica actual, olvidando que la etapa de los grandes estudios se rigió por criterios fordianos radicales” (2006: 340). A saber, que el estancamiento de las ideas nuevas, las historias originales y la aparente facilidad industrial y artística de rehacer lo ya hecho ha existido siempre y es un argumento inválido y anacrónico para criticar el estado actual del cine. Desde estas páginas, además, se han destacado tendencias literarias y cinematográficas basadas en un empleo consciente de la falta de originalidad, del reciclaje y de la intertextualidad como fuentes legítimas de producción estética (lo original consiste en no serlo). Para concluir este apartado me gustaría abordar otra idea referida a la televisión y las secuelas, precuelas o remakes, pero que sirve también para el cine, y es el hecho de que el interés crece cuanto mayor es la distancia temporal entre la obra original o primera y su continuación o recurso. En el marco de la investigación vengo sosteniendo que el paso del tiempo imprime sobre estas relecturas o apéndices una plusvalía poética en los casos en los que la recuperación de algunas historias clásicas excede la parodia, la

rememoración nostálgica o la simple explotación económica³⁵. Ese es el interés al que apunta la autora: el envejecimiento de los personajes, los lugares, las formas y las ideas también son objeto de crítica y reflexión, y es posible construir con ellos un relato simbólico que piense sobre el pasado y el presente.

4.3. Mitos y filosofía.

No queremos abandonar el campo semántico de la recursividad y la referencialidad, porque el próximo paso en nuestro marco teórico sigue por esta misma senda: la compulsión de repetición propia de los mitos clásicos fundacionales, tanto en la vida como en el arte —que al fin y al cabo se integra en la vida— y su materialización narrativa y formal en estos relatos. Sigo subrayando la dualidad de los temas, las formas y los movimientos que se llevan a cabo en estas cuatro obras, a nivel interno y externo: las tres películas y la serie narran trayectos de ida y vuelta, regresos y rescates, restauraciones del orden de una comunidad, rememoraciones dolorosas, porque el autor de estos cuatro productos también es una figura real manifestada ficcionalmente que emprende un viaje en el tiempo y una misión por restaurar un orden desaparecido. En este sentido, además de basar sus historias en personajes y leyendas de la mitología clásica griega y en la mitología neoclásica de Hollywood —en el cine se citan los “héroes de la pantalla” del mundo moderno de la imagen (Campbell, 1997: 19)—, el propio cineasta, dentro y fuera de sus obras, se pone en la piel de un Ulises que regresa a casa (*Twin Peaks*) y la encuentra muy cambiada, de un Orfeo que se empeña en desafiar la muerte y el paso del tiempo y resucitar una imagen pericida y olvidada (*Twin Peaks. The return*). Todo esto a causa de que, en palabras de G.S. Kirk, “los mitos contienen muchas veces en su fondo alguna finalidad seria diferente de la de relatar una historia” (1985: 54): en esta tetralogía no faltan acontecimientos inquietantes, evoluciones dramáticas y misterios entre personajes, pero lo importante subyace en el fondo del relato. Habría que remarcar, además, que nos remitimos a los mitos griegos fundamentalmente porque la relación temática iconográfica es más evidente, pero estas historias también se encuentran en otras

³⁵ *La mujer pantera* (1942), *Psycho*, *Scarface* (1983), *El cabo del miedo*, el autoremake en Hitchcock o McCarey, (*Tú y yo*, 1939 y 1957) y sus respectivas relecturas realizadas por Schrader (1982), Van Sant (1998), Scorsese (1991).

civilizaciones y culturas; y también porque Hollywood es una máquina de reinterpretaciones y apropiaciones de mitos clásicos europeos. En este sentido, artistas influidos por el surrealismo, la fantasía y los cines europeos de vanguardia exigen un análisis interno de sus capas escondidas, examinar el corte geológico-temático de Lynch y sus niveles de profundidad.

De idéntica forma a otras muchas artes, pero especialmente por su carácter material reproducible, el cine y la televisión que aquí nos emplazan están cortadas por el patrón mítico de la iteración de motivos, personajes, tramas y códigos expresivos. Los filmes y las series televisivas de David Lynch trabajan con la estructura mítica, que no “sigue el camino del rodeo, sino el de la repetición, explícitamente, el del retorno a lo mismo, en contraposición con El Progreso lineal” (Blumenberg, 2004: 82). Las historias de esta tetralogía se adscriben a una de las vertientes principales en el desarrollo de los mitos ancestrales y que Eliade recoge bajo el nombre de “historia verdadera” para las sociedades arcaicas (1973: 13) (*A straight story*). En general se trata de relatos de creación, de nacimiento, de datar y explicar la génesis de algo o alguien decisivo para el devenir de una comunidad, un “retorno al origen (...) permite revivir el tiempo en que las cosas se manifestaron por primera vez” (Eliade, 1973: 48). Sigue Eliade: “con ocasión de la reactualización de los mitos, la comunidad se renueva en su totalidad; recobra sus «fuentes», revive sus «orígenes»” (1973: 49). Sin embargo, lejos de ser reintegraciones rápidas y directas, en esta segunda subclasificación “el retorno progresivo al «origen», remontando el Tiempo” prosigue a una “rememoración minuciosa y exhaustiva” del pasado que acarrea, evidentemente, placer y dolor al unísono; así, es “gracias a este recuerdo como se consigue «quemar» el pasado, dominarlo, impedir que intervenga en el presente”: por esta razón, “esta historia primordial, dramática y a veces incluso trágica, no sólo debe ser *conocida*, sino continuamente *rememorada*” (1973: 102-106). Para comprobar cómo se reflejan estas características en Lynch, remitimos al lector a la siguiente parte de la investigación, donde se describen y analizan las películas y los mecanismos movilizados para representar la dificultad y las consecuencias de la rememoración. En estas cuatro entregas el recuerdo del pretérito resulta en relatos bipolares, fragmentarios, trufados de constantes saltos y embates, como si el propio relato luchase contra sí mismo por ver quien sale ganador: el presente o el pasado.

Dolor por el hogar

Si quisiéramos resumir la concepción del arte que tiene Lynch podríamos recurrir al título de sus memorias más recientes: espacio para soñar (*Room to dream*); espacio como posibilidad (en inglés se utiliza para indicar que “hay sitio”), pero también en el sentido primero y literal de habitación, compartimento del hogar. Es esto lo que reclama David Lynch en sus entrevistas, en sus memorias, y lo que expresa en sus cuadros, en sus canciones, en sus filmes: la opción de disponer de un espacio propio, diseñado a medida, así como de tener la posibilidad de escoger aquellas imágenes con las que, a pesar de ser parte de un proceso comunicativo universal, tenemos una relación estrecha y personal. Para Gaston Bachelard, “la casa alberga el ensueño, la casa protege al soñador, la casa nos permite soñar en paz” (2000: 29). Continente y contenido de nuestras historias y fantasías, es esta una constante temática recurrente en la literatura ya desde las primeras piedras narrativas: no es otro que Homero el que determina las coordenadas narrativas del primer poema de occidente en un regreso a casa; también la literatura moderna se preocupó por volver a las grandes narraciones de lo hogareño y de los viajes de vuelta: entre tantos otros sobresalen Proust, Ulises, Kafka, Pinter, Kavafis, Joyce, Vila-Matas... En los universos de todos estos autores la casa es un microcosmos en el que todo empieza, donde se perfila la personalidad y la identidad del individuo, donde se alojan las imágenes, las palabras y los gestos que se irán modulando y desarrollando a lo largo de la existencia. Donde también asistimos a un viaje de ida y vuelta, porque “una casa a la que no se ha vuelto, que no se ha abandonado para volver a ella, no es una casa” (Garrocho, 2019: 37): el retorno al hogar es la condición de posibilidad y sentido de ese hogar. En términos filmicos, el retorno al cine clásico de Hollywood constata su relevancia y persistencia histórica, la impronta en el presente que parece no desaparecer nunca, la que siempre emerge.

El género de la literatura clásica helénica del *nostos* versa, como su propio nombre indica, del regreso a casa, con la *Odisea* y la *Ilíada* homéricas como máximos exponentes: “la acción de regresar, tanto en la vida como en la literatura, se asocia con una serie de significados como el mantenimiento del orden político o social (...), la preservación de la identidad propia, la dificultad o la imposibilidad de retorno”³⁶ (Alexopoulou, 2009: 1).

³⁶ “the action of returning both in life and literature, is associated with a variety of meanings such as the maintenance of the political and/or social status (...), the preservation of one’s identity, the difficult or impossibility of return”.

Nostos: volver a casa, *algos*: dolor o pena; lo que resulta en la nostalgia. En este marco etimológico, no sería descabellado tender una relación entre *nostos* y *noos*, entre regresar y recordar, mente y regreso. Si el cine del pasado es un hogar al que regresar, ese retorno se puede llevar a cabo sin moverse, a través e la rememoración. Yendo un paso más allá, señala Alexopoulou que el retorno del héroe no tiene por qué ser siempre y totalmente exitoso, ni tampoco cumplir con el objetivo de restaurar y ajustarse a la comunidad a la que pertenecía porque no es posible acometer un retorno ideal, total y restaurador (2009: 5). El retorno de Lynch al cine que le precede y a sus anteriores obras es el ejemplo perfecto que corrobora el hecho de que la “reintegración como parte del retorno nunca es una vuelta a las condiciones que había anteriormente, sino más bien un proceso de aceptar y abrazar el cambio”³⁷ (2009: 20). En consecuencia, esa aceptación no significa una rendición o una resignación, sino el punto de partida hacia una asimilación poética e histórica de los cambios: guste o no, lo nuevo abre a un horizonte de posibilidades estéticas o artísticas que históricamente se han degradado, reduciendo a etiquetas que denostan la copia, el *remake*, la inspiración y la tradición. Si algo bien ha hecho la posmodernidad al porvenir del arte y de la ficción es abrazar la copia y el reciclaje, amar y odiar lo clásico por mediación de lo moderno. En gran parte debido a que “la casa es un cuerpo de imágenes que dan al hombre razones o ilusiones de estabilidad. Reimaginamos sin cesar nuestra realidad: distinguir todas esas imágenes sería decir el alma de la casa” (Bachelard, 2000: 37). Una reimaginación, dicho sea de paso, que estando compuesta por esa partícula re-, no agota su reiteración en la reproducción y reinterpretación de imágenes: la reiteración es extensiva e intensiva, a lo ancho y a lo largo; reimaginar amplía verticalmente el perímetro, expande su circunscripción arriba y abajo, y también lo prolonga horizontalmente, hacia delante. La ficción reimagina las imágenes precedentes en el interior de cada obra, y cada obra conduce sucesivamente a una repetición hacia delante en el curso de la historia que prolonga la necesidad y la efectividad de esa misma repetición.

Y en el centro de todo hogar, sea arcaico o moderno, preside un fuego, o por lo menos un cuerpo que emana luz, alrededor del cual el núcleo familiar se reúne o el individuo se recoge: “el fuego encerrado en el hogar fue sin duda para el hombre el primer tema de ensoñación, el símbolo del reposo, la invitación al descanso” (Bachelard, 1966: 29); fuego natural o electricidad artificial, “todo lo que frota, todo lo que quema, todo lo

³⁷ “reintegration as part of return is never a return to the exact conditions from where one began, but rather a process of accepting and embracing change”.

que electriza, es inmediatamente susceptible de explicar la generación” (1966: 49): una hoguera, una chimenea, una cocina, una lámpara, una televisión, una videoconsola. “El fuego afecta a los hombres en todos sentidos: como instrumento necesario para la cocina y otras técnicas; para la comunicación con los dioses a través del sacrificio; (...) por su valor destructivo, a veces de modo negativo, otras como para la purificación, positivo” (Kirk, 1985: 204), para mediar una contradicción. El fuego en tanto símbolo es enunciado explícitamente por varios personajes de *Twin Peaks* que también aluden a la dualidad positiva-negativa del abrasivo elemento; Lynch relacionará en esta línea el fuego y la electricidad, esta última evolución técnica de la primera, y ambas tan pronto peligrosas como necesarias según cuáles sean los usos y los objetivos con los que se manipulen.

A pesar del aspecto y el sentimiento innegablemente acogedor, dentro del hogar, como dentro del cine, nos recuerda Catalá, “nuestra situación es realmente compleja, habitando una casa que es, a la vez, continente y contenido, en la que estamos al tiempo que ella está en nosotros. Y desde cuyo interior externo contemplamos un dispositivo que se refiere a esa doble situación a partir de su propia postura doble de artilugio que conecta lo público con lo doméstico” (2009: 93). Si la casa es “un no-lugar que es a la vez el lugar por antonomasia” (2009: 165), entonces la ficción cinematográfica se aproxima al mundo de la ilusión, en tanto en cuanto es un espacio que se mueve en el tiempo, del que creemos formar parte mientras duran sus imágenes, para después salir de esa sensación de pertenencia a una superficie plana e impenetrable. Por otro lado, así definen Harper y Price la dualidad de lo hogareño, extendida a lo cinematográfico: “desde el salón hasta la entrada, pasando por el jardín, los espacios domésticos pueden ser tan acogedores como asfixiantes, hogareños y siniestros, visiones del pasado y vislumbres de un futuro tranquilo y programado”³⁸ (2017: 1). En otras palabras: el cine, en tanto dispositivo geométrico y perspectivista, es un edificio plano de fachada abierta e imaginaria al que se nos invita a entrar. Una vez en el interior, nuestra mirada será guiada por cada una de sus estancias, sus secuencias, y compartiremos la visión y la audición con los recuerdos y las imágenes que la cámara quiera que experimentemos. Al final de la visita, descubriremos si esa casa imaginaria puede volver a ser habitada o si sus paredes nos rechazan. Para Lynch, retornar al cine clásico, al hogar del cine, supone un intento por recuperar el mundo ideal diseñado por Hollywood, a un tiempo que ese intento se

³⁸ “from the living room to the hallway to the vegetable patch, domestic spaces can be both comforting and constricting, homely and unhomely, visions of the past and mirages of a planned, peaceful future”.

descubre como una pesadilla. El hogar, y por ende el clasicismo hollywoodiense, es un espacio para soñar, pero también para sufrir. Son, ambos, lugares en los que a primera vista entramos para quedarnos a vivir, pero cuando descubrimos las esquinas, las sombras, los recovecos ocultos, nos lo pensamos dos veces.

4.4. Cine, sueños y fantasía.

Como podrá observarse más adelante, y a juzgar por algunos de los presupuestos y vislumbres, lo fantástico, lo onírico y lo cinematográfico gozan de una unión a primera vista indisociable, sea por los modos en que algunas historias se parecen “lingüísticamente” a los sueños o por los sueños que sustentan las tramas de algunas películas. En especial cuando las obras estudiadas enuncian y presentan explícitamente narraciones que versan sobre sujetos durmientes o cuya escritura y sus significantes adquieren la irracionalidad y la rareza de los sueños y las pesadillas. Hollywood es la fábrica de sueños y Estados Unidos promete la realización de un sueño vital y laboral a quienes viven en su territorio; sin embargo, esas imágenes manufacturadas y esas ambiciones planeadas pueden convertirse en pesadillas. Además, tanto unos como otras se terminan de golpe, con el despertar y el retorno a la vigilia, a lo real verdadero. Un sueño, o una imagen que lo representa, sea cual sea, es un conjunto de imágenes al fin y al cabo, son textos metafóricos o simbólicos. Si hasta ahora se ha intentado interpretar el significado de esas estructuras, nosotros las leeremos respondiendo a una serie de preguntas. ¿Cómo es un sueño? ¿Cómo se ve/lo vemos/es visto? ¿Se oye un sueño? ¿Quién lo narra? Ahí reside la “fantasmalidad” de las imágenes, en la indeterminación de la autoría u origen de las estructuras significantes, sean operaciones psíquicas/oníricas o creaciones materiales/reales. El cine, en el fondo (metafórico), funciona como la mente, que busca en su archivo (pasado), piensa en el instante (presente) y fantasea (futuro). Y por otro lado están los sueños, esos mundos atemporales en las sombras de la noche, ficciones que atraviesan el devenir del ser y de las imágenes, pura *poiesis* extraída de la materialidad de lo real y proyectada en la psique, funcionamiento que ha provocado numerosas analogías y equiparaciones, como ya he dicho, entre cine y sueño desde que la teoría cinematográfica diera sus primeros pasos en el primer tercio del siglo XX. Laura Mulvey condensa en tres certeras concomitancias la relación entre el cine y lo

inconsciente: “ambos tienen las características del signo indicial, la marca del trauma o la marca de la luz, y los dos deben ser descifrados retrospectivamente a través del tiempo en diferido”³⁹ (2006: 9). El cine se parece a los sueños en tanto que bajo su estatuto todo es posible, en eso se igualan ficción y sueño: en la posibilidad total de cosas que pasan y como pasan. Pero una es activa, consciente, y la otra pasiva, inconsciente.

Al margen de esta diferencia, ambas expresiones comparten una raíz productora, que no es otra que la imaginación, de la cual derivan las ficciones artísticas y la producción onírica. Llámese genio, originalidad, iluminación, epifanía o inspiración, todo se reduce sencillamente a nuestra capacidad psíquica fabuladora, que rastrea y escanea las coordenadas de lo real y después las reproduce en forma de imágenes artísticas o mentales. Lo verdaderamente interesante es que “el cine introduce el universo del sueño en el seno del universo cinematográfico del estado de vigilia” (Morin, 1972: 94): el sueño es el mito personalizado, exclusivo, y el cine es la experiencia más cercana a soñar despierto (los sueños y las historias de otros y nuestros sueños e historias proyectados a y acoplados en ellos), y como dice literalmente David Lynch en *Twin Peaks. The return* y deja entrever en el resto de películas, la ficción permite habitar simbólicamente ese sueño. En ambos mundos, el soñador (el productor de imágenes, el poeta) puede habitar el sueño (el relato, la imagen) y alterarlo desde dentro. Con su habitual subversión argumentativa, González Requena propondrá pensar el sueño y la imagen artística en términos no comunicativos, cuanto espaciales, escenarios de un viaje con una meta y un objetivo muy claros, acercándose de esta manera a nuestra concepción arquitectónica particular de lo cinematográfico clásico como un hogar habitable simbólicamente: “el texto onírico -como el artístico- poco tiene que ver con la comunicación, no es transitivo. No es un instrumento sino un lugar, el lugar de un desafío, de una indagación, de una aventura. El lugar de esa aventura que es la del sujeto en busca de su deseo” (1985: 116).

Podría definirse la imaginación como la “facultad de tener intuiciones sin la presencia del objeto, es ya productiva, esto es, una facultad de representarse originariamente el objeto que antecede, por tanto, a la experiencia” (Kant, 2010: 76). No obstante, y aunque la imaginación puede ser autora o evocadora, pero nunca creadora del todo, porque no se puede imaginar algo que nunca se ha visto o experimentado, también

³⁹ “Both have the attributes of the indexical sign, the mark of trauma or the mark of light, and both need to be deciphered retrospectively across delayed time”.

lo será reproductora: el soñante o el artista tiene que sacar sus sentidos de la materia y de la naturaleza, por muy original o extrañas que parezcan las imágenes generadas. Tanto el del cine, como el de las fantasías diurnas y el de los sueños nocturnos, son ese segundo mundo real (Nietzsche, 1984: 44), esa doble vida, ese duplicado de la realidad que el ser humano desea habitar desde hace siglos. En esta misma línea, a ojos de Pierobon, el cine funciona como un sueño, como un recuerdo, como una visión; en suma, afirma que ver una película es similar a soñar porque las imágenes oníricas son en dos dimensiones, como las imágenes cinematográficas proyectadas sobre la pantalla, y que el origen de esta visión es el fantasma, el cual es producto de la imaginación, amén de adherirse a la posición que sostiene que siendo autores de las fantasías nocturnas, en calidad de espectadores de cine no somos sino sujetos recipientes de un sueño en vigilia generado por otros agentes: “una película es un sueño en el que somos el recipiente, pero no el autor”⁴⁰ (Pierobon, 2012: 77).

Con todo, y esta es una idea que se ve claramente en las obras de Lynch analizadas, quien sueña, quien imagina, quien produce imágenes, “es el autor de su sueño, pero éste le impone de sí mismo y de su relación con los demás una imagen que tal vez él podría rechazar en estado de vigilia” (Augé, 1998: 45). De idéntica forma, Lyotard sostiene que “el deseo no puede consumarse en la imaginación onírica más que por el hecho de que el sujeto duerme. Si presentáramos a un sujeto despierto las mismas escenas que sueña, está claro que su deseo no encontraría en ella materia de realización”. Sigue el autor francés: “la escenificación del drama resultaría incoherente e irritante para el sujeto despierto” (Lyotard, 1979: 316-317). Esto es, que por muy atractivas que sean estas imágenes y estos relatos fantasiosos su operatividad, su eficacia estética, únicamente tiene sentido y hace efecto durante el sueño. Otro tanto ocurre con el cine: hay un gran salto entre disfrutar o sufrir con la vida de los personajes y querer realmente que nuestra vida sea como la de la pantalla. Prosigue, en paralelo, Augé: “si las fantasías son realizaciones de deseos, desde este punto de vista serán siempre superiores a las imágenes producidas por otros que, después de todo, no son más que la realización de otras fantasías” (Augé, 1998: 128); por esta razón, la historia subjetiva, memorística y personal, escrita por David Lynch en esta tetralogía, con la cual presenta *su* visión, su comprensión y su sensación de ciertas imágenes compartidas por todos y producidas por otros, cobra toda la fuerza y el sentido, en tanto que el anhelo desiderativo siempre será más fuerte cuanto más íntimo y

⁴⁰ “Un film est un rêve dont nous sommes le lieu mais non l’auteur”.

exclusivo. Ya lo dice Campbell: si “el sueño es el mito personalizado” (Campbell, 1997: 25), el cine sería el mito colectivizado. Lo que ocurre es que con Lynch se exige entender la dimensión egoica de su obra: así es como él ha visto, vivido y filtrado el clasicismo hollywoodiense. Ya que “la «realidad», la densidad característica de su experiencia, no se apoya solo en una fantasía, sino en una multitud inconsistente de fantasías” (Zizek, 2006: 173), es decir, en un corpus imaginario, variado y pluritemporal de referencias pasadas del cine, de lo que a veces se llama imaginario colectivo, proyectadas en el teatro privado de nuestra memoria, es imprescindible asimilar y colocar en el justo lugar a este conjunto de obras.

Definir lo indefinido

Esos fantasmas de las imágenes de las películas pasadas del Hollywood clásico a los que convocamos en el título de la investigación no son otra cosa que una metáfora tantas veces utilizada en la literatura cinematográfica. En el epígrafe 4.2 hemos recurrido a la raíz etimológica griega de *phasma*, y a continuación repasaremos someramente algunas definiciones de diccionarios lingüísticos, filosóficos o estéticos que nos ayudan a suturar la unión entre imágenes, sueños y fantasías. Con la intención de tamizar el poso literario ciertamente excesivo que descansa en el interior de estas comparaciones, trataré simplemente de destacar aquellas ideas o conceptos presentes en *Carretera perdida*, *Mulholland Drive*, *Inland Empire* y *Twin Peaks*; a saber, la locura, las alucinaciones, la producción imaginativa, el desfase de expectativas entre realidad y fantasía, o la satisfacción de deseos.

Souriau describe en líneas generales el fantasma como la “aparición o visión ilusoria que presenta un cierto carácter extraño, de fantástico, de maravilloso. La fantasmagoría es el arte de hacer aparecer tales fantasmas. El fantasma tiene el aspecto de manifestación del otro mundo, al que da así un sentido estético”. En la segunda acepción recogida, el autor la imagen mental, subjetiva, reconocida como irreal, incluso en contraste con la realidad, y en la que se complace la imaginación errante como en el delirio y, a veces, en ciertas fases de la creación artística. Finalmente, la tercera entrada del término “producto de la imaginación que sirve para satisfacer un deseo reprimido” (Souriau, 1998: 570). En el mismo campo semántico, Souriau dedica un espacio a la fantasmagoría, que haría referencia, entre otras cosas, a la “necesidad de fantasía (...) para

agrado de la vista y ruptura con el lado triste y banal de la existencia (...) medios técnicos del ilusionismo (...) hay también fantasmagorías naturales (...) se tiene la impresión de padecer una ilusión” (Souriau, 1998: 570). Otro tanto ocurre con el cine respecto de la vida: el individuo . A pesar de que María Moliner se reserva un significado “negativo” de la palabra fantasma, una “imagen (...) que atormenta o supone una amenaza para alguien” (2008: 146), nos es útil justo para ser proyectado sobre la tetralogía lyncheana. Todo ello posibilitado por la imaginación: esa “facultad del espíritu por la que pueden representarse cosas reales o inexistentes, materiales o ideales. Fantasía. Particularmente, facultad de los artistas para crear. Ilusión: imagen formada en la mente con apariencia de real” (2008: 299).

En el ámbito psicoanalítico se habla asiduamente de la *phantasie*, “el mundo imaginario, sus contenidos, la actividad creadora que lo anima”, distinto de la palabra *fantasme*, que designa “determinada formación imaginaria y no el mundo de las fantasías, (sino) la actividad imaginativa en general” (Laplanche y Pontalis, 1996: 138-139). Por lo tanto, fantasía o fantasma, queda claro que todas estas definiciones apuntan hacia un mismo lugar: allá donde convergen las imágenes mentales y las artísticas, el punto de intersección en el que se consuman la realización y la materialización de deseos, miedos e ideas acerca del mundo, ya provengan de la ficción o de la vigilia.

4.5. Locura de las imágenes, imágenes de la locura.

Además del llanto desaforado, del comportamiento extraño y de las transformaciones y duplicaciones fisiológicas, la locura, o alguna clase de estado alterado de conciencia, es una de las características más comunes entre los personajes escritos por David Lynch: Laura Palmer, Fred Madison, Diane Selwyn, la Lost Girl... La lista es muy extensa, pero básicamente debemos mantener en reserva que este desvío racional se refleja, en muchos casos, en el desarrollo narrativo y expresivo. Hablamos, por ejemplo, del principio de conservación, la identificación proyectiva, la escisión o el delirio. La psicología de estas figuras transporta consigo los significados y el sentido de estas narraciones, en el sentido de que el modo en el que actúan estos seres afecta sobremanera a las estructuras narrativas y a las imágenes que las soportan. Advertimos con insistencia

al lector de que el propósito de los postreros análisis no es adentrarse en la psique de personajes ficticios, sino de observar cómo se manifiestan cinematográficamente esos psicologemas. Para que ciertas patologías o conceptos filosóficos y/o psicoanalíticos despierten nuestro interés, estos deberán estar sometidos en los relatos a una objetivación formal, filmica, que pueda ser desentrañada; exploración, por tanto, formal, no psicológica: analizamos operaciones textuales, evoluciones narrativas, significantes filmicos, personajes textuales, no personas reales, ni caracteres potentes. Hay que puntualizar que estas imágenes de la locura son al mismo tiempo actitudes hiperracionales, es decir, que no se oponen a la cordura, sino que aúpan a ésta a cotas enfermizas y patológicas: la locura no lo es tal para el loco; por el contrario, la locura muchas veces se expresa de un modo extremadamente lógico y peligrosamente coherente. Tal y como lo expone Bodei, porque “el delirante sólo es incoherente y absurdo frente al mundo compartido, pero desde la óptica del mundo «reemplazado» es incluso coherente y razonable en exceso” (2002: 44).

Ya hemos hecho hincapié en que el concepto psicoanalítico común a los cuatro casos es el de fantasía, esa “trama fantasmática que oculta el horror de una situación dada” (Zizek, 2011: 11). Estos pasajes fantásticos derivan en ficciones, sueños o delirios que son mostrados en primera instancia al espectador como si fueran imágenes de la vigilia o de la razón y que se hacen pasar por la historia verdadera. Sin embargo, más pronto o más tarde, según sea el caso, se revelará que esa historia era en realidad una subjetividad que enmascara la realidad objetiva, lo que verdadera y efectivamente está ocurriendo en la película. Ficciones psicológicas, por lo tanto, que dentro de un relato cinematográfico se convierten en ficciones textuales, dando como resultado filmes de numerosas capas, diversos narradores y unívoca interpretación. Los personajes de Lynch, desesperados, se hacen pasar por otras personas, son estrictamente personajes en la vida real, suplantando identidades e imaginando existencias alternativas; se escinden, sufren “alienación, mistificación, mitificación”, pasan a ser alguien que “se ha convertido en otro, en una presencia extraña dentro de uno” (Grotstein, 1983: 24), que se ha reproducido idéntica o enmascaradamente. Así es como actúa el sujeto lyncheano: “como lo real, en una de sus modalidades, está ausente y resulta no ser más que «ficción», busca en otra parte algo real que sirva de cimiento para esta ficción” (Laplanche y Pontalis, 1986: 38). Esa otra parte se localiza en el pasado, y esos cimientos corresponden a la memoria y la imaginación de lo clásico.

En lo esencial, el objeto de la fantasía y de algunas ficciones, en ausencia de objetos reales que completan sus necesidades, se dirige a que el sujeto se procure una satisfacción imaginaria. Aquí está la bisagra que vincula el psicoanálisis con el cine: la alucinación como la experiencia de satisfacción original. *Fiktion*, término acuñado por Freud que aquí acogemos y nombramos película mental aclara este galimatías: ficciones originadas en la mente de los personajes, que salen metafóricamente de sus cabezas y se transforman en relatos filmicos, adoptando el aspecto de historias e imágenes del pasado, buscando así la adhesión de quien las ve, por identificación, atractivo y reconocimiento, así como el autoengaño del autor de esas historias. Las fantasías persiguen “dar que pensar”, pero también “dar que ver” (Bodei, 2002: 30) o dar a ver, y esa donación es exactamente lo que construye David Lynch en sus películas y episodios televisivos: la mostración de lo fantaseado, presentadas bajo la máscara de diégesis que se imponen al relato verdadero y nos hacen creer en las vidas perfectas de los personajes, en el idealismo de una cultura y en la supuesta perfección y transparencia de un sistema lingüístico clásico a pleno rendimiento. A fin de cuentas, los finales no felices, falsos *happy endings* o finales antifelices de esta tetralogía ponen en escena la victoria de la razón, de la verdad y de la realidad sobre el engaño y los fantasmas. A pesar de que Lynch batalle por restablecer en sus obras el clasicismo de Hollywood o la originalidad de sus series antiguas, en la conclusión de estos relatos nos topamos con unas imágenes que nos soportan el paso del tiempo. Aunque “la liberación del pasado implicará la satisfacción (...) de los deseos que han quedado en suspenso” (Bodei, 2002: 23-24), la faceta más romántica y nostálgica del Lynch autor deviene un “intento fracasado de traducirse a sí mismo en el presente”. A raíz de ello, diremos con Freud que

bajo el influjo del instinto de conservación del yo queda sustituido el principio del placer por el *principio de la realidad*, que, sin abandonar el propósito de una final consecución del placer, exige y logra el aplazamiento de la satisfacción y el renunciamiento a algunas de las posibilidades de alcanzarla, y nos fuerza a aceptar pacientemente el displacer durante el largo rodeo necesario para llegar al placer (2008: 88).

Dicho esto, dejemos ahora que la voz de Merleau-Ponty ponga punto y final a esta discusión:

La ficción es «cautivante», la consciencia «encantada», «encadenada», «toda en el juego», sólo quiere contarse cuentos. Entonces: 1) nada de todo esto se toma como «realidad», el sueño no es realidad ni siquiera para quien sueña. 2) Pero, por esta misma razón, y porque no hay distancia entre él y el sueño, ni al interior de sí mismo cuando sueña, no hay referencia que discuta su «persuasión», el dormir es un pseudo-mundo (2017: 38).

Pseudo-mundo, doble vida, duplicado de la realidad, reproducción de la realidad: pónganse las metáforas que se quiera. Dormir, fantasear, producir ficciones, todas estas acciones equivalen a ser a distancia, ni presencia ni ausencia, sino lo que media. Fabricar textos e imágenes gracias a los cuales el sujeto accede a una experiencia, siempre dentro de su mundo, sin abandonarlo nunca, donde cree poder ser otro, donde arroja sus angustias y sus querencias sobre páginas, planos, gestos, sonidos.

5. La cámara frente al espejo. El arte cinematográfico.

Por encima de todo lo demás, el tema alrededor del que orbitan las imágenes y las ideas contenidas en ellas en esta tetralogía es el cine y la imagen audiovisual (concretamente la televisiva y la digital y su colisión con el celuloide). Cine entendido en el sentido de gran objeto artístico e industria cultural de masas, pero también cine como idea o noción general que trasciende las fronteras de la conversación sobre su funcionamiento comunicativo. Quiere decirse que, como venimos insistiendo, estas cuatro obras toman prestada esta doble caracterización de la imagen para explotar su forma y su contenido: las tres películas y la serie de televisión hablan del cine y con el cine. Por sus conocidas características materiales, la imagen cinematográfica muestra a la vez que narra, es al mismo tiempo historia y discurso, por utilizar la diferenciación genettiana. A través de esta mostración narrativa, el cine tiene la capacidad de hablar de sí mismo en imágenes, de la relación que los espectadores, tanto del mundo como de las películas, tenemos con la realidad y con las formas de representarla. Y lo más interesante en este marco: de enmascarar ese monólogo autológico bajo la apariencia de una historia que nada tiene que ver superficialmente con la autorreflexividad. En el cine encontramos un campo de experimentación de objetivación formal de esas ideas, o de creación de universos que pueden servir de ayuda psicológica, de evasión, de confirmación o de hipótesis de esas proposiciones. Por su naturaleza (ontología), el cine puede hablar de sí mismo en tanto que “duplicado” de la realidad a la que remite, y al mismo tiempo, gracias a la ficción, formalizar esas ideas que lo fundamentan y contarlas mediante fábulas narrativas simbólicas. El cine, en su consecución, se habla a sí mismo, pero también puede ejemplificar ficcionalmente y hablar de ese “hablarse-a-sí-mismo”. La imagen se funde en la duplicación; el cine es consciente de ello y lo puede explotar técnica y narrativamente.

Trayendo la argumentación a nuestro terreno diremos que el caso de Lynch se entronca con el llamado cine dentro del cine; sin embargo, su relación con este subgénero metalingüístico toma caminos diferentes a los emprendidos por las películas más reconocibles y ejemplares de esta tendencia cinematográfica: *Cautivos del mal*, *Sunset Boulevard*, *Fedora*, *El desprecio* (Jean-Luc Godard, 1963), *Fellini 8 y ½* (Federico Fellini, 1963), *La condesa descalza* (Joseph L. Mankiewicz, 1954). Dicho esto, el lector se habrá dado cuenta de que muchos de estos filmes comparten un rasgo que no hay que pasar por alto: la mayoría de estas historias están contadas en el falso pasado del

flashback. La narración retroactiva que fundamenta tantas películas estadounidenses marida a la perfección con el metacine, ya que pone en manos del equipo técnico y artístico una panoplia de movimientos y alteraciones cronológicas barrocas que se justifican por la autoconsciencia de la narración y de la enunciación. Asimismo, la mayoría de estos filmes están cubiertos por un aura fantasmagórico y onírico, plagado de ensoñaciones y de pasajes donde no es fácil atribuir esas visiones a fantasías, sueños o imágenes engañosas, donde dudamos acerca de quién está durmiendo, imaginando o siendo consciente de lo que ve. Ya hemos discutido que la memoria, la imaginación y el sueño comparten un sensual exotismo y erotismo que tergiversan la realidad de los hechos, estén ocurriendo o hayan ocurrido. De todos modos, cuando la “memoria brota, fortalece, protege, o también, se repite y se nos aparece”⁴¹ (Turim, 1989: 2). Es decir, que el *flashback* no solo se invoca con la intención objetiva, una excusa aparatosa para completar carencias del presente de lo narrado, sino que su valor va más allá de lo puramente informativo y natural. El hecho de que un personaje o el narrador activen un recuerdo significa, o bien que esa figura quiere tomar el control o, por otro lado, que la historia manejada por el narrador no es lineal ni uniforme. Esta confrontación de personas y poderes narrativos (quién, qué, cómo, cuándo y por qué recuperar una imagen del pasado) se asienta en la base de los relatos de Lynch analizados: la conclusión de estas historias vendrá dada por la “victoria narrativa” del yo o el ello más fuerte. Sea como fuere, la cuestionada objetividad del *flashback* se tambalea si pensamos en la conexión interna y la autoconsciencia (Bordwell, 1996: 79) que acarrea una ruptura cronológica. Otro tanto ocurre con los problemáticos “planos subjetivos”: según Bordwell, estos

se anclan en un contexto objetivo. Cierta teórico observa que un plano de punto de vista «debe estar motivado por, y definitivamente unido a, escenas objetivas (planos) que lo precedan y sigan». Ésta es una fuente del poder del efecto del observador invisible: la cámara parece siempre contener la subjetividad de un personaje dentro de una objetividad más amplia y definida (1996: 162).

Empero, esa objetividad conduce a una visión anterior correspondiente a la instancia textual que es el narrador, que se identifica con la cámara y después con el espectador. Lo que vengo a significar es que cabe incluso adjudicar a ese sujeto narrador una

⁴¹ “memory surges forth, it strengthens or protects or it repeats and haunts”.

subjetividad. El cine clásico no es un vehículo autónomo; es más, con frecuencia su presencia “ausente” es notoria en las huellas de sus intervenciones. Este es quizás el préstamo más elaborado arrojado por David Lynch: evidenciar la falsa objetividad y transparencia del clasicismo. Volvemos a Bordwell:

El plano no es el registro de una mirada sino el signo de una ausencia. (...) Postular un narrador fantasma como creador del plano 1 es volver a caer en el sistema del observador invisible, según el cual la cámara es el ojo de un testigo. Un plano no debe entenderse necesariamente como registro de la ausencia de nadie. Un plano debe atribuirse al narrador sólo en presencia de indicios específicos y a través de la aplicación de ciertos esquemas (1996: 111).

Únicamente allí donde la propia imagen exija o dé pie a conectar un plano con la visión de un narrador estaremos en disposición de corporeizar uocularizar (aunque sea simbólicamente) la instancia que cuenta la historia. Lynch entra de lleno en esta consideración: los narradores de sus filmes se personarán detrás y delante la cámara cuando la misma narración así lo solicite, cuando los personajes deban ser sancionados, coadyuvados, frenados o manipulados.

No olvidemos la dimensión histórica aducida a esta tetralogía: existen dos opciones para iniciar una analepsis, la interna y la externa. No es lo mismo, lógicamente, recordar algo que ya hemos visto (viéndolo de la misma manera o con variaciones) que recrear un pasado anterior al punto de ignición del relato (del que no sabemos nada y perfectamente puede ser falso). Apunta Turim: “si los flashbacks nos dan imágenes de la memoria, los archivos personales del pasado, también nos dan imágenes de la historia, el pasado compartido y archivado”⁴² (1989: 2). Para resumir, que el *flashback*, según cuál sea su tipología, no se reduce a la memoria hecha presente, por la sencilla razón de que al recuperar metraje la historia se reescribe. La historia se repite primero como tragedia y después como farsa, que diría Karl Marx parafraseando a Hegel, pero aplicado al análisis filmico: la recordación narrativa evoca un drama, y su constante repetición lo transforma en un engaño vacío de significado, desdramatizado. De idéntica forma, la

⁴² “if flashbacks give us images of memory, the personal archives of the past, they also give us images of history, the shared and recorded past”.

operación estructural llevada a cabo por Lynch (la propuesta metahistoria y metapoética del anterior capítulo) sería desde esta perspectiva un gran *flashback* externo, textual, por medio del cual el cineasta recuerda esas historias *sui generis* y las inserta en una historia más grande.

Por no decir que las décadas de los 50 y los 60 vieron florecer el espejo frente al que Hollywood y las nuevas olas de cines europeos pusieron en tela de juicio el modo de representación clásico. Porque realmente es el clasicismo el que pone de acuerdo a las películas que hablan de las películas, ya sea para criticarlo, para venerarlo o para intentar destruirlo. El cine de Lynch es el de la hostilidad del tiempo y del espacio, de la violencia de los lugares y la vida que transcurre dentro de ellos. Su cine da buena cuenta de algo que Deleuze hace notar en la imagen-tiempo del cine moderno, que es la “simultaneidad de presente de pasado, de presente de presente, de un presente de futuro, que hacen del tiempo algo terrible, inexplicable” (1987: 139). Una modernidad fragmentaria que hace estallar en pedazos la unidad enunciativa y narrativa, en su delegación de funciones de responsabilidad a los personajes, que podrán mentir, recordar, repetir acontecimientos, ralentizar el desarrollo del relato, subjetivizarlo, y por tanto extraer la artificialidad de una narración clásica transparente y supuestamente objetiva. Así, la mente del personaje ocupa el lugar del narrador y complica la racionalidad lógica y aristotélica de la narración, aunque se mantenga un mínimo inteligible que hace que la película no sea un delirio irracional imperceptible. *Carretera perdida*, *Mulholland Drive*, *Inland Empire* y *Twin Peaks* alcanzan cotas metacinematográficas en las cuales el relato se ve obligado a pedir ayuda para desatascar el bucle que ellas mismas han creado: las anacronías (tiempo) y las rupturas diegéticas (espacio), por ejemplo la analepsis o la metalepsis, son la vía de escape de discursos atrapados en tiempos que no son presentes y abocados a la no-clausura de los acontecimientos. El relato cinematográfico siempre se narra en presente por su intrínseca e incorruptible naturaleza, en virtud de un montaje que ayuda a desordenar y temporalizar a conveniencia de la historia que se esté contando, pero que por muchas y muy efectivas que sean las marcas de pasado que el cineasta aplique seguirá siendo presente desde la perspectiva y la recepción del espectador hasta del desenvolvimiento del dispositivo cinematográfico. En este campo de batalla despliega Lynch sus armas: enfrentarse a los presupuestos y convenciones al mismo tiempo que una fuerte atracción lo lleva a abrazarlas. Reimaginar sus composiciones desde el interior, ocultando la esencia del relato bajo una apariencia falsaria.

Dando un paso más allá, ¿cuáles son los géneros que con mayor profusión se sirven del *flashback*, de otras alteraciones temporales y de una fuerte subjetividad que desequilibra la comprensión plena y racional de la historia? Como ya se ha dicho, el cine negro y el melodrama (y en menor medida el fantástico). Además, hemos asignado a cada uno de ellos un tiempo verbal que define su configuración cinematográfica: para el negro, el pasado que atormenta a sus antihéroes, que los persigue y atosiga hasta callejones sin salida y finales fatales; para el melodrama, un presente agobiante representado por las paredes, los objetos, los muebles del hogar como una cárcel de amor, al compás del tic tac de un reloj que cuenta lentamente las horas hasta que los deseos de los protagonistas se cumplen; para el fantástico, la indeterminación de ese futuro que no existe pero que insiste en potencia, cuyo devenir solo se puede elucubrar y fantasear, y que al escaparse de nuestro entendimiento del presente habilita al individuo a pensar en paisajes y situaciones imaginarias basadas en su pasado y en su presente. En suma, las implicaciones éticas e ideológicas de un *flashback*: conectar el pasado con el presente es un intento de buscar causalidades, o de progreso, de historicismo. Narrar la historia mediante un *flashback* es también dejar caer que esa explicación no viene de un hecho pasado objetivo, sino de la memoria subjetiva de un personaje. Así se incurre en el fatalismo: la analepsis “presenta una visión cínica de la historia cíclica, destinada a repetir aquello que ya hemos visto; la liberación de las repeticiones inherentes a la historia se forja después en una solución especial que sirve a una ideología imperante”⁴³ (Turim, 1989: 18)

No obstante, antes de desglosar estos tres elementos y los parámetros que mayor incidencia tienen en estas obras (la subjetividad y la evidencia de la narración o del autor, la temporalidad del relato, las estructuras míticas y simbólicas asentadas en las profundidades de la narración) es necesario partir de la matriz que los alimenta: ese monstruo enorme y poderoso, que para muchos es lo que nunca pasa de moda, para otros la objetivación estética de la mentalidad burguesa, y para unos cuantos la formalización definitiva de un conjunto de normas y modulaciones destinadas a situar al espectador en el centro de una representación perfecta, en perspectiva, donde el sujeto es el centro de la percepción sensible e inteligible. Dicho con el vocabulario que manejamos en la investigación: un hogar, un espacio diseñado para ser habitado sin problemas, al que poder regresar en cualquier momento. Porque el hogar, como lo clásico, aunque hayan

⁴³ “presents a cynical view of history cyclical, guaranteed to repeat that which we have already seen; the release from the repetitions inherent in history is then forged in a singular solution that serves a prevailing ideology”.

sido destruidos materialmente, perviven en las imágenes, los archivos, los recuerdos y los relatos de las personas. Y salvo que se acusen problemas psicológicos o un cataclismo archivístico triture todo registro, esos son lugares a los que se puede retornar. El problema es que, en ese regreso, nos acosen los fantasmas.

5.1. Retorno al hogar de los fantasmas (el cine clásico).

Cuando pensamos en algo clásico o en lo clásico como tal, nuestra mente se pone en marcha y posa el foco sobre un conjunto de obras, actitudes, sistemas y concepciones ancladas no se sabe muy bien cómo, cuándo y por qué en una circunscripción mínimamente global perteneciente a una cultura o a un conglomerado de industrias o movimientos que comparten rasgos definitorios consensuados como la norma o el ejemplo a seguir. El clasicismo, desde esta sucinta y apresurada definición, sería algo así como el manual de instrucciones para artistas y espectadores que dicta sentencia, aconseja, sistematiza y sintetiza las maneras de construir un texto, una escultura, un edificio. Según, todo sea dicho, lo que una sociedad occidental en este caso acepta y reconoce como clásico. La duplicación que he realizado sobre esos dos lectores del manual no es baladí: el objeto clásico debe ser certificado tanto por quien lo hace como por quien lo recibe; esto es, que el proceso comunicativo y estético a través del cual “clasicizamos” o clasificamos un artefacto artístico necesita de dos entes en ese flujo de emisiones y recepciones. Por lo tanto, la clave de la representación clásica reside en el diseño de un doble punto de vista: primeramente, el del artista que produce uno o varios escenarios desde los cuales se va a observar la escena escogida, donde se coloca una mirada imaginaria producto de las ilusiones que la perspectiva cónica otorga al pintor, al arquitecto, al fotógrafo, al cineasta; en segunda instancia, la ocupación de ese espacio por parte del espectador, con cuya presencia rellena el sentido de la obra y confirma si funcionan esas estrategias ilusorias y retóricas y si las coordinadas son habitables.

Tal vez con una incidencia más decisiva que en ninguna otra arte de la visión, del espacio y del tiempo, lo más importante de la narración cinematográfica es el punto de vista, la localización idónea del espectador. En el clásico todo está justificado narrativamente, todo cambio expresivo debe obedecer a una evolución o desarrollo narrativo, por consiguiente, el cineasta clásico debe cuidarse de mantener el efecto, de

recomponer todo desajuste para que quien mira llegue al final pleno de placer y de saber; lo cual no significa borrar las huellas o invisibilizar esos procesos. Situar al espectador en la mejor de las ubicaciones posibles, en el espacio privilegiado, es hacer de la experiencia fílmica un hogar, un cobijo familiar, seguro. En los albores de “lo clásico” es importante notar que el acuñado por Noël Burch Modo de Representación Institucional “transmita una gran credibilidad e impresión de realidad, fruto de la verosimilitud no sólo de las imágenes sino de la forma de visión” (Gómez Tarín, 2006: 155). A saber: la imagen tiene que ser verosímil en su forma y en su contenido, la materia fílmica tiene que moldearse en pos de reproducir una irrealidad realizable. En términos metafóricos que venimos manejando: el cine clásico es un hogar ideal, pero también idealista y transitorio, porque nunca podremos quedarnos a vivir en su interior. La eficacia del clasicismo consiste en mantener esa sensación, en convencer al habitante pasajero de que mientras se encuentre en esas tres paredes, frente a esa tridimensional bidimensionalidad, se hallará en las perfectas condiciones para vivir una experiencia que la realidad es incapaz de satisfacer, que se olvidará durante un par de horas que su cuerpo y su mente siguen en el mundo, pero distraído audiovisualmente por unas imágenes sugerentes y atractivas (aunque aquello que muestren sea triste o repulsivo). Que cuando se enciendan las luces o se acabe la emisión tendrá que regresar la mayor parte del tiempo a su hogar verdadero, pero que podrá retornar cuando quiera; para volver a marcharse, eso sí.

La ilusión de estar dentro

Fue André Bazin no solo uno de los pioneros de lo que hoy aceptamos sin problemas como crítica cinematográfica, sino también el iniciador de estas reseñas y apreciaciones subjetivas sobre ciertos filmes bajo cuya superficie laten observaciones teóricas y analíticas. “El cine es un fenómeno idealista. La idea que los hombres se habían hecho existía ya totalmente definida en su cerebro, como en el cielo platónico; y lo que nos sorprende es más la tenaz resistencia de la materia ante la idea que las sugerencias de la técnica a la imaginación del creador” (Bazin, 1966: 21). Dicho de otro modo, lo que Bazin está proponiendo es que en la mente del artista se prefigura ya la concepción espacial cinematográfica que después de ser ideada se plasma en la realidad y se capta con la cámara. Siguiendo a Jesús González Requena sostendremos que la representación clásica se cimienta en “la perspectiva, el efecto de profundidad es, en este sentido, la

figuración de un espacio desdivinizado y desimbolizado, un espacio habitado y habitable por el hombre” (1986: 30). ¿Cómo se relaciona esta idea con la poética lyncheana? Pues bien, Lynch alterna en su tetralogía y dentro de algunas de sus películas la oposición entre el clasicismo de corte renacentista (la perfección espacio temporal, la comprensión total de los acontecimientos, el centrifugado de la mirada) con la planicie representacional y epistemológica medieval que equivaldría al pre-cine (la confusión generalizada, los ángulos aberrantes, la rugosidad primitiva y desestilizada, la centralidad planaria y centrípeta). Construir un hogar metafórico habitable, en el que nuestro cuerpo quepa, en el que nos sintamos calientes y cómodos; y al mismo tiempo desmoronar el esqueleto del edificio, encantar sus estancias, hacerlo inhabitable, expulsar al visitante. Porque los materiales de construcción de un edificio, de un relato cinematográfico, de un poema, son para todos los mismos. Sin embargo, esas materias primas y su tratamiento difiere sobremanera según quién esté detrás. ¿Pasa esa construcción, la supervivencia de esa casa, por el núcleo de las vidas contemporáneas, es decir, por las pantallas de televisión, ordenador, tablet y móvil? En adición, González Requena apunta que “en el texto clásico nuestra mirada encuentra un acceso claro a una realidad no enigmática, sino bien ordenada, conceptualizada. Una mirada (la del enunciador, la del lector) sólo posible en una concepción del mundo equilibrada, reconciliada” (1986: 36). Obviamente, esta en apariencia infalible representación puede acusar algunos errores y desequilibrios; algo que ocurrió históricamente, precisamente descubiertas por los propios cineastas clásicos que explotaron sus convenciones y terminaron por destruir el sistema desde dentro. En definitiva, que viviendo en estas imágenes también es posible perder el confort.

A grandes rasgos, el Hollywood clásico se asemeja al mundo imaginario, unitario, un discurso autoral a través del estilo, la trama y el realismo, donde el espectador se aplica para interpretar una moral singular. Por su parte, el cine llamado de arte y ensayo, eminentemente europeo, ofrece mundos también imaginarios, fragmentarios, de estilo y trama modernista, en los que el espectador se enfrenta a una ambigüedad generalizada. De todos modos, el primer y segundo modelos provienen de una evolución progresiva basada en tradiciones, contradicciones, modificaciones y rupturas durante décadas, influenciadas por sucesos internos y externos al arte y la industria cinematográficas.

De camino a la institucionalización (*Cada uno en su casa y el MRI en la de todos*)

En el epígrafe previo he aludido al Modo de Representación Institucional, fórmula planteada por el teórico Burch, para englobar los filmes que a partir de la década de 1910 siguen una serie de patrones que codifican la coherencia, la causalidad y la dramatización de las historias narradas en las películas. Aunque la creación del lenguaje cinematográfico (MRI) se estandarizó por motivos ideológicos y económicos, Burch busca desnaturalizar filogenéticamente este supuesto progreso o evolución expresiva. Si enumeramos rápidamente algunos de los estilemas del clasicismo cinematográfico obtendríamos el siguiente repaso: un “respeto riguroso de las determinaciones dramáticas y psicológicas de la escena y construcción de un espectador ideal para el que la descomposición escénica nunca debe poner en peligro su verosimilitud” (Zunzunegui, 2016: 106); una escritura clásica dirigida a la facilidad de su lectura, con la que “el espectador, de este modo, sabe siempre lo que está mirando y dónde se encuentra, como si percibiera una acción continua en un espacio fluido” (Casetti y Di Chio, 1990: 114); un desarrollo diáfano de la trama, singularidad típicamente detectivesca pero que se puede extrapolar a lo universal, en la que “la exposición sobre el motivo, el agente y las circunstancias del crimen se distribuirán y finalmente se resumirán claramente en las últimas partes. En consecuencia, ninguna laguna será permanente” (Bordwell, 1996: 64); por otra parte, el clasicismo opta por “la abstracción de las palabras en provecho de las relaciones que éstas instauran” (Company, 2014: 13), o lo que es lo mismo, la narración audiovisual; una “transparencia”, como definiendo, conseguida a partir de la complejidad: la naturalidad solo es natural si surge de la naturaleza; lo demás son naturalezas artificiales que simulan un nacimiento autónomo, ignorando que esas relaciones que menciona Company son un ejercicio manual y consciente por crear significados donde no lo hay, uniendo y separando los significantes filmicos; en líneas generales, todo en lo clásico son indicaciones geométricas, espaciales, señas y vectores dispuestos como señas de tráfico; la institución, la ley vial del clasicismo aboga por “disolver en una estructura narrativa las atracciones diseminadas por todo el discurso del film, integrarlas de la manera más orgánica posible” (Gaudreault, 2007: 25), de manera que se genere una sensación de naturalidad clausurada, que la teleología narratológica se consume y el final no sea abrupto ni artificioso). A su modo de ver, la gran característica del Modo de Representación Primitivo precinematográfico (previo a Griffith, previo a la sistematización convencional del relato basado en el *raccord*, en el montaje, en la

multiplicación de planos, escalas, ángulos y puntos de vista, técnicas narrativas, recursos de puntuación) es, por contrapartida, la no-clausura. Los comentaristas, el contexto, la distancia, hacen que el cine primitivo anterior al institucional parezca dar por hechas ciertas cosas que hacen que no acabe nunca, porque no hay suspense ni sorpresa; la sobreexplicación mata todo. La ruptura y la sucesión entre primitivo o pre-cine y clásico o cine no fue tal, fue un proceso de institucionalización, una evolución que no ocurre de la noche a la mañana. Lynch se remonta a ese intersticio, a ese punto en el que no es ni una cosa ni otra, en la que hay silencio, ruido, palabra, color y ausencia cromática, causalidad narrativa y suspensión histórica. Entendiendo que “un arte no puede alcanzar su madurez en el momento de su nacimiento” (Gaudreault, 2007: 16), David Lynch aprovecha ese momento de evolución y crecimiento para rescatar a un lado y a otro de la historia aspectos antagónicos, contradictorios, y elaborar discursos a caballo entre lo clásico y lo precinematográfico. En términos espaciales tocantes al símbolo del hogar fílmico destinado a ser ocupado por el espectador cinematográfico, “el cine primitivo asumió en gran medida que el espectador era el equivalente a un miembro del público en un teatro”, expresión literaria y espectacular de la que Lynch sustrae el territorio de la representación, el escenario, y su elemento límite, el telón. En los segmentos más clásicos y normativos de su cine, la puesta en escena sigue las composiciones generales, planas y horizontales, en ocasiones forzadas y antinaturales (véase el estatismo de los encuadres, la duración de los planos y las escalas amplias de *Eraserhead* o *Twin Peaks*, los decorados desnaturalizados de *Mulholland Drive* o *Carretera perdida*). En el otro extremo, “el cine clásico, por otra parte, da por supuesto que la narración coloca al espectador dentro del espacio narrativo o en el límite del mismo” (Bordwell, Steiger y Thompson, 1997: 172).

A pesar de ese buscado objetivismo que no es sino de diseño, la narración clásica es fuertemente subjetiva. Hemos hablado unas cuantas veces de la invisibilidad o la transparencia con la que se suele describir el cine clásico: “lo que será ocultado en la propia factura de la película institucional: la posición «de mirón» del espectador, esta invulnerabilidad/invisibilidad, esta ausencia/presencia que acabará por constituir el «secreto» del sujeto cinematográfico” (Burch, 1991: 227). Esencialmente, el MRI es esto: un viaje corporalmente inmóvil, “a través de esta identificación constate con el punto de vista de la cámara, la experiencia de la película clásica nos interpela únicamente en tanto que *individuos incorpóreos*” (1991: 250): la única manera de habitar un espacio imaginario es ser un cuerpo incorpóreo, una forma sin materia, una construcción textual, una idea simbólica. La única manera de vivir en una imagen no es con los pies en la tierra,

sino con los ojos y los oídos hacia la pantalla. Similar al trayecto de la casa encantada de la atracción de feria, la casa se mueve a nuestro alrededor, nosotros solo debemos mirar y reaccionar, sin abandonar el trayecto (pero pudiendo hacerlo).

Para apuntalar este argumento es conveniente acudir a la obra de Marc Vernet, quien también apunta que la concepción extendida del cine clásico hasta ahora ha sido de un cine de la presencia, de la transparencia, del realismo, pero su postura es la contraria: “la importancia de las desapariciones, de los desvanecimientos, de las apariencias y de las distancias”⁴⁴ (1988: 5). Su tesis presupone que el clasicismo cinematográfico trae la paradoja del espectador (no está en la diégesis, pero la enunciación hace creer que sí) y para ello nos recuerda tres aforismos de otros tantos teóricos franceses, Mitry, Bazin y Metz, respectivamente: la imagen no aparece como un objeto sino como una ausencia de realidad, la presencia-ausencia de lo representado, y el significante imaginario. La representación de lo invisible conlleva que “el cine busca por sus propios medios hace sensible una existencia que no puede materializarse de un modo realista”⁴⁵ (1988: 6). Vernet parte de cinco figuras del lenguaje cinematográfico que a su juicio son las que de mejor manera representan lo invisible en las películas; hay que tener en cuenta que este quinteto ejemplifica al mismo tiempo: la mirada a cámara, la mirada de la cámara, la sobreimpresión, el personaje pintado en un cuadro y el personaje inexistente. Como puede observarse, estos cinco atributos están presentes en la tetralogía lyncheana; y no solo presentes, sino que su presencia se impone sobre el resto de decisiones filmicas. El uso de una de ellas o de la combinación de varias se identifica en ese enfrentamiento de personajes y narradores por el control del relato que comprobaremos en los análisis, en esa lucha por hacerse con el mando de la historia, esconder y destapar información. Así pues, las marcas de transparencia ofrecen lo contrario: un desenmascaramiento de la presencia real de la cámara y virtual del espectador. La subjetividad es un constructo, una entelequia textual; la puesta en forma tiene la potencia y los recursos suficientes para hacer creer y hacer ver al espectador lo que un personaje cree o ve. Del mismo modo la figura del narrador manifestado responde a otro elemento filmico artificial que puede sacarse a la luz, recordando siempre que “cuando una película clásica quiere poner de manifiesto la «evidencia» de su narración,

⁴⁴ “l’importance des disparitions, des évanouissements, des apparitions, et des distances instaurées”.

⁴⁵ “le cinéma cherche à rendre sensible par ses propres moyens une existence qui ne peut se matérialiser sous une forme réaliste”.

debe crear un contexto que motive la puesta al descubierto de los mecanismos también por otros medios” (Bordwell, Steiger, Thompson, 1997: 26). A la vista está que la emergencia enunciativa del autor en calidad de personaje relator inserto en alguna de las diégesis que componen el relato habitúa a ser justificada en plena coherencia y cohesión con la historia narrada, sea naturalista, realista o fantástica; ni que decir tiene que el número de películas de este tipo son un porcentaje muy bajo de toda la producción del clasicismo estadounidense y también europeo —excepcionales son los casos de Orson Welles en *Ciudadano Kane*, Jean Cocteau en *La bella y la bestia* (1936), Sacha Guitry en *Le roman d'un tricheur* (1936), Max Ophüls en *La ronda* (1950)—. Por ejemplo, en filmes que se presentan al espectador como un relato que contiene otros relatos, introducidos y dirigidos por un maestro de ceremonias, en películas de episodios y otras casuísticas del estilo.

Aprovechando estas últimas citas pasaremos ahora a una de las obras teóricas que estudian con más exhaustividad el cine clásico de Hollywood, que lleva por título esa nomenclatura, escrita por Bordwell, Steiger y Thompson. Este monumental volumen quiere ser un escrutinio totalizador de las condiciones económicas, culturales, artísticas y tecnológicas apoyado por una espectacular muestra de cortometrajes y largometrajes vistos y analizados. Antes que nada, los autores advierten de que “las películas clásicas requieren ciertas actividades por parte del espectador. Estas actividades pueden tener un grado muy alto de estandarización y ser, comparativamente, fáciles de aprender, pero no podemos dar por supuesto que sean sencillas” (1997: 8). El cine clásico exige un espectador activo, en estado de alerta, en constante rememoración de cosas que han pasado unos minutos atrás, o incluso que han sucedido fuera de la película, como datos concretos de la producción, de la vida de los actores, de los arquetipos o las expectativas generadas por el director o la estrella en cuestión. El clasicismo demanda que su temporalidad se contagie a quien la experimenta: el sujeto consumidor de las imágenes acude allá donde el autor se ha olvidado o ha querido ignorar conscientemente un saber, un número, un nombre; se labra así un misterio, una complicidad, una comunión interpretativa entre narrador, personaje y espectador. Retomemos el problema de la subjetividad y los agentes narradores. Se tiene la noción bastante extendida de que el narrador clásico es un sujeto omnisciente dotado de una potencia dosificadora y elíptica con la que administra la información manejada por el espectador y por los personajes. No obstante, para esta triada de autores,

la narración clásica admite su omnipresencia espacial, pero niega tener una soltura comparable en el caso del tiempo. La narración no se desplaza al pasado o al futuro a su libre albedrío. Una vez comienza la acción y establece un presente definido, los movimientos al pasado están motivados por la memoria de los personajes. El flashback no se presenta como una explicación evidente por parte de la narración; la narración se limita a presentar lo que recuerda el personaje (1997: 33).

Es decir, que el narrador construido por el autor, en opinión de estos teóricos, controlaría holísticamente el espacio diegético (saltar de una ciudad a otra, de una habitación a otra estancia), quedando impedido de manipular la cronología del mismo, dando a entender que la narración va obligatoriamente hacia delante y que son los personajes los que interrumpen ese flujo cronológico e incrustan las anacronías de su mente o sus alucinaciones. A este respecto diré que es cierto que los movimientos de la narración no son libres e independientes, pero ello no quiere decir que a veces se dé la circunstancia opuesta: los *flashbacks* bien pueden representar el recuerdo o fantasía atemporal de un personaje como perfectamente remitir a acontecimientos vividos por esas figuras, pero rescatados del pasado mediante otros mecanismos que no sean la memoria del protagonista de la escena. La verdadera ruptura del clasicismo desde el clasicismo operada por Lynch es la multiplicación de narradores que son a la vez figuras de la diégesis, la yuxtaposición y alternancia no avisada de esos relatos y el conflicto constante por dar primacía a una de esas pseudohistorias dentro de otras historias.

Los autores de *El cine clásico de Hollywood* están al tanto de que estos filmes singulares desde el punto de vista narrativo y enunciativo se cuentan con los dedos de una mano, al menos en las décadas de esplendor que van de los años 20 a los años 50, antes de que Hollywood se contaminará de las innovaciones de los cines *underground* y experimentales atrincheradas en los márgenes de la industria de ese mismo país y de las vanguardias europeas de posguerra: en este sentido, parece innegable que “en la película clásica, la narración abierta, la presencia de un «autor» evidente que no esté motivada de forma realista ni por la causalidad de la historia o el género, sólo puede ser intermitente y fluctuante” (1997: 88). Si hay algo que determina expresivamente el Hollywood clásico son los esquivos de la vacilación, la indeterminación, la abstracción, enemigos absolutos del lenguaje clásico, garante de la figuratividad, de la comprensibilidad y de la inteligibilidad, condiciones imprescindibles que solo serán trastocadas de manera

temporal. Todo esto y mucho más se tergiversa al pasar por el filtro de la poética lyncheana: extrañar, extremar lo familiar, lo comfortable; ser fiel y leal a quien se sigue y de inmediato apuñalarlo por detrás a la vuelta de la esquina.

A modo de corolario, quiero cerrar este tema secundando esta idea: “las películas de Hollywood realmente problemáticas se convierten en textos límite, trabajos que, sin dejar de ser tradicionalmente inteligibles, exageran algunos límites de esta inteligibilidad. Sin embargo, no plantean alternativas completas. El paradigma clásico es tan poderoso que controla aquello que puede situarse en su contra” (1997: 90). He aquí la clave de bóveda de una de nuestras hipótesis de partida: solo se puede destruir o reconstruir en su integridad el hogar Hollywood desde fuera de sus coordenadas espacio-temporales, esto es, haciendo uso de sus técnicas y su estilo toda vez que el marco artístico en el que se encuadran haya sido superado tecnológica, histórica y sociológicamente, consiguiendo así sublimar esos intentos inútiles de exagerar los límites y ratificando de verdad la inteligibilidad, el final abierto y trágico, demostrando la fragilidad de la perfección del clasicismo a partir de esos materiales. La historia de *Carretera perdida*, al igual que *Twin Peaks*, cuenta una vida imaginada de aspecto añejo que acaba en tragedia, puesto que la apariencia vieja se vuelve incompatible con la esencia nueva; con la perspectiva del tiempo, oteando el pasado desde el presente, es como mejor se aprecia lo que ha cambiado radicalmente y lo que se mantiene impertérrito. De tal forma que el retorno al pasado es factible, sí, tanto como inevitables y patentes sus consecuencias. El artista o el viajero que desee regresar al futuro (como el Marty McFly de la popular saga de Robert Zemeckis) deberá cuidarse de no alterar su estructura; y si lo hace, voluntaria o involuntariamente, hacerse cargo y asumir sus efectos.

Manierismo y técnica (la crisis del clasicismo)

Morir de éxito puede parecer, sobre el papel, una opción sugerente. Las maneras por llevar hasta el extremo esas convenciones y sistemas que hemos enumerado unas líneas más arriba son las mismas musas o sirenas que llevan de la mano a los artistas y los acompañan hacia el abismo: un encuentro ideal, mágico y maravilloso con meta en la muerte. *Prima facie*, Hollywood es el simulacro de un espejismo, la imagen de una imagen: el cine estadounidense del sistema de estudios del siglo XX hace honor al sobrenombre de fábrica de sueños en tanto que es una industria que produce historias

basadas en la realidad, pero procesadas y tamizadas por una ficción que acaba por modificarla. Es la historia de una historia, la reproducción serial y mecánica de reproducciones de lo real. A excepción quizás de filmes de temática social muy presentes en el género negro y el melodrama que hablan de problemas y preocupaciones sociales, económicas y psicológicas que inquietaban al individuo americano de la época; aun así, estas películas comportan un grado de abstracción y desvío de esos asuntos reales que socava todo pretendido realismo, debido sobre todo a las exigencias y códigos impuestos por el propio sistema⁴⁶. Al fin y al cabo, estamos hablando de ficciones simbólicas, de fábulas morales e imaginativas, no de documentales o ejercicios naturalistas cuyo objetivo principal es la denuncia o la visibilización. Tirando de este hilo, toda ilusión se topa al final del camino con el desvelamiento del sortilegio. El manierismo es el cuestionamiento formal y temático de la concepción total del clasicismo, su hermano gemelo rebelado, su doble maligno, su lado oscuro, su contracara. El cine manierista hace de la copia y la hipérbole las herramientas idóneas para evidenciar la crisis de lo clásico.

Carlos Losilla ha dedicado su estudio al Hollywood de los años dorados en dos de sus obras más destacadas (que funcionan como un díptico), con especial atención en el tránsito del clasicismo a la modernidad. Una de sus aportaciones más destacadas analiza el cine estadounidense clásico como un mito, una invención generalizante que tiende a meter en el mismo saco a todos los filmes producidos en América entre los años 20 y los 60. Su tesis principal sostiene que el clasicismo es y deja de ser por las excepciones que confirman y rompen las reglas que él mismo impone: el lenguaje clásico se funda tanto en el respeto al pie de la letra como en ese desfile funambulista, marginal y desafiante de filmes y autores muy concretos. Casualmente, estos cineastas, labrados y consolidados en el clasicismo, serán los que posteriormente porten el estandarte de la etapa manierista de Hollywood desde mediados y finales de los 50 (Sirk, Mankiewicz, Ray, Minnelli, Donen, Fleischer, Hitchcock; y otras tantas películas: respectivamente, *Imitación a la vida* (1959), *Mujeres en Venecia* (1967), *Más poderoso que la vida* (1956), *Melodías de Broadway* (1953), *Charada* (1963), *Sábado trágico* (1955), *Vértigo* (1958))⁴⁷. Para Losilla, “el manierismo es un estilo a medio camino entre la pervivencia de la memoria y

⁴⁶ Muy especialmente el célebre Código Hays, oficialmente denominado Motion Picture Production Code, censura vigente entre 1930 y 1968 aproximadamente.

⁴⁷ Hay que hacer referencia, por su tardanza y decadencia, *Fedora* de Billy Wilder (1978) o las primeras películas de Brian de Palma, que fusilan, parodian y mezclan clásicos de Hitchcock o Anatole Litvak (la correspondencia entre *Hermanas* (1973) y *A través del espejo* (1946), el *remake* inconfeso de *Vértigo* en *Fascinación* (1976)), a base de préstamos y *collages* narrativos y estéticos.

la inevitabilidad de la muerte”, un estilo problemático que “enfrenta al espectador con su condición fugaz como tal y también como habitante de este mundo” (2003: 249). Y que también enfrenta a los artistas cinematográficos ante la tradición, la validez y la vigencia del sistema férreo y fuertemente estandarizado.

A mayor abundamiento, el cine manierista supone la “entrada en crisis de la función del héroe, debilitado el valor simbólico de su acto narrativo, es el acto de escritura—y, con él la figura del autor—la que impone su progresivo protagonismo” (González Requena, 2006: 5); la racionalidad mítica y fabulosa del filme clásico. Por ende, la subjetividad del yo autoral deja sus huellas en la enunciación: esto es una historia, pero no se cuenta solo, por tanto es un discurso, un relato. Pero insisto en que es una crisis de decisión, de *krinein*, no de situación alarmante, sino puesta en cuestión y decisión. Alarma que solo podemos aceptar en términos económicos si traemos a colación la renqueante economía cinematográfica causada por la pérdida masiva de espectadores en salas a partir de los años 40 y trajo consigo los programas dobles (la serie A y la serie B, dos películas por el precio de una) y los avances tecnológicos (incremento del uso de grandes formatos -Cinemascope- y procesos cromáticos -Technicolor, Eastmancolor-). El espacio privilegiado, el final feliz, el seguimiento narrativo a partir de una mirada determinada, la causalidad, el referente simbólico, la fortaleza y pureza del héroe... *Noir*, melodrama y fantástico (al lado seguramente del musical y su celebración irracional y exacerbada del sonido, del movimiento, de la vida imaginada y cantada del cine) deconstruyen -que no destruyen, puesto que estas ideas no desaparecen, sino que se someten a procesos de depuración y modulación- estos pilares y colocan la primera piedra para que los que vengan más tarde tomen una decisión: continuar con la tradición o heredarla críticamente. La historia y el argumento quedan en un segundo plano, y la forma da un paso adelante; el cómo adelanta al qué, vacía los significados o los multiplica; el sentido no se pierde, sino que se diluye en la forma filmica; el relato se convierte en un ejercicio de estilo que habla de sí mismo. La claridad expositiva, la constelación geométrica de relaciones, causas y consecuencias se desordena; el inconsciente y lo surreal entran a escena, se decreta la confusión, el sueño eclipsa la vigilia. La geometría de las emociones filmicas deriva en estructuras caóticas y fractales, la arquitectura dramática entra en su fase barroca. El hogar encantado por los fantasmas de sus propios habitantes. Hollywood como sujeto sufre lo que ninguna película ni ningún espectador querrían presenciar: un final infeliz, o un *happy ending* artificial y engañoso. No obstante, deberíamos preguntarnos: ¿qué hay más allá de esos límites, en los márgenes, en la

frontera de lo clásico? Viene a decirse que Hollywood alcanza su consumación, completa sus tareas, pero sigue adelante como si no pasara nada, como si no hubiera nada que cambiar. El manierismo tritura el maniqueísmo, el manierismo desmaquilla el clasicismo.

No obstante, ¿cómo hace el manierismo para representar, para expresar este desmoronamiento de lo clásico? ¿Cuáles son las nuevas técnicas o recursos fílmicos movilizados por mor de objetivar la crisis del sistema, el resquebrajamiento de estas ficciones hasta ese momento impolutas y cosidas milimétricamente con hilos invisibles? Más arriba he mencionado la pérdida de espectadores y popularidad del cine en Estados Unidos. Como es sabido, en las décadas de los 30 y 40, los espectadores de Estados Unidos y otras partes del mundo afectados, en mayor o menor grado, psicológica, económica y socioculturalmente, individual y socialmente, por los estragos de la Segunda Guerra Mundial, consideraban el color en el cine como algo excepcional y muy dosificado, una presencia puntual y justificada, aplicada a narraciones oníricas, a musicales, a comedias, o en mundos fantasiosos, de ciencia ficción o de corte infantil. Para muestra, un botón: películas que sucedían en entornos o tiempos exóticos o fases de un relato que inundaban la pantalla de color conforme a lo que estaba ocurriendo (es el caso de la dualidad cromática de *El mago de Oz*). No obstante, esta situación cambia a partir de los 50, época en la que ya es más próspera la sociedad, y el público recibe con los ojos y los brazos abiertos una representación colorida y monumental de la realidad, desbordando la regla no escrita de la fantasía, la aventura o las historias infantiles.

Aunque este proceso de vivificación de la imagen, una suerte de hiperrealismo tecnológico deforma a todas luces el mundo del espectador fuera de la pantalla, el color y los grandes sistemas de filmación se asimilan. Recuerda Losilla que “tanto el color como la pantalla panorámica” (y el sonido estéreo) “tendieron a reforzar una estética que ya se venía gestando en la década anterior como reacción a la saturación de la escritura clásica”, con tomas más largas, potenciando el paisaje e introduciendo cada vez más objetos y personajes en el encuadre, es decir, ensanchando la vida, haciéndola más grande y vívida (1996: 215). Esto ocurre en el melodrama, que con esas herramientas deforma al máximo la realidad, la exagera, a un tiempo que produce emociones y acciones de personajes directamente elaboradas para hacer sentir como verdadero y cotidiano lo que les pasa a los protagonistas. Además, el *scope* es el que introduce el problema de la figura

humana en el espacio⁴⁸, en sus huecos y sus rellenos, en su habitabilidad; al mismo tiempo que es una respuesta a la intromisión del televisor en los hogares: el cine replica la comodidad del televisor con la monumentalidad, el directo y la rapidez comunicativa con la espectacularidad, el color y el tamaño que no existen en la realidad, la captación imaginaria e imposible de una realidad imaginada. Lynch, enamorado confeso del cine de los años 50 teñido de Technicolor y estirado por el Cinemascope (enamorado de *Wait till the sun shines, Nellie* (1952) de Henry King), asimila esta dialéctica de especificaciones técnicas en sus idas y venidas entre la pequeña y la gran pantalla. A partir de *Twin Peaks* se interesará por la hibridación de formatos y coloreados, por el uso estructural y expresivo de los cambios y diferencias entre texturas. Por hacer, como venimos insistiendo, de un elemento formal materia del contenido. Porque el aspecto de las imágenes, sus transformaciones y tensiones plásticas, también pueden contar historias.

El héroe y el retorno

Recapitulemos: el lenguaje clásico de Hollywood. Sus tres órdenes de representación -sistematizados por González Requena (2006)- sitúan al espectador en tres estadios con sus correspondientes expectativas diseñadas de cara a que quien ve el filme acceda y complete su sentido con base en la construcción de una mirada, por vía de la identificación de su cuerpo y su mente con la cámara. Así, la posición y la actuación del dispositivo deberán responder a la estructura simbólica fundante, sus significantes se llenarán de significados y permitirán entender y sentir las imágenes y sus relaciones estructurales narrativas. El cine clásico, basado en la distancia perfectamente justificada, en el punto de vista idóneo para su comprensión; el cine manierista, arriba el engaño de la mirada: la imagen se convierte en pliegue, cristal, espejo, la mirada se diluye y abre la veda a la subjetividad, a la falsedad de los acontecimientos, de quien los experimenta y de quien los narra; el cine postclásico o posmoderno, la tecnología y la espectacularidad se multiplica, el hecho fundamental se violenta y explicita. El cine clásico se conjuga en tercera persona (salvo excepciones), el cine manierista resuelve la ecuación (por

⁴⁸ No así el problema de la composición en el plano, algo que está tratado desde los inicios del cine: da igual que el formato sea ancho o en 4:3, porque el encuadre, la angulación y la puesta en escena ya condicionan el tamaño, la distancia y la posición de los personajes. El *scope* únicamente introduce una nueva modalidad de tratamiento significativo del espacio.

verificación o por engaño) en primera persona, el cine postclásico introduce una segunda persona, la del dispositivo tecnológico intradiegetico para complementar a la primera y a la tercera: la mirada del personaje y la de la narración se confunden. En la base de todos ellos, el héroe, la ley, la transgresión, el viaje. Bajo el paraguas del postclasicismo, Lynch introduce la heroína y recupera el héroe fatalista: Diane Selwyn, Nikki Grace, Laura Palmer; Dale Cooper, Fred Madison. Lynch, a partir de *Twin Peaks* y más tarde en *Carretera perdida*, muestra los sistemas de grabación y de reproducción de la imagen a modo de armas delatorias, incriminatorias, clarividentes, salvíficas, asesinas. La lente, la luz, el objetivo de una cámara, los chispazos de un monitor, un canal en emisión, rellenan los huecos dramáticos que los programas narrativos de los personajes no pueden satisfacer. Los personajes entran literalmente en las imágenes, penetran en una superficie imposible, con lo que se da inicio a lo fantástico metacinematográfico.

Por otra parte, no olvidemos que la triada de la representación clásica hollywoodiense se opone a la narración moderna, caracterizada por “una acentuada debilidad de los lazos que ligan a sus aconteceres, devolviendo, en suma, una estructura narrativa más precaria, débil e indeterminada” (2006: 485). Esta precariedad se contagia a las figuras vagantes y textualmente existenciales de la modernidad, ocupantes de escenarios vacíos, aplanados o achatados, quemados por la luz o falsificados por el color (los interiores-exteriores fantasmagóricos y oníricos de Ingmar Bergman en *La hora del lobo* (1968) o *Persona* (1966), la trilogía de la incomunicación formada por *La aventura* (1960), *La noche* (1961) y *El eclipse* (1962) de Michelangelo Antonioni o *El desprecio* y *Pierrot el loco* (1965) de Jean-Luc Godard). Da la impresión de que los personajes de la modernidad son conscientes de su estatuto ficcional y el autor moderno diseña relatos reglados por la posibilidad de transgresión de esas mismas leyes: el héroe moderno está habilitado para atravesar la cuarta pared, suspender el avance de la narración, vaciar de significado el clímax, desdramatizar las acciones. A este respecto, David Lynch extrae de la modernidad sus quistes metaficcionales y los trasplanta al cuerpo clásico, creando así un Frankenstein filmico de andares aporéticos: la tetralogía fantasmal aúna la trama fabulosa y simbólica clásica, el barroquismo formal y la dislocación del punto de vista del manierismo, con la tecnificación y la violencia de la imagen postclásica como denominador común, rematada por un sentido metacinematográfico que neutraliza las imposturas imaginarias e idealistas de la escritura clásica.

El relato clásico se construye en torno al dilema que el héroe debe superar para alcanzar el objetivo, movido por el deseo o por la imposición, con el que se encuentra.

Dice Requena que “el héroe se ve confrontado a la paradoja, de resonancia trágica, de violar esa legalidad -esa ley jurídica- en nombre de la ley simbólica que reclama su sacrificio para que esa comunidad -y esa legalidad- sobrevivan” (2012: 177). Colisionan, por consiguiente, sus deseos y sus obligaciones, el bien y el mal. Bien y mal asimismo estructurales, no solo simbólicos: es decir, que el héroe lyncheano tiene dos frentes abiertos, el de restaurar el interior de la ficción, el estado de su mundo y de su comunidad, salvar a los demás y salvarse a sí mismo del mal imperante, pero también el de asegurar el funcionamiento del relato como artefacto fílmico. Dicho de otro modo, que estas historias narran fábulas y trayectos simbólicos, así como relatan las condiciones de posibilidad de estas narraciones. La forma, la narratividad, son objeto de tematización. La forma es (o se hace) contenido.

Esta mezcla de regímenes de representación ejecutada por el artista estadounidense nunca abandona ni difumina la importancia capital de la mirada para con el sentido del relato. A pesar de que en el cine clásico de Hollywood “el punto de vista del héroe resulta, en lo esencial -en sus momentos cruciales- inaccesible a la mirada del espectador” (González Requena, 2012: 197). El posclasicismo lyncheano, por tanto, se encuentra en ese acceso siniestro y fantasioso a la mente, los ojos y la imaginación del antihéroe: la cámara nos sumerge en la cabeza de Fred Madison, de Diane Selwyn, de la Chica Perdida, de los seres fantásticos de la Habitación Roja. Vemos con los personajes lo que ellos ven con sus propios ojos y lo que ven dentro de su cabeza en sus fantasías. Para decirlo en una sola frase: teniendo en cuenta que en el clasicismo hollywoodiense “el héroe desea algo nuevo con respecto a su situación, o intenta que ésta vuelva a su estado original” (Bordwell, Thompson, Steiger, 1997: 17), los protagonistas de la última etapa cinematográfica de Lynch son los encargados de demostrar si se pueden cumplir sus deseos internos ficcionales y los deseos externos del autor: regresar al pasado del clasicismo, diluir sus formas en la experimentación más moderna, en la tecnificación de la hipermodernidad digital. ¿Es posible llegar a ese punto en un flujo de contradicciones de escritura, de diseño de miradas, de deconstrucción de roles y estatutos de representación? La respuesta depende de considerar estas cuatro obras como una evolución en el pensamiento en imágenes del autor: la realización del sujeto pasará por su relación con y su posición frente a las pantallas.

Comienza la emisión

Antes de avanzar hacia el siguiente apartado, donde estudiaremos por separado los tres géneros que ponen en tela de juicio el funcionamiento del cine clásico, quiero retomar el hilo de las observaciones iniciadas en el pasado epígrafe acerca de la televisión.

La televisión no es un simple paso más en la evolución técnica y comunicativa de la fotografía y el cine: toma un camino tangencial a esta, porque su objetivo no es que volvamos a ver una realidad, sino que podamos verla dilatada en el tiempo, enfrascada en el espacio, y en directo y reproducida hasta la saciedad. Para Bueno, “la televisión no se propuso nunca como objetivo la proyección de sombras, ni la mera visión a distancia, sino la clarividencia” (2000: 192). Ver a distancia y a instancia (a imposibilidad opaca de acceso). La televisión abre una nueva ventana al mundo, la del directo y la inmediatez, la de la quietud del telespectador. Refleja e interpela al observante de forma más directa, más sencilla, desde su casa. Por si fuera poco, la televisión aglutinará al cine, al deporte, al teatro, a la música: se trata de un discurso omnívoro que irradia a todas horas y en cualquier coordenada los sucesos sociales, históricos y las manifestaciones artísticas del mundo real. Paralelamente, algunos críticos culturales y seriéfilos se afanarán por implantar una isovalencia de discursos, con el famoso mantra de “el mejor cine está en la televisión” surgido en la tercera edad de oro (finales de los 90 principios de los 2000). Así las cosas, la ficción televisiva nada tiene que ver con sus programas, concursos, noticiarios o retransmisiones de eventos en directo o con las películas coexistentes en parrilla que emite o estrena (principalmente por la ruptura de la cuarta pared de sus sujetos, que miran a cámara y constantemente interpelan nuestra mirada); sin embargo, todo ello orbita en virtud de cuáles sean las circunstancias de consumo y emisión de estos productos. Condiciones de las cuales ya sabemos que Lynch se sirve en algunas de sus obras.

A la televisión no se va, no se acude; la televisión se pone, porque siempre está ahí, en el epicentro del espacio doméstico. Y en la actualidad la televisión se lleva consigo en teléfonos móviles, tablets u ordenadores. La televisión abandona el salón y visita otras estancias, pero también sale de la casa y se enciende en el transporte público, en la biblioteca, en las cafeterías. Desde los límites de su pantalla, “la televisión está colocada en nuestra casa y los mundos imaginarios que nos desvela fluyen directamente dentro y se mezclan con el flujo de la vida cotidiana” (Buonanno, 1999: 54); tanto la ficción como los programas no ficticios buscan fundirse con la realidad del espectador por medio de

mecanismos enunciativos no aplicables o residuales en el lenguaje cinematográfico; en gran medida porque el espectador del cine sabe que el efecto ilusorio se romperá al término de la película, al abandonar la sala o apagar el televisor, y el de la televisión debe aprender a diferenciar los elementos independientes que constituyen el caudal de imágenes. Buonanno hace hincapié en la naturaleza popular, masiva, simbólica e imaginativa de su discurso, de por qué impacta tanto y a tanta gente: sobre todo porque amplía, exagera y abre nuestros imaginarios y porque recoge a la perfección una herencia milenaria de narrar historias, de una manera mucho más eficaz. La autora recoge tres funciones de la ficción televisiva: la fabuladora, la de familiarización con el mundo social y la del mantenimiento de la comunidad (1999: 62-67). Los programas de televisión “nos hablan de nosotros” y también “hablan con nosotros”, ofertan servicios de placer personal e informaciones de interés general (Buonanno, 1999: 62-62): esta segunda persona del discurso televisivo construye un “nosotros” común y unificador que “tiende a favorecer sentidos de conexión y de pertenencia a la realidad”, frente a otras artes o medios sospechosos o que quieren romper con ella (1999: 65). Las series actuales, especialmente *The Return*, desmienten esa idea de espectador pasivo, de contenedor vacío, y lo acercan al espectador del cine. La gran diferencia entre la ficción cinematográfica y la televisiva es la segunda persona que se remite en los planos subjetivos y las miradas a cámara: una mirada activa narrativa y formalmente, enunciativamente, generadora de sentido y lectora necesaria para “cerrar” el texto, o al menos su interpretación modélica.

Hasta hace apenas una década se ha pensado que “el televisor ha reorganizado el espacio de reunión familiar de un modo que no había hecho la radio, pues la radio se escuchaba sin ser mirada” (Gubern, 1997: 29). Lo cual es cierto, pero no en puridad: sigo subrayando la relevancia y el impacto de las pantallas pequeñas e individuales y los cambios que estas exigen, hasta el punto de que la producción de series está condicionada estilísticamente por las pulgadas y las diferentes configuraciones técnicas de los monitores. De todos modos, lo que Gubern llama efectos mitogénicos no se han perdido en este trasplante tecnológico ni en este transporte geográfico: “la presencia del personaje como una presencia hogareña, como un familiar más, en virtud de su carácter habitual en el espacio doméstico”. Esto es, que el televidente, por cercanía a la imagen, se siente más partícipe que nunca de las historias que consume: “el televisor impone una distancia corta y coloca al personaje en la iconosfera íntima del espectador, en el interior de su propio hábitat” (Gubern, 1997: 33), más si cabe cuando los seriales reducen sus localizaciones al hogar u hogares de sus protagonistas (por encima de las demás, las

telenovelas y las *sitcoms*). En este contexto, la televisión hereda el maniqueísmo y la estructura narrativa clásica (de la literatura y del cine), en tanto que “el espectador vive en realidad un desdoblamiento proyectivo, de modo que se siente solidario y se identifica con el personaje positivo, (...) mientras que libera sus frustraciones y sus ansias destructivas a través del personaje malvado” (Gubern, 1997: 34). Particularidad muy palpable en la última temporada de *Twin Peaks* (véase el análisis). Simultáneamente, el televisor profundiza en la psicología estética de la audiencia y hace las de “fantasía diurna, permite todas las acciones, hasta las más inverosímiles, porque es un espacio donde todo está permitido” (Imbert, 2008: 40). Lo surreal, lo inconsciente o lo irracional tienen cabida de esta manera entre las convencionales y pausadas cuatro paredes de las habitaciones, en los tiempos muertos de los trayectos laborales o durante viajes por placer. El discurso televisivo resalta “la ambivalencia misma de lo cotidiano, de la vivencia colectiva” a caballo entre la socialización colectiva y el retiro individual (Imbert, 2008: 37), entre hacer vida en familia o recluirse en los aposentos de cada uno, con los dispositivos electrónicos personales.

Si algo diferencia a *Twin Peaks* y a *The return* de sus programas coetáneos es la filiación cinematográfica proveniente de la experiencia de Lynch en este medio: en la postelevisión el espectador “se desenvuelve en una lógica de la *identificación*, más que de la *identidad*” (Imbert, 2008: 124), algo que es más propio de la ficción clásica, no de lo real televisivo. Identificación es mirada, y la mirada determina el modo de representación y de transmisión de sentido de un relato. Por lo tanto, aquellos relatos televisivos que configuran sus significantes supeditados a los puntos de vista de los protagonistas, que estandarizan una serie de fórmulas y convenciones de repetición y conexión de episodios y tramas, que distribuyen misterios, secretos, malentendidos y disputas entre grupos de personajes enfrentados por sus deseos y sus fantasías, entrarían en la categoría del clasicismo del lenguaje catódico.

La telenovela errante

La televisión ya es capaz de mostrar una realidad supuestamente documental, una realidad real, no virtual, no ficticia como la del cine. Así, en el nacimiento del sistema catódico Hollywood se halla entre la espada y la pared: seguir la senda del realismo televisivo o avanzar hacia un imaginario filmico que supere las ventajas de consumo de

los nuevos monitores domésticos. De donde se desprende que la llegada de los televisores a las casas en los 50-60, es testigo del “declive” y renacer del cine, y el derrocamiento y hegemonía del cinematógrafo por parte de las plataformas de *streaming*⁴⁹ presencia el nuevo renacer y declive del cine frente a la nueva televisión por Internet.

Al igual que el cine clásico de Hollywood, David Lynch (a raíz de su relación profesional con Mark Frost en *Twin Peaks*) se fija en la escritura y el estilo de las telenovelas estadounidenses, las denominadas *soap operas*, conocidas popularmente en España y algunos países de Hispanoamérica como culebrón. Grandes éxitos de audiencia, estos seriales se caracterizan por su gran número de personajes principales y secundarios, tramas y subtramas entrelazadas, inacabables e inabarcables, la extensa duración de sus temporadas (algunas duran décadas) y la emisión habitualmente a diario. La televisión inventa su propio clasicismo con la *sitcom* y la telenovela: relatos moralizantes, personajes de un carácter cuya tonalidad es blanca o negra, estandarización de la planificación, drama y comedia, historias sin fin, universos enormes y cerrados, tratamiento de temas de índole social y moral representados desde el respeto y la crítica blanca (estatus de la mujer, sexualidad, condiciones laborales, penurias económicas, masculinidad). Entre muchos otros, *Dallas* (1978), *Dinastía* (1981) o *Peyton Place* (1964) son los espejos en los que se mira *Twin Peaks*, espejo que, tras reflejar el rostro de la serie, estalla en mil pedazos. Con un movimiento parejo al efectuado con el clasicismo cinematográfico, Lynch ejecuta en *Twin Peaks* una reimaginación irónica y paródica de la telenovela: la emplea a modo de código no para criticar o reírse de este tipo de series, sino como un medio que vehicule un fin ajeno al objeto en sí.

Como ya he afirmado, Lynch decide cerrar su tetralogía en la televisión, no en el cine, comprendiendo así que el discurso televisivo es el nuevo campo de pruebas de sus ideas: ya que, tras la experiencia negativa de *Carretera perdida* y *Mulholland Drive*, en las que los protagonistas fallan y yerran en su construcción de una nueva realidad partiendo de una nueva identidad inspirada en el cine, tiene lugar la epifanía televisiva de *Inland Empire* y el retorno a *Twin Peaks*. El discurso televisivo es el lugar idóneo para cerrar el círculo de la relectura histórica y poética de los presupuestos clásicos de la cultura audiovisual estadounidense: qué mejor espacio que aquella ficción anacrónica que constantemente se repite a sí misma, que mata y resucita a personajes, que enfrasca en

⁴⁹ Resulta muy significativa la compra de los estudios Metro Goldwyn Mayer, una de las últimas *majors* del Hollywood clásico que quedaban en pie, por parte de la empresa Amazon en mayo de 2021.

una época y un lugar a personajes condenados a vivir en los límites de pueblos que miniaturizan como una sinécdoque los tópicos de un país que ha hecho de la representación idílica de sí mismo un exitoso producto de exportación. Los aspectos más interesantes y pertinentes con la investigación son sin duda el tratamiento del tiempo y la estructura mítica. La telenovela, una historia interminable, de composición rizomática donde todo y todos convergen en un núcleo narrativo (que no es nada más que el afán por contar historias, por crear vidas imaginarias), “suministra una matriz que organiza la experiencia vivida, la sustituye y provee la benéfica ilusión de que las contradicciones pueden ser superadas y las dificultades resueltas” (Traversa, 1997: 71). Esto último explica la recuperación de *Twin Peaks* (una serie que ya contaba con una telenovela intradieética que imitaba las vidas de los habitantes del pueblo). Lynch busca sustituir esa experiencia con su obra emblema, se pregunta si es posible volver a emitir una serie estrenada en los años noventa, aunque todavía superviviente manierista del esplendor televisivo de los 70-80, y poseída por el espíritu de los 50, sin que los efectos del paso del tiempo se noten en su superficie. La respuesta la obtendrá el lector en el análisis de *Twin Peaks*, pero adelantamos que se contesta con un rotundo y complejo “no”.

5.2. Retorno al pasado (el cine negro).

El *noir* americano viene rápidamente a la cabeza cuando uno piensa en el cine clásico de Estados Unidos. Martin Scorsese lo incluye en su triada de géneros o estilos puramente americanos surgidos en el sistema de estudios, junto con el musical y el *western*. Subdividido en dos, tres o cuatro grupos según los estudiosos del género, discutida incluso la posibilidad de incorporar lo negro a una interpretación genológica de sus películas (debate en el cual no entraremos, puesto que no es ese el objetivo), lo cierto es que los filmes que se engloban en esta clasificación muestran una serie de estilemas narrativos y formales muy reconocibles. Dicho esto, y seguramente a causa de la ingente producción de narraciones policíacas, criminales y de gánsters desde principios de los años 30, las películas *noir* sean menos de las que pensamos. Solo por narrar las pesquisas de un detective privado inmerso en un crimen, de un agente de policía que lucha contra el crimen organizado, de un renegado que huye de la persecución de la ley o de la comunidad, un relato que conste de una o varias de estas características no será

indefectiblemente considerado como cine negro. El cine negro lo es más por una específica objetivación formal de los escenarios mencionados y por una serie de estructuras narrativas particulares, que por la ambientación, la iconografía criminal o la presentación de arquetipos y situaciones estereotipadas conectadas con la intriga y la acción. A continuación haré un somero repaso a estas particularidades y al modo en que se relacionan con las películas y la serie de David Lynch que vamos a analizar y trataré de responder a por qué y cómo el autor hace un uso de ellas en favor de su reimaginación del clasicismo. Recordemos la premisa: *noir*, melodrama y fantástico dinamitan el armazón del cine clásico por medio de una tensión formal que desemboca en la entrada en crisis del sistema y de sus convenciones.

Escala de grises

En líneas generales, el cine negro explota la dualidad cromática de la imagen cinematográfica para expandir ese maniqueísmo a todo tipo de oposiciones binarias: bien-mal, justicia-crimen, destino-suerte, felicidad-fatalidad, comunidad-soledad, luz-sombra, pasado-futuro. En el medio de estas disyuntivas se halla el individuo trágico y grave que camina las peligrosas avenidas de la urbe acosado por su pasado, receloso de su presente y angustiado por un futuro localizado en un callejón oscuro y sin salida. Su presencia trastoca estas parejas de baile incompatibles: es la individualidad, la excepción, lo que hace ambigua a la universalidad, a la norma. Podemos considerar este género o estilo como descendiente de las novelas policíacas y otras sagas literarias de intriga que se remontan al gótico detectivesco iniciado por escritores británicos de la talla de Wilkie Collins, Edgar Allan Poe, Arthur Conan Doyle o más tarde Agatha Christie. De esta corriente se derivará décadas después, ya bien entrado el siglo XX, la respuesta estadounidense de la novela negra canónica: Dashiell Hammet, Raymond Chandler o Carroll John Daly, al calor de unos Estados Unidos acuciados por los efectos de la Primera Guerra Mundial y el Crack del 29, debilitados social y económicamente a manos del crimen organizado y el contrabando fruto de la Ley Seca, escriben sobre el clima insano de las ciudades, auténticas junglas de asfalto donde impera la ley del más fuerte y hasta el ciudadano más vulgar lucha por su supervivencia. Todas ellas historias que no son, por cierto, otra cosa que reestructuraciones de arquetipos narrativos míticos en los cuales se plantea un dilema, una contradicción entre actitudes, personajes y deseos que tienen que

ser resueltos por un sujeto heroico preparado y encargado por una ley moral superior. Desde el campo de la antropología filosófica y la mitología que estudia el elemento cero de los relatos basados en la eficacia simbólica del mito (la resolución de una contradicción), Eliade sugiere que en el género policíaco o criminal, “por una parte, se asiste a la lucha ejemplar entre el Bien y el Mal, entre el Héroe (= el detective) y el criminal (encarnación moderna del demonio). Por otra parte, por un proceso inconsciente de proyección y de identificación” (1973: 204), puesto que como ya he dicho, estos relatos rezuman un fuerte aroma realista para el espectador de la época en cuanto al contenido, no tanto en lo que hace a la estética y al desarrollo narrativo. En el cine y en la novela negra acompañamos al protagonista en sus vagabundeos por las calles, en sus idas y venidas haciendo favores, encargos y extorsiones, robando, rescatando gente, atrapados en el hampa y el delito, amenazados constantemente por la muerte y la venganza, nunca a salvo ni siquiera de sí mismos. Relatos de acción sucesiva e imparable, troceados y desarrollados mediante elipsis y la concentración económica de la información, trufados de numerosas metáforas y alegorías, condensadas a veces en objetos, símbolos, palabras, nombres y contraseñas misteriosas. Narraciones que, ya sean cronológicas o se desplieguen a saltos anacrónicos, reproducen acontecimientos dislocados y condicionados por la actitud ambigua e irracional de los personajes. Películas de hombres atrapados por su pasado que huyen hacia una vida mejor —como el Roy Earle de *El último refugio* (Raoul Walsh, 1941)—: su historia es la épica de la posibilidad de crear una “nueva existencia” (Coma y Latorre, 1981: 66). Esta *tabula rasa*, el reseteo de la vida anterior tan caro al género negro, se recicla en las dos primeras entradas de la tetralogía lyncheana de una manera metacinematográfica: Fred Madison, el antihéroe de *Carretera perdida*, y Diane Selwyn, la protagonista de *Mulholland Drive*, se inventan una nueva vida que adquiere la morfología de una película *noir*, un filme dentro de otro filme. Esto es, que estas figuras desean regresar a un pasado en el que eran felices, a pesar de que este pretérito sea el que condiciona su presente, y la vía de escape es fantasear una existencia de película que enmascara la realidad. Lisa y llanamente: David Lynch se apropia de esta característica para teñir de nostalgia negativa ese ejercicio de relectura.

La diferencia sustancial entre la escuela británica del siglo XIX y la norteamericana del XX es de carácter contextual y poético: mientras que el gótico negro se toma estas intrigas desde una actitud lúdica e imaginativa, el *hard-boiled* y el *pulp* voltean con violencia sus preceptos, colocan al criminal en el papel protagónico y

ensucian el aspecto y el carácter idealista y perfecto de los detectives. No hay más que comparar la perspicacia y la inteligencia infalible de un Holmes con la amoralidad, la no ejemplaridad y el existencialismo romántico y decadente de Sam Spader —el Humphrey Bogart de *El halcón maltés* (John Huston, 1941)—, Philip Marlowe (creado por Raymond Chandler y popularizado también por Bogart, Robert Mitchum o Elliot Gould) o Mike Hammer (Ralph Meeks en la adaptación de *El beso mortal* (Robert Aldrich, 1955) de Mickey Spillane). No obstante, los escritores y cineastas estadounidenses, si bien critican el idealismo y la teleología del detectivesco clásico decimonónico, aportarán una alternativa que ni mucho menos responde con realismo y crudeza a esa reprochada inocencia de las sagas criminales fundacionales. Así, el *noir* más manierista tenderá hacia historias e imágenes evocadoras y alucinatorias, más dramáticas que intrigantes, aproximándose a otros territorios genéricos, en especial el melodramático.

Herederos y Santamarina definen el *noir* estadounidense en términos de correspondencia directa y significativa con el contexto de producción y recepción de los filmes a consideración. Para la pareja de autores

la relación dialéctica del cine negro con el presente histórico de la sociedad en la que nace (tomada esa relación a veces en sentido metafórico), la raíz expresionista que alimenta las tonalidades atmosféricas de su estética y la cuestión esencial de la ambigüedad en la producción de sentido dentro de estos filmes (1996: 24).

delimitan su radio de acción. El *film noir* no pierde interés porque el final de la historia sea evidente o previsible (la muerte o condena del antihéroe, la satisfacción agrídulce del deseo del detective o el policía), ya que en el fondo su cometido es dilucidar las causas y los hechos que conducen a la fatalidad y a la violencia. Es un dato muy elocuente que el recurso del *in medias res* resuelto con un *flashback* que explica cómo se ha llegado hasta allí (narrado por el protagonista u otros testigos e investigadores en *voice over*)⁵⁰ esté tan extendido y estandarizado. Por este motivo, si importa más el recorrido que la resolución, las sombras que las luces, y las fronteras se diluyen, lo más lógico es que narrativamente estas películas sean ambiguas y fragmentarias, que plásticamente recurran al claroscuro en el color y en el carácter de los personajes, que estos se oculten en las tinieblas y que la

⁵⁰ *Perdición* (Billy Wilder, 1944), *Mr. Arkadin* (Orson Welles, 1955), *Detour* (Edgar G. Ulmer, 1945), *Sunset Boulevard*, *Retorno al pasado* (Jacques Tourneur, 1947), *Atraco perfecto* (Stanley Kubrick, 1956), *Forajidos* (Robert Siodmak, 1946)...

luz (literal y metafórica) les haga daño, descubra sus intenciones o les fuerce a rendirse ante la fuerza y el orden, como al villano de *The Big Combo* (1956) de Joseph H. Lewis, que es derrotado por el potente foco cegador de un automóvil mientras intenta huir de un sombrío hangar.

En otro orden de cosas, nos interesa especialmente la destrucción del final feliz y el cuestionamiento de la escritura clásica, al igual que otros procedimientos narrativos de carácter subjetivo que hacen de la narración un discurso borroso impropio de la genética diáfana del Hollywood clásico. A las analepsis, los recuerdos y la voz en *off* que se impone sobre las imágenes (dando cabida a la falsedad total o parcial de lo narrado) se añade la subjetividad de algunos planos, puerta de acceso al clasicismo por parte del manierismo alucinatorio. La equivalencia entre nuestra mirada y la del protagonista abre fallas en el cuerpo de ese modo de representación donde según Requena nuestro acceso a la subjetividad visual del héroe está vetada. En este punto el cine negro cuestiona y se desmarca del modo institucional del que brota: las imágenes de los film *noirs* de EEUU hablan en el lenguaje clásico de la significación justificada y expresiva, mantienen su sustrato, pero inventan un dialecto que coexiste con la lengua originaria.

A este respecto, Santamarina y Heredero proponen que precisamente en el seguimiento a pies juntillas de los códigos y en la utilización hiperbólica y manierista de la escritura filmica clásica surgen los adstratos que posteriormente encarnarán los nuevos cuerpos filmicos del cine moderno. Así, paradójicamente, el cine negro de Hollywood anticipa, manifiesta los síntomas de la contestación estética e ideológica de las nuevas olas y los nuevos cines europeos, norteamericanos y de otras latitudes: “la maduración que lleva a la escritura clásica hasta un grado de tensión y de complejidad nunca antes alcanzado, la evolución que prefigura la crisis definitiva de ésta y la gestación —en el seno del género— de las nuevas formas con las que emerge (...) la modernidad cinematográfica” (1996: 239). Cuando el relato, anclado en la figura del detective, en su deseo de ir más allá de la verdad, de descubrir lo que el narrador se guarda para sí, supera los márgenes de lo cognoscible por el protagonista y el espectador, se rompe la linealidad, la objetividad, la supuesta invisibilidad de la enunciación, la perfección del relato. No solo observamos el “abandono de la objetividad, quiebra de la linealidad y ruptura de la continuidad del relato”, sino que ese debilitamiento del lenguaje clásico se traduce en “ambigüedad de sentido, relativismo moral y proyección del pasado sobre el presente”. El final abierto o ambivalente no provoca sino “dificultar la clausura (que) amenaza la

transparencia” (1996: 253). La realidad, el sueño, la alucinación ética, psicotrópica o psicológica se introducen en el circuito de miradas y el sentido del relato. En adición, la paranoia enunciativa (sobreimpresiones voces reverberadas, *flashbacks* repentinos, juegos de iluminación), cuando la perspectiva de la narración no concuerda con la del protagonista, también contribuye a este enfangamiento de la limpidez clásica (Simsolo, 2007: 32). Final feliz parcial o cuestionable, porque no suele ser para el protagonista fatal, sino para lo que se entiende como bien lógico, como necesidad. Para el antihéroe acaba mal, para la justicia bien. El desafío al cine clásico acarrea igualmente una ofensiva a la causalidad lógica y una afrenta a la relevancia del romance heterosexual: en líneas generales se produce “un ataque contra el final feliz motivado. La resolución de la trama a menudo se ciñe al funcionamiento del destino que ha estado planeando sobre toda la acción; en este caso, la película no tiene un final feliz. O, si esto fuera demasiado fuerte, el final feliz impuesto parece un añadido poco convincente” (Bordwell, Staiger, Thompson, 1997: 84-85).

Las quiebras del cine negro no pretenden expulsar al espectador o negar todo pacto ficcional, sino más bien mostrarle otros modos de identificación, otras posibilidades que tienen las historias de ser contadas e interpretadas, de no acabar con un final siempre moralmente aceptable. Y por debajo de estas rupturas superficiales se produce una detonación de mayor influencia: a través del lenguaje clásico se puede exceder su potencia significativa hasta darle la vuelta. Por todo esto, en el cine negro “el relato sufre diversas fisuras y quiebras dentro de sí”, al igual que el estilo se deforma literalmente con aberraciones formales respecto a las reglas clásicas (Santamarina, 1999: 13). El cine negro, en resumen, transgrede el mero revestimiento figurativo cronista, documentalista o fabulador remitente a la turbulenta sociedad estadounidense de aquellos años y se descubre como una herramienta crítica que se rebela contra quien la empuña. Una vez más, las formas fílmicas del clasicismo, su utilidad, su vigencia y su crítica, pasan a ser una idea, un tema tratado subrepticamente bajo historias de criminales y agentes de la ley.

Escalera de color: el *neo-noir*

Después de la Segunda Guerra Mundial el cine negro se melodramatizará: la violencia de la ciudad, la lucha entre la ley y el crimen se dejan a un lado, y se anteponen guiones que versan sobre problemas íntimos y domésticos, microcrímenes, venganzas y chantajes pasionales; en el ocaso del género se mezclará con lo fantástico-sci-fi en una obra como *El beso mortal*, de cuyas fuentes beberá *Carretera perdida*. Entre la bomba atómica de 1945, el ET de Roswell de 1947 y la contienda geopolítica con la URSS, empieza el terror frío e invisible que se pega al cuerpo del cine negro del momento, un cine de y sobre la sospecha ensombrecido por la amenaza nuclear, los problemas patrióticos e identitarios. Durante la época esplendorosa del género, el cine negro estadounidense “no tenía ninguna necesidad de «mirar al pasado», de reconstruir: se trataba de rendir testimonio de una realidad lacerante, que no sólo estaba en el ánimo de los ciudadanos y en el seno de los estamentos sociales reflejados”; pasados los 60 y superadas las crisis socioeconómicas de la Depresión, “rodar un film de gánsters suponía un salto al pasado, montando un complejo (y caro) entramado de reconstrucción que no siempre tentaba a los banqueros” y a los productores (Coma y Latorre, 1981: 191). Además, el color y la mejora técnica contradicen expresivamente la ontología temática y formal del cine negro: la ambigüedad, las composiciones aberrantes, el acromatismo, la luz contra la sombra. Entre la década de los 60 y la de los 70 nos hallamos en una tierra de nadie. Una película como *Sed de mal* de Orson Welles (1958), la citada *Kiss me deadly* o *Una luz en el hampa* (Samuel Fuller, 1964) certifican con sello negro sobre blanco la defunción, o al menos diagnostican la enfermedad terminal de un cine que ha cambiado, porque con él ha cambiado el mundo que este reproduce. A partir de aquí, el *noir* hace honor a su nombre y vive sus mejores años al otro lado del Atlántico, con el *polar* francés de Jean-Pierre Melville a la cabeza. Dentro de las fronteras de la unión, con bastante rapidez se inaugura la renovación en algunos casos añeja, nostálgica y atemporal del género, en otros lúdica y cuasiparódica: Don Siegel, Sam Peckinpah, Lawrence Kasdan o Michael Mann, y ya en los 80 la irrupción de los hermanos Coen y la consagración de Brian de Palma.

A grandes rasgos, el *neo-noir* continúa la senda del negro clásico y mantiene su legado a sabiendas de las limitaciones económicas a la hora de seguir ambientando sus historias en una época que exige producciones y recreaciones historicistas y de época.

Los filmes incurren en un estilo sucio y deslavazado, próximo al *exploitation* y la ficción televisiva. Las categorías y los estereotipos se diluyen. La violencia y el sexo se exaltan, la casuística de temas y materias se extiende y actualiza. Por así decirlo, el *neo-noir* imita a su predecesor, pero también saca a la luz aquello que el *noir* ocultaba y sugería, a juzgar por su juego ambivalente y su puesta en forma manierista, ya que, como es bien sabido, el código Hays censuraba y prohibía la gran mayoría de actos, imágenes y comportamientos con los que las películas criminales y policíacas coqueteaban. Propongo tomar estas palabras de Žižek, en su ensayo sobre *Carretera perdida*, a modo de resumen sintético y legítimo de qué significa “el neo-noir escenifica directamente el contenido fantasmático subyacente que aparecía de modo codificado e insinuado en el *noir* clásico” (2006: 155).

Además de esto, se puede considerar al cine negro en su vertiente moderna como la antesala del *mindgame film*: donde lo clásico y lo posmoderno confluyen, haciendo del enrevesamiento, de la narración hipercasual e hiperconectada la seña de identidad del criminal tardío. Una suerte de *symploké* narrativa a la inversa se apodera de la trama: tan pronto todo está relacionado con todo como nada está relacionado con nada. Los cineastas que emprenden la cruzada del *neo-noir* llevan hasta sus máximas consecuencias la complejidad del argumento, algo que ya probó Howard Hawks en la delirante y confusa *El sueño eterno* (1946), Joel y Ethan Coen con el gamberrismo pop de *El gran Lebowski* (1998) o recientes y residuales filmes como *Puro vicio* (P.T. Anderson, 2014) o *Lo que esconde Silver Lake* (2018), auténticos oasis en el desierto de la intriga contemporánea. La voluntad del *film noir* es “rechazar la razón, expulsarla del esquema dramático” (Tomasovic, 2002: 117). En este terreno de juego es donde Lynch se mueve con total libertad: la tonalidad negra de sus *thrillers* da pie a que estas historias exijan una atención máxima al espectador, en tanto que el relato deja tras de sí pistas que perfectamente serán inútiles o simples despistes. Sus filmes, como las mujeres fatales, los detectives inoperantes o los individuos atormentados que los protagonizan, no son lo que parecen, ni son quienes dicen ser. Los indicios de resolución del misterio apuntan a un misterio, sí, pero no al que el *noir* clásico se dirigía. El *neo-noir* lyncheano es un operador textual que bajo un *look* criminal y policíaco construye un mecanismo de doble fondo, de doble misterio. Es decir, que el cineasta emplea la subespecie moderna del género estadounidense por antonomasia con el fin de pensar, criticar y reimaginar la familia que concentra a ambas categorías taxonómicas: el cine clásico. Tal es así que, como apunta Palau, el cine de Lynch alterna sincréticamente los convencionalismos y las rupturas, la

traición y la tradición, en plena coherencia con esa idea magna de que el pasado es un lugar que debe ser revisitado, aunque la visita no sea recibida según las expectativas y aunque el visitante no encuentre lo que esperaba. Su poética acaece en

una dimensión atemporal que bien puede situarla a medio camino entre la contemporaneidad de cada uno de sus films, que van desde los setenta hasta el inicio del presente siglo, y la década de los cincuenta y sesenta a la que sus historias remiten mediante el uso de una estética norteamericana que aún pervive hoy en día de forma natural, mediante objetos, máquinas y aparatos retro (radios, coches de época, etc.), pero también en la moda clásica y la música rock y pop que ha engendrado el siglo XX (2012: 109).

Por otro lado, el crítico francés Dick Tomasovic inviste al *neo-noir* de una intertextualidad propia del arte posmoderno. Las películas negras de los años 70 en adelante se saben descendientes de un género y una época muy influyentes y populares en el arte estadounidense y no dudan en respetar y reconvertir esas imágenes fundacionales. En referencia a la parte de palimpsesto que tienen estos filmes, hacemos notar el aspecto inherente y genético asociado con una desconstrucción genérica basada en la identificación, señalización e hipérbole de sus códigos más extendidos y paradigmáticos, tales como el héroe contra el mundo, la corrupción de las fuerzas del orden y de la Ley, las mujeres fatales, etc., tachados, reescritos, borrados, subrayados; filiación que se percibe bien a las claras en la insistente y consistente reformulación lyncheana, en especial en la tetralogía propuesta.

Sobre este fondo se recorta la aportación de Lynch a ambas vertientes: el pistoletazo de salida lo dará con *Terciopelo azul* en 1986; cuatro años más tarde. Y definitivamente con *Carretera perdida* en 1997. Dando un paso más allá, el *noir* la intriga y el romance de *Mulholland Drive*, el barroquismo y el misterio inaccesible de *Inland empire*. Y el retorno a la saga criminal con *Twin Peaks. The return*.

5.3. No hay lugar como el hogar (el melodrama).

Antes de nada, y siguiendo con lo establecido al inicio del capítulo, veo pertinente dedicar unas palabras a la pregunta por el género que a continuación nos ocupa. Agotemos pronto, entonces, la discusión. José Javier Marzal ha analizado las modulaciones y transformaciones de los géneros cinematográficos en profundidad, a partir del melodrama clásico de Hollywood. A su juicio, hay que partir de una base más semiótica que genológica que entiende “‘lo melodramático’ como un sistema de procedimientos textuales en la que podemos identificar una serie de estructuras de reconocimiento: iconográficas, actanciales, espaciales, narrativas y musicales” (Marzal, 1985: 9), es decir, los elementos constitutivos de y comunes en todo género. Se trata asimismo de una escritura ecléctica y camaleónica que se inocula en el sistema nervioso de otros géneros, sin alterarlo, pero condicionándolo. Lo melodramático, como lo negro, no es tanto un género como una noción o idea, un sistema de estructuras, elementos iconográficos, temáticas y operaciones textuales que permiten ser identificados como tal en ciertas películas y fusionarse con las características propias de otros géneros o estilos. Piénsese, por ejemplo, en que el melodrama “albergó en no pocas ocasiones memorables el concepto de lo fantástico —sobre todo desde el ángulo de un lirismo sobrenatural en desmesuradamente románticas historias de amor” (Coma, 1993: 169). El melodrama es más fantástico por ser un costumbrismo irrealista e idealista donde los personajes fantasean e imaginan vidas mejores que por la intensidad de corte capa y espada y romántico-medieval que desprenden algunas de sus imágenes, sus escenarios y los ropajes que visten a los personajes. Si la tetralogía lyncheana se fija en el melodrama es exactamente por este último motivo: figuras atravesadas por el tiempo y por la insatisfacción de lo real que buscan en un pasado idealizado el antídoto que cure sus males. Narraciones repetitivas en su interior y para con sus congéneres (todos los melodramas, como todos los *film noir*, se parecen entre sí).

Concretamente, el melodrama en tanto género comparte con el mito la cristalización poética de una conducta o modo de vida ejemplar resultante de la resolución de un conflicto social y cultural: “ambos constituyen patrones universales de acción que se manifiestan en la cultura. El género es un patrón estructural que encierra un patrón de vida o mito en el lenguaje” (Marzal, 1985: 13). Por ello, las películas melodramáticas representan individuos y familias a contracorriente y sometidas a las instituciones

tradicionales. Su historia es la de la lucha por romper las normas sociales, por el contrato que el sujeto escribe y pacta con la moral y las habladurías. En consecuencia, “el melodrama ha sido tildado de género conservador que tiende a mantener a la fuerza el *statu quo*, y de un modo que genera melancolía y un cumplimiento frustrado del deseo”⁵¹ (Rooney, 2015: 2). El tiempo verbal melodramático se conjuga en subjuntivo y en condicional: y si, que pasaría si (los *what if* o *if only* del inglés que se suelen utilizar como subcategoría de ciertas obras especulativas y evocadoras). Toca con los dedos la revolución ideológica que emprenden sus protagonistas, pero finalmente se neutraliza ese conato de salirse de los márgenes impuestos. Sin abandonar este punto, habría que asociar a los géneros cinematográficos en general y al melodramático en particular con la estructura de los mitos: sendas formas narrativas se mantienen, y lo que cambia es el contenido de las mismas; es decir, considerarlo “no como un código cerrado sino más bien como molde interrelacionado basado en la repetición (y su variación) de fórmulas más o menos codificadas” (Pérez Rubio, 2018: 13).

Moving movies (movimiento y emoción)

La lengua inglesa nos habilita a hacer este juego de palabras entre el verbo /emocionar/ y la acepción coloquial de /película/ y así dar una definición del filme melodramático: imágenes en movimiento que nos (re)mueven, que nos emocionan. La ventaja artística del melodrama se ilustra con el escenario en el que sumerge al espectador: la acción permite “ver, a cierta distancia, el sufrimiento de los otros, participar en él pero no totalmente, detrás de la barrera que esa misma distancia permite” (González Requena, 1986: 193). El melodrama es un producto de una evolución de siglos, que junta diversas corrientes y países, desde los musicales, los vodeviles, la ópera, las pantomimas francesas e italianas del siglo XVIII, e incluso la novela negra o gótica inglesa, debido en parte esto último al “gusto por lo maravilloso, efectista, insólito. También incorpora al héroe romántico, solitario y con un destino superior” (Oroz, 1995: 24), trágico, que aquí trata de adaptarse a los círculos domésticos, familiares y comunitarios donde antes luchaba por sobrevivir en la jungla urbana. Al mismo tiempo surgen también el melodrama romántico, el centrado en los avatares de la mujer, el sobrenatural y el

⁵¹ “melodrama has been depicted as a conservative genre that tends to reinforce the status quo and/or as a mode that generates melancholy and thwarted wish fulfillment”.

doméstico, el más importante seguramente para el cine. Más tarde llegará el folletín decimonónico, creado para satisfacer el deseo ansioso y económico de las masas de lectores y espectadores, donde predomina la exageración y la desmesura, una especie de sucedáneo del melodrama, barato y fácil de consumir. Evidentemente, al ser un género popular, el melodrama asalta las televisiones, el gran aparato doméstico y de consumo masivo, y se crean las *soap operas*. En líneas generales, el melodrama es lo que el público desea ver, pero a través de una pantalla; el sufrimiento ajeno solo es soportable estéticamente cuando es ficticio. El deseo del dolor del prójimo, fuera de la página o de la pantalla escapa a nuestra investigación y es objeto de la moral o la psicología.

Por regla general, los personajes melodramáticos y las aventuras en las que se ven envueltos se resuelven de manera diáfana y sin complicaciones o ambigüedades dramáticas; sus caracteres están fuertemente marcados por estereotipos casi caricaturescos, la intensidad emocional es constante y habitualmente ocurren muchas cosas en poco tiempo (otras veces el tiempo pasa volando y se narran grandes extensiones temporales, representadas en la típica imagen de las hojas de un calendario). Estaríamos, por tanto, ante relatos unívocos, con un sentido claro y maniqueo: a primera vista, los malos son malos, los buenos son buenos, las mujeres sufren y los hombres no saben cómo satisfacerlas ni entienden su aflicción. Sin embargo, esto no quiere decir que lo que se extrae de esa lectura ni siquiera el acto de lectura no sea complejo. Son relatos muy barrocos, de hecho, que esconden en sus pliegues una complejidad mayor que la aparente. Para Pérez Rubio, “el aparato melodramático se fundamenta en la necesidad de superar la superficie visible del texto, de explorar bajo la apariencia de lo real; porque lo real melodramático es siempre un espacio físico de potentes resonancias, pero también la máscara que encubre la pasión escondida, la moral oculta, el dolor soterrado” (2004: 104).

El melodrama es la máxima expresión de contar una historia, de la acción, del desarrollo dramático clásico y trágico, de la sucesión fatalista y causal de acontecimientos medidos al milímetro, de la expectativa conocida. También del suspenso, de la demora en que algo latente estalle, salga a la luz o tenga lugar (una petición, un mensaje, una respuesta, una confesión, un descubrimiento). Parece que (ilusoriamente) todo ocurre naturalmente, como tiene que ocurrir, sin mano interpuesta de nadie más que el destino lógico. Es el género que trata de rehuir de la ambivalencia, que es maniqueo, polarizado, porque los espectadores quieren que las cosas estén claras, porque “lo que está claro es lo que está bien”. Apartar lo malo, pero identificándolo. Como ya he apuntado, por encima de todos los demás aspectos sobresale la importancia del paso (y el peso) del tiempo y su

incidencia en la puesta en forma del relato. Narraciones fuertemente retrospectivas, evocadoras y melancólicas, los melodramas se simbolizan en los espejos y los relojes que cuelgan de las paredes de las casas de los personajes o que figuran en edificios y establecimientos del pueblo o la ciudad donde se desarrolla la historia. Ambos objetos representan la dilatación y extensión máxima del tiempo y del espacio, que prorrogan la satisfacción del deseo, hasta el final del relato, hasta redoblarlo incluso, hasta no satisfacerlo incluso (o satisfacerlo de manera falsa). Igualmente, espejo y reloj simbolizan el espejismo material de las ideas a las que hacen referencia. La angustia frente al espejo, superficie reflectante de la apariencia, contemplando cómo uno se consume, cómo el tiempo hace mella en nuestros cuerpos, cómo envejece por fuera y por dentro. La vida a contrarreloj, cuando algo tiene que pasar y nunca llega, o al contrario, cuando aborda por sorpresa aquello que se evitaba a toda costa. El melodrama es el deseo suspendido e incluso negado, impedido, como ocurre en 3 de las 4 obras analizadas: . contratiempo, enfermedad, represión sexual, desigualdades económicas, despecho, dolor, engaño, sufrimiento, dobles identidades, secretos inconfesables. Por consiguiente, espejo y reloj ponen en entredicho el final feliz, el escenario habitable, la posteridad alegre (“vivieron felices y comieron perdices”), ya sea por impostura artificial (las imágenes nos muestran una felicidad que no es tal, como ocurre en los filmes de Douglas Sirk, o en *Susana* (1951) de Luis Buñuel), o por imposibilidad de alcanzarlo después de todo lo acontecido.

Acudiendo a la etimología de la palabra, a nadie escapa que el *melos* del melodrama sea uno de los rasgos inmediatamente reconocibles de este género. Fuera de toda duda, el melodrama no es un musical propiamente dicho, pero comparte con este una raíz dramática de la que brotan “¿No será este género (el musical), en definitiva, la otra cara del melodrama, sublimado éste por un enmascaramiento de lo real: la felicidad plena sólo es posible en el mundo de los sueños, pero no en la auténtica vida?” (Pérez Rubio, 2004: 196). La musicalidad de la tetralogía de David Lynch ocupará unas cuantas páginas en los postreros análisis, con el objetivo de sacar a la luz un elemento cinematográfico pocas veces estudiado en profundidad. Aunque las canciones y los temas escogidos por el artista no tienen nada que ver generalmente con el acompañamiento musical del melodrama clásico⁵², su uso estructural y expresivo, de modulaciones, versiones e

⁵² A excepción, quizás, del uso manierista de ciertas piezas musicales en algunos pasajes de *Mulholland Drive* y de *Inland Empire*.

insertos en momentos muy concretos de los relatos hacen notar la peculiaridad del diseño de sonido y la significación sonora lyncheanas.

Las románticas partituras de Frank Skinner, Miklos Rozsa, Max Steiner o Hugo Friedhofer, omnipresentes, insistentes y movilizadoras de la emoción, condicionan la existencia textual de los personajes y nuestra posición estética ante ellos, en tanto que la aparición de un tema anticipa, subraya o determina el sentido de una escena. La música sabe más que los protagonistas y que los espectadores. En tanto que relato manierista que nos da acceso a la mirada del personaje en los momentos cruciales, y a sabiendas de que “la música filmica asume como dispositivo de fijación del punto de vista, como materialización (metafórica) de las emociones, del torbellino interior de aquel o aquellos personajes cuyo saber conduce el mecanismo identificador del relato” (Téllez, 2013: 54), el melodrama dirige a la banda de la música extradiegética en un concierto de exteriorización del cerebro y el corazón de estas figuras, añade una capa más en la masa de subjetividad que compone el cuerpo de los personajes.

La reciente y pretendidamente anacrónica *La La Land* (Damian Chazelle, 2016) hace lo suyo con el cine musical de los años 50 trasladado a la sociedad del presente: una pareja de soñadores que quieren vivir en una película pero no pueden sostener esa ilusión hasta el final de la proyección. El cine es su soporte imaginario, pero al final prima la realidad. Porque, ¿qué es un musical sino el cine de gente que se cree que la vida es una diversión, un baile constante, una actuación sin cese, una pantalla que oculta lo real? Propone Téllez entender que “en el cine, la música descubre al fin su papel de personaje, su naturaleza de recubrimiento, de resonancia argumental, máscara de las cosas, habitante perpetuo del fantasma y la sombra” (2013: 39). Esta idea parece traducida literalmente por Lynch en sus imágenes: la música no tiene por qué expresar siempre la felicidad del mundo ideal, sino, por el contrario, ocultar los acordes menores de esa negatividad sobre la que esas sonrisas y esos cánticos exaltados se imponen. En ocasiones (como en la vida misma), un personaje canta no porque esté feliz, sino, precisamente, porque no lo está.

Melodrama y manierismo

En otro orden de cosas, debemos recurrir una vez más a Jesús González Requena con el objetivo de hilar la esencia de este tipo de películas y su tratamiento en la tetralogía

lyncheana. Ya que, a ojos del autor, el melodrama supone la máxima expresión de la escritura clásica hollywoodiense, un exceso significativo del que ya hemos hablado anteriormente: el manierismo, la evidencia desbordante de una firma fílmica que da forma a las imágenes y los sonidos del filme, gracias sobre todo a unos movimientos de cámara que siguen a los personajes, que los avasallan, una música que anticipa, incide y potencia los sentimientos de los personajes y un tratamiento cromático contrastado y vivo que destaca, resta importancia a una tonalidad o al color de una flor, una prenda o un peinado sobre el esmalte o el matiz general de una escena en función de su significado. Exceso y manierismo: exceso de forma, exceso de contenido y exceso dramático. Es decir, que la influencia del melodrama sobre la obra de David Lynch no es únicamente temática (aunque el hogar, la desilusión y las fantasías del individuo, también, evidentemente, formal y actitudinal). Dicho de otro modo, que la tetralogía lyncheana no es tanto un ejercicio mimético del género melodramático como una asimilación de sus modos significantes. Si Lynch se fija en el melodrama será por un ánimo de que sus películas funcionen como él, pero sin cumplir punto por punto sus rasgos definatorios, dejando a un lado si sus historias y personajes se parecen. “En el momento en el que se detecta la importancia de lo emocional en las realidades complejas, el melodrama deja de ser una forma estética concreta y se convierte en una forma simbólica, a través de la que se articulan numerosos modos de expresión y conocimiento” (Catalá, 2018: 19).

González Requena pone el foco sobre esta cuestión que, si bien no es exclusivamente cinematográfica (la imitación de las maneras y el neoclasicismo se han desarrollado en todas las artes) está directamente relacionada con el objeto de estudio. Al formar parte del sistema de estudios de Hollywood, el melodrama fue propenso a repetir hasta la saciedad argumentos, personajes y parámetros audiovisuales. Debido a su esencia barroquizante, romántica y exaltada, los relatos melodramáticos se repiten a sí mismos y repiten lo que hacen los demás. Según Requena, en la jurisdicción del clasicismo “la única identidad que permite es la del discípulo —imitador— perverso: el que pone en escena las Reglas para traicionarlas sigilosa, casi imperceptiblemente”. De seguido, sostiene que “el manierista canoniza el modelo de la representación clásica pero sin poder verse amparado por la pujante concepción del mundo (el Humanismo) que la ha hecho posible” (1986: 201). Se observa por tanto una contradicción, una fricción de la que surge un nuevo discurso: la traición a la tradición, el seguimiento e inmediato abandono. Lo que la exageración, estilización y manierismo del melodrama cinematográfico consiguen es dejar en evidencia al clasicismo desde el cual funcionan: por exceso, por pasarse de

frenada en cuanto a los finales felices, la fatalidad y la causalidad extrema, remitirse al melodrama décadas después de que se haya pasado de moda, solo puede significar intentar volver a esas imágenes y destruirlas en el intento. La evidencia de la cámara y el sonido en el cine melodramático trae consigo al “sujeto de la enunciación erigido en protagonista” (1986: 216), al igual que en el cine de Orson Welles o en el de Jean-Luc Godard, “las dos figuras ejemplares de una rebeldía romántica contra lo clásico” (217) a los que debería unirse Lynch. En tanto que aman el cine, no desean sino destruirlo y reconstruirlo con esas piezas que con tanta perfección mantenían en pie la estructura. Como el cine es ontológicamente melodramático, en él opera un “exceso de expresividad” (Catalá, 2009: 154) propio de la significación cinematográfica clásica. La economía del lenguaje clásico (la complejidad estructural y signifiicante en favor de la claridad del sentido) sufre la inflación de sus propios contribuyentes y se satura formalmente. En el cine negro afecta a la incertidumbre de los comportamientos y los acontecimientos, en el melodrama desborda la emoción y la identificación en consonancia con el exceso cromático, dinámico y/o sonoro. El cine negro es ambiguo, el melodrama maniqueo. Allá donde el blanco y el negro, el punto de vista y la composición estaban al servicio de la fatalidad ineluctable, aquí el color, el movimiento de cámara, el encuadre y la música recargada y amanerada trabajan por dar la mejor y más falsa sensación. Si apelamos a esta genética de la expresividad del cine, se antoja inevitable y totalmente lógico y significativo que unas películas que hablen de sí mismas y de otras películas se disfracen de melodramas y *noirs*: ejemplos límite del clasicismo hollywoodiense.

En busca de una historia

La protagonista de la obra maestra de Max Ophuls *Carta de una desconocida* (1948) es una mujer cuya voz en primera persona (subjativa), cuyas palabras eternizadas en las misivas por su amnésico amante, se anteponen, se sobreponen a las imágenes, y cuentan, reconstruyen y perpetúan la verdadera y triste historia de su amor. El personaje de Lana Turner en *Imitación a la vida* (1959) o el de Jane Wyman en *Solo el cielo lo sabe* (1955) de Douglas Sirk se quedan solas contra el mundo, contra el qué dirán y los complejos y envidias de la no-tan-perfecta sociedad estadounidense racista y clasista. La pareja formada por Deborah Kerr y Grant y Charles Boyer e Irene Dunne en las dos versiones de *An affair to remember* de Leo McArey (1939 y 1957) hacen un pacto para

el futuro, abandonar sus vidas, reencontrarse y crear juntos una nueva. Estos y otros muchos más films, entre otros, *Los mejores años de nuestra vida* (William Wyler, 1946), *Doble vida* (George Cukor, 1947), *La extraña pasajera* (Irving Rapper, 1942), *Su propia vida* (George Cukor, 1950), *Peyton Place* (Mark Robson, 1957) o *Una luz en el hampa*, narran lo que Rooney llama la “muerte y posibilidad de una nueva vida” (2015: 146): hombres y mujeres que dejan atrás un trauma, la insatisfacción o la duda y emprenden una aventura emocional que les depara tantos o más problemas que en su anterior vida. Como en el *noir*, dejar atrás el pasado, abrazar el futuro, ser dueño de su destino, encarar con valentía el futuro. Se trata de mirar hacia atrás nostálgicamente, hacia el hogar pasado e intentar conciliar el cuerpo del presente con los órganos del pretérito, acometer un trasplante que no rechace esas entrañas.

En este terreno, Lynch extrapola la idea de la creación de una historia a la construcción, como venimos insistiendo, de una Historia. Una vez más, el género melodramático, al igual que los otros dos, son el medio iconográfico y estilístico para vehicular una reflexión ulterior que rebasa los límites y las convenciones de estas tres maneras cinematográficas: la habitabilidad en las formas clásicas de las historias, los formatos y los temas contemporáneos y posmodernos.

El melodrama es el recipiente filmico del bovarismo, ese mal anímico que ciega a quien lo sufre, que no deja ver la realidad tal y como realmente es. “El melodrama subvierte el principio de realidad, compuesto principalmente por la mezcla del vacío cotidiano y la felicidad estandarizada. Pone de relieve la realidad del realismo y esa realidad aparece como siniestra: una realidad reconocible pero desfamiliarizada” (Catalá, 2009: 123); un hogar reconocible, pero desfamiliarizado: ese clasicismo que se despliega realista y no es más que un espejismo idealista. Cine negro, melodrama y fantasía son las nociones y los géneros de la imposibilidad posible gracias a la ficción. La posibilidad de una nueva vida, la doble vida del cine; contar la misma historia de siempre, pero con otras palabras, situarla con otros planos, embellecerla con otras canciones. De todos modos, en el melodrama lyncheano “no se trata sólo de que se siente nostalgia por lo que nunca ha sido, sino que la forma nostálgica es el anverso de lo que realmente fue, una manera de ocultarlo, no por solapamiento, sino por inversión” (Català, 2009: 15). Y toda nueva vida empieza por construir una nueva casa, invirtiendo los recuerdos. La tetralogía de David Lynch es una composición melodramática a través de la Historia y de los distintos medios audiovisuales en la que el autor construye su propia historia del cine de Hollywood. Como

la Lisa de Ophüls o la Cary de Sirk, escarban en el recuerdo de sí y del otro. La del clasicismo de Hollywood es *una* historia, pero también puede ser *su* o *mi* historia. El hogar como refugio se funde con el pasado como defensa de los embates de un presente incompatible. Los hogares siempre esconden entre sus paredes un secreto del pasado que en algún momento emergerá, y será decisión de los protagonistas abrazar ese fantasma que encanta la casa o enfrentarse a él. El clásico es el hogar de todos, pero no todos somos los mismos habitantes de esa casa.

5.4. Lo fantástico cinematográfico (fantasía, terror y metacine).

Hemos llegado al fin al tercer y último género o noción cinematográfica en virtud de la cual David Lynch apuntala su reimaginación y adaptación del clasicismo hollywoodiense a los problemas, formatos y tecnologías de la modernidad y la contemporaneidad. Antes de pasar a lo particular es conveniente hacer un somero repaso a algunas de las teorías acerca de lo fantástico en la literatura y el cine que nos ayudarán a entender mejor cuál es la reinterpretación actualizada y subjetivizada de esta idea, en la línea de la inversión realizada con el cine negro y el melodrama, explicadas páginas más arriba. Sin adelantar acontecimientos, y a modo de sintética hipótesis, diremos que el elemento fantástico, además de y por el hecho de inocular en la narración una transgresión imposible e incompatible con las reglas del mundo del espectador y de los personajes, es el que permite romper la linealidad y la uniformidad del relato clásico, abriendo la puerta a que las diégesis se multipliquen o que ciertos personajes trastocuen el mundo narrativo mediante operaciones metacinematográficas. En otras palabras: lo fantástico lyncheano no se caracteriza tanto por la presencia de seres mágicos, la sucesión de eventos paranormales o la colisión de universos antagónicos (que también), sino porque precisamente cuando esos universos que son el de la realidad y el del cine se intersectan (siempre dentro del texto, dentro de la ficción) se tornan incompatibles entre sí: en esta tetralogía, como en el mero mundo real, es imposible vivir una vida imaginada en forma de película, así como entrar en las imágenes de los filmes que nos atraen o intentar modificar los acontecimientos de un relato. No hace falta que el héroe de un filme visite parajes maravillosos y esté dotado de poderes sobrehumanos: basta con que, por ejemplo, un personaje salga de la pantalla, mire a cámara, rebobine la escena en la que actúa,

imponga enunciativamente sus fantasías mentales al relato verdadero, edite imágenes que hemos visto antes... Es lo que llamaremos fantástico cinematográfico: cuando las figuras de la ficción se hacen autoconscientes, desaparece el realismo, y por lo tanto lo real se opone a lo cinematográfico, esa otra vida imaginada (hecha imágenes) en la que no se puede entrar a no ser que se esté ya dentro, esto es, que se sea un ente ficcional. Porque el cine se basa en la realidad y opera en ella, pero las reglas del primero, donde todo es posible, no tienen validez en el segundo. Solamente nuestra imaginación y nuestros sueños están preparados para emular psíquicamente la fabulación de la ficción. Lo fantástico no sale de la pantalla, del mismo modo que las fantasías nunca abandonan nuestra cabeza.

Generalidades de lo fantástico

Tal y como hemos anticipado, lo fantástico coloca frente a frente un orden natural y otro sobrenatural. El espectador que visita el territorio de la fantasía es recibido con un cartel que rezaría: “lo que va a ver a continuación no puede ser, y a pesar de todo, es”. Para David Roas, lo fantástico en el arte se entiende como “la confrontación problemática entre lo real y lo imposible” (2011: 14): para que la fantasía sea tal debe existir una vacilación, una sorpresa, una desnaturalización del hecho fantástico; si lo que en el mundo del espectador es imposible, en la diégesis lo es, entonces estaríamos ante la fantasía a secas, lo que Todorov llama maravilloso, la aparición de un nuevo orden que no puede explicarse racionalmente o un orden establecido donde no gobierna nuestra razón y la magia y lo sobrenatural no causan estupor (sería el caso de todas las sagas de espada y brujería y ciencia ficción donde todo es insólito para el espectador, pero no para los personajes). En opinión del lingüista ruso, “lo fantástico es la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales, frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural” (Todorov, 1981: 19). Según Harry Belevan, “lo fantástico se presenta como un atentado, como una afrenta a esa misma realidad que lo circunscribe” (1976: 86). Esto es, que lo fantástico brota de lo real; por muy extraño que parezca, el personaje o el acontecimiento fantasioso siempre se originan en la existencia natural y racional del mundo, lo que ocurre es que este origen se transgrede y manipula ficcionalmente. Por ejemplo, una mujer con alas o un hombre con cuerpo de caballo son fantásticos no por una razón divina o exótica, sino justamente porque en el mundo natural

existen los seres vivos con alas y los caballos, pero no los humanos híbridos de animal. Trayendo la argumentación a nuestro terreno, un filme también nos parece fantástico cuando el personaje de una historia incumple el pacto de verosimilitud y racionalidad de la narración y salta de una diégesis a otra, cuando su cuerpo y su persona se duplican y existen en más de un espacio-tiempo simultáneamente, y esto es porque en nuestro universo podemos viajar de un país a otro, o pasar de la habitación de una casa a la cocina a través de una puerta, pero no sumergirnos en una realidad paralela, adentrarnos en las imágenes de la pantalla de televisión o cine como hace Buster Keaton en *Sherlock Jr.* (1924), entrar en la mente o los sueños de otra persona (*Origen* (2010) de Christopher Nolan) o congelar y acelerar el transcurso del tiempo y colorear de colorear el mundo (*A vida o muerte* (1946) de Pressburger y Powell).

En un sentido lato, todo el cine es de alguna manera (con muchas comillas) y bajo este punto de vista, fantástico, narre o no historias de fantasía, puesto que en su interior “todo sucede aunque no puede suceder” (Kracauer, 1989: 122). Incido en ello: el cine es fantástico respecto a la realidad; lo que ocurre dentro de él no puede ocurrir fuera. Los del cine no son mundos posibles, no hay posibilidad de que estos excedan los límites de la ficción. La semejanza iconológica y la verosimilitud no quieren decir que los sucesos de un filme podrían suceder en el mundo real. La realidad siempre supera a la ficción porque es la ficción la que toma de ella su funcionamiento y lo reconstruye textualmente. Dicho lo cual, “toda obra de arte es producto de la imaginación; la imaginación es parte integral de la realidad; toda obra de imaginación rezuma una determinada realidad” (Belevan, 1976: 83), sea o no ficticia, porque “¡todos los elementos constitutivos de la imaginación *están en* la realidad!” (96). No hay que entrar en la confusión que suele separar realidad de imaginación: insistimos, real e imaginario, como real y ficticio, son parejas ontológicamente irreconciliables; sin embargo, no son categorías opuestas, ya que la una necesita a la otra para funcionar.

Sin salir de esta argumentación, y dando un paso más allá, debemos vincular la fantasía con la aventura, en la medida en que esa ruptura de la realidad, con frecuencia, implica un desplazamiento, un viaje por el cual los personajes o los espectadores transgreden esos órdenes y se mueven entre uno y otro: siguiendo a Sánchez-Escalonilla, la fantasía de aventuras se basa en “la experiencia de lo maravilloso y la exploración del universo” (2009: 19), donde “el asombro ante lo maravilloso y lo mágico resultan indispensables”, un subgénero que “a través de la intrusión de un elemento imposible (...) encuentra la clave para establecer un cruce entre el mundo ordinario y el mundo

extraordinario” (2009: 27). Por esta razón, Lynch se vale de la estructura narrativa del viaje fantástico, el cual siempre acarrea un retorno, en pos de colocar en paralelo sus dos mundos fantásticos: el de la realidad y el del cine. Recordemos que lo cinematográfico solo es fantástico si desborda su circunscripción y contradice lo real y lo natural. Y recordemos también que esto solo puede ocurrir en la ficción; el resto de interacciones alucinatorias, emocionales o psicológicas entre imagen y sujeto competen a otro tipo de análisis y diagnósticos. Autores como Sánchez-Escalonilla o Roas coinciden con Todorov en cuanto a tildar lo fantástico como un problema inicial de discernimiento o duda ante el evento fantástico. No obstante, para serlo, no debe ser tomado como alegórico o poético, sino más bien literal. Es en esta imprecisión teórica donde Todorov ha recibido más críticas, ya que da la impresión de que, al dejar en manos del lector o el espectador el discernimiento de si los ambiguos hechos narrados pueden o no explicarse de acuerdo con lo natural, el autor se limpia las manos y no consume su teoría de forma sistemática. Con todo, este discutido y discutible argumento deja abierta una atractiva puerta cuando el lingüista francobúlgaro se inclina por la funcionalidad textual de ese lector responsable de dictaminar acerca del elemento fantástico:

Hay que advertir de inmediato que, con ello, tenemos presente no tal o cual lector particular, real, sino una “función” de lector, implícita al texto (así como también está implícita la función del narrador). La percepción de ese lector implícito se inscribe en el texto con la misma precisión con que lo están los movimientos de los personajes (Todorov, 1981: 23).

Si atendemos a los dos tipos de cine fantástico diferenciados por Gonzalo de Lucas comprobaremos que la tetralogía lyncheana aúna ambas categorías. Por una parte, a todas luces explora el fantástico visionario, la parte, si se quiere, más formal del género, que “emplea trucajes y efectos ópticos —sobreimpresiones, encuadres estilizados, etc.— para manipular las imágenes, o representa sucesos que fracturan las reglas espacio-temporales”; por otra, se inscribe en el fantástico de lo natural, una alternativa de marcado carácter trascendente en la que se “filma el mundo natural para trazar un descenso telúrico que asume el peso del cuerpo, los límites del hombre, y se proyecta hacia el origen del mundo” (De Lucas, 2001: 21). Entre medias, viniendo de un lado o del otro, la filmografía final de David Lynch representa a la perfección esa etiqueta de fantástico cinematográfico, donde caben tanto lo fantástico *en* el cine como lo fantástico *del* cine.

Esta última es la que realmente acapara nuestra atención: las singularidades expresivas del lenguaje cinematográfico llevan a De Lucas a afirmar que “el fantástico en el cine es un compendio de contactos entra la película y la realidad, y la imagen y la mirada del espectador” (2001: 25).

El cine clásico de Hollywood ha cultivado tanto la fantasía en términos generales como las películas de contenido fantástico. Pero en pocas ocasiones la preposición *del* se prima sobre el *en*. Lo fantástico *del* cine problematiza tal y como lo hemos definido al clasicismo hollywoodiense: evidencia la falsedad de la pretendida transparencia de la enunciación, dilata o niega la clausura del relato, repite sus imágenes de forma enloquecida... Reducido y significativo es el número de filmes producidos por alguno de los principales estudios cuya forma fílmica y su temática verse sobre el mundo del cine como expresión ilusionista y falsaria. Las más de las veces, el cine dentro del cine, los filmes de Hollywood sobre Hollywood, diseccionan cómica o dramáticamente los rodajes, el trabajo actoral, los problemas de producción. Jugando en otra liga nos topamos con el medimetraje *Meshes of the afternoon* de Maya Deren (1943), una amalgama surrealista de sueños, pesadillas, imaginaciones e inventiva narrativa; la delirante y vertiginosa *Hellzapoppin'* de H.C. Potter (1941), una constante ruptura de la cuarta pared, que aprovecha el intersticio del *raccord* cinematográfico para alterar el espacio y el tiempo, el aspecto de los personajes, y traslada a estas figuras al interior de otras películas y pantallas; la película por episodios *Al morir la noche* (Crichton, Cavalcanti, *et al.*, 1945), historias dentro de otras historias, narrador coral de pesadillas y anécdotas paranormales y un relato que en su conclusión vuelve al principio, repitiendo la misma escena con los créditos iniciales, impidiendo la clausura, confirmando el bucle, contagiándose de lo fantástico de los microrrelatos narrados por sus protagonistas; o *Portrait of Jennie* de William Dieterle (1948) cuya textura fílmica adquiere la rugosidad de la pintura, tonalidades fantasmales o directamente pasa del blanco y negro al color, en función de lo que está ocurriendo en la escena.

A sabiendas de que el cine fantástico es el campo cinematográfico, entre los tres analizados, donde resulta más difícil identificar concretamente las obras, los autores o las escenas reimaginadas y releídas por David Lynch, no es óbice buscar estas influencias en otros lares. Estamos hablando no de un filme, sino de una pionera serie de televisión de episodios cortos, a modo de cortometrajes, que exploran la veta de lo paranormal, la ciencia ficción y la intriga: *La dimensión desconocida* y su episodio *The sixteen-milimeter*

shrine (1959), muy similar, por cierto, en su punto de partida a *Sunset Boulevard* (de la que hablaremos en el análisis de *Mulholland Drive*). En este pequeño cuento de terror filmico, el personaje interpretado por Ida Lupino, una enajenada y vieja actriz sufre la misma enfermedad filmica que la Norma Desmond de Billy Wilder: es incapaz de asumir que su gloria terminó y que ya nadie la quiere contratar. Día tras día, encerrada en su sala de cine privada, se ve a sí misma constantemente en las historias que protagonizó en el pasado. Sin embargo, y al contrario que en *Sunset Boulevard*, la protagonista del episodio no cree que vive en una película infinita que se confunde con la realidad, sino que al final consigue trascender su deseo más allá de lo físico y termina por habitar el interior de la pantalla, saltando mágicamente a la película que estaba viendo; pero sigue encerrada: primero, en su propia casa, y después, en su propio delirio, en su propia ficción. El error consistente en querer conciliar mundos incompatibles tirando de la imaginación y de la fantasía: “este es el *fallo humano*, el anhelo de lo *imposible* que nos lleva a perseguir nuestros sueños” (Sánchez-Escalonilla, 2009: 344). Ahí reside el carácter fantástico del episodio: en el paso imposible del mundo natural al mundo de las imágenes, cuando la fantasía psicológica se hace realidad.

Las palabras que siguen corresponden al texto leído por una dramática y misteriosa voz *over* al inicio de cada capítulo de *The twilight zone*: “*Al igual que el crepúsculo que existe entre la luz y la sombra, hay en la mente una zona desconocida en la cual todo es posible; podría llamársele, la dimensión de la imaginación, una dimensión desconocida en donde nacen sucesos y cosas extraordinarias como lo que ahora vamos a ver. ¿Que no es posible? Todo es posible en el reinado de la mente. Todo es posible en La Dimensión Desconocida*”. Esa dimensión desconocida, ese reinado de la mente, ese imperio del interior (*inland empire*), al fin y al cabo, no es otra que la ficción, cinematográfica en este caso, donde todo es posible gracias a la materia prima de los fenómenos de la realidad y a la potencia transformadora y fabuladora de la imaginación mental.

Lo fantástico de lo metacinematográfico

El arte en general y el cinematográfico en particular están dotados de una función metalingüística que les permite hablar de sí mismos mientras despliegan sus enunciados. La narración metacinematográfica es un diálogo con otras obras, pero, al fin y al cabo, un

monólogo, un discurso autónomo. No le hace ascos e incluso se enorgullece de contar sobre lo contado, de repetir cada cierto tiempo las mismas historias con leves cambios, de retornar sin cesar a su origen, aceptando que “todo está escrito” y solo queda reescribir. Este es el poder mítico y ritual del arte (cinematográfico). Y así surge el metacine, que es una recursividad consciente: no solo habla de otras películas, sino que habla de la película, del hacer-películas, del hacer-de-la-película mientras se hace la película. Lauro Zavala traza una interesante conexión entre fantasía y posmodernidad, donde las piruetas y las contorsiones lingüísticas y discursivas abarrotan las novelas, las obras filosóficas y los diseños arquitectónicos, haciendo comulgar en un mismo plano la convención con la extrañeza: “la narrativa fantástica recombina algunos rasgos constitutivos de la realidad a partir de una inversión de la causalidad lógica para producir un universo sólo en apariencia nuevo”; “por su parte, la narrativa posmoderna recombina algunos rasgos constitutivos de la tradición narrativa a partir de la ironización de las condiciones de posibilidad genérica para producir también un universo sólo en apariencia nuevo” (2007: 107). En otras palabras: “la metaficción, entonces, puede ser entendida como un conjunto de estrategias retóricas cuya finalidad consiste en poner en evidencia las condiciones de posibilidad de toda ficción” (Zavala, 2007: 146). De lo dicho se desprende que esa puesta en evidencia de la ficción se corresponde con el carácter fantástico-metacinematográfico de las obras de Lynch: “ofreciendo una crítica de sus propios métodos de producción”⁵³ (Waugh, 1984: 2), mostrar el artefacto que es el cine y ponerlo en paralelo a la realidad para enseñarnos que aunque sean estadios interrelacionados, sus normas son diferentes.

Por otro lado, la metaficción también discute los principios y los finales, el orden de lectura de un texto, la sugerencia frente a la total mostración de sus mecanismos y sus misterios, que renuncia a la clausura y abraza la ambigüedad, que ofrece finales felices artificiales, o al menos finales que son un premio muy bajo después del alto precio de los peajes sufridos por los personajes, algo que también es característico del cine de terror y fantástico. A juicio de Robert Stam, el subgénero de “Hollywood sobre Hollywood” plantea una doble pregunta: “estas películas, ¿idealizan o desmitifican el cine como institución? ¿son realmente reflexivas o simplemente utilizan el mundo del cine como un decorado en el que representar un filme realista, dramático o cómico, como cualquier

⁵³ “in providing a critique of their own methods of construction”.

otro?”⁵⁴ (1985: 77). Pues, por la parte que nos toca, habría que responder con un rotundo “sí” a la primera, en tanto que David Lynch somete a un proceso de romantización y perversion del lenguaje clásico, y con otro “sí” a la segunda, puesto que el vehículo que transporta esa reflexividad idealista y desmitificadora son historias de amor, terror, fantasía e intrigas detectivescas. Las películas y series de David Lynch no solo van de lo que a primera vista parecen, sino que siempre guardan bajo la superficie infinidad de capas donde se oculta el verdadero tema: una puesta en abismo que hace de la forma contenido, hace materia del tema, señala con el dedo lo que en su contexto es una trampa y en la representación clásica es una convención aceptada. Bajo un asesinato, una crisis matrimonial, una lucha por realizar un sueño laboral, late una reflexión sobre el medio, las historias y las imágenes.

La fantasía de aventuras. El salto diegético

Recuperamos en estas últimas líneas el argumentario de Sánchez-Escalonilla en torno a la fantasía de aventuras ya mencionada, ya que la metalepsis y la ruptura de la cuarta pared son el punto de ignición de la fantasía metacinematográfica. Por así decirlo, estos dos recursos serían las expresiones fantásticas del metacine, violaciones diegéticas que desequilibran el orden y las reglas de la ficción. Por otra parte, tres serían los estadios posibles en toda aventura fantástica, metacinematográfica o no: “un rescate, la búsqueda de un tesoro o hallar el camino de vuelta a casa”, en los que “el hogar se presenta a veces como el auténtico tesoro” (2009: 41). Estos tres casos remiten a su vez a los cuatro ciclos clasificados por Jorge Luis Borges en su poema homónimo perteneciente al poemario *El oro de los tigres* (1972), sobre el que volveremos en las páginas finales de este trabajo. Tanto los protagonistas de sus obras como el propio cineasta, en esta tetralogía encontramos un rescate y una búsqueda de la vuelta a casa: hallar en el pasado de las imágenes y en las imágenes del pasado unas formas hogareñas que dejen habitar un espacio ya desaparecido y en contradicción con el presente. A Lynch, a Diane Selwyn o a Dale Cooper les ocurre lo que a Ulises o a Frodo en *El señor de los anillos*: los asedia la imposibilidad tanto de discernir dónde y cuándo, en qué mundo está el hogar, como de

⁵⁴ “do these films idealize or demystify the cinema as an institution?”; “are they truly reflexive or do they merely exploit the filmmaking milieu as a decor in which to set a conventional comedy or dramatic realist film?”.

acceder a él y de acomodarse a esas coordenadas tras su regreso, y “con frecuencia, el explorador encuentra en su regreso una situación de desorden y debe enfrentarse a ella si de veras desea encontrarse de nuevo en casa” (Sánchez-Escalonilla, 2009: 189). Aunque este tipo de narraciones logra sortear la mayoría de las veces las complejidades dramáticas en su clausura, “este desequilibrio puede complicar la fase de ajuste con un desenlace más prolongado de lo normal” (2009: 226). Véanse, sin ir más lejos, la dilatación de los finales de *Inland Empire* o *Twin Peaks. The return*. De esta manera Lynch cumple con las reglas de la fantasía clásica para inmediatamente desvirtuarlas: dando la vuelta a la convención de la restauración del orden y la conclusión feliz. La tentación en la que caen sus personajes, quienes disponen de un poder de doble filo con el que manipular el relato en el que viven, “siempre entraña riesgo, pues puede ponerse al servicio del mal y arruinar el sentido de la misión” (2009: 284). Ese sentido de la misión, en el caso del ejercicio poético-histórico de Lynch, no es que sea arruinado, sino que todo su proyecto cinematográfico y televisivo remite a ello: el retorno al pasado puede parecer, a priori, una aventura fascinante, pero hay que estar preparado por si al final del camino regresamos al presente sin haber rescatado lo que se quería.

Terror y fantasmas

Si bien estas tres películas y esta serie de televisión pertenecen claramente al género de lo fantástico de tintes metacinematográficos (o viceversa), o al menos contienen elementos aislados pero muy relevantes a la hora de definir las normas diegéticas, y que conducen a desequilibrar la balanza y considerarlos como tal, también es cierto que en esta tetralogía Lynch recubre sus historias de oscuridad, tensión y horror, donde los monstruos, las figuras inquietantes, los dobles malignos, las deformaciones y la sangre violentan escenas calmas, claras y límpidas. Es decir, que desplaza sus relatos al sugerente e imaginativo campo de lo extraño y lo sobrenatural a un tiempo que los impregna con los materiales habituales en el cine de terror: se trata entonces de un fantástico amenazador y explícito, donde lo real y lo imaginario se entrecruzan problemáticamente, donde lo imposible incumple las leyes naturales, pero toda esta violación del orden racional se da en las antípodas de narraciones blancas. Por encima de toda la colección de tropos que posee el terror cinematográfico, está claro que David

Lynch para mientes en el fantasma o el espíritu y en las casas encantadas metafóricamente.

Si continuamos por la senda de entender el arte como un espejo que reconstruye y deforma la realidad, la figura del doble fantasmal puebla el arte y la literatura desde los orígenes, *topos* que ha evolucionado y mutado según el contexto, y que adaptado al séptimo arte se podría resumir con la siguiente casuística: identidades escindidas, confusión de esas identidades, bilocación y duplicación de cuerpos, películas que se repiten a sí mismas, películas que se duplican o multiplican... Ya sea natural, paranormal o diabólico, “el doble es el núcleo de toda representación arcaica concerniente a los muertos” (Morin, 1974: 142). Prosigue Morin exponiendo que “la literatura narcisista ha profundizado entre otros temas antropológicos en el doble tema de la supervivencia tras la muerte y de la angustia de la muerte que proceden ambos de la contemplación del espejo”, operación literario-artística en virtud de la cual el artista (y sus lectores e intérpretes) tratan, simbólicamente, de franquear la muerte, de atravesar el espejo, de “trascender” lo puramente textual: a efectos metafóricos, “ser indestructible, ser inmortal” (1974: 184), al menos en el recuerdo de la gente y en la posteridad de sus páginas o sus escenas.

El aspecto psicológico del género de terror para Losilla se sintetiza en el hecho extendido por estos relatos de que “los fantasmas personales y sociales se proyectan hacia afuera, materializándose en distintos tipos de monstruos cuya aniquilación final restituye el orden en el cuerpo social” (Losilla, 1993: 72). El autor español recurre a la triada representacional del clasicismo de Hollywood y asigna a cada una de sus partes una base narrativa común a la mayoría de relatos clasificados en los tres estatutos. Así, las fases del terror serían las siguientes: clásico/proyección, manierista/defensa, posclásico/invasión, con el añadido del posmodernismo/desintegración. El aspecto terrorífico de esta tetralogía se percibe tanto en la planificación de algunas escenas, el método actoral y la caracterización de los personajes, algunas de las tramas, como en esa formalización de los fantasmas o fantasías en el monstruo o entidad maligna dada. Lo interesante de estas obras de Lynch es que al derrotar al espíritu que atenaza a los protagonistas no se alcanza el estadio de tranquilidad y positivismo de la narración. Siempre hay una fuerza narrativa superior y más fuerte que cualquier criatura fantástica: un narrador.

A fin de cuentas, las imágenes cinematográficas, al igual que los fantasmas, “son emanaciones del tiempo, son resultado de su tendencia a desdoblarse, a repetirse”

(Leutrat, 1999: 17). En este punto el cine que habla de sí mismo se vuelve un ente alegóricamente “fantasmagórico”: cuando renuncia simbólica y ficcionalmente a que haya un fin, a que solo dispongamos de una vida. Así, la doble vida del cine es una vida imaginaria e imaginada, una ilusión que como espectadores nos deja fantasear durante uno cuantos minutos, retornando a pasados irrecuperables.

PARTE 3. ANÁLISIS FÍLMICO. LA TETRALOGÍA DE LOS FANTASMAS⁵⁵

⁵⁵ Dos advertencias antes de pasar de página. 1ª: aunque es un número considerable, se ha optado por limitar la cantidad de fotogramas utilizados a modo de ilustración del análisis escrito, con la intención de no anegar el texto de imágenes que distraigan demasiado de la lectura; por este motivo se recomienda, en la medida de lo posible, tener las imágenes delante, para poder comprobar en tiempo real las escenas descritas. 2ª: el lector comprobará que algunas de las figuras tienen una visibilidad limitada o incluso una baja definición. Debo aclarar que todas provienen de la copia digital de mayor calidad disponible, y que cualquier dificultad de visión o poca nitidez se debe a la imagen en origen; así, se han respetado prácticamente al máximo los niveles de brillo, color o saturación, salvo en casos extremos que hacían imposible la inteligibilidad de ciertos fotogramas, intentando siempre preservar las características plásticas y el sentido de las mismas.

**I like to remember things my own
way**

6. *Home invasion. Carretera perdida*: el viaje con retorno de David Lynch.

La memoria se diferencia de la imaginación meramente reproductiva en que puede reproducir voluntariamente la representación pasada. La fantasía, esto es, la imaginación creadora, no debe inmiscuirse en la memoria, pues entonces esta resultaría infiel

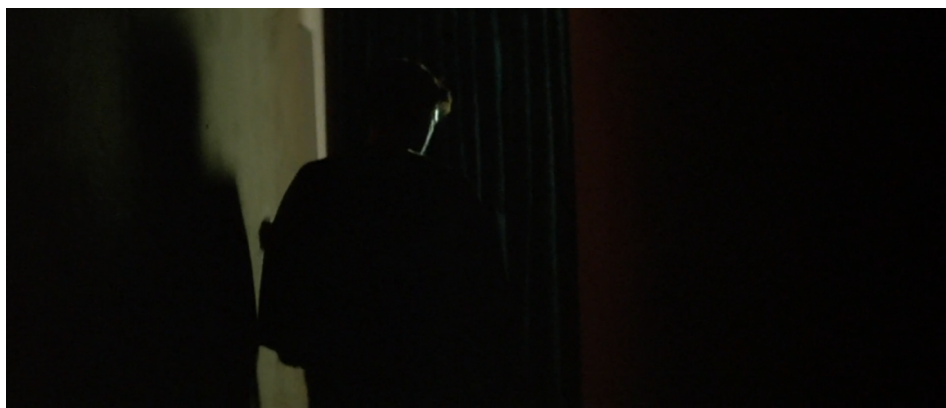
Immanuel Kant

Una casa, una mudanza

En 1997, tras cinco años de travesía por el desierto de los cortometrajes y las series abortadas (el mayor paréntesis productivo en su carrera hasta ese momento, superado por los 11 años que median entre *Inland Empire* y *Twin Peaks. The return*), David Lynch regresa a la realización de largometrajes. En la apertura de esta acotación se encuentra *Fire walk with me*, la secuela-precuela de la serie *Twin Peaks*. En sucesivos capítulos se irán descomponiendo estas obras hasta completar las interpretaciones sugeridas en estas primeras páginas; pese a ello, mencionar si acaso de avanzada algunos detalles ayudará a situarnos en mejor posición para analizar la primera parada de esta tetralogía. Por motivos estructurales, el estudio de *Twin Peaks* se ha colocado al final del bloque analítico, respetando así la importancia concedida a la tercera temporada de la serie, así como al orden cronológico (último) de su estreno en televisión (2017). No obstante, a causa de la naturaleza circular y/o fragmentaria de gran parte del trabajo de Lynch, esta combinación podría alterarse sin problema alguno. Al menos esa es una de las ideas que lucen en la superficie de una película como *Lost Highway (Carretera perdida, 1997)*, donde el inicio equivale al final, donde la historia se pliega sobre sí misma en los bordes que la delimitan. Unas líneas más arriba he mencionado que la precuela de *Twin Peaks* es el antecedente más inmediato. Con ello quería hacer notar la particularidad del punto desde el que parte el viaje que culmina en el séptimo largometraje de David Lynch. Se trata de un filme oscuro que narra los acontecimientos precedentes al asesinato de Laura Palmer y al demoníaco encierro sufrido por el héroe del relato, el agente Dale Cooper. El protagonista, en su intento de atrapar al asesino de la joven más famosa del pueblo (y de paso rescatarla), se lleva en su interior ese espíritu maligno, su cuerpo se duplica, y su mitad benigna se queda encerrada en un lugar paradójico y suspendido en el tiempo: la Habitación Roja.

Este final abierto, que ha hecho correr ríos de tinta durante años de escritura académica y crítica cultural, marca la deriva terrorífica explotada por el cineasta estadounidense en la década de 1990. Deriva ligeramente extendida en la mencionada precuela, y definitivamente desatada en *Carretera perdida*. Como bien ha visto Thiellement (2020), no solo Cooper quedó preso en esa sala donde la gente habla al revés, también Lynch, estilísticamente, mostró a partir de esa escena una cara mucho más perturbadora. Además de la llamativa negrura que se apodera de sus últimas ficciones, lo que de verdad interesa en este contexto es la mudanza geográfica y figurativa que comporta este cisma formal y narrativo. El artista de Montana emprende un éxodo rural desde los Estados Unidos profundos, de los pequeños pueblos y ciudades como Lumberton, Twin Peaks, hasta la megaurbe desparramada, peligrosa y hostil que es Los Ángeles. Junto al cambio, se incluye un traslado temático. En *Carretera perdida* desaparecen los personajes anónimos, el protagonista colectivo que esconde un secreto, los jóvenes que se adentran en mundos prohibidos, los hombres excluidos por instituciones como la familia o la sociedad en general, los clanes aristocráticos que luchan por el control del universo. En su lugar seguimos los pasos de un artista atormentado, en concreto un saxofonista, que se mueve por los círculos del mundo del cine, de productores, fiestas en mansiones de las colinas y algún que otro vicio. Un hombre que no entra en el infierno porque ya habita en él.

El protagonista de esta historia, Fred Madison, se presenta como la primera de las figuras que fundamentan la trilogía de Los Ángeles y la tetralogía de los fantasmas. Lynch toma como centro de operaciones narrativas al actor (aquel que hace algo) en todas sus acepciones: ahora Fred, pero más tarde otros nombres que tendremos que recordar (Diane Selwyn, Nikki Grace, Dale Cooper, Audrey Horne), actúan a duras penas contra entornos violentos, y se enfrentan a una realidad insatisfactoria. Fred ya habita la oscuridad, no necesita acceder a ella, buena muestra de ello, son los numerosos planos en los que su contorno emerge de las tinieblas.



De estas cuatro obras, *Lost Highway* es la que con más fuerza y explicitud figurativa representa en lo referente a la ecuación imagen-tiempo-hogar, con los tres términos casi en igualdad de condiciones. Imagen, videográfica, sin duda clave narrativa del relato; tiempo, en tanto que magnitud sustancial del desarrollo fragmentario de los acontecimientos; y hogar, que no es sino el denominador común, el escenario principal en el que se interpretan todos los ensayos y mezclas derivadas de las constantes anteriores. Por primera y decisiva vez en su carrera artística, David Lynch se encamina hacia la elaboración de un monumento nostálgico, aporético y arriesgado, cimentado por cuatro columnas. Estos cuatros soportes, desde diferentes ángulos, formularán y tratarán de responder una pregunta: ¿cómo podemos cambiar el presente volviendo a las imágenes del pasado? Las fantasías basadas en imágenes cinematográficas creadas por los seres humanos para huir de realidades materiales inaguantables, en forma y al cobijo de hogares reales y metafóricos, en los que lo primitivo colisiona con lo hipermoderno, lo analógico con lo digital, el fuego con la electricidad, la gran pantalla con la pequeña, el pasado con el presente, los vivos con los muertos.

Perturbación y hostilidad del hogar moderno (en Hollywood Hills, la propia casa de Lynch). Fantasmaticación de una existencia malograda a partir de una alucinación o ensoñación psicológica. Caracterización y localización espaciotemporal de esa fantasía en un pasado idílico, deformado, pero también hostil, contradictorio, reflejo deformado, que tampoco termina de funcionar. Estos serán los puntos cardinales por los que circulará el análisis propuesto. ¿Qué ocurre cuando ese presente desaparecido se une con esas imágenes que parecen no tener materialidad temporal, con ese pasado-futuro tan lyncheano? Alguien está intentando entrar en casa, en la cabeza de Lynch. O alguien ha entrado y va a ser muy difícil que salga de allí.

6.1. Sinopsis.

“Grabaciones en vídeo anónimas presagian la condena por asesinato de un músico; la novia de un gánster lleva a un mecánico por el camino del mal”. Esta es la sinopsis que el lector puede encontrar si busca en Google *Carretera perdida*. Desconozco la autoría y la procedencia de estas palabras, pero he de confesar que, en vista de su poder sintético, sugerente y aclarador, bien podrían haber sido pronunciadas por David Lynch en respuesta a la pregunta “¿de qué va la película?” de algún periodista o seguidor. A lo largo de estos análisis nos daremos cuenta de que el cineasta tiende a resumir sus historias menos de lo que imaginamos: estas cuatro obras, en un sentido muy amplio, son más sencillas que lo que su desarrollo narrativo arroja. De todos modos, ante la complejidad de las tramas que se presentan, es obligatorio acordar algunos puntos mínimos de referencia argumental. Fred Madison vive en una moderna vivienda de las colinas de Hollywood con su mujer Renée. Él es músico y toca regularmente en un club de jazz de la ciudad; ella, en cambio, no ejerce ningún oficio a simple vista, hace vida en casa y va a ver las actuaciones de su marido. Alguien llama al timbre de su puerta y una voz susurra: “Dick Laurent está muerto”. Una mañana, Renée encuentra un sobre junto a los periódicos y el correo en las escaleras del porche. En su interior hay una cinta de vídeo que contiene imágenes de la fachada de su casa captadas por alguien desde la carretera. Al principio, la pareja no le da demasiada importancia; de hecho, ella llega a bromear con que será alguna artimaña de ventas de algún agente inmobiliario. En eso están de acuerdo, quizás en lo único, porque la convivencia que se nos muestra es por lo menos peculiar.

La relación entre ambos es fría, abúlica, hasta cuando practican sexo. Sus conversaciones son secas y muy cortas; en apariencia, no pasa nada malo entre ellos, pero porque directamente no pasa nada. Los días pasan y siguen recibiendo cintas: el contenido de estas es cada vez más perturbador, puesto que esa cámara que los vigila se adentra poco a poco en su hogar, hasta llegar al dormitorio. Es entonces cuando llaman a la policía para que investigue el suceso, pero las autoridades se muestran inoperantes.

Una noche, Fred y Renée acuden a la fiesta de su amigo Andy, de quien el músico recela y sospecha que tiene algo con su mujer. Allí Fred conoce a un individuo perturbador, el Hombre Misterioso, vestido completamente de negro y con un rostro blanquecino rematado por una sonrisa diabólica. Este hombre pone en apuros a Fred: le asegura que se conocen de antes, que haga el esfuerzo de recordar cuándo y dónde fue su encuentro. No contento con probar la memoria de Fred, el Hombre le comenta que en ese instante se encuentra en su casa, que lo llame y contestará. Dicho y hecho, para infundir del todo el terror de Madison, quien intenta tomarse esa jugada pesadillesca como una broma. El matrimonio se marcha a casa, ante la incomodidad de Fred, y la mañana siguiente, el marido recoge otro sobre con otra cinta más.

Se trata de la última amenaza videográfica, vista en solitario por Fred, ya que sus imágenes son una prueba imposible: en ellas se ve cómo Madison ha asesinado brutalmente a Renée en el dormitorio. De golpe la narración se traslada a un interrogatorio a Fred por parte de dos detectives. Fred ha sido condenado a muerte. Durante las horas previas a su ejecución, Madison empieza a sentirse mal, hasta el punto de desgarrarse en su celda, desaparecer y dejar en su lugar a otra persona. Este joven es Pete Dayton, a quien las autoridades carcelarias deben soltar, porque realmente no ha hecho nada. A partir de ese momento la vida de Pete cambia: se enamora de Alice, la chica de Mr. Eddy, el mafioso al que arregla el coche, e idean un plan para huir de un mundo sórdido de violencia, drogas y pornografía.

Tras una infructuosa fuga, Alice y Pete hacen el amor, momento en el cual se descubre que Pete es una personalidad inventada por Fred para dar la espalda a su inminente ejecución. Así como toda esa historia romántica, peliculera y acalorada, que vive con Alice: una variación joven, tranquila y exitosa de sí mismo. Con la ayuda del hombre misterioso, Fred mata a Eddy, quien resulta ser Dick Laurent, un productor de películas porno que mantenía relaciones con Renée (por eso también la mató a ella). Al final, Madison regresa a casa, llama al timbre y dice: "Dick Laurent está muerto". En ese instante llegan al lugar los dos detectives y empieza una persecución por el desierto. Fred

corre a toda velocidad en su coche, mientras pelea contra su propio cuerpo, en proceso de deformación, quién sabe si generando otro cuerpo, otra imagen, otra historia.

6.2. Los demonios de Los Ángeles.

Para alcanzar una comprensión aunque sea momentáneamente general de esta película y, por ende, de esta tetralogía, habrá que tener en cuenta una serie de consideraciones las cuales se mantendrán como base interpretativa. Ya he anticipado que *Lost Highway* supone el punto de ignición, el corte epistemológico que separa la filmografía lyncheana en dos grupos que difieren temática, formal y narrativamente. Aunque, obviamente, existan similitudes entre algunas obras y vislumbres o apuntes que son ampliados posteriormente por el autor⁵⁶. Cisma global que se contagiará a nivel local: los filmes de David Lynch (a excepción quizás de ese oasis que es *A straight story* de 1999) se someterán a una partición desordenada, a una recolocación de piezas casi cubista. Las historias tendrán dos partes fuertemente diferenciadas, pero no por ello su desarrollo narrativo será sucesivo. Así está pensada la historia (o historias) de Fred Madison: a la manera de una superposición de estructuras antagónicas en constante retroalimentación y abocadas al colapso mutuo. Lisa y llanamente, *Carretera perdida* inaugura una etapa fantástico-cinematográfica que recorre cada uno de los espacios conceptuales a los que nos venimos refiriendo (repetida como un mantra con la fórmula “retorno al pasado”): el tiempo, el cine y el hogar. En otras palabras: el pasado, la fantasía, lo clásico. Y en otras tantas: la memoria, las imágenes muertas, la casa encantada.

Respecto a lo que ahora nos compete distribuiremos la adaptación del concepto musical de la fuga, la variación en la escala cromática del cine negro, y las metáforas del hogar. Todas ellas ilustradas debidamente con escenas y secuencias de la película. Tomando prestada una de las tesis principales de Gabriel Cabello, extraída de su estudio integral de *Carretera perdida*, en líneas generales la película “parece estar concebida en su totalidad precisamente para negar la posibilidad de que su protagonista construya

⁵⁶ Por ejemplo, la radicalidad plástica de *Cabeza borradora* o *Fuego camina conmigo* regresará para cerrar, respectivamente, su ciclo cinematográfico en *Inland Empire* y el televisivo en *The return; Terciopelo azul* planta muchas de las semillas que años después darían los frutos recogidos en *Twin Peaks*; o también, *Corazón salvaje* (1990) ensaya la delirante y kitsch *road movie* que se oscurece con *Carretera perdida*.

adecuadamente una biografía, para negar la posibilidad de elaborar precisamente su historia” (2005: 29). En otras palabras, la vida narrada, cinematografizada, de Fred Madison, se hace imposible a sí misma, tanto en el plano de lo real como en el de lo imaginario. Ni el soporte biológico ni su extensión psicológica consiguen realizarse “como es debido” y fallan estrepitosamente en el intento de construir un final feliz. Y la historia de ese fracaso es rescatada por Lynch, tiñéndola de un negro negativo proveniente de un momento, un lugar, un género y una forma de hacer cine muy concretos, pasado todo ello por el filtro rugoso, tanático y falsario de la imagen videográfica posmoderna.

En paralelo a este desarrollo de los temas fundamentales de la investigación, habrá que reparar también en la intertextualidad y la reescritura operada por el relato sobre textos específicos del cine estadounidense. Conexiones, algunas de ellas, más explícitas que otras, pero no por ello menos importantes, ya que, como venimos arguyendo, el trabajo llevado a cabo por Lynch trasciende el simple guiño u homenaje a tal o cual obra predilecta. Ya sea un grupo de imágenes, en este caso las películas seleccionadas, como el análisis acometido en torno a sus significados, la mera enumeración, la vaga localización de esta u otra similitud, equivaldrían, respectivamente, a un ejercicio lúdico, una especie de manifiesto estético donde exponer autológicamente el gusto de un cineasta, y, referente a nuestra labor, un acto superficial de clasificación e identificación que ignoraría, a riesgo de perder su utilidad y su valor, el sentido profundo. Sin adelantar demasiada información, estamos hablando de los filmes *Detour (El desvío)*, dirigido por Edgar G. Ulmer en 1945, y *Kiss me deadly (El beso mortal)*, de Robert Aldrich, estrenada en 1955. Ambas películas supusieron ya incluso en su momento sendos impactos efectuados contra el cine negro, con diez años de diferencia. La primera, debido a un laconismo y un poder de síntesis narrativa, además de explotadora rayana en el manierismo y la exageración de los tropos del *noir*; la segunda, tantas veces considerada el más claro síntoma de la enfermedad mortal que aquejaba al cine negro a finales de la década de los 50: un callejón sin salida que conduce a la dificultad de narrar, a una escritura clásica que finaliza su trazo con renglones torcidos y fallos ortográficos y gramaticales (quizás remachada por otros ejemplos del calibre de *Violent Saturday* (Richard Fleischer, 1955) o *Sed de mal*). De donde se desprende una de las tesis fundamentales: Lynch retorna a aquel pasado que por sí mismo sufre temporalmente, que se resiste a construir una historia clásica. Sea como fuere, la elección de estas películas por parte de Lynch no es baladí ni desde el punto de vista temático como del narrativo y el plástico, e iremos demostrando el porqué de este aserto.

Historia a la fuga

Sería fácil y demasiado tentador tratar de acoplar el funcionamiento narrativo de *Lost Highway* a su simple descripción anatómica, en el sentido de que, a causa de su circularidad, el orden de estos párrafos y epígrafes sería intercambiable. Desde una perspectiva poética, literaria, sobrevuela este sugerente experimento, pero en calidad de texto abierto a ser interpretado es imprescindible ordenar un puzle notoriamente desordenado. No quiero agotar este último comentario: al igual que toda obra de arte, escrita, fotografiada, pintada, filmada, esta película es un discurso racional, diseñado conscientemente por un autor que, por diversas razones, adopta un rol pretendidamente confuso, surrealista, cáotico y lúdicamente cínico. Con mucha más razón si se acepta que *Carretera perdida* narra al mismo tiempo dos historias, o dicho de otro modo, que narra una historia de doble cara. En un estrato superficial, los avatares de Fred Madison, su convivencia matrimonial, sus problemas judiciales y profesionales, su metamorfosis en el joven Pete Dayton; en las profundas cavernas del relato, la pugna entre dos sujetos por tomar el control de la narración. Uno de ellos, Madison, cuyos estragos a la hora de construir su identidad, su historia, a partir de retales imaginados de otras ficciones, de recuerdos falsos y borrosos, son narrados por el otro individuo, a la postre victorioso, esto es, el Lynch autor. De resultas de esto es posible afirmar que el personaje de Fred Madison, en cierta manera, es un trasunto ficcional del propio Lynch, esa persona real que en el último tramo de su filmografía abre la veda cinematográfica y televisiva del tratamiento de una serie de preocupaciones contemporáneas. Bastan, por el momento, unos cuantos ejemplos para afianzar esta tesis. Tal vez el indicio más claro de todos provenga del hecho de que la vivienda que aparece en el filme como la casa de los Madison es el hogar de David Lynch. Si tiramos de este hilo, existen similitudes entre la figura de Fred y David: los dos músicos afincados en California, con un carácter reservado, un vestuario casi uniformado, hombres preocupados por la llegada de la tecnología en un momento finisecular⁵⁷. En segundo lugar, aunque sobre este asunto nos extenderemos más abajo, la localización y la ambientación de sus últimas obras en Los Ángeles, la ciudad que acoge Hollywood, el paseo de las estrellas y la fábrica de sueños.

⁵⁷ Fred odia las cámaras, veremos más adelante por qué, y en lo que hace a Lynch, igual la palabra más acertada no es odiar, pero sí que se mantiene distante a ellas y las utiliza como elemento maligno en el relato, la cámara como arma asesina. Después acabará haciendo cine en digital, con una cámara similar en cuanto a prestaciones y diseño que la que el Hombre Misterioso empuña a modo de pistola futurista. De la sospecha a la rendición.

Como resultado de esta suma obtenemos el resultado que es *Carretera perdida*: un retrato esquizofrénico sobre un sujeto esquizofrénico e infiel que hace todo lo posible para vivir al margen de la realidad: sin rostro, sin nombre, sin hogar.

Desplazando el estudio a la terminología psicológica y/o psicoanalítica aplicada al análisis de relatos tendríamos que recurrir al concepto de escisión: “en el sentido defensivo, implica una fantasía inconsciente mediante la cual el yo puede escindirse de la percepción de un aspecto propio indeseado, o puede escindir un objeto en dos o más objetos” (Grotstein, 1983: 17). Dicho de otra forma, un lujo narcisista tomado por un individuo que reparte su unidad corporal y/o mental indivisible en distintos elementos, en este caso concreto personalidades. Según la argumentación que sigue a las palabras de Grotstein, un individuo como Fred Madison “se ha convertido en otro, en una presencia extraña dentro de uno” (1983: 24), es decir, sin ir más lejos, en Pete Dayton. Aunque, y aquí se encuentra el extremo del que tirar para destapar el truco, la intencionalidad del sujeto escindido en cuestión siempre se ve socavada por la realidad: una persona, por impresionante que sea su esfuerzo, por ilusorio y creíble que parezca esa fantasía, concluirá con un descubrimiento fatal, que primero pasa por sí mismo, por una autoconfesión, y más tarde va a parar a la sanción pública de quienes son capaces de ver las dos caras de la figura, de resolver el trampantojo segundos después de sorprenderse ante su semblante confuso. Si pasamos a una terminología más técnica, al mismo tiempo que extendida y elocuente, resulta imprescindible acudir a otro concepto psicoanalítico arraigado al lenguaje del análisis cinematográfico: la identificación proyectiva. Habitualmente se entiende a esta por el “mecanismo mental por el cual el sí mismo experimenta la fantasía inconsciente de colocarse o colocar aspectos propios en un objeto con fines de indagación o defensa” (Grotstein, 1983: 129). Condición, por tanto, a través de la cual un sujeto imagina todo un conjunto de situaciones, personalidades, figuras y deseos materializados. Así pues ha lugar a que esta patología psíquica, en adecuación a nuestras tesis fundamentales se traduzca cinematográficamente en el desarrollo narrativo elaborado por Lynch sobre el protagonista Fred. En suma, una sola palabra nos conduce gracias a su polisemia a otro de los puntos cardinales de la investigación: me refiero al concepto de ilusión, esa voluntad desiderativa que mueve y manipula en la mayoría de los relatos clásicos a los personajes. A propósito de este, se separa en dos acepciones; como dice Rosset, al fin y al cabo no es sino “un arte de percibir acertadamente, pero eludiendo las consecuencias” (1993: 17). De cara a aproximarse cada vez más a nuestra

materia, establezcamos algunos presupuestos: el cine, como construcción material, ficticia, sin incidencia activa en la realidad pero basada sin excepción ni remedio en ella, satisface audiovisual, ilusoria y transitoriamente los impulsos, carencias y querencias del espectador o del autor en cuestión, cuando presenta un modelo ideal del mundo real. No obstante, el problema, o el obstáculo de esta interacción, es que nunca podremos acceder físicamente a ese nuevo mundo imposible, más allá de la recepción sensorial e intelectual que permite percibir las imágenes y los sonidos e interpretarlos. Así las cosas, la película-fantasma que Fred pergeña en su interior se nos da a ver como lo que es en puridad, para su creador y para nosotros espectadores: un artificio que satisface a medias. Al personaje en mucha menor medida, puesto que sus objetivos no son colmados de manera alguna; y a los espectadores como cualquier otro discurso audiovisual en el que entran en juego su predisposición, su gusto, su sensibilidad estética, sus conocimientos previos y su propensión a entender aquello que se le está mostrando.

Seguidamente debemos fijar la mirada en otro gran concepto conductor de la investigación, este de naturaleza dual y dilemática, que opone la historia con la memoria. Antes de nada aclararé que esta confrontación poco tiene que ver con la concepción abstracta de la Historia comprendida como el despliegue cronológico de acontecimientos pasados decisivos para la configuración actual de las culturas, sociedades y estructuras geopolíticas de la humanidad. Más bien se trataría de asociar el discurso de *Carretera perdida* (y por ende del corpus completo analizado) a esa otra historia, en h minúscula si se quiere, también llamada ciencia histórica, que se ocupa de escribir un relato veraz de unos hechos pretéritos, con apoyo en el cotejo de versiones, testimonios, documentos, ruinas y monumentos. En este sentido, tanto el ente estructural Fred Madison como su “dueño” David Lynch, se empeñan en dar a luz un relato de lucha entre historia y memoria. De uno de los diálogos más célebres del filme se rescata verbalmente esta dialéctica: cuando un par de detectives visita la casa de Fred y Renée para investigar el allanamiento, uno de los agentes pregunta a la pareja si tienen una cámara de vídeo. Renée explica que no, ya que Fred las odia. A lo que el propio Madison puntualiza: “me gusta recordar las cosas a mi manera. Como las recuerdo, no necesariamente del modo en que ocurrieron”. Lo cual equivale, en el marco de esta tesis, a la postura nostálgica y retroactiva de la poética lyncheana: reescribir la historia de forma adulterada. El fracaso de Madison se materializa en un cuento de terror imposible que hace aguas por todos lados y concluye con su locura y destrucción. Al no basar la construcción de su identidad escapatoria en imágenes concretas (la cámara que capta la realidad) y sí, en su lugar, en

imágenes mentales poco fiables, su proyecto de vida alternativa, la vida de Pete Dayton, se rebela contra su creador. El “fracaso” parcial, de diseño, de David Lynch resulta en una película que paradójicamente, plagada de memorias distorsionadas y falsos recuerdos, de recopilación de fragmentos, aromas y vislumbres de otros textos, deviene en Historia del Cine. Del mismo modo que la historia, en su concepción de herramienta científica, destruye la memoria, al unificar la voz polifónica de los discursos del pasado, la memoria también puede obliterar la historia si se entromete en sus asuntos. Cuando uno quiere recuperar, por ejemplo, la búsqueda que realizó la noche anterior en internet y trata de obtener ese listado de memoria, sin consultar el historial, con toda seguridad perderá mucha información, pero se conformará con aquello que sacia su interés. Lo mismo ocurre con nuestros recuerdos, ya se queden dentro de la cabeza o se materialicen en forma de relatos. El cine que hace David Lynch se basa sencillamente en una operación simultánea de fidelidad y traición al pasado.

De otro lado, y teniendo en cuenta la prolífica faceta musical-sonora de Lynch⁵⁸, en toda su filmografía hay que atender a la textura acústica de la banda de sonido, ya que en ella resaltan algunos detalles necesarios para la interpretación. Precisamente el artista ya puso por escrito, en uno de sus pocos comentarios a su obra, la descripción más ajustada: la fuga psicogénica, o con más exactitud, la fuga disociativa. “Se produce un salto «de una cosa a otra para volver al mismo sitio»” (Cabello, 2005: 139). En el caso de *Lost highway*, que también cuenta con esa rugosidad sonora constante y unificadora, como en *sordina*, el carácter musical está hilvanado con la narrativa. En la teoría de la música, la fuga se define como una estructura “con una textura predominantemente *imitativa*”⁵⁹ (Hill, 2008: 491) en la que un fraseo denominado sujeto se alterna con una serie de contrasujetos que introducen variaciones y modulaciones a ese tema principal que sujeta la estructura. La parte inicial se conoce como exposición del tema principal interpretado por las voces correspondientes, más tarde viene un sector intermedio en el que se desenvuelven las modulaciones del tema, y la pieza se consumaría en la sección final, cuando el sujeto recupera la tonalidad basal y se encamina a la conclusión. Volvamos y traduzcamos este sistema musical al funcionamiento narrativo de *Carretera*

⁵⁸ Además del diseño sonoro de muchas de sus obras, junto con Angelo Badalamenti y Alan Splet, Lynch ha desarrollado una carrera discográfica experimental que va del *noise ambient* al *blues* pasando por el *rock industrial*.

⁵⁹ La cursiva es mía.

perdida: se expone el tema de Fred, un sujeto sobre el que se sostiene la historia de celos, amenazas y asesinatos. A este se le superpone un contrasujeto, una voz nueva, el personaje de Pete Dayton, quien toma la melodía trabajada por Fred y la eleva a otro tono, idealista, brillante y magnífico. En la sección final se revela que Fred y Pete interpretaban la misma voz en tonalidades diferentes, y Madison se hace con el timón para regresar al tema principal. Lo más interesante, en cambio, no es que Lynch se apropie del lenguaje musical y lo traduzca a la narración audiovisual, sino que de alguna manera perturba el sistema canónico de la fuga en su resolución: se torna imposible discernir si realmente el sujeto del tema principal, esto es, Fred, ha logrado reconducir la melodía a su tono, aunque lo más plausible es que no lo consiga. En esta misma línea habría que añadir otra puntualización. La semántica está de nuestra parte puesto que existe otra clase de composición musical llamada invención (*inventio*), bastante pareja a la fuga, y menos compleja en su expansión melódica y armónica.

Llegado a este punto quería hacer una breve aclaración: el hecho de que un filme muestre personajes que sufren trastornos y patologías psíquicas no quiere decir que haya que psicoanalizar a esas figuras de la ficción. Del mismo modo que un otorrinolaringólogo no debería realizar un frotis laríngeo al personaje de *El grito* de Edvard Munch porque éste tenga la boca abierta. Hay que ver cómo los cineastas traducen esas enfermedades, sus efectos, atender a los mecanismos formales y narrativos que brinda el lenguaje cinematográfico o, como en este caso, el musical. Y por la parte que toca a uno como analista de las imágenes, desarrollar la capacidad abstractiva y distante de quien no toma ciertas ideas en su literalidad.

Por otra parte, numerosos exégetas de esta película han traído a colación, de un modo a mi juicio automático y en ocasiones acrítico, el concepto de banda de Möbius. Sin la intención de negar la mayor, la identificación de esta, en apariencia, paradoja geométrica, sin duda sugerente, no supera su simple comparación. Quiero decir que queda claro que Lynch se inspira en esa ilusión óptica por la cual el observador piensa que la cinta tiene dos caras. Es decir, lo mismo que ocurre con la identidad del protagonista del relato: se nos presenta como un individuo polifacético (Fred y Pete) que en realidad se corresponde a una misma personalidad, desvelamiento que se hace efectivo en el último plano de la película: un desaforado Fred/Pete conduce a toda velocidad huyendo de la policía, luchando consigo mismo por que su carne no vuelva a mutar. De ahí que su rostro se torne poco a poco en un cabezón protésico, monstruoso, desde el cual parecen nacer

nuevos rostros, la emergencia simultánea de Fred y Pete, versión terrorífica del Dr. Jekyll y Mr. Hyde o de Bruce Banner y la masa Hulk. O también, que en ese asiento del conductor (el que maneja, el que dirige) se celebra la lucha a muerte entre el cuerpo real del actor-artista Bill Pulman y el fantasma imaginario y engañoso, papel ficticio, de Pete Dayton y su vida ideal, de película. O quizás estemos ante el momento equivalente al de la cárcel, en el que se vuelve completamente loco y se monta la película que acabamos de ver. Igualmente, sabiendo que la condena que se le impone por el asesinato de su mujer es la silla eléctrica, creo que los espasmos de Fred y los destellos de la imagen se asemejan al sufrimiento que padece el ejecutado, esta vez en el asiento del coche: no hay escapatoria, ni siquiera durante la huida, ni siquiera cuando se convierte en ese otro yo más joven, feliz, despreocupado y exitoso: Pete Dayton. Y al final del mismísimo final hay ocasión para la aparición de unos fogonazos transitorios que decoloran los planos. Esta decisión se interpretaría en términos genéricos, ya que Fred, seducido por los vestigios faciales que está sufriendo en sus propias carnes, quiere volver al pasado cromáticamente, al maniqueísmo expresivo del negro y el blanco de las películas de criminales y detectives privados, radicales cromáticos en nombre de la sombra y la luz. Y por esta vía tampoco hay opción. Porque son pocas las películas de cine negro filmadas en color durante los años de apogeo, y fueron realizadas así por razones históricas y económicas, no solo a causa de decisiones estéticas generales⁶⁰, la mayoría de ellas además localizadas en torno a la época de decadencia del género. Ni siquiera la característica mínima común más sencilla de todas tiene cabida en la fallida imaginación cinematográfica de Madison.



⁶⁰ *Chicago años 30, Sábado trágico, La viuda negra...* Esto es, rodadas antes de la década de los 60 y los 70, de donde brota la actualización del género en el seno de las nuevas olas europeas y periféricas y el New Hollywood de Scorsese, Schrader, Friedkin, etc.

=



Desde estas líneas defiendo que esta caracterización de enredo geométrico va más allá de una recepción espectacular de un mecanismo confuso, poco habitual y exótico. Lo de veras relevante tiene que ver con el por qué y el cómo la película desarrolla audiovisualmente esa premisa *moebiusiana*⁶¹. Junto a ese escrutinio de la vida de un taciturno perdedor que se convierte en asesino, este análisis se ocupa de la ambientación anacrónica del hipertexto intradieгético basado en la vida de Pete Dayton. Por esto mismo hay que ir acostumbrándose y dando por hecho que, junto con *Lost highway*, cada entrega de la cuatrilogía fantasmal contendrá películas dentro de la propia película. Metapelículas o metarrelatos, algunos unidos directamente entre ellos, otros supeditados, otros destruidos por aquellos. Metarrelatos, por tanto, necesarios e imprescindibles para que los filmes sigan adelante. A causa de estas evidencias narrativas se infiere que la última

⁶¹ A este respecto véase el interesante y monográfico ensayo de Juan Diego Parra Valencia titulado “Carretera perdida y el cine topológico. O de cómo convertir una cinta de cine en una cinta de Moebius” en *Carretera Perdida. Paseos con David Lynch. Shangrila 33*. Roberto Amaba (coord.). Abril 2019. Shangrila Textos Aparte. Santander, pp. 86-104.

etapa de la obra lynchiana (al margen de retratos existencialistas, paisajes oníricos y terrores psicóticos) trabaja por unas imágenes fuertemente reflexivas y críticas para con la historia y el origen del propio arte cinematográfico. El cine mira hacia atrás, se ve a sí mismo, y ese contacto visual no es tan bueno como se esperaba.

6.3. Carretera asfaltada en una dirección.

De cara a cimentar estas especulaciones tendremos que aportar pruebas, que en el ámbito del análisis cinematográfico, de este, literalmente, juicio, no son otra cosa que las imágenes y los sonidos. Para ello no hace falta irse más lejos que a los créditos iniciales, los cuales nos permiten unir desde el principio las tres películas a examen. Empecemos por *Lost Highway*: desde un sonido leve de ventisca irrumpe una base rítmica que sigue la velocidad de la cámara atravesando una carretera entre sombras, solamente iluminada por una luz que bien podría provenir de los faros de un coche. Se trata de la canción *I'm deranged* de David Bowie, cuya letra resume a la perfección los sentimientos del personaje protagonista, un hombre perdido, preocupado y descarriado, en constante huida. La perspectiva es prácticamente subjetiva e imparable hacia delante, el vehículo, todavía indeterminado, puesto que la secuencia no adjudica un cuerpo a esta mirada, apenas se desvía de la línea central discontinua que divide el asfalto de dos mitades, únicamente muestra algunos bandazos producto de la altísima velocidad a la que circula. A este plano se suman los títulos de crédito escritos en amarillo y dispuestos en diagonal, los cuales se abalanzan desde el punto de fuga y se congelan en el centro del encuadre.

Esa *lost highway* es una carretera a ninguna parte, un camino a casa interminable y desesperado, uno de esos de querer llegar cuanto antes al destino, ¿a casa, quizás? De hecho, el viaje no finaliza realmente, el coche, o esa mirada vertiginosa, en ningún momento se detiene, sino que la imagen se sume en un fundido a negro repentino al finalizar las letras pertinentes y desvanecerse la música. Tampoco podemos obviar tres detalles que serán cruciales. Primero, el hecho de que la imagen nos transporte unidireccionalmente y de cara, es decir, no hacia atrás, que todo lo que se deja en la estela de este movimiento es ignorado, discriminado, y que el itinerario, a juzgar por el punto de vista y la composición, no piensa en otra cosa que no sea progresar, ir hacia adelante, encararse hacia el futuro. Por lo tanto, una mirada que niega en rotundo el espacio

anterior, la historia ya contada, los pasos previos, el pasado, en definitiva. Segundo, que la línea dibujada en la carretera es discontinua, lo cual significa que todo aquel que transite esa vía está habilitado para adelantar a todo aquel que se interponga en su camino. Dicho de otro modo, que el relato impone desde su nacimiento una ley que es cumplida por esa subjetividad hasta que esa legislación cambie o esa persona se afane por imponer sus propias normas. Y por último, en referencia al lugar exacto en el que este dispositivo hacia delante se ha colocado, no deja de ser significativo que precisamente allí donde se imprime con violencia el nombre del autor, del responsable máximo de lo que estemos viendo, como si de una firma que constata quién manda⁶², ya entran en disputa esas dos voces que hemos mencionado con anterioridad: la de Fred Madison y la de David Lynch. Para condensarlo en un par de frases: los créditos iniciales son un yo inexistente, una vista subjetiva sin corporalidad, porque Fred ni es ni puede ser, como se verá a lo largo de la película. “Fred vive paralizado, en un perpetuo *dejà vu* que, más que reorganizarla, simplemente imposibilita la distinción entre lo ya sucedido y lo actual” (Cabello, 2005: 109). No obstante, con todo, es necesario mencionar el factor disonante de estas imágenes rectas inaugurales que imponen su dirección para con el recorrido que después emprende el relato; porque la narración de *Carretera perdida*, como la mente de Fred, como “la existencia individual no se despliega en línea recta, por integraciones cuantitativas sucesivas y constantes; muy al contrario, procede mediante saltos y discontinuidades, y se divide en distintas «épocas de la vida»” (Bodei, 2002: 17).



⁶² Muchas veces se ignoran los créditos finales e iniciales de las películas, al ser considerados un paratexto que no tiene validez significativa en el conjunto de los acontecimientos narrados. Puede ser que en un relato se dé este casual, pero en estos relatos, como en muchos otros (véanse los créditos de las películas de Jean Cocteau, *La bella y la bestia*), el texto exige ser interpretado desde el primer al último fotograma, incluso en estos segmentos iniciales acreditativos, aunque su uso habitual sea el administrativo, el industrial, el que certifica quién, cómo y dónde se ha hecho una película.



De todos modos, no cerremos aún la puerta a estos aparentemente sencillos planos, en mayor medida debido a que este no será el primero ni el último de los momentos en que el espectador visite esta carretera. Son dos las secuencias de autopista que Lynch despliega a lo largo de la narración. La primera de ellas sucede en la rasgadura violenta que se produce mientras Fred aguarda en su celda a ser ejecutado por el asesinato de Renée, al final de la primera mitad (a todo esto, no simétrica) del filme. La segunda traslada, en pura coherencia a la circularidad del relato, la planificación de los títulos iniciales de crédito a los de cierre, extendidos estos últimos durante casi cinco minutos, decisión que incrementa sobremanera esa fuga interminable y deja sedimentarse en la imaginación la imposibilidad de llegar a buen puerto. Si nos atenemos al punto de corte hay que entender que la fuga de Fred suceda precisamente después de que este sea expulsado de su casa, de su centro de comodidad, y sea trasladado a ese “hogar” que es al mismo tiempo de nadie y lo puede ser de todos: la cárcel. Allí, en un cubículo minúsculo e inmundito, Madison inicia su locura, primero tras escuchar una etérea música que le produce fuertes dolores de cabeza. A esa canción que sonaba cuando hacía el amor con Renée le sigue un momento clave: Fred mira fuera de campo hacia la puerta de la celda. Una puerta infranqueable, a no ser que, como enseña la escena, la imagen se rasgue y se transforme en un portal que dé acceso a otra realidad. Mediante una superimpresión el tejido del mundo de Fred se abre por la mitad y presenta por unos segundos un momento todavía imposible, virtual, a la espera, pero que se descubrirá más adelante como *flashforward*. Una cabaña en llamas que ha explotado (sin ver cómo) implosiona por un efecto de rebobinar la imagen. En contraplano, Fred examina estupefacto ese panorama que le ha sido ofrecido, como en una especie de pase privado, de privilegio penitenciario, a modo de película (el plano superpuesto se abre como un cortinaje). En otro plano de diferentes escala y posición, y con la temporalidad restaurada, del edificio sale el Hombre Misterioso, quien desde la distancia mira directamente a cámara, a ese contracampo en el

que está Fred, permitiendo entonces el salto entre niveles diegéticos. Es decir, el plano de la abertura interpela, invita a Fred a cruzar al otro lado, gracias a esa sonrisa demoníaca del Hombre que espera bajo el umbral de la puerta, acentuada por el inserto de un plano más cercano, ralentizado, en el que este fantasma entra en la cabaña. Lo que vemos ocurrirá, aún se desconoce cuándo y dónde, —porque esa ambivalencia temporal, de algo que primero va hacia atrás y más tarde hacia delante, indica que el orden cronológico poco importa de momento— pero ocurrirá, y Fred aceptará la propuesta.



Entonces todo está preparado para que se produzca la fuga de Fred Madison al cuerpo y el mundo de Pete Dayton, la mudanza total que un ser humano pueda realizar: cambiarse de casa, de cuerpo, de nombre, de vida, de mundo. Después de que la lámpara del techo de la celda emita un destello sobrenatural, casi extraterrestre, que asusta a Fred,

la siguiente escena se engarza con un fundido a y desde negro. Regresamos de nuevo a la carretera del inicio, pero esta vez el asfalto está pintado también con una línea doble continua, lo cual quiere decir que la norma vial prohíbe adelantar en ambas direcciones de esta carretera de doble sentido. Como se puede comprobar, el camino que lleva a Fred a esa película mental se realiza una vez más en una vía solitaria, donde el vehículo circula entre el respeto y la infracción de la ley: a duras penas ocupa el espacio entre carriles, en el límite del bien y del mal. No obstante, esa norma termina por ser sancionada por él mismo, por su *alter ego*, que está apostado en el arcén de la autopista y hace que esa mirada frenética se detenga en medio de la carretera. Solo su otro yo puede parar el camino.



Una vez que la narración presenta a Pete Dayton se introduce el abismo interpretativo más controvertido del filme. ¿De dónde proviene Pete? ¿De qué le estaban alertando su novia y sus padres aquella noche de la que se hablará en varias ocasiones durante la segunda parte del relato? Al margen de esto, la secuencia termina con un Fred ensangrentado que se retuerce y grita de dolor, con las manos agarrando su cabeza como si esta fuese a explotar. Entre la humareda, los destellos azules y unos petardazos eléctricos, la cámara se remueve por la celda y se adentra en la cabeza reventada de Fred. Por tanto, la película ya se aloja en la mente de Madison, en la fantasía protagonizada por

Pete Dayton; la cámara de Lynch, a modo de aparato bioscópico, nos permitirá ver a partir de este momento ese film imaginario desde dentro, en funcionamiento, como si un objetivo pudiese capturar el contenido generado por los impulsos eléctricos de un cerebro filmico. A la mañana siguiente, por culpa de Madison, el joven aparece en la celda, ocupando su lugar. Como Pete no ha cometido ningún delito, las autoridades penitenciarias tienen que soltarle y Dayton regresa a casa. Es decir, Fred tiene que dejar de ser él mismo, inventarse una historia que no es la de los vídeos-amenaza, para poder huir de ese infierno que le están (se está) haciendo ver. Y así comenzará la historia ficticia de Pete Dayton, la vida paralela de Fred Madison (véase el siguiente epígrafe).



Por último y para cerrar este microestudio, como he apuntado antes, nos vemos obligados a completar el viaje hasta el último metro, esto es, la escena final y los créditos de clausura. Siendo fiel a la premisa de la fuga, la banda de Möbius y la estructura circular, Lynch despacha estos tres asuntos de manera literal. Para no extendernos demasiado y centrarnos en otros pormenores narrativos más tarde, diré que el cuarto de hora final del filme recupera a Fred en su aspecto original (Bill Pulman) después de que su farsa se haya desmoronado. El atormentado músico actúa en el desenlace como un asesino despiadado que no tiene nada que perder, que ha descubierto que su mujer le fue infiel y ha ejecutado

su venganza. Sin embargo, esta revancha también se la aplica sobre sí mismo, un sí mismo que necesita recordar para conectar el cable suelto que faltaba. Si volvemos a la apertura del filme veremos que todo comienza con una perturbación doméstica sonora: alguien llama al telefonillo de la casa de Fred y le anuncia que Dick Laurent ha muerto. Un Pullman acabado en la tranquilidad de su habitación se ve perturbado por un timbre inoportuno. El sonido es lacerante, y se impone sobre una especie de masa en sordina, pesada, que se mantendrá durante casi toda la parte inicial del filme. Como una música, o una banda sonora imperceptible, pero que siempre está ahí como colchón auditivo. Al igual que un sinfín de personajes, información y acontecimientos que pueblan la historia, en un principio desconocemos quién es Laurent, pero al cabo de unos minutos sabremos que este nombre responde al villano que seduce a Renée y que es asesinado por Fred. Anunciación, por tanto, que no es sino recordatorio, misterio que no es sino verdad incompleta. Primero, una interacción auditiva: el Fred previo a la alucinación escucha (“listen”) pero no puede ver quién habla. Segundo, una interacción visual: el cerrado primer plano del rostro y la boca de Madison hablando al interfono, sin obtener respuesta visual del interlocutor. Ya desde el inicio Fred se auto-presenta, se habla a sí mismo. Se recuerda aquello que es necesario recordar, porque él, personalmente, va a querer olvidarlo. En definitiva, el filme ocurre en un suspiro, en un abrir y cerrar de ojos. Todo lo que ha ocurrido realmente apenas dura unos pocos minutos (parte escena inicial y final, escenas de asesinato a Laurent, otros estallidos sueltos y manipulados).

Otro ejemplo que endurece este argumento: en la secuencia de apertura la calle está vacía, y en la de clausura la carretera es un campo de batalla previo a la persecución final. El Fred ignorante es incapaz de verse a sí mismo, porque el espejo se ha roto de tanto usarlo. De donde se colige que esas dos caras de Fred (es obvio que la tercera cara de la moneda, Pete Dayton, la que une por circunscripción a las otras ha sido erosionada como un anillo) son incompatibles en un mismo plano espaciotemporal. De manera que el Fred en plena fuga al volante comienza a mutar en una aberración inhumana, monstruosa.



Por consiguiente, los últimos segundos se consagran a escenificar el destino del fugitivo por esa banda paradójica, interminable e intercambiable que es la carretera-itinerario de la historia: análoga a la famosa cinta, la autopista perdida ha funcionado como un camino bidireccional, que según cómo y desde dónde se observe, habilita para adelantar, ir hacia delante o hacia atrás, para retorcerse sobre sí misma y unir en un bucle la salida y la llegada. Definitivamente se consuma además la fuga musical como una huida desesperada sin retrovisor: el cineasta estadounidense (asimismo músico experimental y experimentado) aúna el sujeto (Fred) y su contrasujeto (Pete), melodía polifónica finalmente desplazada por la entrada de la canción de Bowie. Fugarse no solo significa huir de un espacio que no se quiere, también implica repetir un movimiento y hacerlo con otra identidad, con otro nombre. Así pues, Lynch usa los mismos planos del comienzo para el final: lo poco que le queda de humanidad a ese Fred amorfo, sin identidad (lo llamamos Fred por utilizar una palabra que sirva para identificarlo) le permite mirar a ese punto de fuga tenebroso que lo transporta a una *vida sin nombre* (una muerte), dejando atrás su pasado mientras corren por la pantalla, sarcásticamente, todos los nombres y apellidos del equipo técnico, artístico y de producción de *Lost Highway*. Es decir, las letras amarillas de gente real que ha trabajado en la construcción de este producto real sobre las fantasías imaginarias de un hombre imposible. Un hombre a la *fuga*, una vida *inventada*.

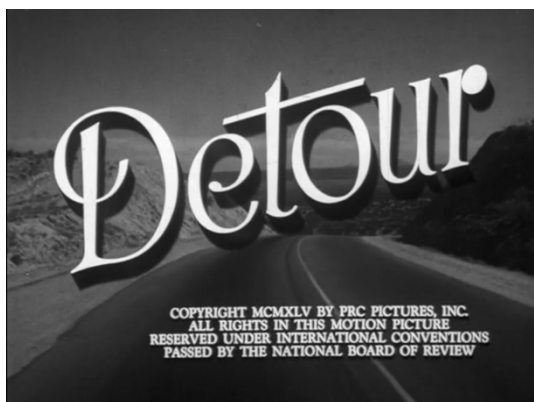




Marcha atrás

Pasemos ahora a la primera de las películas releídas por el cineasta y a la forma en que encara la narración: *Detour*. Este *film noir* de serie B está diseñado a partir de sucesivos *flashbacks* introducidos y comentados por el protagonista, que es al mismo tiempo narrador. Al Roberts, un músico de poca monta que ha acabado en un *diner* de carretera, cuenta al espectador, por medio de una voz *over* apelativa, en busca de su confianza y adhesión, los motivos que lo han llevado hasta allí y a relatar, justificándola, su malograda historia. Inmerso en una depresión por la ausencia de su novia, que se marchó a Los Ángeles en busca del éxito como actriz, se decide finalmente a acompañarla, a pesar de su recelo y rechazo a la Meca del cine. Esta decisión clave confirma sus sospechas cuando todo comienza a complicarse: las circunstancias lo arrastran a adoptar la personalidad de un hombre muerto, maniobra que comporta una rémora difícil de desprender. A pesar de esta responsabilidad narrativa, cuyo peso recae sobre los hombros de Roberts, hay que fijarse también en los títulos de crédito. Así nos damos cuenta de que Lynch ha emulado la composición del primer plano de *Detour* y la ha volteado 180°, además de aumentar la velocidad y ambientar la escena de noche. La escena de apertura del filme de Ulmer encuadra otra carretera que atraviesa un desierto, pero esta vez el vehículo respeta su carril, puesto que la línea es continua, no se puede adelantar. Unos segundos más tarde la norma vial cambia, y ese cuerpo en movimiento sigue cumpliendo con lo establecido. Más importante aún es la disposición de la cámara respecto de la planificación de *Lost Highway*: aquí está colocada en la parte trasera de la mirada, de manera que nuestro punto de vista se fija en lo pasado, en el camino hecho. Al contrario, evidentemente, que lo propuesto por Lynch. Esta diferencia dictamina el

desarrollo ulterior de la historia: Roberts recurrirá al recuerdo, a la analepsis, y respetará las normas de conducción; Madison, por su parte, no tendrá ni tiempo ni interés de volver la cabeza, y se moverá en el límite de lo prohibido y lo permitido. En adición, y al contrario que el personaje activo, interesado, de *Detour*, Fred Madison no es el narrador definitivo y exclusivo de su propia historia, por muy fuerte que fuese su deseo de serlo. A pesar de la actitud de Al, si nos fijamos en la planificación establecida por Ulmer, la puesta en escena sanciona en cierta manera ese positivismo en sus intenciones, puesto que el primer plano avasallador, su mirada fuera de campo, negando el contacto visual del espectador y la iluminación de luces y sombras, chocan con esa idea de aclarar los hechos que tiene el personaje. Del mismo modo, el narrador de *Detour* utiliza muchos detalles enfermizos, como para intentar hacer más verosímil su narración. Habla directamente al espectador: *excusatio non petita accusatio manifesta*. Además, las imágenes del sueño que tiene la noche de la muerte de Haskell y su suplantación son iguales (repetidas) a las de la película que acabamos de ver. Para rematar, ni siquiera las personas dentro de la historia que cuenta, del *flashback*, creen historias que han ocurrido antes. Es decir, las fallas ocurren desde dentro y desde fuera, al igual que en la historia de Fred, como iremos viendo más abajo. En el lado opuesto, el sujeto trágico de *Lost Highway*, durante su cansada elaboración identitaria, asumirá los *flashbacks* con aflicción y pasividad; dicho de otro modo, que esos recuerdos no serán evocados por su voluntad para aclarar o justificar su pasado, como sí hace Roberts. Los acontecimientos pasados hechos presente en el filme de Lynch asediarán al protagonista como violentos fogonazos, como cortes que rasgan las imágenes y ponen en peligro la trama imaginaria urdida por él.





¿Cómo terminan los escasos 64 minutos que dura *Detour*? ¿Qué aguarda al evocador, persuasivo Roberts a la vuelta de ese desvío, ese cambio de trayectoria? Aunque nuestro interés se dirige hacia el trayecto efectuado hasta dar a parar a ese restaurante suspendido entre la memoria hogareña y la fatalidad latente. Por mucho que el músico convertido a criminal se empeñe en compartir unos recuerdos que ni siquiera se nos garantiza que sean fidedignos, es finalmente “el destino”, esa “fuerza misteriosa” enunciada por el propio personaje, la que trae consigo la clausura de la historia. Destino que se equipara aquí a ley, norma o necesidad, de las convenciones de un cine negro implacable con sus protagonistas. Destino que se traduce narrativamente en la llegada de una patrulla que detiene a Roberts en mitad de la noche. En Hollywood, el pianista acaba de matar a la mujer que se convirtió en su coartada, la que le cubría las espaldas en su usurpación del nombre y la figura de Haskell. Pero su ambición lo lleva a matarla, problema que se une fatídicamente a otro desafío: el padre moribundo de Haskell busca a su hijo. En consecuencia, Roberts se encuentra en un callejón sin salida: en su vida real y anterior es un don nadie, en su vida pasajera actual extiende la existencia de un hombre muerto. Por ende, está destinado a ser atrapado y anulado, detenido, como él mismo está parado en tierra de nadie, muerto simbólicamente y condenado vitalmente. “Trato de olvidar lo que sucedió”, se sentencia a sí mismo este pobre diablo en ese monólogo definitivo, palabras que borran por completo, como mandaban los cánones de la época, cualquier atisbo de redención para el antihéroe en cuestión. El precio que hay que pagar por suplantar la identidad de un hombre supuestamente exitoso y adinerado (a la postre estafador) en la ciudad de las estrellas es, al fin y al cabo, demasiado alto. Actuar en nombre de otro, para quien no está preparado y capacitado para ello, siempre termina mal. Y si no consúltense los casos de Al Roberts y Fred Madison: “el que se coloca cual si quisiera juzgar, mirándose al espejo, cómo se conduce, o habla oyéndose hablar (no meramente como oyéndole hablar otros), es una especie de actor. Quiere *representar un papel* y forja una

ficción de su propia persona; con lo cual, si se percibe este esfuerzo en él, pierde en el juicio de los demás, porque suscita la sospecha de una intención de engañar” (Kant, 2010: 32)

La diferencia sustancial entre ambos finales no es otra que la positividad, la felicidad que de ellos surge. Asimismo, de la resolución negativa por la que cada uno de los filmes se decanta: la fuga de Roberts es abortada de golpe, mientras que la de Madison queda en sostenido. Sin que se pueda hablar de trama en bucle o espiral, *Detour* se apoya en sus mínimos medios para esbozar la existencia de un hombre atrapado por su propio deseo, por una trampa interpuesta por sí mismo. Es decir, un destino clásico que sanciona las prácticas delictivas, aunque en el fondo guarden buenas intenciones. Aun y todo, en su lugar Lynch deja abierta la puerta a que esa locura de Fred Madison (el hijo del loco) prosiga en su composición, que sus notas no se suman en un silencio, que sus gritos persistan en un juego de modulaciones que, precisamente, saltarán a nuevos compases en películas venideras. Si se enmarca en lo que se suele conocer como *neo-noir*, *Carretera perdida* se desata de las cadenas canónicas del género negro por no cerrar el paréntesis, por ser más ambigua que la ambigüedad. Pero, y sobre todo, por haber dejado un reguero de transformaciones y transgresiones a su paso.

Leer del revés

Es momento de cerrar esta triple comparación con los primeros compases de *Kiss me deadly*. Si bien las otras películas comienzan directamente con los créditos, la obra de Aldrich difiere levemente en su inicio: poco antes de que aparezcan las letras acreditativas tiene lugar una escena que en este contexto, a mi juicio, es tan importante como los créditos. Un *travelling* diagonal sigue los pasos de una mujer descalza por un carretera inmersa en la noche; por corte neto casi simétrico pasamos a ver la mitad superior de su cuerpo, y con ella su rostro jadeante. Inmediatamente la cámara se transporta a otro punto, de frente a la carretera, de modo que la mujer se acerca corriendo hacia el objetivo y se frena justo cuando un coche, fuera de campo, pasa de largo. La chica se da la vuelta y la escena se repite de forma casi idéntica, con pequeñas variaciones. Otra intentona infructuosa la conduce a seguir probando: a la tercera va la vencida. En esta tercera prueba Aldrich repite el primer y tercer plano, este último iterado dos veces, saltándose el

segundo, como añadiendo aún más premura y angustia a la situación de la chica, quien se echa al centro de la vía para parar un coche, como una aparición espectral de leyenda urbana, y está a punto de hacer chocar fatalmente al vehículo. Estructura en falso y abortado bucle, si se quiere, la cual será una constante a lo largo de una narración a la deriva, en fuga. Tampoco estaríamos forzando la interpretación al considerar esta secuencia como la traslación de la tensión y el ritmo de un clímax al comienzo mismo del relato, con las disonancias que esto provoca.



A pesar de que la mujer acaba de poner en peligro su vida, el conductor decide ayudarla a llegar a Los Ángeles y la lleva en su coche. Lo que nos preocupa por encima del resto de cosas son, de nuevo, los créditos, los cuales abundan en esa idea de relato volteado, que empieza como si estuviese acabando. Los nombres de los participantes se suceden escritos al revés, aparecen de abajo arriba (contradiendo la “norma”) superpuestos a un largo plano fijo desde el punto de vista del pasajero, de manera que el filme pasa a

llamarse «Deadly» “Kiss me», o que la película está «Meeker Ralph protagonizada por». Esto es, ya desde el principio se nos avisa que transitamos una carretera sin salida, sin inicio ni final, en la que el punto de salida y el de llegada son intercambiables. El protagonista, como Fred Madison y Al Roberts, está atrapado, no sabe ni de dónde viene, ni por dónde va, ni a dónde se dirige. En la oscuridad de la noche, en ese lugar suspendido que son las autopistas, que no están ni aquí ni allá, en las que quedarse parado parece estar sustraído al tiempo.

En cuanto al final que plantea Aldrich, en parte por la complejidad global del filme, se exige un contexto más elaborado. Tras una concatenación cada vez más inverosímil, irresoluble e infinita de sucesos extraños, el protagonista Mike Hammer consigue dar con el villano que mató a Christine, la chica de la carretera, por la cual se puso a investigar, por la que empezó a recibir amenazas para que no se fuera de la lengua. A simple vista, el caso no parecía nada del otro mundo, hasta que un misterioso maletín entra en la ecuación. *Grosso modo*, la conspiración en la que se entromete Hammer le queda bastante grande (se intuyen relaciones bastante vagas con programas nucleares asociados al Proyecto Manhattan), hasta el punto de que los malos tienen que secuestrar a su novia, de modo disuasorio, con la intención de desmarcarlo totalmente del asunto.

Esta vez hay que lidiar con otro modelo de final que no es ni el bucle abierto de Fred ni la derrota fatalista de Al: la destrucción total presenciada por Hammer. Tras comprobar el infernal y abrasador poder contenido en el maletín (que llega incluso a aniquilar a aquel que ose abrirlo y mirar su interior, a guisa de una caja de Pandora moderna) Mike rescata a su pareja Velda. Ambos logran salir con vida del edificio, a duras penas, mientras a sus espaldas la cabaña explota hasta su íntegra destrucción. Los estallidos los empujan a la orilla de la playa. Atrapados, por tanto, entre el fuego y el agua, los principales elementos, momento en el cual las letras “THE END” aparecen de la nada y se fijan en ese plano final, aplastando a una Velda y a un herido Hammer exhaustos y abrumados por las llamas, que apenas si dura diez segundos. Nada, palabra escogida en absoluto por azar; nada narrativa a la que Aldrich y el guionista A.I. Bezzerides (adaptando *sui generis* una novela *pulp* de Mickey Spillane) aplican un vaciado iconoclasta. Porque al final el puro misterio irrevelable, irresoluble, al que no es posible acceder, acaba quemando a aquellos que osan abrir la caja, robar el fuego. La nada, el vacío insignificante. El vacío de sentido, la imposibilidad de clausurar una historia, la crisis de Hollywood, del relato positivo.

Que la función y la posición narrativa de esta cabaña no es la misma en el filme de Aldrich que en el de Lynch está fuera de toda duda; sin embargo, que las similitudes arquitectónicas, por otra parte, son palmarias, sobra incidir en ello. En otras palabras, asumiendo que a efectos argumentales las dos películas presentan disensiones sustanciales que invalidan cualquier comparación, aparte de esta o aquella coincidencia o guiño, el dato a rescatar tiene que ver con la elección de un hogar como núcleo a ser devastado desde su interior.



Así las cosas, podemos concluir por el momento que David Lynch ajusta su espejo retrovisor cinéfilo para encuadrar con un criterio bien marcado aquellos vehículos (de significado) muy señalados que lo anteceden a rebufo. No obstante, para que sea posible completar el puzle tendremos que esperar unas cuántas páginas más, exactamente hasta el capítulo dedicado a *Twin Peaks*, si queremos comprenderlo en su totalidad. Allí, en contraposición al final de *Kiss me deadly*, será un comienzo, un origen el que se figure mediante una explosión de carácter nuclear. Mientras que Aldrich en *El beso mortal* trastoca las resoluciones narrativas, abiertas o cerradas, del cine negro, al desembocar literalmente en un mar de incógnitas, donde el objeto misterioso no solo era un *macguffin* engañoso, Lynch en *Lost highway* retuerce y ambienta en una fábula *noir* el delirio fugado de Fred. Y más adelante, el artista de Montana recuperará esta idea de cara a finiquitar los temas sustanciales de las cuatro obras seleccionadas.

6.4. La historia de Pete Dayton (vivir en una película).

Tal y como hemos podido comprobar en este triple cotejo, queda clara la ubicación espaciotemporal escogida por Lynch para dar sustento al relato alucinado de Fred Madison: dos fragmentos muy particulares del complejo y heterogéneo conglomerado que supuso el éxito del cine negro entre principios de los años 30 y finales de los 50. Si bien en el apartado previo se han vinculado los inicios y los finales de las tres películas, especialmente interesados en el valor simbólico que de los primeros y los últimos compases de un filme se puede extraer, en las líneas que siguen me ocuparé del núcleo que descansa entre ambos extremos. Ya se ha insistido en la fuerte filiación de *Carretera perdida* con algunas de las convenciones más reconocibles y definitorias del cine negro. Pues bien, tanto el personaje y el ambiente en el que se mueve el maduro Fred Madison como el contexto y la personalidad del joven están concebidos, respectivamente, como ejercicios manieristas del *neo-noir* y del *noir* clásico. En coherencia con el oscuro diseño especular que recorre el sistema nervioso de nuestras cuatro obras (en especial *Mulholland Drive* e *Inland empire*), ambas historias se reflejan recíprocamente, presentando señales e indicios de que lo que se muestra como diferente es en realidad producto de una misma persona. La vida real y negra de Madison no dejará de serlo en su versión imaginaria, a pesar de las apariencias iniciales: la negrura del relato se extiende como metástasis hacia sus fantasías, y desde los tejidos internos se inicia la descomposición de ese edificio seguro que es el pasado artificial y paradójico. Desde esta posición se entiende, entre otros muchos casos, que la primera imagen “convencional” postcréditos se consagre a la introducción visual del protagonista como si fuese un pesado y grave Philipe Marlow o Sam Spader: obviamente fumando, pensativo, saliendo de las sombras, de un fundido desde negro. De hecho, no es frívolo decir que la segunda parte del filme es una especie de *remake* posmoderno de la vida de Fred que no funciona bien.

Como se ha propuesto hasta ahora, aunque no de manera tan acusada, la idea es crear una fantasía cinematografizada, con aspecto de cine negro y cine clásico, con la perversión inherente al idealismo incompatible con la realidad. La cosa es que en esta, al ser un músico, adquiere la forma de una fuga, y no queda tan clara esa oposición salomónica y violenta, todo está más disperso, quizás como esos vídeos modernos rizomáticos y enrevesados, quizás la memoria no es la misma si funciona como algo clásico que como algo experimental y casi etéreo.

Para despejar el camino desde el principio, en primer lugar enumeraremos algunas de las conexiones y distanciamientos más claros y superficiales que emparentan la película de Lynch con la de Edgar G. Ulmer y la de Robert Aldrich. Antes de nada he de apuntar que la historia se repetirá a través de planos similares, personajes duplicados interpretados por las mismas actrices o actores, etc. El mundo de Pete es un lugar muy idílico y anacrónico, como de los años 50-60, la época del rock, de las boleras, el taller de grandes automóviles americanos, chupas de cuero, camisas de leñador y rock de estación de radio. Pasamos de la casa moderna aislada en las montañas al hogar familiar del vecindario típico de las afueras. Sin embargo, poco a poco comienzan a ocurrir cosas extrañas, como de villano de película clásica, violento, que anuncian la mentira que se nos arroja sin solución de continuidad. La parte de Pete Dayton hace las de, literalmente, película protectora que no deja ver ni traspasar a la cabeza destruida de Fred Madison. Hay cosas que se mantienen: las salidas o emergencias de Pete desde la penumbra, la crisis identitaria y corporal de un hombre que no se reconoce a sí mismo ni siquiera en esa prueba fehaciente que es el espejo (así lo hace notar Cabello: “Pete Dayton se encuentra a sí mismo participando como actor en el interior de una historia que en realidad está dada de antemano, una historia propia de la época dorada del *rock and roll*” (2005: 154)). O también, la cámara lenta como estrategia de calidez, de suspensión del tiempo en momentos íntimos, como en la escena intensa con Alice, la Renée rubia. El marionetista Lynch maneja los hilos de Pete Dayton, porque “en el delirante, el mundo viejo no sólo vacila, sino que es desterrado para sustituirlo por otro”; Lynch, y su alter ego ficcional Fred Madison, “reconstruye el mundo en el que ha vivido hasta entonces sirviéndose de los materiales a su disposición” (Bodei, 2002: 38-39).



Dos ejemplos que por exageración y explicitud funcionan muy bien como carta de presentación de características más profundas. El detalle de que la escena de la persecución de los coches (en la que el perturbado Eddy echa de la vía a un pobre diablo, lo patea estando en el suelo y lo deja medio muerto) ocurra en la carretera que bordea la ciudad, Mulholland Trail, y con el cartel de Hollywood detrás: esta secuencia marca que el destino de Pete no será tan claro y feliz como podemos imaginar; su relación con este paródico e histriónico villano, similar al Frank Booth de *Terciopelo azul*, únicamente le proporcionará problemas propios de un relato *pulp* con todos los ingredientes típicos. O que a través de un fundido encadenado después del momento mágico donde queda prendado por Alice se coloquen las mismas célebres letras de la colina angelina dentro de la cabeza inflamada de Pete Dayton: sus pensamientos llevan inscritas las letras del cine.



La primera de ellas, y aprovechando la inercia del estudio previo, nos lleva a cierta utilización de la música. Acompañamiento sonoro que, dicho sea de paso, fue confeccionado a partir de una concepción muy particular de las bandas sonoras, en una labor casi curatorial a cargo del músico Trent Reznor, a las órdenes de Lynch y Badalamenti. Hago este inciso a razón de que, como puede escucharse en numerosas escenas, y siendo esta “una película sobre la realidad y su reinención, resulta de lo más

coherente y determinante que muchas de las canciones⁶³ utilizadas no estén interpretadas por sus autores, sino por otros músicos que se apropian de ellas” (Casas, 2007: 331). En otras palabras, el carácter de los temas que suenan en *Lost highway* jalona ese discurso artificial, de *remake* posmoderno que busca imponerse a su modelo, por medio de una modernización que enmascara, que *cubre* (a las versiones musicales en inglés se les llama *covers*) un dato a tener en cuenta: estas melodías, estas palabras entonadas, ya han sido interpretadas y dichas por alguien en el pasado. No son originales, sino copias. No son fruto de su tiempo, sino recolecta de anteriores cosechas. Aclarado este asunto, retomemos el hilo. Cuando Al Roberts llega en *Detour* al *diner* en un alto en el camino de su huida de Los Ángeles, un tipo pone una canción de swing en el *jukebox* del local que lo enerva y le pide con rudeza que lo apague. Esa canción, “esa tonada” como él mismo dice, se ha alojado en su cabeza permanentemente, momento en el que se activa el plano desde el que se evocará la larga analepsis y la voz en *off* que apela en segunda persona al espectador. Esta escena tiene su réplica en un momento en el que Pete, cuando trabaja en la reparación de un coche, escucha en la radio el mismo tema espídico de jazz que Fred ha tocado al inicio del relato en ese epiléptico espectáculo, el cual le da dolor de cabeza, a modo de primer desequilibrio en la matriz imaginaria. Es por tanto la propia cabeza la que da dolor de cabeza, no hay agente propiamente externo que lo provoca, todo está dentro de él, todo queda en casa. La verborrea interna del narrador Al, aunque en los antípodas del casi mutismo de Fred, encajan como un guante en el carácter y la situación de Madison: “¿Nunca has querido olvidar algo? ¿Cortar un pedazo de tu memoria o borrarla? No puedes. No importa cuánto lo intentes. Puedes cambiar de lugar, pero tarde o temprano, un perfume, una frase o una melodía... ¡y te hundes de nuevo!”. En otro momento en el que vuelve a escuchar la odiosa canción Roberts dice que odia al tipo del saxofón, el intérprete en ese tema, interesante nexo, pues como bien sabemos Fred Madison se gana la vida tocando ese instrumento. Este guiño nos ayuda a avanzar. ¿En qué momento Lynch inserta este recuerdo doloroso en la historia de Pete? Todo esto está sujeto a la canción “Song to the siren” de la banda de *dream pop* This mortal coil. Tres son las veces que suena este tema, en dos ellas interrumpido y nivelado muy bajo respecto al resto de sonidos: primera: en la escena de sexo entre Fred y Renée donde comprobamos la frialdad de su relación, la incompatibilidad de sus cuerpos; segunda: en

⁶³ Las más destacadas de la lista: “This magic moment”, original de Ben E. King and the Drifters y reinterpretada para la ocasión por Lou Reed; y “I put a spell on you”, escrita y compuesta por Screamin’ Jay Hawkins y versionada por Marilyn Manson.

la escena de la abertura de la brecha en la celda; y finalmente tercera: a pleno rendimiento, durante el sexo decisivo en el desierto, entre Pete y Alice (la *doppelganger* rubia de Renée), es decir, interacción completada esta vez, no como antes, y que resulta en la reaparición de Fred. Renée, por tanto, la sirena seductora mortal, de aspecto dual(ista), rubia y morena, buena y mala. Mujer que, esté en la historia que esté, percibe a Fred (siendo Fred o siendo Pete) de que jamás podrá poseerla, porque en un lugar está muerta y en el otro no es más que un sortilegio.

Respecto a *El beso mortal*, las coincidencias no se agotan. Por ejemplo, Hammer se dirige en coche a Los Ángeles. Asimismo, el protagonista es amigo de unos propietarios de un taller de coches, gremio en el que trabaja Pete Dayton. Mike Hammer es un hombre que vuelve a nacer tras un accidente y comienza a investigar las causas del mismo, a buscar un sentido a algo que quizás no lo tiene. En cuanto a las similitudes entre Hammer y Fred Madison quiero destacar la transformación o confusión identitaria derivadas en los desenlaces: la narración o el narrador comienza a enunciar y representar al protagonista como a los villanos. La ambigüedad del negro; el protagonista es un héroe o un villano: Fred Madison ha matado a su mujer, pero tenía razones para hacerlo, sean estas condenables o no. Tiene un lado bueno, quiere redimirse, quiere ser alguien bueno, pero no puede porque es totalmente malo. Todas las escenas que narran la vida de Pete no son sino una fachada que nos distrae.

Tampoco olvidemos la comparación establecida anteriormente entre las cabañas explotadas y las conclusiones a las que hemos llegado. Por descontado, queda claro que descubrir quién es el malo no proporciona ningún saber que ayude a resolver un misterio o a clausurar algún nódulo narrativo. Se produce así sin más, como quien ve a su hermana en el pasillo de casa. Es como saber quién es el Hombre Misterioso: en el fondo da igual, eso no es lo importante. Tal vez como consecuencia de ello la historia no va a ningún sitio, nos lo dicen desde el principio, cuando parece que el relato está acabando e incluso los créditos van al revés. Nada está definido, todo es exagerado y a la vez abstracto, cita al canon pero sin hablar de él, “ellos” le mataron, “ella”, etc. Es más, el saber lo que hay en la caja es peligroso, advertencia que se puede traducir en su significado contrario: no pasa nada, no hay peligro alguno de saber lo que esconde la caja si no se llega a abrir. De hecho, a efectos de misterio o suspense, la película de Lynch es la que menos lo trabaja, el problema es que lo desordena, pero entender qué pasa y por qué es más sencillo que en *El beso mortal*. Todo sea dicho. Nunca es tarde para reivindicar las raíces irónico-

paródicas para con su naturaleza genérica, un filme que se permite una escena como la siguiente: el detective se apercibe de que un secuaz del hampón lo está espiando; en una torpe secuencia de pelea, Hammer se zafa del matón que lo persigue de manera casi cómica, ridícula, tirándole, ojo al dato, un paquete de palomitas frente a una sala de cine.

Recuérdame, pero nunca me tendrás (la *femme fatale*)

En otro orden de cosas, si atendemos al monólogo de Roberts en *Detour* que hemos transcrito, debemos fijarnos en que no solo la música es capaz de activar regiones de la memoria que se apoderan de recuerdos vívidos y lacerantes. También un aroma o una frase están dotados de esa capacidad evocadora, y son precisamente la esencia (entiéndase esta palabra en toda su amplitud) de una mujer y unas pocas palabras pronunciadas por esta las que ponen en marcha una reminiscencia muy importante. En función de parte por el todo, las mujeres de Madison y Dayton encarnan el arquetipo que fija ambos filmes en unas coordenadas genéricas determinadas y el polo imantado que atrae a ambos personajes hasta su perdición. Porque al fin y al cabo, las dos personalidades de esta figura principal no son otra cosa que elementos incompatibles con los entornos en los que se mueve un ser humano: la realidad (Fred) y la fantasía (Pete). Situando en el arquetipo de la *femme fatale* la base de operaciones destinadas a pervertir estos códigos y a dar carpetazo a la historia, Lynch completa su *remake* de la película negra modelo, su particular incursión en la actualización posmoderna del género, del *neo-noir*. Será a partir de la exposición de la historia de Pete, de la repetición de patrones, clichés y situaciones que caracterizaban a esta clase de películas, que *Lost highway* inicie su autodestrucción. La vida de ese individuo que protagoniza el filme (encarnado bien por Balthazar Getty bien por Bill Pullman) se torna inasible, irrealizable, irrecordable. Algo que deja como resultado el pesimismo del discurso: ni la película presente (*neo-noir*) ni la película pasado (*noir*) son capaces de sostenerse a sí mismas, de mantener una linealidad positiva que lleve a personas y hechos claros e identificables. Por eso mismo, el filme se abre y se cierra por una carretera perdida, la película a la fuga. Pero antes pongámonos en situación.

Cuando Pete se enamora y comienza un romance con Alice proliferan los problemas. A medida que el atormentado joven deja atrás el extraño incidente de la cárcel,

su vida se convierte en un cuento de hadas de éxito sexual, social y laboral. En un primer momento Dayton es un joven feliz, quizás ingenuo y abstraído del aspecto negativo de la existencia. Esta fantasía de aspecto cinematográfico navega a velocidad crucero, pero sin saber que en el horizonte chocará con un cuerpo que provocará el hundimiento de su estructura. Pete/Fred no pueden revertir la situación a través de la fantasía, es decir, no pueden volver a ese pasado idílico que quizás nunca existió, con una René radiante, calurosa. La película acusa de reflujo, sus conductos se atascan y devuelven el caudal de mentiras. En consecuencia, su casa comienza a ser un cubículo hostil, con bichos que invaden su habitación y perturban la luz, con desenfoques y distorsiones en la imagen que pretenden expresar la deformación subjetiva de un cuerpo incompatible con la trama urdida por la mente de Madison. El edificio empieza a desmoronarse y se va de casa. Su familia y amigos se preocupan, el hogar tiende a oscurecerse. A sus vueltas a casa es rechazado por su novia, comienza a recibir llamadas y amenazas del susodicho Dick Laurent (Robert Loggia). En suma, sus bondadosos y satíricos padres estadounidenses desconfían del hijo perfecto. Padres que ven la tele, que visten ropa rockera, propietarios de una casa que es un clon de la que tienen a unos pocos metros en la misma calle, “personalidades fundadas en el *rock and roll*, la perfecta metáfora de la génesis de la realidad espectacular” (Cabello, 2005: 220).



Como Fred, en cuerpo y alma de Pete, no puede (no quiere) recordar lo que ocurrió antes del incidente de la cárcel, otros se lo tienen que contar. Dicho de otro modo, no hay opción de recurrir a un *flashback* personal (recurso habitual por el cual personaje y espectador conocen), hasta que la imagen irrumpe violentamente, con el cadáver de René y lo que pasó la última noche en el portal de su vivienda. Alice, en cambio, sí que tiene *flashbacks* voluntarios y motivados (los trabajos sexuales a los que se vio obligada por fuerza del villano Dick Laurent), así como los padres de Pete (las reminiscencias rotas de aquella noche perdida en el recuerdo de la familia), pero las imágenes pasadas asedian al

chico; él no quiere verlas, por eso su enunciación es violenta. La felicidad del confuso y dislocado jovenzuelo comienza a agotarse, a morir de éxito. Para ilustrar la caída (en la cuenta), Lynch pone a Dayton frente a espejos que le muestran un aspecto extraño, oscuro, una cabeza con protuberancias de las que se teme que emerja la infrapersonalidad que de verdad lo controla. Como es lógico, el hogar imaginario, sucedáneo, que sustituye a la realidad que tendrá que vivir Fred Madison en la cárcel hasta su ejecución, se desmorona. En consecuencia, la metapelícula de Pete debe finalizar. Regresan los planos subjetivos, deformados y aberrantes, puntuados por una serie de rayos, una tormenta eléctrica (como la silla a la que ha sido condenado) que certifica el cortocircuito, las interferencias resultantes al chocar ambas líneas narrativas. Incluso la coexistencia imposible de Alice y Renée en una fotografía causa dolores de cabeza y sangrados nasales que marcan el final de Pete: su cuerpo se rechaza a sí mismo.



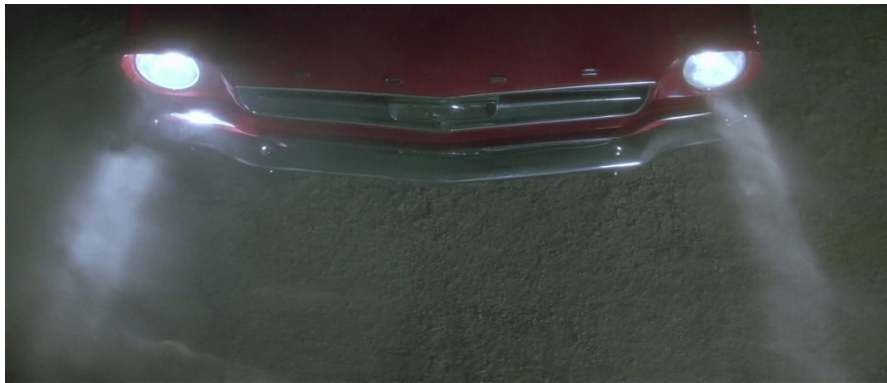
Aparte de todo esto, en *Lost highway* resalta un grupo de escenas estilizadas, sobre las que ya hemos hecho algunas pinceladas, y cuya máxima expresión es la aparición estelar de Alice, la versión rubia y perfecta de Renée, a cámara lenta y con una canción romántica a la par que estridente (debido a la guitarra) de Lou Reed (“This magic moment”). Pete Dayton vive en un videoclip, en una película videoclíper. Fred intenta construir un sujeto que huye de las cámaras de vídeo, y lo hace precisamente inventándose una historia, una película imaginaria en su cabeza. Huye de la modernidad por una carretera perdida hacia el pasado, hacia lo clásico, lo analógico. Pero ese regreso, representado en todo ese mundo sórdido del porno, del cine *underground* y la vanguardia artística, tampoco es satisfactorio. ¿Cómo destruir lo clásico?, se pregunta el cineasta mediante las imágenes. Pues relacionándolo con lo obscuro, lo excesivo, elementos ocultos que afloran ahora a

la superficie. Frente a lo comedido (aunque interna e implícitamente perverso) de lo clásico. Así, Fred está en tierra de nadie, no puede existir, porque no puede tener soporte positivo en ningún sitio. Ya que, “la cámara no sólo contribuye a definir la *mirada* contemporánea de cierto modo decisivo, sino que la cámara deriva la mayor parte de su significación psíquica de su alineamiento con la *mirada*. (...) Cuando una cámara real nos enfoca, nos sentimos constituidos subjetivamente, como si la fotografía resultante pudiera determinar de alguna manera «quiénes» somos” (Silverman, 2009: 145).

Con este movimiento, David Lynch se retrotrae a lo que Cabello tilda de prehistoria de la posmodernidad: los años 50 y toda su estética: “el texto y su subtexto son entendidos al mismo nivel, en un plano de continuidad que imposibilita la tematización del fondo sobre el que se edifica la historia narrada” (2005: 225). En resumen, que presente y pasado (desde la visión futurista posmoderna), no pueden concordar. “En lugar de la típica oposición entre la superficie idílica hiperrealista y su inversión de pesadilla, tenemos la oposición entre dos horrores: el horror fantasmático del universo *noir* de pesadilla, marcado por el sexo perverso, la traición y el asesinato, y la (tal vez mucho más inquietante) desesperación de nuestra aburrida y «alienada» vida cotidiana, marcada por la desconfianza y la impotencia” (Zizek, 2006: 156). Así, ambas tramas, la de Pete y la de Fred, con sus paralelismos y distingos, narran las penurias psicosociales de un inadaptado. En consecuencia podemos decir, con Zizek, que “toda la película se basa en la imposibilidad de que el héroe se encuentre consigo mismo” (2006: 162), poco importa si nos referimos exclusivamente a Pete o a Fred. Los dos hombres terminan por desintegrarse en el asiento del conductor.

Durante la fuga de Pete con Alice prosiguen los problemas, viajan por esa carretera de línea discontinua donde se puede adelantar, al contrario de la discontinua, con la cual está prohibido. De nuevo vemos la implosión de la cabaña en el desierto al lado de un poste eléctrico (una vez más: fuego vs electricidad). Todo se ha reducido hasta este punto, como puede observarse, a la posibilidad o la necesidad de un recuerdo. Ese recuerdo que eran las últimas palabras de la autoestopista en *El beso mortal* y que quedaban en agua de borrajas. En la última escena de sexo entre ambos se escucha final y nítidamente la canción “Song to the siren” (el tema de Renée), postergada en dos ocasiones. Sin embargo, para inri de Pete, Alice le susurra al oído lo que no quiere escuchar: “you’ll never have me”, “nunca me tendrás”. Con cierto paralelismo, quiero hacer memoria de que la chica a la que rescata el detective Hammer en el filme de Aldrich

le dijo “remember me”. Lo idílico y sensual del encuentro se rompe desde dentro, la Renée rubia le dice la verdad a Pete, porque ella no existe (una constante temática lynchiana: decir la verdad a través de la mentira) lo cual hace que Dayton se desvanezca y reaparezca Fred Madison, quien siempre estuvo allí bajo la máscara de su versión dulcificada y evasiva. Finalmente es el cine clásico, con la mujer fatal como punta de lanza, el que se impone al vídeo, el que impide que la nueva tecnología se alimente y aproveche de las imágenes del pasado y Fred sea capaz de ser otro, de protagonizar un film imaginario. Gómez identifica con mucho acierto que los faros del coche que alumbran la cópula entre Pete y Alice son como el haz de luz del cinematógrafo que aborta los intentos videográficos de Pete (2019: 106-123), del mismo modo que el proyector cinematográfico que emite las escenas porno sobre la pared en la casa de Andy, cuando todo se empieza a desmoronar, provocan mareos y sangrados nasales a Pete.



El misterioso hombre de negro, en la hostil cabaña, le pregunta cómo se llama y lo persigue con una cámara de vídeo. La historia termina (o mejor dicho, empieza) en un hotel, en la casa de todo el mundo y de nadie a la vez. Donde la verdadera René puso los cuernos a Fred con Robert Loggia, el productor de cine pornográfico. Fred mata a todos los involucrados con la ayuda del hombre de negro finalmente. Lo que sigue y pone punto y final a la historia es de todos conocido: es él mismo el que va a su propia casa para recordarse a sí mismo que Dick Laurent está muerto, y emprender su huida, su fuga. La imagen se estanca, se repite a sí misma, se atranca mientras un Fred diabólico parece que se está convirtiendo otra vez más en alguien, en otra identidad.

La mujer fatal y el cine negro tal cual los conocemos son los que rasgan las vestiduras de la narración. La diferencia fundamental estriba, *grosso modo*, en el desfase temporal del cual es consciente el autor y los efectos de este viaje temporal: revitalizar más de 50 años después una forma de hacer cine muy específica, y no hacerlo de cualquier manera estética, estilística y simplemente vacua, carente de significado. Nueva negrura, en todo caso, en tanto que “el *neo-noir* escenifica directamente el contenido fantasmático subyacente que aparecía de modo codificado e insinuado en el *noir* clásico” (Zizek, 2006: 155): agarrar y sacar a la luz lo que siempre estuvo allí. Las quiebras del cine negro presentes en estas obras no pretenden expulsar al espectador o negar todo pacto ficcional, sino más bien mostrarle otros modos de identificación, otras posibilidades que tienen las historias de ser contadas e interpretadas, de no acabar con un final siempre moralmente aceptable. El cine negro de cualquier época escupe su arrogancia: una sustancia de corte “clásico y moderno”, funambulista que desafía las convenciones, las normas y las expectativas. Lynch acude a las fuentes contaminadas del clasicismo hollywoodiense para contar su historia de la posibilidad de retornar al pasado: el cine negro (por descontado, en lo que hace a todo lo dicho hasta estas alturas), el fantástico surrealista (respecto al contenido sobrenatural que tiñe la transformación de Fred en Pete) y el melodrama (en lo referente a la caracterización de los hogares). Es decir, aquellos géneros que pusieron en tela de juicio la escritura del esplendor artístico de la meca del cine en el siglo XX.

6.5. La amenaza del vídeo (la culpa, la fantasía y la imagen tecnificada).

Nos encaminamos ya a la conclusión del análisis y se ha reservado para estas páginas finales el que con toda seguridad sea el objeto simbólico por excelencia, objeto, valga la redundancia, de estudio de la tradición analítica de *Lost Highway*. Estoy hablando, por supuesto, de las cintas de vídeo que recibe el matrimonio Madison y que desestabilizan el relato en un punto concreto. Mi intención es vincular esta subtrama con los temas y las formas que se han introducido hasta ahora, a saber, la relación entre pantallas, formatos, realidad presente y fantasía pasada. A mi juicio, Lynch no solo prepara una justa cinematográfica entre los estandartes Fred y Pete y todo lo que estos representan y defienden, entre el *noir* clásico y el *neo-noir*. En lo que hace a la textura y la ontología cinematográficas, con más razón en un paradigma de cine posmoderno finisecular, a las puertas de un nuevo milenio en el que supuestamente se advendría la extensión sin vuelta atrás de la tecnología, esta pelea se simboliza asimismo con la materialidad de los soportes y su junción en el montaje de la película: la imagen videográfica y la imagen fílmica. Nuevas pieles para la vieja ceremonia: presente y pasado, volátil y tangible, ámbito privado y ámbito público. Las cintas de VHS, soportes de un crimen, pruebas documentales inculpatorias, se adentran en la casa de Fred como películas enviadas desde un futuro intimidador y peligroso.

A simple vista, el hogar familiar parece un sitio imposible de habitar, nada acogedor, en absoluto cómodo y funcional. La casa se asemeja a un laberinto espartano como el que aparece en *Inland Empire*, como si fuese un espacio de tránsito o provisionalidad, con paredes yermas, espacios vacíos o distribuidos de manera poco ortodoxa. Una casa completamente falsa, con sombras imposibles, cuyas líneas Lynch se encarga de distorsionar aún más a través de la iluminación y los encuadres aberrantes. Si se compara con otras construcciones ideadas para expulsar a su inquilino viene a la mente el edificio Stonborough House diseñado por el filósofo Ludwig Wittgenstein y localizado en Viena. Construcción modernista, blanco y cúbico habitáculo con muchas ventanas, descrito con estas palabras por Luis Arenas: “en un espacio así parece imposible poder llegar a sentirse como *en casa* (...). Cada uno de sus rincones parece estar exigiendo una tensión constante del pensamiento” (2011: 111). En suma, la mirada subjetiva de sospecha de Pullman es decisiva, que nuestros ojos sean los suyos y la evolución de este mecanismo, porque la otra mirada, la otra cara que sostiene el relato es ni más ni menos la fachada, el rostro del hogar, del edificio. Una construcción fragmentaria, cuyas

ventanas-ojos no están distribuidas a la manera clásica de un hogar estadounidense, como ocurre en los vecindarios reconocibles de *Twin Peaks* o *Blue velvet*. Incluso la puerta, la boca de este peculiar espejo del alma, se ve esquinada, desproporcionada y asimétrica: la frontalidad de esta vista general es bastante errática, y no se ajusta a la perfección al *establishing shot* clásico. Cómo no, en una de las habitaciones hay cortinas rojas, que representan esa falsedad, esa teatralidad presente en nuestros hogares, seña de identidad de David Lynch.



Es destacable que la primera vez que la pareja hace algo conjuntamente (algo más que simplemente hablar, que parece que también les cuesta, por esa sequedad de las interpretaciones, por ese laconismo y absurdo de los temas de conversación) sea ver la televisión. Y no un programa o concurso televisivo al uso, ni siquiera una película o una serie que estén emitiendo. En su lugar, se sientan en el sofá para averiguar qué contiene la misteriosa cinta que ha sido depositada en su portal. En la grabación aparece su hogar, primer episodio de esa serie que narrará el proceso de allanamiento de su fortaleza de intimidad; su hogar en vídeo en blanco y negro, visto desde el exterior, desde la acera de enfrente. El formato traspasa su recipiente, la textura vídeo se junta con el aspecto cinematográfico: aunque la cámara no haya entrado, de alguna manera ya está dentro de ellos, el miedo ya se les ha metido en el cuerpo, y el aspecto videográfico se encuentra en igualdad de condiciones en el montaje. Esto se representa en la grabación con un sucio

zoom in. A pesar de tratarse de un nimio detalle cómico, Lynch se remanga a las primeras de cambio en actitud de mago arrepentido: aligera la situación inquietante con una jugada cómica, a juzgar por la brillante frase que entona el personaje de Arquette: “must be from a real state agent”. O lo que es lo mismo, este matrimonio, su vida, su casa, todo es tan falso que incluso la posibilidad de que un criminal los moleste se lo toman a chiste.



En respuesta a ese ataque externo y todavía anónimo que son las cintas, el masoquista Fred adolece de otro tipo de imágenes que le sobrevienen cuando menos se lo espera. Un lento *travelling* hacia delante se dirige hacia el dormitorio, la habitación de las cortinas rojas. Esa misma noche, presumiblemente, un plano picado muestra a un Madison desconcertado mira a su alrededor, tumbado en la cama, instante en el que una analepsis se le intercala en montaje alterno. La memoria lo transporta a una noche de concierto en el club Luna Lounge. Insisto en que es muy importante el hecho de que Fred comience a crear imágenes, recuerdos, y qué pasa en ellos⁶⁴. Plenamente concentrado en su actuación con la banda, pero al mismo tiempo preocupado por qué estará haciendo su mujer: en el contracampo vemos cómo Renée se marcha de la pista con su amigo Andy, quien lanza una mirada al saxofonista. Ese plano subjetivo no se corta y la cámara-mirada de Fred realiza un barrido hasta el cartel de “EXIT” luminoso de letras rojas. En este caso busca una salida. Es decir, mientras que esa cámara de vídeo se adentra poco a poco con ese característico zoom digital de los modernos (para la época) dispositivos de mano, la cámara-ojo de Fred se adhiere a escenas pertenecientes a las imágenes cinematográficas

⁶⁴ Aunque este operador temporal se echa por tierra, ya que más tarde se sabe que esta especie de *flashback* se engloba en un hecho que Fred relata como un sueño, y aún más tarde se revela como parte de la vigilia. Fred nos engaña.

(la película fue rodada en su integridad en película de 35mm, salvo el contenido de las cintas).



Unos planos más adelante la escena prosigue y Renée llega a la cama. Entonces comienza la primera escena de sexo del filme, la cual deviene un momento muy frío. El acto se produce a cámara lenta y aun así se despacha narrativamente en unos pocos segundos. Fred tiene la cabeza en otro sitio y no puede hacer (bien) dos cosas a la vez. Encima, lo primero que se le ocurre al terminar es contarle a Renée inmediatamente después la pesadilla que tuvo la noche anterior. El músico se encuentra en casa, vestido de negro y deambulando por las esquinas tenebrosas que conectan las habitaciones; y Renée lo llama desde lejos, como si esa distancia no fuese espacial, sino temporal. Por el modo en que Bill Pullman ha sido dirigido y caracterizado (movimientos lentos, vestido de negro), en los primeros segundos del plano da la impresión de que el cuerpo de Fred ha desaparecido, a excepción de la cabeza. Cabeza pensante por cuenta propia, trabajando por generar esas fantasías al mismo tiempo que ignora que hay una carne, una persona, en la que reificar lo imaginado. En definitiva, que la locura de Fred se queda en su cabeza, y al no poder salir de ella no hay soporte que transporte y haga realidad sus deseos. La ficción, fuera de su estructura fabulosa, no tiene validez en la realidad.

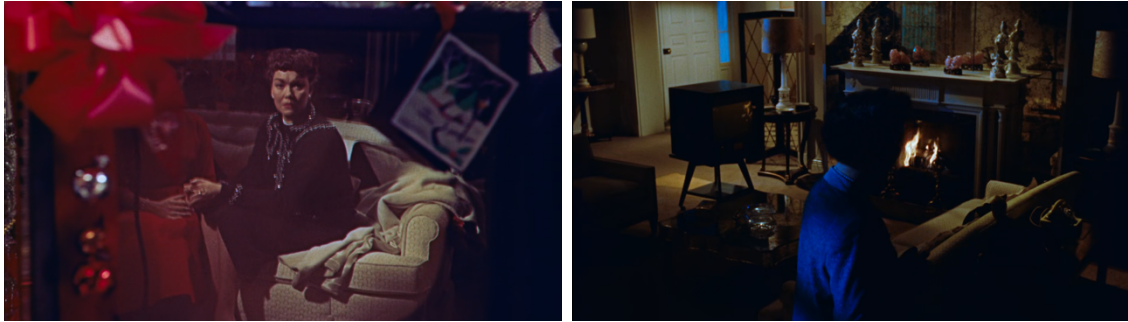




Después Lynch introduce un plano fijo de la chimenea del salón, maderos de aspecto de atrezo abrasados por un fuego violentísimo. Adjetivo así para remarcar su plasticidad, ya que de todos los objetos y muebles que decoran el hogar de los Madison la chimenea entona la voz más discordante. En suma, podemos decir que en *Carretera perdida* se inaugura una de las grandes dialécticas temáticas del cine lyncheano: el fuego vs la electricidad. ¿Es la chimenea el antepasado de la televisión en tanto núcleo sobre el que los seres humanos se congregan en el calor, el centro del hogar? Traslados a la reflexión doméstica, el fuego y la luz eléctrica equivaldrían a la pareja sustantiva de opuestos que conforma el enfrentamiento entre imagen de vídeo e imagen de cine que claramente plantea la película. En otras palabras, el fuego primitivo, pura violencia natural de corte irracional, frente a la luz moderna de la razón, el progreso científico-técnico. Fuego que más adelante quemará la cabaña de madera en el desierto, último refugio de un Fred enloquecido que actúa a la desesperada, que huye de sí mismo dentro de sus alucinaciones. Televisor (y videocámara) como aparato diabólico que pone en peligro la memoria selectiva y customizada.

Ahora me aventuraré a tender un puente con otro de los filmes más relevantes de la historia del cine estadounidense, sin duda alguna figurante más alto en el podio del género que trabaja. Estoy hablando de *All that heaven allows* (*Solo el cielo lo sabe*), del cineasta Douglas Sirk y estrenada en 1955. No hace falta aclarar que ni el estilo, ni la trama, ni la escritura, ni los temas que caracterizan este filme tienen alguna relación con

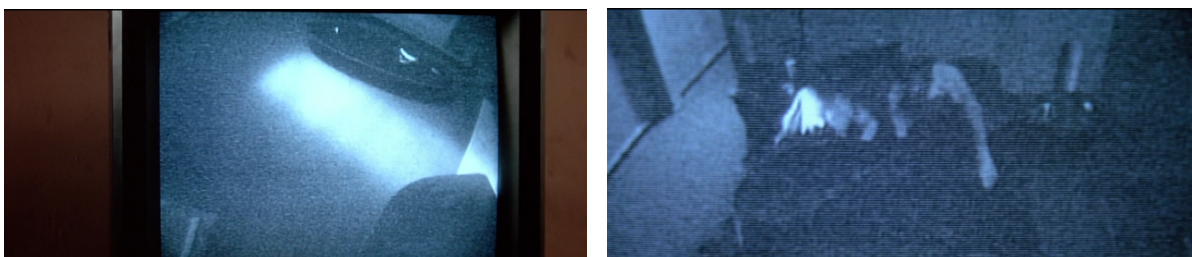
Carretera perdida. Sin embargo, a veces uno se topa con una constelación de imágenes nunca antes registrada. Sirk narra la historia de una viuda de clase alta, Cary (Jane Wyman), que se enamora de su jardinero Ron (Rock Hudson), un hombre que no pertenece a su mismo estamento social. Cary debe luchar contra su propia familia y su círculo de amigos, conocidos y vecinos: todo el mundo menos ella ve con malos ojos un matrimonio entre ella y Ron, dos personas tan distintas e incompatibles en el contexto de una pequeña ciudad americana conservadora de mediados de los 50. En un ejercicio milimétrico, Sirk lleva a efecto un despliegue de recursos filmicos, principalmente en lo que respecta a los colores rojo y azul. También es muy interesante (y aquí nos meteremos de lleno) el contraste entre el hogar familiar de Cary, moderno para aquellos años, y la cabaña de madera, idílica y acogedora, a las afueras propiedad de Ron. Probablemente los más beligerantes en la contienda sean sus hijos, quienes toman una decisión hiriente para su madre: regalarle un televisor para que no se sienta sola esté acompañada. Televisor que de hecho la distanciaría más de Ron, adalid de la vida premoderna, del trabajo manual, del amor fogoso. El movimiento que Sirk realiza con la cámara para reencuadrar el regalo envenenado y encerrar en la pantalla a Cary sublima toda una serie de encajonamientos que pueblan el filme, a través de ventanas, espejos o marcos, y que expresan el enclaustramiento que impone lo hogareño, lo conservador, lo “lógico y normal”, sobre la reprimida mujer. Por otra parte, la segunda imagen que quiero convocar sucede unos minutos después y anuncia el trágico accidente que unirá definitivamente a los enamorados. La leña está en llamas, o lo que es lo mismo, Ron ha sufrido un accidente, y el fuego de la hoguera que todavía preside el salón en detrimento de un televisor muerto de risa, se refleja en este último. Con tanta finura y precisión resuelve Douglas Sirk su planteamiento: esa modernidad del presente no es sino una pantalla falsaria, ficticia, que encubre a una sociedad más vieja de lo que sus vanguardistas electrodomésticos y ropajes quieren hacer creer. Para Cary, vivir con y amar a Ron, recuperar la llama de su romance, significa volver a y quedarse en un hogar de aspecto anticuado, pero tan o más seguro como su lujosa casona. En la conclusión, por imposición de un *happy ending* tan apresurado como necesario, Ron se recupera, y ambos pueden decir, después de todo el calvario sufrido, que han vuelto a casa.



Sigamos describiendo la escena de la pesadilla. Fred es incapaz de encontrar a su mujer, y en su lugar aparece un humo ectoplasmático desde uno de los pasillos. Propongo que esta humareda sea interpretada como los restos de un fuego, como la señal de que algo o alguien está en llamas. La escena continúa, pero la planificación se altera, de manera que la enunciación se coloca desde el punto de vista de Fred, que ataca a Renée. En una primera lectura, todavía es imposible saberlo a falta de llegar al final, pero cabe la posibilidad de que este plano (para nada) curiosamente subjetivo sea una de las pocas imágenes de verdad de todo el filme, es decir, imágenes que narran lo que realmente ha ocurrido: que Fred mató a Renée por celos. Y entonces Fred se despierta por corte neto de montaje. No es descabellado afirmar que este sueño anticipa lo que luego ocurre en *Mulholland Dr.*: que el propio narrador-imaginador de este film imaginario se está ya entrometiendo en esas imágenes fantásticas que crea, tirando piedras contra su propio tejado. El asunto es que en esta secuencia sucede al contrario: aquello que creemos sueño o fantasía se corresponde a la vigilia. Es más, esos fantasmas horribles han salido del mundo onírico y se despliegan sobre la superficie de la vigilia. A propósito de esto último: al despertar, Renée se preocupa por su marido y de su rostro en un primer momento oscurecido brota la cara del hombre blanco misterioso, que aún no ha hecho acto de presencia, y ocupa el rostro de la mujer de negro; esto es, que acontece algo imposible y demuestra la falsedad de toda esta parte del filme. Es entonces cuando descubrimos la verdad acerca de la pesadilla parcialmente, porque un poco más tarde obtendremos la información necesaria para completarla: esa escena de cama en la que él le relata el mal sueño a su mujer ya pertenece de por sí a una pesadilla, está narrando su sueño desde dentro. Insisto, el coito también formaba parte de ese sueño en el que Fred dice “anoche soñé que...”. Lo cual deja filtrar a nuestro entendimiento como espectadores que Fred no solo confunde el mundo real con las imágenes del vídeo, sino que también tiene problemas a la hora de discernir entre el mundo onírico y el espacio de la vigilia. Además,

y como digo, en seguida sabremos que, en realidad, el sueño, aquello que Madison mezcla durante sus delirios, es lo real, porque toda la estructura ha sido volteada.

La trama no cesa, y los Madison vuelven a recibir otra cinta: en esta ocasión la cámara ya ha entrado en la casa. La disposición de la escena es la misma. Pero la planificación interna cambia, ahora el vídeo ha sido tomado cámara en mano. Pero, si atendemos a la planificación y los movimientos de cámara de los vídeos nos daremos cuenta de que coinciden con esos planos anteriores de vistas subjetivas o de narración de sueños de Fred. Es decir, que la enunciación cinematográfica, en este caso a cargo de David Lynch como narrador y autor de la misma, quiere destacar con fuerte ironía la isovalencia entre lo filmico, aquello que Fred añoraría, y lo videográfico, eso que con todas sus ganas odia. Y por supuesto, que no hay agente externo alguno, sospechoso ajeno autor de esas vistas tomadas, porque ha sido él al fin y al cabo. En este contexto, no hay jugada más cínica que hacer que aquellas imágenes que hacen recordar a Fred que ha matado a su mujer sean exactamente de la naturaleza tecnológica que tanto aborrece. Ya hemos puesto en solfa las palabras de Madison cuando los detectives que visitan su casa para investigar les preguntan si tienen una cámara de vídeo, Patricia dice que no, que Fred las odia. “I like to remember things my own way. How I remember them, not necessarily the way they happened”. Aquí está la clave: no le gusta lo que hace el vídeo moderno, lo que aparece en la televisión, porque tergiversa la forma y el recuerdo de las cosas. El ojo vs el objetivo.



Entonces salimos de la casa, y la narración nos traslada por primera vez a un hogar ajeno, a una fiesta organizada probablemente por ese amigo de Renée del que Fred sospecha ser su amante. Allí el ambiente evoca las fiestas de alto *standing* celebradas en grandes mansiones de personajes relacionados con el mundo de Hollywood, actrices o productores, individuos excéntricos de los círculos artísticos y de vanguardia angelinos, ambiente muy parecido a esa artificiosidad que veremos más tarde en *Mulholland Dr.* e *Inland empire*. La famosa escena del teléfono: el hombre de blanco le asegura que conoce

a Fred de una vez en su casa, pero Fred tiene claro que no es así. De hecho, le hace dudar, y el hombre termina por asegurar que está allí, en su casa, en ese mismo momento (bilocación). Entonces le dice que llame a su casa, que él responderá. Y efectivamente lo hace. Dice que ha entrado en su casa porque él le ha invitado, que no se mete en casa de nadie así como así. La escena ha sido resuelta en sencillos planos-contraplanos, primeros planos de rostros, y eliminando por unos minutos el sonido ambiente de la fiesta, la música, para aislar en ese limbo imposible a ambos protagonistas. Esta célebre escena, tantas veces mencionada en los análisis de la película, pertenece a la órbita narrativa de ese agujero negro interpretativo que ya hemos señalado. A efectos prácticos y a simple vista resulta casi imposible aclarar la identidad del personaje, su nombre, su origen, su relación con el resto de mortales con los que comparte pantalla. La calificación de mortal no es baladí: pareciera que el hombre misterioso no se rigiese por las normas biológicas habituales; está dotado con el poder de la ubicuidad, aparece y desaparece como por arte de magia, salta de un nivel diegético a otro sin variar su forma o su ser (al contrario que, por ejemplo, Fred, quien mutan física y mentalmente). Se trataría, en todo caso, de una de tantas figuras fantasmales fabricadas por Lynch, uno de esos delegados narrativos que lo representan en el texto. El Hombre Misterioso actúa en calidad de despertador, de recordatorio, de obstáculo y de ayudante, según la situación en cuestión demande su intervención. El Hombre Misterioso es un fantasma creado por la psique de Fred. El hombre misterioso es una creación de Fred Madison, un emisor textual que le dice la verdad, que le pregunta por su nombre, por su identidad, una trampa interna, ficticia, imaginaria, simbólico. Él es asimismo quien porta la cámara de vídeo como un arma, quien apunta como quien apunta con una pistola a la cabeza de los demás. Quien acerca esa máquina, trasunto de un captador de recuerdos, de un escáner, o quizás de un emisor de fantasías que se inducen en la cabeza de la víctima. Sea como fuere, Lynch se guarda para sí una información a la que no se puede acceder, ya que en el intento de hallar una verdad total acerca de este personajes estaríamos forzando la máquina interpretativa al máximo. En este caso, para bien o para mal, no hay opción de indagar más profundamente. En el fondo, el Hombre Misterioso, como su propio nombre indica, como su anonimia, su aspecto cadavérico, vestido de negro, sin atributos específicos. Su inquietante presencia no denota nada más que la artificiosidad de las imágenes que estamos viendo: la realidad y la fantasía de Fred Madison no son tan diferentes como pensamos. Todo parece ser mentira, y este espectro antropomórfico que tan pronto es amigo como enemigo, en su mero estar ahí, sonriendo, marca esa falsedad.



Cuando Fred descubre que el hombre de negro es amigo de Dick Laurent se empieza a poner nervioso. Andy, el íntimo de Renée, le pregunta cómo sabe que Laurent está muerto, que no puede estarlo. Aquí se produce otra falla en la diégesis que tambalea la farsa levantada por Madison: ya sabemos que sí que está muerto y que precisamente lo ha matado él, porque él mismo se lo ha recordado al inicio del relato por el interfono de la casa. Gracias en parte a lo que descubrimos a raíz de estas conversaciones, de esos detalles que se escapan como los pies de alguien escondido tras una cortina, el espectador sabe que incluso las imágenes correspondientes a la historia de Fred, “lo que realmente ocurrió y como ocurrió” (cójase esta afirmación con toda la precaución posible y necesaria), son una mentira. Esta parte de la narración tampoco es real: ¿qué es real entonces? ¿las escenas de la cárcel y de la huida pero dispuestas de forma desordenada? No descartemos que de los 125 minutos de metraje apenas 5 se ajusten a una verdad material, algo que nos sitúa próximos a una postura prácticamente judicial, aunque este conflicto de categorías y disciplinas chirrié en nuestros oídos, no es tan insalvable la distancia (recordemos que estas páginas también son un juicio). Esta verdad material (fílmica), esto es, acontecimientos que coinciden con lo sucedido realmente, corre un riesgo constante de desaparecer por el simple hecho de estar dentro del paréntesis de la ficción. Así pues, la siempre presente indiscernibilidad lyncheana está a punto de desbordar el relato. Pese a todo, esto no debe significar la invalidez de toda comprensión, la negación nihilista y destructora del sentido y de la interpretación. Se trata más bien de la inclusión de una capa más de confusión que casa a la perfección con las desventuras del personaje. Ya que, al fin y al cabo, *Carretera perdida* no versa únicamente de la locura de un hombre, también es una cruda y pesimista batalla por contar una historia, por la visita al pasado y sus disparatadas consecuencias.

Sigamos con la secuencia que viene a continuación de la fiesta, ya que, a mi juicio, es una de las más importantes del filme, al mismo tiempo que una de las menos estudiadas. A la vuelta de la fiesta, una luz del interior de su casa alerta a Fred, que sospecha que hay alguien en casa, por lo que le ha contado el Hombre de negro en el

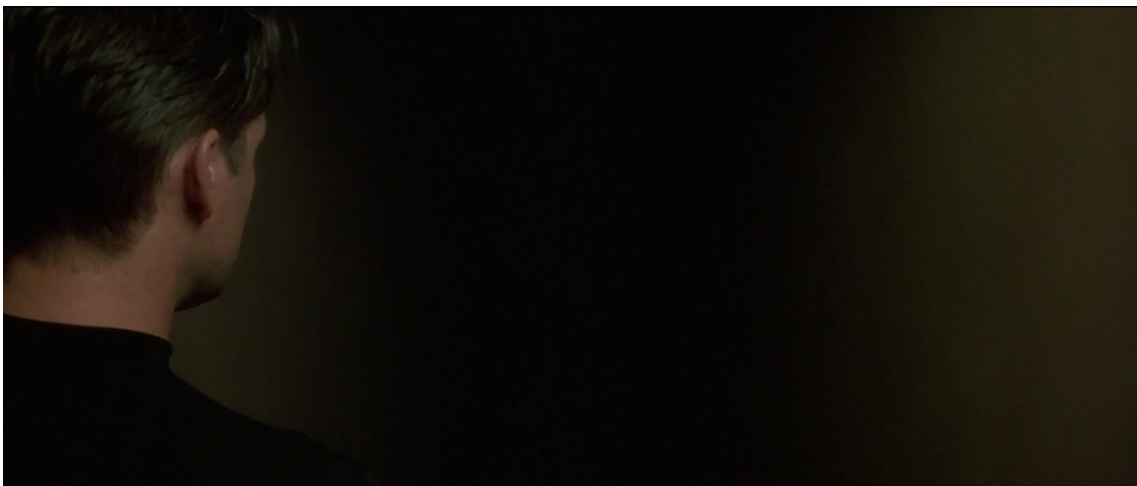
guateque que acaban de abandonar. Fred le pide a su mujer que espere y entra solo en el hogar. Otra vez se repite esa planificación subjetiva fantasmal, la que asustó a Renée en el sueño de Fred y la que es idéntica a la puesta en escena que muestran las cintas de vídeo. Perspectiva en primera persona que Lynch recuperará con un significado bastante cercano en *Mulholland Drive*. Por un momento creemos que esa mirada corresponde a los ojos de un Fred que inspecciona las estancias en busca de algún intruso; estas vistas son respondidas por contraplanos del hombre. Como digo, todo apunta a que el punto de vista se ancla en Fred, lo cual nos deja ver con sus propios ojos, sea un susto o una aparición sorpresa. Dato que no deja de ser cierto. Fred mira ciertos objetos, el teléfono, el pasillo, pero justo se produce un cambio radical: un plano que muestra las clásicas cortinas rojas que normalmente connotan teatralidad o falsedad, cuya presencia compositiva puede anunciar un quiebro. Porque el punto de vista se ha bifurcado, se ha duplicado y no sabemos a quién pertenece esa segunda mirada. Esto se entiende a partir de dos imágenes: la primera, un plano del teléfono que no es la repetición del anterior, sino su contestación; y la segunda, que las cortinas las hemos visto desde dos sitios diferentes, desde el pasillo que conduce a la habitación y desde la habitación misma. Dicho con otras palabras, que Fred se acerca al dormitorio y en el dormitorio hay algo o alguien. Concluamos con ello: la cámara se acerca corporalmente a Fred con violencia, como si fuese alguien que lo quiere atacar; de hecho Fred se asusta ante esa presencia invisible, mira directamente al objetivo. El intercambio visual dura unos cuantos segundos, Madison nos aguanta la mirada de estupefacción hasta que se resigna y no tiene otra opción que agachar la cabeza, derrotado, y apartar finalmente la mirada. Sin embargo, este termina por no inmutarse, y la cámara no se abalanza sobre él, quizás porque se ha reconocido en ella, porque él es el autor de esas imágenes, como en un espejo. Por esta razón le pide a su mujer que espere, porque piensa que hay alguien dentro. Pero no hay nadie, solo está él dos veces. O, como sugiere Catalá, que puede que sea la propia casa quien cace a Fred a la vuelta de la esquina: “a través de la oscuridad de esos rincones, la casa observa a sus habitantes. No se trata del caso típico de la casa encantada, que tiene vida propia, sino del hecho de que la distribución espacial de la vivienda se ha

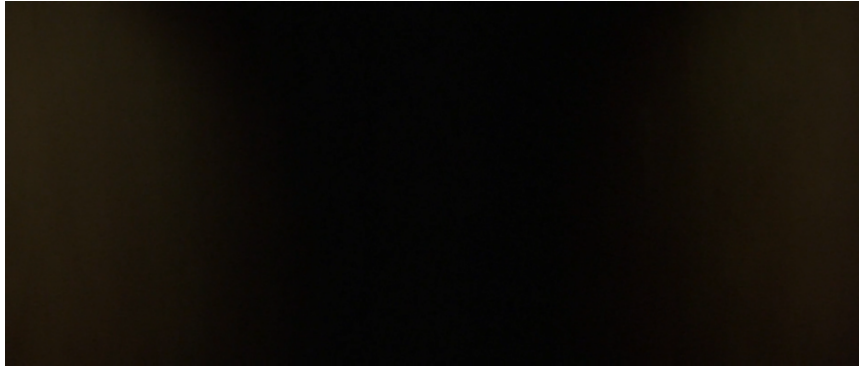
convertido en el doble de los personajes” (2013: 125). De esta manera, la casa de los Madison funciona a modo de sinécdoque de este individuo descabezado, sin personalidad.





No obstante, la secuencia no se cierra con esta identificación con ese algo interior doméstico que frena al músico. El diálogo que Fred tiene con Renée prosigue en este camino: “¿Por qué no me has dejado entrar?—Creía que había alguien dentro—¿Y había alguien?—No, por supuesto que no”. Es decir, no había nadie o alguien porque esa persona era él mismo, encantador de su propio hogar. Una vez dentro, mientras Renée se desmaquilla para irse ya a la cama, Fred se ve atraído por la oscuridad del pasillo. El marido se para a las puertas de esa negrura que conduce a la nada e instantes después se aventura a entrar. Al sumergirse en las tinieblas confirmamos el reverso de la idea anterior: en el fondo de la casa está él mismo, debido a que al final del pasillo se encuentra con un espejo inverosímil a nivel arquitectónico que nunca antes se ha enseñado. El montaje alterno nos informa de que Renée, también frente a otro espejo, el del baño, se preocupa por Fred y decide ir a ver qué ocurre, a dónde se ha dirigido su pareja. Fred se reconoce con extrañeza en ese reflejo, reconocimiento de su identidad por el que, paradójicamente, a su salida, ya no será el mismo.





Aquí el espejo, que de por sí muestra la imagen de uno mismo, devuelve a Fred su otredad, lo habilita para que a partir de ese momento pueda ser otro (Pete Dayton). Patricia lo llama desde el otro lado igual que en el sueño, en el umbral de la oscuridad, y no se atreve a pasar. Es decir, se han unido los planos real, onírico y videográfico. A continuación Lynch coloca un plano general del salón atravesado por dos sombras, tal vez esas dos versiones de Fred que ahora colaboran entre sí, esta duplicación anunciada y posteriormente desarrollada a partir del cisma narrativo.



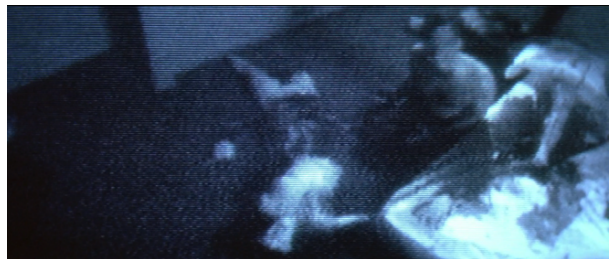
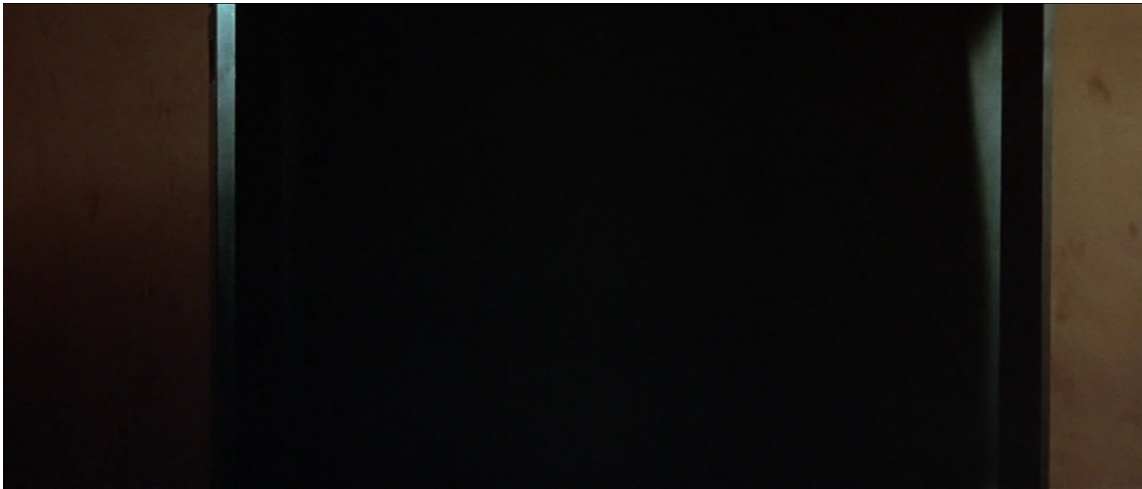
Como colofón, la emergencia de Fred desde el centro del agujero negro hogareño está puntuada por la terrorífica música en sordina, y por un paseo de un Bill Pullman a guisa de villano ataviado de negro, con la mirada firme que acaba por ocupar todo el encuadre y ennegrecerlo con su cabeza. En este punto, y en relación con aquello que decía

anteriormente de la unión realidad-vídeo-sueño, habría lugar para pensar que cuando Fred regresa a la “se ha convertido en otro”, o ha activado su lado más maligno. En gran parte porque cuando Madison narra su pesadilla menciona las llamadas de su mujer desde el dormitorio y la escena onírica termina con un punto de vista subjetivo que se lanza a por la chica, amén de la actitud amenazante con la que Madison emprende su retorno a la cama de matrimonio, después de contemplarse en el espejo, como si su otro yo maligno se preparase para acabar con su mujer. Por supuesto, eso que el saxofonista describe como sueño no es otra cosa que una de las pocas situaciones reales de la historia: ni vídeo paradójico ni pesadilla, Fred mató a Renée aquella noche. Pero, y sobre todo, a causa de lo que ocurre, del nexos visual utilizado por Lynch para conectar esta escena y la siguiente, ambas plenamente relevantes. Vayamos con ello.



Por si no hubiera dudas, la secuencia concluye al día siguiente, con un desplazamiento hacia atrás de la cámara, desde la negrura hasta dejar ver el marco del televisor. O lo que es lo mismo, que lo que acabamos de ver estaba dentro de la caja negra (imagen-fantasma) y/o de la noche (imagen-sueño). Tampoco es casualidad que en la tercera cinta que reciben se ve cómo el propio Fred ha matado a alguien, algo que aún no hemos visto, o que ha pasado pero no se ha mostrado. Tampoco es baladí que dentro de la imagen videográfica se inserte una cinematográfica, no sabemos todavía si *flashback*, *flashforward* o alucinación enunciada, en la que es más que evidente que el cuerpo de René es un maniquí. Una vez más, imagen-vídeo e imagen-cine se yuxtaponen y se eliden

así los límites que antes las diferenciaban. Todas esas imágenes de diversas tipologías pertenecen a Fred y cuentan una misma cosa: su culpabilidad. Como tampoco se puede pasar por alto el hecho de que esta ocasión el visionado de la cinta sea individual: Fred se enfrenta a su propia cabeza, a sus propias fantasías, en el salón de su casa. Y con un puñetazo en la cara literal, previos destellos eléctricos, descubrimos al cien por cien que Fred es un asesino, que realmente ha matado a Renée y ha sido detenido. Esa verdad material, por ende, la confirma la propia ley, la propia justicia del filme representado por los detectives de policía y las autoridades judiciales que lo condenan a muerte.



A partir de ahora, el Fred condenado no aparecerá de la oscuridad, sino de esa luz blanca que vimos en la escena sexual, quizás la noche exacta en que mató a René. En su nueva casa, una celda asquerosa y minúscula, aún le surgen vestigios de ese vídeo sangriento del asesinato de René. Unas ráfagas violentas de imágenes que le sobrevienen y que tienen una particularidad muy especial: ahondando en esa consumación de la ruptura de fronteras a la que he hecho alusión (vídeo y cine son las dos caras de una misma moneda), ahora el vídeo que antes contenía el acto y la escena del crimen de René conserva la rugosidad borrosa del vídeo, y se introduce el color de la imagen filmica, que se une con la hasta entonces bicromática del blanco y negro azulado de las cintas. Lo cual se puede entender como que ese acto violento que su mente intenta ignorar, se hace cada vez más real y presente, ineludible en su insoportable espera a morir ejecutado en la silla eléctrica. El patio de la cárcel no se distancia demasiado del salón de su casa, en lo que a aspecto, diseño y ambiente se refiere: un espacio asimétrico que ni siquiera permite al individuo sentarse, que lo aplana y embrutece contra el suelo y la pared (idea que se formaliza con el uso del gran angular deformante del espacio profilmico).



6.6. Ha llegado a su destino.

Una vida sin historia es una vida sin vida

Ludwig Feuerbach

En las películas de David Lynch es imposible morir aunque alguien se muera, siempre sigue vivo en la memoria de alguien, es revivido por otros, por fotos y vídeos que sobreviven; sus fantasmas están casi más vivos que muertos, mueren en un momento concreto, pero les seguimos viendo vivos en otro tiempo y lugar, en otra dimensión, incluso en otro cuerpo o en otra identidad. Lynch, como Fred, prefiere recordar, como cierto cine posclásico en general, las cosas a su manera, y ordenar los acontecimientos de esta forma para darles el sentido idóneo. A pesar del tono pesimista que se aduce de lo que pasa en *Lost highway*, de su historia se destila una esperanza por mantener las constantes vitales de esos protagonistas descabezados, dislocados, inseguros en su propia vivienda. Porque Fred, siendo culpable del asesinato de su mujer, al menos se esfuerza en restablecer una normalidad que pueden brindar la fantasía y el pasado. De todos modos, al fin y al cabo estas soluciones no justifican sus actos, e incluso esa expiación, esa redención, no logra un falso final feliz.

Para inaugurar su trilogía angelina y su tetralogía fantasmal, el cineasta estadounidense podría haber recurrido al *western*, a la comedia clásica, al musical, al terror o al melodrama (aunque estos dos últimos son palpables a un nivel aún latente que se consumará en las siguientes entregas). En su lugar, la maniobra desvela un ánimo por la mezcla de ingredientes clásicos, el pastiche propio de su contexto de producción, donde el objetivo a toda costa consiste en hacer comulgar el entonces y el ahora. Por encima de todo ello, como se ha intentado demostrar en estas líneas, David Lynch dirige un *film noir* por partida doble, una demostración (a partir de dos ejemplos de inhabilitación, de destrucción: la vida de Fred y la vida de Pete) de las consecuencias de querer vivir donde ya es imposible vivir, dando comienzo también a ese mecanismo de película en dos partes, que se corta por la mitad, formada por versiones contradictorias y confusas. Además, el misterio de la película es ese “sucedió una noche” en la que Pete desapareció, al que no se tiene acceso, pero todo lo cambió. Y al igual que en muchas películas de intriga, el fondo de esa laguna permanece inaccesible.

El *film noir* y sus características existenciales, su relación problemática con el pasado de sus antihéroes, de la aceptación del individuo en su hábitat, delimitan el terreno

sobre el cual Lynch planta las semillas que la etapa final de su obra audiovisual: cuestionar las bases de la escritura clásica, de la narración cinematográfica, desestabilizar el papel de los espectadores dentro y fuera de la sala de cine, sus recepción, su interpretación y sus fantasías. *Lost Highway* es una obra-alucinación en la que los *flashbacks* tal y como se conocen parecen imposibles e insatisfactorios: el pasado hecho presente no ofrece nada bueno.

Porque, al fin y al cabo, ¿qué hay más alejado que un vídeo noventero de la filmicidad analógica, nostálgica del cine y el imaginario de los años 50? Década puramente sirkiana, que por cierto era la pantalla, la mirada desviada, blanca, idealista y perfecta de una sociedad amenazada cada segundo por la guerra atómica. Bomba que aparece tanto en *El beso mortal*, escondida en el misterioso maletín, como lo estará más tarde en *Twin Peaks. The return*.⁶⁵ Lo que hace Lynch es traducir esas amenazas en conceptos actuales: modernización, tecnificación, deshumanización... Lo hipermoderno trastoca la construcción clásica estable, ya sea con nuevas tecnologías de la imagen, electricidad, armas de destrucción masivas o el simple paso del tiempo, que hace mella en las formas que en el pasado fueron exitosas y ahora parecen obsoletas. Durante esta primera visita a la casa del imaginaria diseñada por el autor, el propietario invita al espectador-inquilino a un repaso por su particular Historia de las historias. Recordemos las evocaciones de Lynch: “el hogar es un lugar en el que las cosas pueden ir mal. (...). Un hogar es como un nido... y sólo es válido durante ese tiempo” (1997: 31).

Si la Historia es la destrucción de la Memoria, en tanto que primacía del documento, el testimonio sobre el recuerdo, *Lost highway* es una *historia* que destroza las *memorias* del protagonista. Un mentiroso compulsivo que desconoce la existencia de un relator con más poder que él: el narrador, el autor, David Lynch. Todo lo que es “real” no lo hemos visto realmente, todo es una pantalla, una fuga. Solo al final del relato acudiremos al plano de la realidad, fuera de todo sueño, de todo vídeo, de toda fantasía, de toda duda. Fred se vuelve inasumible en su vida real y en su vida imaginada, ficticia. Porque “cuando siempre se está en la ficción, ésta ya no lo es, porque se habrá convertido en lo real o, más exactamente, en lo hiperreal, de donde no es posible salir” (Puelles, 2011: 156).

⁶⁵ En *Carretera perdida* se esbozan muchos de los temas subrayados en próximas obras: no solo el mundo del cine, la locura del protagonista, la estructura bipartita, también el enfrentamiento entre fuerzas del bien y del mal en un mundo al borde de la destrucción.

Desde este hogar encantado que es la residencia de los Madison nos desplazaremos a continuación a unos pocos kilómetros, colinas de Los Ángeles abajo. Allí contemplaremos otro proceso de desintegración de una artista cuyos sueños se convertirán en otra película difícil de digerir.

**Come on, it'll be just like in the movies.
Pretending to be somebody else**

7. A la muerte de una dama que vistió de verdades la mentira.

Mulholland Drive: la fantasía y el sueño cinematográfico.

Despertares

La ciudad de Los Ángeles no solo está guardada por seres alados que custodian a sus habitantes, por superhombres y supermujeres que circulan por los estudios cinematográficos siendo múltiples personas al mismo tiempo. A los pies de las colinas de Hollywood también habitan otros individuos, asimismo casi fantásticos, que no tienen alas, pero se permiten volar. Porque el censo angelino crece sobremanera si a esta cuenta añadimos a los zombis, los vampiros y los fantasmas. Figuras vagantes en el umbral, entre lo vivo y lo muerto, lo legal y lo ilegal, lo aceptable y lo inmoral. Ya sean los maestros de ceremonias de un extraño espectáculo nocturno, la casera de un complejo residencial o los malignos productores de una película. Los Ángeles hace las de escenario artificial de una macropelícula de terror, donde cada compartimento, desde el más banal (una cafetería) hasta un templo secularizado (una sala de teatro) se resignifican enmarcados en sus manzanas.

Además, Los Ángeles es una ciudad que se interpreta a sí misma, que se ha visto millones de veces impresa en celuloide o en bloques digitales de información. Los Ángeles es como un insecto que ha carcomido a su víctima y ha ocupado por completo su lugar. Es, por tanto, una ilusión muy real. De idéntica forma marca el destino final de muchos aspirantes a actores y actrices. Trazando un movimiento de *Go west* contemporáneo y cinematográfico, cientos de miles de personas a lo largo de las últimas décadas han emigrado y peregrinado allá, como a una auténtica meca, en busca de su oportunidad. Si para un gran número de intérpretes su mayor deseo (realizable), el sueño de sus vidas, es trabajar en Hollywood, ya vemos bastante a las claras el significado implícito en este mito. Es el caso de Betty, la protagonista de *Mulholland Drive*, quien nada más llegar al que será su nuevo hogar y lugar de trabajo tilda a la ciudad (¿o su situación?) de *dreamplace*, un lugar de ensueño. Sin embargo, la película pronto establecerá una distancia con su personaje principal: las expectativas fantasiosas e ingenuas de Betty chocarán frontal y violentamente con la realidad que las alberga. De

este modo se producirá un doble deslizamiento semántico: del sueño a la pesadilla, e irremediamente de ésta al despertar. Aquí también se ponen las cartas sobre la mesa a la hora de vincular el cine con lo onírico y lo fantástico, o lo fantasmal. Pues Lynch manejará una serie de estrategias formales que sintetizan y expresan este nexo entre las imágenes y la imaginación, dando continuidad a la idea que explotó en *Carretera perdida*, pero esta vez ambientada en su integridad en el mundo de la industria del cine. Para ser más exactos, la fricción, la dialéctica resultante de la coexistencia problemática de dos mundos, dos realidades, para nada opuestas o contrarias, sino complementarias. No podremos hablar de realidad vs fantasía en un sentido de lucha negativa, puesto que las dos tramas se retroalimentan. Habrá que hacer hincapié más tarde en la naturaleza y desenvolvimiento exacto de ese plano paralelo a la realidad relatada: un delirio fantástico vestido de ficción, travestido de cine. El prólogo parece apuntar en la dirección de la explicación onírica, pero no podemos quedarnos ahí; lo realmente interesante es el aspecto cinematográfico que adquiere ese supuesto sueño a la hora de formalizarse. Betty, a quien conoceremos como Diane, durante su periplo en Hollywood, la Fábrica de Sueños, se convertirá en la trabajadora más imaginativa.

7.1. *Sunset Dr., Mulholland Blvd.*

Aprovechando que *Mulholland Drive* representa, a mi juicio, el miembro de este corpus que de manera más crítica y ensimismada pone en marcha la red de conexiones y referencias a otras obras, me he permitido encabezar el texto con una alusión cuando menos inesperada. Porque si bien parece evidente que Lynch nada tiene que ver con Lope de Vega⁶⁶ (nada más allá de emplear esos versos como resumen del filme), lo que sí es palmario es el nexo con una de las obras más estudiadas, replicadas e influyentes del cine clásico estadounidense. A raíz de *Sunset Boulevard* (1950), de Billy Wilder, y de la correspondiente reinterpretación que opera Lynch con *Mulholland Drive*, resultará más fácil entender los temas que aquí se convocan. A saber, el retrato de personajes que construyen para sí un lugar metafórico, cimentado por el pasado, y que rehúyen de toda

⁶⁶ Exactamente hablamos del poema homónimo que titula este capítulo, perteneciente a su obra *Rimas humanas y divinas del licenciado Tomé de Burguillos* (1624).

influencia presente que trastoque sus fantasiosos planes. En primer lugar, ya que la elección de este material de partida se aparta de cualquier gesto laudatorio. Muy al contrario, y esto lo iremos viendo a medida que avancen los análisis, las filiaciones elegidas por Lynch no son aleatorias⁶⁷. Y en segundo, porque esta relectura actúa no solo sobre los atemporales asuntos tratados, aquellos de los cuales Lynch se apodera y encaja en sus preocupaciones contemporáneas. También importan el recipiente utilizado y el contexto, los formatos y las estrategias manejadas. Porque Wilder y Lynch, cada uno en su época y con sus herramientas, describen la hostilidad del “hogar Hollywood” en el que la escritura clásica del cine estadounidense de la época se resquebraja desde dentro, concretamente en la figura clave de sus narradores y sus protagonistas. Además de la sonoridad de sus títulos y de la topografía angelina que los sostiene, como punto en común principal hay que mencionar el vehículo genérico al que ambos recurren: el cine negro, epítome de la investigación de misterios, de los conflictos existenciales, salpicado de gotas de ese hermano no reconocido que es el melodrama. Según Seidl, acerca de Wilder, “todas sus películas policíacas hablan de la imposibilidad de contar verdaderas historias. Cada uno de estos relatos está basado en una mentira, y cuando se descubre la mentira, en lugar de que la historia llegue al final, empieza a descomponerse en sus distintas partes” (1991: 40). Y lo que es más importante, de la narración fragmentada, retrospectiva, a base de *flashbacks* y vidriosas evocaciones. Relatos, situaciones e individuos *out of the past*, como diría Jacques Tournier⁶⁸. Personajes caricaturescos y exagerados, preñados de una sensibilidad idealista y desarraigada, que acaban por darse de bruces con la realidad. Además, la presencia de Gloria Swanson, antigua estrella del cine mudo que se interpreta a sí misma con otro nombre, y la levedad totalmente consciente con la que Wilder no oculta sus continuas alusiones a películas, actores y directores reales⁶⁹, escapan a toda casualidad. Ya en 1950, el cineasta de origen alemán detectó el maridaje fantástico-nostálgico (con una pizca de acidez) de eso que llamamos «cine dentro del cine», ese subgénero con el cual la cámara se pone frente al espejo. *Mulholland Drive*, por la parte que le toca, añadirá numerosas capas de artificiosidad sobre estas reflexiones, incrementando el ya de por sí elevado manierismo irónico wilderiano, y con un relato aún más terrorífico y fantasmagórico, de un paroxismo clásico

⁶⁷ El hecho de que Lynch haya manifestado en numerosas ocasiones que el filme de Wilder es uno de sus favoritos se queda en mera anécdota cuando se descubren las razones de fondo de su inspiración.

⁶⁸ En referencia al *film noir Retorno al pasado* (1947).

⁶⁹ A lo largo del filme aparecen, haciendo de ellos mismos, actores como Buster Keaton o directores como Cecil B. DeMille.

tardío y hasta anacrónico. Norma, Diane, el espectador: así evoluciona esta secuencia de la experiencia cinematográfica, desde dentro o desde fuera, actualizada según los modos concretos que tenemos para hacer, consumir e interpretar la imagen fílmica. En su particular literalidad, Lynch copia a Wilder hasta en los detalles más nimios e inadvertidos; sin embargo, ambos autores no profesan la misma caligrafía. El de *Mulholland Drive* rescata del olvido a dos reputadas actrices del período clásico, pero en esta ocasión el guiño satírico queda muy lejos. Los papeles interpretados por Ann Miller (Coco, la casera del apartamento donde se aloja Betty/la madre del director Adam Keshner) y Lee Grant (la inquietante Louise Bonner) desempeñan funciones cuya importancia estructural se ve socavada por la excentricidad de su caracterización y la naturaleza de cameo de sus apariciones. Coco es la custodia del complejo residencial de la tía de Betty, el ama de llaves que controla quién entra, quién sale y qué se hace dentro de sus dominios; la vecina Louise, por su parte, es una especie de maga ataviada con una túnica propia del cine de terror, de oráculo que quiere advertir desesperadamente a Betty de que alguien está en peligro, de que algo malo va a pasar, de que el nombre real de Betty no es Betty⁷⁰. Pese a brindarle esa información a la protagonista, la solo en apariencia encantadora Coco interrumpirá la profecía de Bonner: es decir, Coco interpone el brazo de la ley del viejo Hollywood, silencia a una entidad extraña y enajenada como es Louise para que no muestre la verdad antes de tiempo. Esta última interpretación se entiende mejor al saber que la actriz que encarna a la vecina, Lee Grant, fue incluida en la llamada “lista negra” de artistas norteamericanos elaborada por el Comité de Actividades Antiestadounidenses entre los años 40 y 50, clasificación que significaba pertenecer o ser afín al pensamiento del Partido Comunista de los Estados Unidos, a ojos del gobierno. En el caso de Grant, su acusación supuso más de una década de *silencio* artístico en la que apenas trabajó en la industria. Dos viejas actrices, en definitiva, pertenecientes a una misma época gloriosa del cine, con destinos opuestos, que se enfrentan entre sí para favorecer o entorpecer los planes fantasiosos de Diane Selwyn.

⁷⁰ Este personaje oráculo, que anticipa hechos que tienen que ocurrir sí o sí en el futuro, se une al ya conocido Hombre Misterioso de la cámara de Carretera perdida y será flanqueado por iguales en posteriores obras. Figuras, para sintetizar, que perturban el equilibrio narratológico del relato clásico: todo está escrito, no hay ningún misterio, saben más que ningún otro (*flashforward*), no será necesario viajar al pasado (*flashback*) para rellenar agujeros de saber.

De forma telegráfica, *Sunset Boulevard* es la malograda historia de Norma Desmond (Gloria Swanson), antaño diva y reina del cine silente de Hollywood. Perfectamente podría haber empezado diciendo que la película trata de Joe Gillis (William Holden), ávido guionista en problemas de impagos que se ve involucrado en un encargo especial por sorpresa, error, casualidad o, quién sabe, destino. Sin embargo, me parece que Gillis, obviamente coprotagonista del relato, no es tanto el héroe de esta tragedia como el sancionador de la misma. Narrador y organizador de todo, eso sí, pero narrador muerto, al fin y al cabo. Precisamente aquí se consuma la jugada maestra del guion de Wilder: esta dramática historia de ilusiones y desengaños solo la puede contar un muerto, un fantasma, tal vez la mayor coincidencia entre *Sunset* y *Mulholland*. Así es la apertura del relato, el cadáver de William Holden en una piscina, sin que todavía sepamos cómo y por qué yace ahí, voz y cuerpo disociados. Mediante un descomunal *flashback* puramente wilderiano, este personaje paradójico diseccionará poco a poco la solución al enigma. Encerrado primero casi contra su voluntad, luego recluido a causa del interés económico y el placer de convivir con una leyenda cinematográfica, Gillis es contratado por Norma, que lleva más de 20 años en silencio, lejos del mundo real exterior, en un castillo arcaico suspendido en el pretérito gerundio, para que escriba el guion de su retorno. Retorno (*return*), y no vuelta, o regreso (*comeback*), como la propia Norma puntualiza al explicar la oferta a Gillis.



Aclaración lingüística cuyos ecos golpean de lleno con este trabajo: las imágenes de Lynch no vuelven, sino que retornan y hacen retornar del pasado, resucitan materiales muertos, en una exhumación fílmica que tiene por cometido contemplar el estado de esos restos y cotejar su posible adecuación en el presente. Ya que sin cortapisas y desde el primer momento, Wilder, como Lynch, “revela con una sinceridad poco habitual de lo que se nutre la ficción cinematográfica: de otras ficciones, de la invención, de la

imaginación, tal vez incluso de los delirios y las pesadillas” (Seidl, 1991: 236). Gillis vivo, con sus actos, y Gillis muerto, con esa voz *over* de la razón que nos explica, al mismo tiempo que comenta críticamente sus imágenes y recuerdos, la caída de Norma y las causas de su muerte. O más bien, asesinato, porque Norma es quien dispara a Gillis, después de que su aliado transitorio termine por abandonar esa burbuja. Norma arde en celos cuando Gillis, un hombre que desea ser fiel a su tiempo, se enamora de una joven aspirante a actriz, extremo opuesto de la estrella consagrada y olvidada. Del mismo modo, la diva Desmond la toma con todo lo que le rodea al descubrir que el motivo de una serie de llamadas que había estado recibiendo no era contactar con ella para trabajar en un estudio, sino para alquilarle un coche de época y utilizarlo en un rodaje. Por ello, Norma extiende la parte al todo y la eliminación total del mundo real pasa por acabar con el individuo que representa a ese enemigo. Así, Norma mata a ese representante de la amenazante modernidad que es Gillis y sublima su locura. En una actitud quijotesca, la que hubiera descrito un Cervantes moderno a sueldo de una *major*, la Norma Desmond personaje (la apariencia) se impone a su verdadero ser, esto es, la Norma Desmond actriz: la única forma de sobrevivir reside en la abstracción. En el caso cervantino, moría Alonso Quijano biológicamente, pero la llama del ridículo hidalgo trascendía la existencia corporal. Respecto a la fábula wilderiana, Desmond, como Don Quijote, acaba por creer que su vida es otra película más, que incluso los policías que la escoltan en la detención forman parte de un equipo de rodaje. Por eso Norma rompe la cuarta pared en el último plano, en el que la cámara imaginaria se confunde con la empírica. Aparato que, en el fondo, por lo que nos dicen las imágenes, se opera con la mano de la ironía: ese primer plano demandado por la histriónica Gloria Swanson no es más que una concesión efímera, un minuto de gloria, pues de inmediato, la imagen se olvida de ella, la desenfoca, la elide cuanto más cerca está de nosotros. Y al final ella-fantasmal no muere, pero tras el umbral de la puerta de su ilusoria mansión le esperarán años de cárcel. O lo que es peor, el mundo real. Por si esto fuera poco, Wilder muestra una carta inesperada que ha estado descubierta sobre el tapete durante toda la partida. La humillación es mayor, porque para socavar definitivamente el intento de Norma por no caer en el olvido, en la mudez de la industria que la aupó al Olimpo, el cineasta da voz, responsabilidad y posteridad a otro personaje: la verborrea del narrador omnisciente Gillis. Lo más seguro es que, como sentencia el personaje de Holden, los titulares de la prensa maten a la Norma de verdad. Aún y todo, Norma seguirá viva en esta película real que es *Sunset Boulevard*, impresa en celuloide, como Gloria Swanson. Porque, de su propia boca, las estrellas nunca mueren.



Dicho lo cual, reservaremos parte de estos reflejos generales para más adelante, al ritmo en que aparezcan los diferentes apartados que hemos planteado. Aunque de *Mulholland Drive*, individualmente analizada, emana toda una serie de soluciones formales en las que es posible extraer las ideas que nos interesan, se intentará demostrar que un estudio comparativo alterno proporciona más descubrimientos que uno por separado. De manera idéntica al resto de obras seleccionadas en esta investigación, las conexiones de intertextualidad visibles en la poética lyncheana son tanto herramienta de apoyo, metodología, es decir, un medio, como peajes ineludibles, es decir, un fin. En resumen, que cuando el propio texto cinematográfico funciona gracias a y a favor de este tipo de vínculos, se vuelve imprescindible responderle con sus propias armas a la hora de reconstruir su sentido sobre el papel.

7.2. Sinopsis

Para mayor claridad a la hora de estudiar estos fenómenos, es necesario convenir un resumen de los puntos cardinales del argumento. Una noche, un coche negro circula por las colinas de Hollywood, con una mujer en el interior. No sabemos a dónde se dirigen, pero en un momento del trayecto el conductor detiene el vehículo y junto con el copiloto amenaza con una pistola a la mujer a la que transportan en el asiento trasero. Justo cuando están sacando a la mujer a la fuerza del coche, otro automóvil choca violentamente contra ellos. Todos mueren, salvo la chica. Aturdida y desorientada, se esconde en unos matorrales, donde se queda dormida. A la mañana siguiente aprovecha que una señora se está mudando de su casa para colarse en el hogar. Casualmente, ese

domicilio pertenece a Ruth, la tía de Betty, una joven aspirante a actriz que acaba de llegar a Los Ángeles. Betty se alojará en ese complejo residencial durante el tiempo que trate de encontrar algún papel. Será allí donde descubra a la mujer del accidente, que está amnésica y se hará llamar Rita. Ambas establecerán una relación por la cual Betty ayudará a Rita a recuperar su memoria e identidad y Rita apoyará profesionalmente a Betty en su búsqueda de trabajo.

Por otro lado, el filme narra las desventuras vitales, de rodaje y de producción de un director de cine, Adam Kesher. El principal escollo por el que atraviesa su obra tiene que ver con la elección de la actriz principal. Kesher se ve forzado por unos misteriosos productores a escoger a una chica en concreto, Camilla Rhodes. En un principio, el cineasta se niega, pero una serie de amenazas le llevan a cumplir a rajatabla esas violentas directrices. En este contexto, Betty parece que logra un papel en una producción menor, y en una visita al rodaje del filme de Kesher establece un contacto visual en el que Adam se queda prendado de ella. Sin embargo, todo está escrito, y Rhodes se lleva el protagonismo.

Durante su investigación, Betty y Rita descubren que esta última puede llamarse realmente Diane Selwyn. Acuden a una dirección que responde a ese nombre y en ese lugar encuentran a una mujer muerta y en estado de descomposición de varios días. Este horrible hallazgo afecta sobremanera a Rita, lo cual hace que la relación entre ambas se intensifique. De hecho, esa misma noche mantienen relaciones sexuales. Pero esto no es todo: Rita tiene una fuerte pesadilla en la que se le revela que deben visitar el Club Silencio, una casa de espectáculos. Allí presenciarán un ilusorio número mágico. En esta ocasión será Betty quien sufra irrefrenables ataques y una fuerte conmoción ante la visión de lo ocurrido en el escenario.

En este punto, el relato se quiebra. Una mañana, Betty despierta, pero ya no es ella. Ahora se llama Diane Selwyn, y vive en la casa donde las dos mujeres habían encontrado un cadáver. Rita, por su parte, es Camilla Rhodes, y en este caso sigue siendo la amante/amiga de Diane. Presumiblemente, todo lo acontecido en gran parte del metraje ha sido soñado, imaginado o fantaseado por Diane, en sustitución de una situación sentimental y laboral que no la satisface. En este plano de realidad, su carácter es totalmente distinto: amargada, apática y fracasada. Es más, la película de Kesher aún existe, Camilla Rhodes (Rita) tiene el papel principal y Diane es una simple secundaria. Por si esto no fuera suficiente, Kesher y Camilla están prometidos. Todo esto acrecenta la ira y la envidia de Diane, quien contrata a un sicario para que mate a Rhodes. Con toda

seguridad, el encargo se hace efectivo. Diane entra en un bucle de delirio, culpa y desesperación y, finalmente, se suicida.

Historia de dos mujeres

Para empezar con lo específico de la película de Lynch, lo interesante reside en cómo el relato, en un nivel narrativo profundo, sostiene una estructura clásica de oposición binaria fundamentada por la relación entre Diane/Betty y Camilla/Rita. Desde los elementos más básicos de la caracterización de personajes hasta movimientos psicológicos más complejos, como las disensiones físicas existentes entre las dos mujeres (una rubia, otra morena, una actriz, otra amnésica mujer importante, una sencilla y discreta, otra exuberante y sensual), la estructura narrativa y formal compone un particular Jano bifronte. La interacción de sus cuerpos, no solo de sus intenciones y pensamientos, se torna la columna vertebral del relato. A partir de este núcleo, Lynch dispondrá una serie de composiciones interconectadas que, debidamente avistadas, permiten entender el sentido del relato.

En este contexto se puede decir que Lynch toma una decisión macronarrativa (dividir el relato en dos partes complementarias y asimétricas) hilada por decisiones expresivas específicas (acontecimientos, figuras y objetos que conectan las partes). De lo que se desprende que, y trataremos de demostrarlo, prácticamente ningún personaje ni ninguna situación acontecida en la trama aparece de forma arbitraria. O bien antes o después, el relato se ocupará de cargarlas de significado. Lo que a la media hora de metraje parece absurdo (aunque lo sea) se verá resuelto posteriormente. No desvelado su significado, porque esto poco importa, sino resuelta su razón de ser significativa, su lugar en la narración.

En resumen, podemos adelantar la hipótesis principal sobre la que trabajaremos: *Mulholland drive* cuenta la historia de una mujer que utiliza su poder para *fantasmar* y su experiencia en el mundo del séptimo arte para producir una película mental, una pantalla que oculta su verdadero ser, gracias a un parecer muy similar y perverso. Es decir, Diane Selwyn emula a Norma Desmond, con la diferencia de que Lynch delega esa narración falsaria en su protagonista, y Wilder, en cambio, en el ayudante de la figura principal. Detalle por el cual el fracaso de la protagonista de *Mulholland drive* es más estrepitoso y retorcido. Lo fantasmal en *Mulholland drive* (aunque esta afirmación se puede extender

a toda la tetralogía) no solo proviene de las construcciones psicológicas de la protagonista y sus respectivas proyecciones materiales, sino también del estatuto ilusorio y espectral del discurso en sí y de las figuras, objetos y lugares que lo componen. Si acudimos a Zizek, sabremos que “la relación entre la fantasía y lo que encubre —el horror de lo Real— resulta mucho más ambigua de lo que parece a primera vista: la fantasía encubre ese horror, pero, al mismo tiempo, alumbra aquello mismo que supuestamente encubre, su punto de referencia «reprimido»” (2011: 11). Ésta será la sustancia en virtud de la cual *Mulholland Drive* urda su trama y apuesta por una singular película-dentro-de-la-película. Asimismo, este *filme en abyme* comporta una serie de problemas textuales asociados al funcionamiento de la enunciación que, a nuestro juicio, suturan la eficacia del relato y la identificación del espectador. Ya que en la invitación a este recorrido se autoriza al espectador a entrar en la sala de las fantasías de Betty/Diane Selwyn, en concreto a su teatro o cine privado. En el caso de *Sunset Blvd*, este barroquismo experimental está menos acusado.

Con apoyo en el diccionario de estética a cargo de Étienne Souriau, de fuerte filiación psicoanalítica, se manejará la siguiente definición de fantasma: “producto de la imaginación que sirve para satisfacer un deseo reprimido” (1998: 570). En puridad, no sería descabellado tomar esta descripción a título de resumen en una línea del argumento de *Mulholland Drive*. Diane Selwyn sueña o *imagina* en forma de *producto* cinematográfico, una historia parcialmente *satisfactoria* que neutralice su *deseo* irrealizable de ser una estrella de Hollywood. Norma Desmond pretende afianzar ese estrellato del cual gozó, pero el paso del tiempo y el hecho de que sus fantasías no salgan de su cabeza hasta el final del relato de forma compasiva, como un espejismo, impiden el contagio enunciativo. Ya he señalado que el cambio narrativo más significativo tomado por David Lynch es asignar el papel narrador no solo al protagonista muerto (como Wilder), sino que ese personaje es también esta vez el sujeto fantaseador. Diane = Norma Desmond + Joe Gillis. Otro de los desencuentros entre ambos filmes tiene que ver con la eliminación de la voz *over*. Aunque este asunto se tratará con más extensión en un próximo epígrafe, veo necesario adelantar que esta modificación no socava en ningún caso el liderazgo narrativo de Diane Selwyn, algo que sí ocurriría con Gillis de serle privada esa intervención.

De idéntica forma, la vida-otra de Betty Elms hunde sus raíces en el significado de la entrada correspondiente al concepto de fantasmagoría. Término, dicho sea de paso, que sin despegarse de su raigambre freudiano-lacaniana, añade una pincelada decisiva a

la reflexión sobre la representación en la obra lyncheana. La acepción dice así: “necesidad de fantasía (...) para agrado de la vista y ruptura con el lado triste y banal de la existencia” (1998: 570). A saber, necesidad de narrar, de describir, de crear imágenes fantásticas que no solo sacien el prurito personal, también el disfrute ajeno. De ahí que David Lynch se valga en *Mulholland Drive* del filme-dentro-del-filme, la sucesión de accidentes e intrigas impropias de una vida mundana, más propias de un *thriller* al uso. Sin movernos demasiado de este espacio traemos a colación la distinción que hace Bellemin-Noël entre lo fantasmático y lo fantasmagórico. Lo primero se refiere al trabajo del inconsciente, que crea significaciones como en los sueños, a partir de desplazamientos, simbolizaciones y condensaciones. El segundo opera en un nivel consciente, por medio de estrategias textuales con las que lo fantasmático impacta sobre el lector o espectador (Milner, 1982: 253). Señalado lo anterior, hay que tomar nota de esa doble direccionalidad de la fantasía: de un lado subjetivo hacia la satisfacción de la protagonista, y de otro objetivo de cara al impacto en la recepción estética de quien lee o mira.

7.3. Los espacios de la representación. El prólogo.

Acudamos a las imágenes inaugurales del filme, ya que aquí, en el mismísimo principio, se inscriben las claves generales, a pesar del evidente y gran distanciamiento, por una razón estructural obvia, que hay entre esta apertura y la de *Sunset Boulevard*. En este curioso prólogo se mezcla una delirante secuencia de baile cuya diégesis no tiene ni tiempo ni lugar dentro del resto de acontecimientos, con unas quemadas imágenes de Betty y su familia siendo reconocidos por un público que nunca es visto. Hay que apuntar que esta escritura inicial porta consigo el estilema que va a sintetizar formalmente una de las ideas fundamentales del *Mulholland Drive*: la sobreimpresión, o la superposición. Tanto los anónimos y efímeros bailarines como Betty y sus padres compiten en dos niveles: el primero y general, que dicta quién tiene más peso en el encuadre; el segundo y particular, referente a una oposición respectiva por parte de cada uno de los grupos. En lo que hace al grupo de danza, opera un recorte oscuro y sombrío de sus propios cuerpos en movimiento, juego planario que pronto entra en un marasmo de cruces y penetraciones. Duplicaciones, idas y venidas, movimiento puro y plano, vida y sombra. Pero, al mismo tiempo, indeterminación y misterio, suspensión. En referencia al trío de seres

reconocibles, sus rostros radiantes no están bañados por una luz que les cegaría: esa luz es emanada, generada por sus superficies corporales. Por la expresión de sus rostros da la impresión de que hayan sido recibidos por una masa enfervorecida (se escuchan, tenuemente, aplausos) que les lanza su aceptación ante una llegada o entrada triunfal. De hecho, el ángulo de la cámara está ligeramente contrapicado, lo cual acentúa el estatuto de grandeza de esos seres felices.



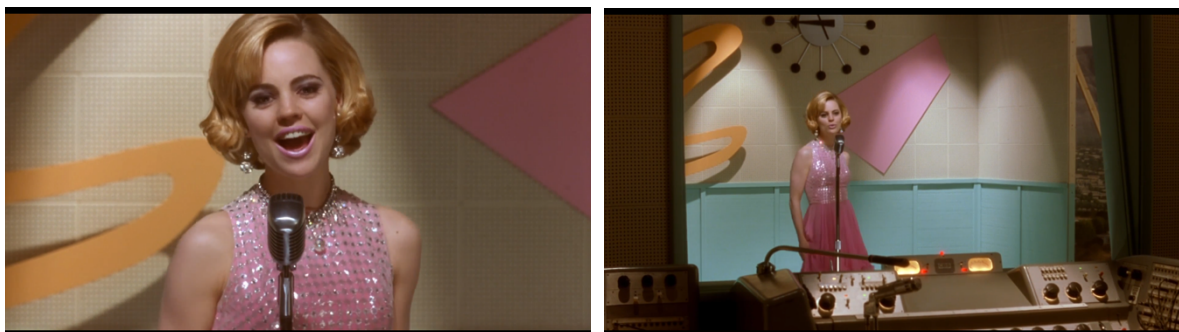
Demos un paso más allá. Sin despedirnos de este escrutinio a la dialéctica de opuestos hay que centrarse ahora en la dinámica de los niveles de representación coexistentes en la imagen. Estamos hablando de una tónica constante y dominante en el filme, durante el cual se desplegará una indiscernibilidad (muchas veces resuelta) de los estratos representacionales. El paroxismo de estas situaciones se alcanzará, como se comprobará, en la secuencia del Club Silencio, donde las líneas divisorias serán negadas y obliteradas.

Para aclarar las cosas, un ejemplo basal: todas aquellas secuencias que tengan que ver con el ensayo, el rodaje o la producción de escenas de las películas intradiegeticas de *Mulholland Drive*: el proyecto para el que Betty realiza una prueba y el filme de Kesher *The Sylvia North Story*. Concretamente la situación en la que el director de esta obra debe seleccionar a la actriz protagonista, Camilla Rhodes, escogida a dedo por unos tenebrosos productores extranjeros y que se impondrá en detrimento de una recién contratada Betty. A la postre se descubrirá que Camilla Rhodes es realmente Rita: el trasunto rubio y angelical del delirio de Betty/Diane es una proyección que aúna su aspecto físico con el nombre y el éxito profesional de su amante. Amén de este juego de muñecas rusas humano, la puesta en escena del *set* sirve para elucidar nuestra argumentación. La secuencia se abre con un plano medio de una cantante caracterizada como una estrella de los años 50-60, interpretando el tema “16 reasons”. La cámara comienza a desplazarse hacia atrás lentamente y deja ver que la intérprete está acompañada por un coro.



En su retroceso acabamos por descubrir que el conjunto se halla en un estudio de grabación vacío, y finalmente, cuando la grúa culmina su desplazamiento, se desvelará el truco del rodaje del filme. Tres niveles de representación, por tanto: música de estudio (*playback*) y grabación de esa música, captación filmica de esa grabación ficticia y, por descontado, la captura bioscópica que hace que estemos viendo esa escena en una película montada con otras imágenes.

Pero la escena no concluye aquí. Recordemos que este acontecimiento narra la elección de Camilla Rhodes como protagonista de la obra. Mientras la actriz morena canta, Betty entra en el plató, y el director Adam, vía plano-contraplano puntuado por *zooms* de deseo, se queda prendado de la joven. Sin embargo, todos sabemos que hay una Orden, una Ley que impide que Betty sea escogida⁷¹. De idéntica forma, tampoco lo puede ser la chica morena que acaba de cantar. Se trata de un simulacro, un paripé orquestado por Adam. Entonces entra en acción Camilla; la enunciación no replica la planificación: esta vez tenemos un montaje paralelo de planos de perfil de un nervioso Adam y primeros planos de la actriz. Lo verdaderamente relevante es que en ningún momento la cámara se mueve ni ese movimiento es visto. Es decir, la escala y el ángulo de la imagen varían, pero por cortes de montaje. Y para abundar en esta variación, en oposición al ensayo precedente, solo es mostrado en pantalla un primer nivel representacional: el estudio de grabación. La aparición y selección de Camilla Rhodes se da, pues, revestida de la ilusión y de la Necesidad, obviando que en derredor hay un plató de rodaje.



El encantamiento lanzado por Betty/Diane comporta una emergencia dual. Tanto para el avance de la trama de La película (que vemos) como para Su película (que nos hace ver). Porque “esta es la chica” –sentencia declarativa a la que Adam es forzado a pronunciar—, debiendo ser comprendido también como que “esta no es la chica” o “así no es realmente la chica”. Camilla parece, pero no es. Y Betty no puede ser, no puede ocupar su lugar. El conjunto será abrochado por una repetición del insatisfecho cruce de miradas entre Adam y Betty. Paradójicamente, la escala de los planos será más cercana (primerísimos planos de sus ojos) cuanto más lejos estén el uno del otro (emocional y profesionalmente) y la dirección de sus ojos no sigue la línea natural de la mirada respecto

⁷¹ Orden, dicho sea de paso, diseñada por la propia fantasía de Diane, como todo lo que ocurre bajo su jurisdicción. Aunque por el momento parece más conveniente cerrar este desvío que agotar estas ideas a estas alturas.

de la cara: el cuerpo, la necesidad, van hacia un lado; los ojos del deseo, lo prohibido, hacia otro. Al final de la escena, Betty recuerda que había quedado con Rita (con la verdadera Camilla), para visitar la que creen que es la casa de Diane Selwyn (supuesta Rita y verdadera Betty). En el fondo, bastaría con poner atención en que el primer rechazo sufrido por Betty provenga de un filme de estética de los años 50: a Diane le ha sido vetado el acceso a ese pasado musical y risueño que tanto anhela. A donde queremos llegar es a establecer un paralelismo con el prólogo, que de una manera más soterrada también activa esa dialéctica entre la inmovilidad y el dinamismo.



Volvamos a la secuencia inicial, el plano de una post-actuación exitosa, enunciada por la luz de agradecimiento, los vítores y los aplausos por algo que se supone ha sido bien hecho, pero no sabemos cómo ni por qué. Por el otro lado, la ejecución mecánica del espectáculo, el trabajo visto y no reconocido, la visualización del esfuerzo. Movimiento *vs* estatismo, horizontal *vs* vertical. Si nos paramos a pensar un momento, Betty no consigue, ni mucho menos actúa oficialmente en ningún papel, más allá de la macrointerpretación que despliega en su cabeza. Al igual que en el prólogo, Betty es ilusa e ilusionada, obtiene un reconocimiento inmediato en su primera aparición en el relato “sin moverse”. Además, con su entrada en cuadro la música se distorsiona; está poniendo en peligro la labor de un grupo de profesionales. Es más, la canción se interrumpe de golpe tanto más cuanto mayor espacio ocupa con sus familiares. Aún y todo, esta primacía espacial está salpicada por la indeterminación visual de sus cuerpos: desenfoque, sobreexposición, ausencia de anclaje. Lynch nos anuncia así la confusión de cuerpos e identidades venidera y la incompetencia con la que Betty intenta realizar sus deseos y destruir por celos a Camilla. Si los personajes llevan a cabo sin parar un frenético baile sin ninguna aprobación y la chica canta como un ángel con un bonito movimiento de grúa, pero el director no puede contratarle, Betty se llevará el reconocimiento solo con aparecer y no hacer nada más. Y la falsa Camilla Rhodes, representada por planos

estáticos e ilusorios, será contratada. Porque en la ficción se puede manipular todo a capricho, pero en el delirio y la fantasía la voluntad puede jugar una mala pasada.

Otro tanto ocurre con el proceso del sueño, el cual, obviamente, se realiza en estado de reposo. A nadie escapará, por tanto, que, siempre y cuando se acepte la hipótesis de la soñante, existe una correspondencia entre la inmovilidad interna al sueño y la horizontalidad como condición de posibilidad del mismo. Betty logra el éxito en su filmental con esfuerzos mínimos y contactos, mientras que dormida, y tras el despertar, se topa con el fracaso. A no ser que, no lo descartamos, Diane “sueñe despierta”. Alternativa que complica las cosas, debido a que la ensoñación propiamente dicha suele confundirse con la vigilia, al entremezclar situaciones y visiones de ambos mundos. Para ser fieles a nuestras previsiones se optará por la película-sueño o película mental derivada de sus fantasías. Esto nos obliga a completar este argumento con las imágenes inmediatamente posteriores.

Una vez que esta secuencia superpuesta cesa, avanzamos hacia otra lexía, de nuevo localizada en un lugar diferente del anterior y empalmada por un camuflado fundido encadenado. Será necesario retener la información brindada por esta breve escena, sobre todo por el mecanismo filmico empleado. Porque, en contraposición a las imágenes inmediatamente pasadas, ahora la cámara no muestra a ninguna persona, sino que, presumiblemente, adopta el punto de vista de una de ellas. Proveniente de un desenfoque, esta perspectiva borrosa traza un movimiento hacia la derecha sobre unas sábanas rojas y verdes, hasta detener “su mirada” en una almohada vacía. En adición, levemente se escucha un tímido jadeo reverberado que se funde con un ruido de viento.



Si proseguimos en la asunción de este plano como una vista subjetiva surgen dos interpretaciones rápidas: a) alguien ha despertado y se ha vuelto a dormir después de haber soñado el prólogo; b) alguien ha abierto los ojos después de imaginar el prólogo y

los ha vuelto a cerrar, ha aplastado su visión contra la almohada. Siguiendo con lo establecido más arriba, hay que proponer una tercera vía, la cual deviene de importancia en nuestro análisis. Nos referimos a la vinculación que se irá esbozando entre la imagen cinematográfica y el proceso onírico-fantasioso. En otras palabras, a la posibilidad de que aquello que el personaje de Diane (o quien sea) sueñe o imagine cobre la forma de un relato cinematográfico. A continuación, la cámara se sumerge y el relato propiamente dicho se inaugura con un cartel y dos palabras: MULHOLLAND DR⁷². Faltaría formular la siguiente y vital cuestión: ¿a quién pertenecen las imágenes venideras y anteriores? ¿Son propiedad de un narrador omnisciente o más bien sigue siendo ese personaje misterioso que se tumbaba boca abajo contra su cama? Si las dos primeras horas de relato son soñadas por Diane, esta escena subjetiva encanta a la par que sutura el prólogo con la fantasía.



7.4. Ejes temáticos.

Como hemos podido apreciar, en apenas dos minutos Lynch ha condensado expresivamente las temáticas principales del relato: a) una imposibilidad de discernimiento entre planos espaciales, donde la sombra se traga al recorte; b) una felicidad exagerada y contrastada por una fuerte luz que resta verosimilitud a la reacción; c) una superposición espectral complementaria y asimétrica de acciones simultáneas; y d) un estado de duermevela nunca clarificado que cuestiona la autoría y la perspectiva de

⁷² Algunas interpretaciones han aprovechado la indeterminación derivada de acotar el segundo término para sugerir que la palabra sea “dream” (sueño). Sin descartar esta idea, desde aquí nos resulta más interesante el significado que en inglés tiene la palabra “drive”: impulso, pulsión. En esta línea, Lynch replica el modo de introducción del título de Wilder, quien en su caso reencuadra el nombre de la calle en el borde de una acera.

los enunciados que el espectador ha visto y que va a ver. Sin embargo, no todo se agota en este punto. El resto del metraje desplegará una serie de operaciones de duplicación y reflejo amorfo de objetos, figuras y acontecimientos.

Los espacios indeterminados

La muerte imposible, insimbolizable, frente a una vida hipersimbólica creada por y gracias al cine. Es esta la gran cuestión sobre la que orbita la galaxia de cuerpos celestes que visten el cielo de Los Ángeles. Esta película que habla del cine con el cine y por el cine es la primera en toda la obra de David Lynch que se desarrolla en una localización tan especial como Hollywood. Aunque no la primera ni la única en la que un escenario, un lugar-para-la-representación, un proscenio o un plató de cine y televisión sirven de terreno de juego del ser, la apariencia y el espectáculo “público”. Ya en su primer largometraje, *Eraserhead*, se nos invita a visitar el precario escenario autogenerado en el domicilio del protagonista, donde una deformada mujer canta y baila mientras diminutos homúnculos caen sobre un suelo de cuadrícula blanco y negro. Unas escenas después esta misma joven intérprete actuará ante la atónita mirada de Henry Spencer. A la postre, tras presenciar el espectáculo, Spencer perderá la cabeza, literal y simbólicamente. Al final del relato, en ese mismo escenario, aunque bañado por una luz totalizadora que nos impide asegurar su identidad, Spencer y la mujer oveja se funden en un abrazo y la luz los atrapa para siempre, salvando a ambos de su malograda existencia y llevándolos a un lugar, presumiblemente, mejor. O cuando menos diferente.

Años más tarde, en la película más clásica de Lynch (en lo que concierne a un uso convencional o institucional tanto narrativo como formal), *El hombre elefante*, encontramos también un ejercicio seminal de lo representacional. Merrick es un hombre espectáculo, un monstruo —aquí la etimología circula por su raíz más fuerte— que es mostrado bajo la apariencia de una atracción. Su vida por tanto es una representación impuesta por viles comerciantes y apoyada por un público truculento, en la que él es un protagonista a la fuerza. La mostración integral, nunca mejor dicho, de John Merrick se dilata, puesto que su primera aparición en pantalla sucede a contraluz y a través, precisamente, de una cortina, examinado por unos médicos. De lo que se colige que, incluso en una observación científica, el mundo no puede no ver a Merrick como un objeto cuasificcional, una figura fabular que ha invadido el mundo real. De todos modos,

la secuencia que condensa el humanismo de Lynch ocurre en un teatro al que el hombre es invitado. En estas imágenes acontece una inversión del estatus de Merrick: no solo por primera vez asistirá al templo del arte en vivo, la casa de la representación, sin ser él el objeto de disfrute, sino que la naturaleza del lugar se verá transpuesto. Así, la persona que durante su corta vida ha habitado el mundo como si fuese un drama de horror, repudiado y temido por su aspecto físico, será ahora aplaudido y aceptado en la sociedad. Como bien apunta Larrauri, “Merrick pasa, a nuestros ojos, de personaje al que mirar a mirada desde la que observar” (2016: 211). Esta idea será puntuada con una superimpresión de dos planos: un primer plano de la mirada de Merrick superpuesto a aquello que Merrick está mirando. El hombre elefante protagoniza, por ende, un episodio epifánico en la tragedia que ha sido su vida. Si la existencia es una representación teatral de la que no somos enteramente conscientes, únicamente en la localización donde se fraguan esas ficciones podremos, a través de la identificación, de la proyección, de la mirada, al fin y al cabo, aprender. Por este motivo, poner en escena este importante acontecimiento narrativo en un teatro deja bien a las claras la postura lyncheana frente a las contaminaciones artísticas y su significación cinematográfica. En esta segunda proposición acerca de lo teatral, demos un paso más allá de lo esbozado en *Eraserhead*: ese movimiento que nos deja a las puertas de la experiencia estética en tanto público y espectadores. Convendrá estar atentos, en definitiva, a la aparición de estos espacios en futuras obras.

Para concluir con esta genealogía escenarial pararemos mientes en la icónica Habitación Roja imaginada por Mark Frost y David Lynch para la serie *Twin Peaks*. Espacio de la suspensión de las leyes físicas, residencia intemporal e inespacial de las almas de los muertos y oráculo acelerador de la trama, La Habitación Roja destaca por la disposición de sus cortinas. Si en *Eraserhead* y *El hombre elefante* (empleo extendido a cualquier telón que se precie) desempeñan la función básica de dejar ver-no dejar ver las coordenadas que van a albergar la representación, en *Twin Peaks* ésta se limita de puertas para adentro. A saber, las paredes se sustituyen por telones bermejos, una representación encerrada en sí misma, cuya disponibilidad se encuentra restringida a ciertos personajes. En especial al agente Cooper, futuro espectador de lujo de los, *a priori*, incomprensibles acontecimientos acaecidos en ese interior. Dentro de estas cuatro rugosas paredes opera una *epojé* biológica y narrativa, puesto que algunos de los huéspedes de la Habitación son duplicados fantasmales de personajes que han ido pereciendo a lo largo de la serie.

Lo fílmico y lo cinematográfico se invisten en *Mulholland Drive* de la pantalla, de la máscara que separa el referente y su imagen. Se podrían dedicar semanas y miles de páginas a intentar psicoanalizar a Betty y sus dobles, buscar traumas y neurosis. Pero lo que está tanto en la superficie como en las cavernas más profundas del relato es que sus protagonistas son gente del mundo del cine, que acomete simulacros constantes y se vale de su profesión para camuflar sus engaños cuando las cámaras no los enfocan. *Mulholland Drive* es una historia de gente que utiliza la magia y la ilusión de todo lo que compone el cine (lingüística, industrial y laboralmente) para bien engañarse a sí mismos o a los demás, y por consiguiente al espectador. Recordemos que Betty es o quiere ser actriz, probablemente el oficio cinematográfico más fantasmal y en el que la vida, la muerte y la otredad juegan un papel más importante. Betty no para de ser otra en incontables ocasiones. Respecto a esto, más adelante se profundizará en el análisis de la carnalidad, la presencia y la ausencia de la protagonista.

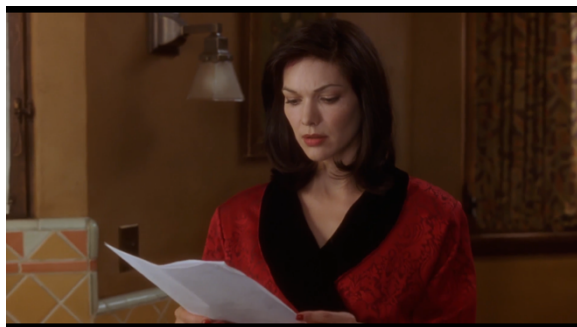
Vivir su vida

Para proseguir con el análisis comenzado en el primer epígrafe tomaremos en consideración escenas en las que se hace evidente la formalización de esta idea: las actrices y los actores son vehículos que pueden utilizarse para mentir. Estableceremos un recorrido de menor a mayor complejidad narrativo-formal. Por ello la primera etapa conduce a dos secuencias de base común y desarrollo diverso. Siguiendo la caracterización paradójica de los espacios otros trazada con anterioridad, se considerarán los acontecimientos tratados como escenas heterotópicas, en el sentido de que, o bien al inicio o al final de su desarrollo, no está claro su estatuto diegético. Dicho de otro modo, si la escena representada pertenece a la película en sí o al filme intradiegético.

Una vez que la relación entre Betty y Rita se ha consolidado, que la desconfianza se ha disipado, y que su cooperación en la resolución del misterio es total, ambas mujeres pasan a convivir como una pareja (de amigas o de amantes) más. Es así que, en un momento dado, las vemos discutir fuertemente⁷³. Sorprende una Betty agresiva, quien en un momento llega a empuñar un cuchillo de cocina con el que amenaza a Rita. Con un movimiento similar, tanto físico como lingüístico, a la secuencia de las pruebas de

⁷³ No se puede pasar por alto que el plano de situación que precede a la escena es una imagen tomada a vista de pájaro del famoso cartel de Hollywood: entramos en el territorio de la ficción.

actrices ya analizada y que tiene lugar más adelante en el montaje, Lynch desmonta la farsa: la cámara encuadra a Rita en plano medio y se aleja rápidamente, abriendo el cuadro y dejando ver que la mujer sostiene un papel que está leyendo. Aquí no hay *playback* que jalone la falsedad del conjunto, pero el significado extraído de él desemboca en un interés mayor. Como actriz y mentirosa que es, Diane materializa, en esa película fantasma que es la historia de Betty (y la película real que el espectador ve), un éxito ilusorio, una vida perfecta, una actitud detectivesca a la cual se antojará imposible asociar cuando el espectador descubra su ser.



En román paladino: la actuación, la simulación, es lo que destapa el verdadero carácter de las dos mujeres. Lo que en la lógica interna a la fantasía adquiere, por hecho y derecho, el aspecto del juego, del ensayo, metamorfosea, en estas fallas de la representabilidad, en verdad. Se puede decir que en el sueño diegetizado pergeñado por Diane Selwyn se producen escapes de realidad, paradójicamente, por la vía de la irrealidad. Ya que todo engaño es un autoengaño, Diane no se puede resistir a que en su filme imaginario se apliquen únicamente las luces; la presencia de las sombras es ineludible y necesaria. Sin despegarnos de este pensamiento, y en paralelo a la interpretación canónica del significado del filme, es necesario ahondar en las evidentes concomitancias con lo onírico que emanan de estas imágenes. Al igual que los procesos oníricos toman como referente elementos y hechos de la vigilia, la creación de imágenes, en forma de película mental, también se basa en ella.

Como puede sospecharse, la práctica del papel por el que Betty/Diane será reconocida y elogiada (ese reconocimiento velado que es enunciado en contraplano en el prólogo), a un nivel aún provisional, se hace carne en los instantes posteriores. En esta escena nos topamos con una inversión en la construcción del engaño ensayístico. En esta ocasión sabemos que Betty va a acudir a una prueba con el director, los productores y el resto del equipo responsable de un drama romántico. Para proseguir con esta dinámica de dobleces y suspensiones, la narración nos sitúa en el ensayo de un ensayo. La escenificación de esta Prueba no deja lugar a la duda. El proceso de aprobación al que se ve sometida Betty tiene los visos de un montaje, de un escenario orquestado. Ella es el centro de todas las miradas, escrutinio que ella mismo ha imaginado, para que el éxito, ante un desafío mayúsculo, devenga hercúleo. Betty es recibida en un clásico despacho de madera donde directamente tendrá lugar la prueba de casting. Para la ocasión se ha citado a un supuesto actor maduro y experimentado, una especie de galán trasnochado y bronceado, que interpretará a la pareja ficcional de Betty. Antes de comenzar el pequeño teatro, el director del futuro filme le espeta a una nerviosa Betty que “*don't play it for real, until it gets real*”. Conviene detenerse en este sugerente consejo. Ya que, pese a tratarse de un detalle cómico, a juzgar por la caricaturización del personaje del realizador, en este enunciado descansa buena parte del humor teórico del filme. “No lo hagas de verdad hasta que sea verdad”; en otras palabras, “miente”, hasta que sea la hora de decir la verdad. O también, mantén la ilusión hasta que la ilusión se desgarre a sí misma. De esta manera se puede justificar, una vez más, tanto la presencia como la absurdidad del comportamiento y las palabras de ciertos personajes. A lo que el viejo actor le replica que “actuar es reaccionar” (en la traducción se pierde la semántica entre el *acting* y el *reacting*).



A sabiendas de cómo es la idealista Betty y de la actitud adoptada en la presente escena, resulta verdaderamente sorprendente el cambio de registro emprendido, y la aspirante sorprende al equipo por la intensidad prestada. La esencia está ganando cada

vez más terreno a la apariencia. Tal es así que, presumiblemente, porque no sabremos nada más acerca de ese proyecto, el papel es suyo por palmarios méritos. Además, en la siguiente secuencia, que no es otra que la de la prueba de casting de la gran película de Adam Keshner, Betty no es que sea rechazada como posible personaje del filme, sino que ni siquiera hay una opción verbalizada. Únicamente un cruce de miradas y una decisión casi demiúrgica. De nuevo el guion de esta fantasía ideada por Diane le sanciona a ella misma, reflejándose esa envidia que Diane tiene por Camilla al obtener el puesto protagónico y ser feliz con Adam en la realidad velada hasta el último tramo del relato.

Ese desajuste se torna por tanto la cloaca máxima a la que van a parar las corrientes temáticas de *Mulholland Drive*: la fricción resultante entre las expectativas y la recepción de una imagen ideal, creada a voluntad, y la visión inconsciente onírica a modo de realización insatisfactoria de deseos. Porque si, como decían los griegos, los sueños se ven, no se tienen (Harpur), el sueño de Betty es una película, un espectáculo, algo que se ve, que a un tiempo es suyo, pero es de otro, que encanta y desencanta, que hace feliz y que asusta, que hace sentir vivo y muerto. Un *pharmakon*, en última instancia. Algo que tanto el personaje como el espectador presencian, desde diferentes perspectivas y grados de saber. En el fondo, esta idea de la recepción estética de acontecimientos, sean ficcionales o reales, ocupa un lugar central en la narración.

7.5. Telón de doble fondo.

Acudir al Club Silencio supone una experiencia violenta con la actuación, con el destape del sortilegio levantado por Diane, un desvelo interno. No es casualidad que esta epifanía negativa se dé en un teatro, en una sala, en un templo. Donde no se arrojan imágenes a una pantalla, pero que en un momento se tiñe de una azulada luz ilusoria parecida a la del proyector cinematográfico. Ese *pharmakon* del que hablábamos, a fin de cuentas, a raíz del que la actriz acaba siendo cobrada con la misma moneda con la que ella ha pagado la estafa de su vida. El Club Silencio pertenece a esos lugares de suspensión donde las reglas se subvierten, pero únicamente para desenmascarar. Las reglas físicas solo pueden vulnerarse para dar cuenta de su existencia e invulnerabilidad. En el aspecto narrativo no podemos pasar por alto la posición privilegiada que esta escena ocupa en el guion. Betty y Rita están más unidas que nunca, tanto mental como

carnalmente, y su nexos se aproxima a un punto de positividad máximo a punto de romperse en mil pedazos. Describamos rápidamente la secuencia. Después de haber descubierto que Rita no es Diane Selwyn, al encontrar en la dirección de la que disponían el cadáver de una mujer en su cama, Rita tiene una pesadilla profética: deben acudir a un lugar determinado. Se trata del Club Silencio, misterioso establecimiento situado en un callejón, un teatro prácticamente reconvertido en albergue de *shows* de magia y música.

A estas alturas sobra describir al detalle lo que sucede en el escenario, pero seremos fieles a nuestra empresa y analizaremos las imágenes desde el punto de vista adoptado. Para mayor claridad diremos que el programa narrativo que parte de la llegada de Betty a Hollywood y arriba a su descubrimiento se atomiza de forma irreversible en esta (no tan) extraña representación. De un lado, porque por primera vez Betty y/o Rita no interpretan algo, sino que lo presencian. Lo más sorprendente es que dentro de la rareza que emana de la escena del Club Silencio, el mundo fuera de él no es tan convencional. Se trata de una exageración que marca un antes y un después, pero la ilusión, dentro o fuera de esa ficción, es similar. Muy al contrario de cualquier velada de magia, en el Club Silencio no hay nada que ocultar, el truco está descubierto de entrada: las cartas están (volteadas) sobre la mesa. Y al mismo tiempo no hay nada en la mesa; es todo de roble. El truco ya desvelado, en su mismidad, no ofrece acceso a ninguna verdad intrínseca: su desactivación activa la exterioridad. Dicho de otro modo, la ausencia de truco en el Club Silencio da pie a la presencia de truco en el segundo nivel diegético. La verdad delata a la mentira.

Con una operación textual análoga a la del hallazgo del cadáver de Diane Selwyn y la postrera aflicción de Rita, Lynch colocará a Betty en el asiento del desvelo. Mientras que Betty es la perpetradora, Rita es una víctima colateral. Por esta razón, la pista definitiva, la piedra de toque que levanta acta de su crimen representacional resulta decisiva en el juicio. Así pues, la actuación del Silencio le provoca convulsiones. Si antes el *shock* trastocaba, hacía temblar la imagen misma, como un centrifugado que desdobra el objeto, ahora es el cuerpo epiléptico de Betty el que intenta salir de sí, como si su propia fantasía cinematográfica estuviese arrancando de cuajo su ser escondido en la carcasa del parecer. ¿Qué es lo que mueve, literalmente, a Betty? Nada más y nada menos que la representación real, en carne y hueso, de personas que dicen la verdad en la ficción, que desenmascaran. Sería muy descuidado ignorar que este descubrimiento que nos abre los ojos ante la mentira de Betty/Diane ocurre en un teatro. Por otra parte, resulta curioso que, pese a que en el patio de butacas hay más personas, la fantasmagoría del escenario

solo afecta a Betty y Rita. Este detalle acentúa la idea del teatro/cine privado, de la sesión exclusiva.



Porque en la teatralidad del Silencio y de los ensayos de las escenas se halla esa verdad oculta: que Camilla Rhodes es la protagonista y que tiene más importancia de la que aparenta (porque es Rita); que las escenas de práctica de diálogos revelan el verdadero carácter de Betty (a saber, *ser* Diane); y por último, que el Silencio es el prestigio, la vituperación, el no-reconocimiento que en este caso conduce a un fracaso, no a una aprobación. De resultados de esto nos topamos con la vinculación prestidigitadora de la escena y del filme: no magia, porque no hay fantasía sobrenatural imposible, sino prestidigitación, truco, falsedad. Para la consecución de ese fin, Lynch se vale de un escenario teatral (aquello que es tan real que llega a ser falso, aquello que utiliza lo muerto en lo vivo, lo falso en el plano de lo real) para mostrar la verdad, para sancionar la película-mental de Diane Selwyn.⁷⁴ La pluralidad de significados del término prestigio, que en el mundo de la magia atañe al acto final en el que el mago hace reaparecer el objeto que había hecho desaparecer, conduce hacia otra reflexión. En español es la “pública estima de alguien o de algo, fruto de su mérito”, pero más interesante aún: “engaño, ilusión o apariencia con que los prestigiosos emboban y embaucan al pueblo”. En este crucial paso de su actuación, el prestidigitador debe consolidar su contrato con el público: a éste no le importa el objeto, sino el acto que lo trae de vuelta. En esta destreza metafísica subyace el prestigio, la aceptación social. El mismo reconocimiento imaginario obtenido por Diane en el prólogo y el epílogo. Aún y todo se aprecian disensiones entre la *performance* del conductor del Silencio y de Diane. “No hay banda,

⁷⁴ Es importante retener esta utilización de lo teatral por parte de Lynch, porque, en nuestro estudio de los niveles representacionales, pasaremos del teatro al cine y de este a la televisión. Hay que señalar además que en *Mulholland Drive* nadie ve nunca una película, ni vemos nunca una película terminada. Porque, para seguir la coherencia, si Betty utiliza el cine para mentir, Lynch utiliza el teatro o el no-cine para decir la verdad.

todo es una grabación. Es una ilusión”: el maestro no tiene que hacer nada visible, porque no había nada con anterioridad. Diane, en cambio, debe recuperar su fantasía, en la que va camino de convertirse en una prestigiosa actriz.

Por encima de todo lo demás, el Club Silencio se ajusta a la categoría pensada por Michel Foucault de la heterotopía. El heterotópico es aquel diastema que “tiene por regla yuxtaponer en un lugar real varios espacios que, normalmente, serían, deberían ser incompatibles” (2010: 25). En puridad se considera a las heterotopías como los “no-lugares”, término acuñado por Marc Augé, o “contralugares”, localizaciones donde se transita, en régimen sincrético, del aquí al allá. Foucault facilita además la clave para incluir a la Los Ángeles lyncheana entre “esas ciudades (que) nacieron, como se dice, en la cabeza de los hombres o, a decir verdad, en el intersticio de sus palabras, en el espesor de sus relatos, o incluso en el lugar sin lugar de sus sueños” (2010: 19). Ya que los dos autores⁷⁵ que actúan en *Mulholland Drive*, Diane Selwyn (intradiscursiva, autor modelo) y David Lynch (extradiscursivo, autor empírico) se han decantado por la metrópoli estadounidense para proyectar sus fantasmas. El filósofo francés clasifica asimismo, por mor de afianzar su definición, al teatro y al cine de espacios heterotópicos. El primero “hace suceder sobre el rectángulo de la escena toda una serie de lugares ajenos”, mientras que el segundo “es una gran escena rectangular en cuyo fondo, sobre un espacio de dos dimensiones, se proyecta un espacio nuevamente de tres dimensiones” (2010: 25). Lo que más nos interesa retener es el carácter purificador de estas estancias. Así, con estas palabras de Foucault se culmina la consideración del Club Silencio en la categoría de heterotopía: “creando una ilusión que denuncia todo el resto de la realidad como ilusión, o bien, por el contrario, creando realmente otro espacio real tan perfecto, tan meticuloso” como el nuestro (2010: 30). En el fondo, la presencia y el desarrollo de estos lugares imposibles, ya sea por que exceden lo positivo o lo negativo, está emparentada con la tesis del hogar metafórico. A partir del punto de intersección que marca *Lost Highway*, Lynch se muda cinematográficamente a Los Ángeles (ya lo había hecho familiarmente) y desde allí iniciará su particular saga de casas y estancias encantadas. *Mulholland Drive* pone en marcha a pleno rendimiento la deconstrucción del Hollywood clásico como morada siempre abierta a recibir huéspedes, a ofrecer las maravillosas bondades de historias con moraleja y final feliz. *Sunset Blvd* es, quizás no la primera, pero sí la más

⁷⁵ Para una explicación más extensa de la autoría en el filme, véase *infra*.

explícita a la hora de mostrar la falsedad de ese mundo ideal; *Mulholland*, heredera directa de la anterior, por ende, también forma parte de estas películas a contracorriente.

Llegados a este punto surge la necesidad de emparentar, bajo el signo de los contralugares, al cine y al teatro, allá a donde el cinematógrafo se remonta en busca de sus orígenes.

La doble puesta en escena

Sin ánimo de cartografiar desde su primer contacto la simbiosis entre cine y teatro, debemos hacer unos breves apuntes que sienten las bases de nuestra argumentación. Para ello acudiremos a la entrada de /tejido/ incluida en el diccionario de símbolos de Juan Eduardo Cirlot:

la presencia de figuras textiles no sólo se trata de las ideas de ligar e incrementar por medio de la mezcla de dos elementos (trama y urdimbre, pasivo y activo), ni de que el acto de tejer sea equivalente a crear, sino de que, para cierta intuición mística de lo fenoménico, el mundo dado aparece como un telón que oculta la visión de lo verdadero y lo profundo (Cirlot, 1992: 428).

La polisemia del concepto nos viene como anillo al dedo, ya que nos interesa esa doble dimensión que configura los objetos figurativos de las cortinas en *Mulholland Drive*. De un lado, el carácter creativo del tejer y de otro las potencias ilusorias de lo que un tejido deja velado o impide ver en su totalidad. También se extiende esta semanticidad al concepto de tramas sucesivas (la fantasiosa y la real) que completan la estructura narrativa del filme.

Para no extendernos demasiado colocaremos en ambos extremos de la balanza las dos grandes corrientes de opinión sobre la relación bidireccional entre el teatro y el cine. Desde los primeros años de efervescencia de la teoría y la crítica cinematográfica ha existido un debate que divide en dos bandos a los partidarios y detractores de la herencia teatral en el celuloide. A grandes rasgos se puede establecer una primera línea de aliados con André Bazin a la cabeza, quien, en su querrela del cine puro, abogó por la coexistencia pacífica y retroalimentadora de las artes. Para el crítico francés, el suplemento de teatralidad inyectado en el discurso cinematográfico tiene un doble efecto: “jugar al

teatro-en-el-cine” (Genette, 2004: 78) acelera el crecimiento del último y garantiza la supervivencia del primero. Como el cine, para nada una mónada onanista que repele las contaminaciones plásticas a base de pureza, garantiza “la libertad de la acción con relación al espacio, y la libertad de punto de vista con relación a la acción” (Bazin, 1966 :226), el teatro se desata de sus cadenas espacio-espectatoriales. En las antípodas, el aforístico a la par que efectivo ideario sobre el *cinematógrafo* de Robert Bresson, tendrá su némesis en el *teatro filmado* (todo lo que no es su cine). En palabras del maestro galo, “un film no puede ser un espectáculo, porque un espectáculo exige la presencia en carne y hueso” (Bresson, 1979:12). Si nos ponemos por unos segundos en su cabeza, se antoja más que probable que una “reproducción fotográfica de un espectáculo” como es, a todas luces, *Mulholland Drive*, una falsedad de la presencia, horrorizaría al autor de *Pickpocket*. Aplicado a nuestro análisis, ese espectáculo de la presencia (teatro) celebrado en el Silencio, en colisión con el arte de la ausencia (cine) que es la película soñada de Diane, entra en contradicción y desvela el truco. Pero Diane no se gana el prestigio, porque el objeto (de deseo) nunca vuelve a sus manos. Todo reconocimiento, como se aprecia en el prólogo, es un espejismo.

¿A dónde queremos llegar? Podemos incluir a Lynch entre aquellos cineastas que recurren a lo teatral a sabiendas de que es un arte que se funde con la realidad, por lo que la identificación con el espectador difiere de la del cine. Sin embargo, como contrapartida, por exceso de realismo puede incurrir en la falsedad (con toda la fuerza estética adyacente). O al menos, doblemente ilusorio, por ser simultáneamente una representación y una incisión en el espacio real, sin soporte material más que el propio mundo. Lo cual no significa que el artista estadounidense niegue la mayor. Todo lo contrario: Lynch extrae los paradigmas teatrales y los deposita en sus sintagmas fílmicos. De suerte que la escena delante de esos grandes telones rojos no es una representación teatral, sino una representación teatralista o teatralizada, porque lo que se nos muestra en el interior no puede ser más real y más operatorio en el relato. Estamos hablando, entonces, de la ironía y la crueldad a las que el autor somete a sus personajes. O también, de los errores de veridicción que Diane permite en su fantasía.

Pese a que, como indica Bazin, un film no sólo moviliza “una modalidad paradójica de la puesta en escena teatral” (1966: 260), sino que también tiene en cuenta la extensión formal de esa paradoja, los grandes cineastas han sabido explotar las limitaciones del teatro, el arte de la presencia, en un deslizamiento hacia el reino de la ausencia, el cine. Frente a la negatividad de quienes creen que “las cortinas sólo tienen un reducido papel perceptivo, su valor simbólico residual es trivial y algo tonto (pretenden imitar la nobleza del espectáculo teatral)” (Aumont, 1997:86), nuestra atención dirige la lente microscópica hacia esas películas que se sirven del teatro para hablar sobre la verdad y la mentira, sobre la representación.



Como ya hemos explicado, el cortinaje rojo es el elemento metonímico por el que David Lynch enuncia su visión de lo teatral/representacional. En *Mulholland Drive*, el espacio del drama, esto es, el de lo ficcional operando en lo real, actúa a guisa de papel tornasol. Aquellas escenas en las que o bien alguien interpreta una escena o alguien es espectador de una interpretación, a diferentes niveles. En el caso de la secuencia del Club Silencio el telón rojo de fondo está muy lejos del proscenio. De su interior provienen las figuras que protagonizan el show, pero este tiene lugar a una distancia considerable. Dicho de otro modo, que el telón, objeto extradiegético que separa la representación del punto de expectación, forma parte de esa diégesis. Así, el umbral que delimita lo verdadero de lo falso pertenece al mundo de la ficción. Es más: son dos los telones, en una disensión apenas perceptible (son del mismo color), los que hacen de frontera. El primero, digamos está corrido y marca que la obra ha comenzado. Pero hay un segundo que permanece cerrado durante toda la acción. De ese doble fondo emergen los músicos falsarios y la cantante Rebekah del Río, alias La Llorona⁷⁶ de Los Ángeles.

⁷⁶ En este punto hay que hacer mención del sobrenombre artístico de la cantante. La Llorona, en la tradición mexicana de los muertos, es el espectro de una mujer que mató a sus hijos. Así pues, La Llorona angelina es una de tantas criaturas fantásticas que pululan por la megalópolis californiana.

Ese desvelo interno al que aludíamos al principio de este apartado se confirma con la explosión cromática que pasa del predominio del rojo —reservado para evocar las cortinas del teatro antiguo (Zérnik, 2019: 91)— a la preponderancia del azul espectral. Color que, precisamente, tiñe esa simbólica caja que Rita encuentra en su bolso y propicia el desvelo externo. En otras palabras, la apertura del opaco artefacto, asignificante y vacío, en principio, de contenido material, revela el gran misterio del filme. Se retira la película protectora —nunca mejor dicho— (la vida fantasiosa de Betty) que se superponía a la realidad de Diane. La ilusión conduce a la verdad.

La ilusión exagerada

En lo referente al choque de expectativa *versus* realidad levantado por la estructura narrativa del filme, es conveniente tomar como detonante una amenaza: “It’s no longer your film”. “Ésta ya no es tu película”, tajantes palabras dirigidas contra el histriónico realizador Adam Kesher por parte de un productor. A partir de esta sentencia se extrae un paralelismo: la pérdida progresiva del control de la película de Adam equivale a la pérdida progresiva de la película-fantasia formalizada por Diane. De hecho, Adam desaparece del relato durante mucho metraje y no vuelve hasta el surgimiento de la segunda trama, la de lo real. Donde, evidentemente, Adam no solo ha recuperado el mando del proyecto, sino que encima está comprometido con Camilla (Rita). Junto a esta idea, otra de igual importancia: Betty desaparece para dejar paso a Diane; pierde, literalmente, el protagonismo como narradora del subrelato. En esta misma línea, durante el metraje de la trama de la realidad Diane ya no actúa, vaga por el plató y por su casa sin la posibilidad de interpretar nunca más. Para Betty, como para Selwyn, esa ya no es su película. Como tampoco lo es ese hogar metafórico erigido por ella misma: la comodidad del pasado clásico hollywoodiense se vuelve contra Diane, al igual que le ocurría a Norma Desmond. Ambas mujeres habitantes de casas ruinosas, encantadas por fantasmas pretéritos que no han conseguido espantar y continúan hechizando sus vidas, sumiéndolas en fantasías de las que no son capaces de despertar si no es a través de la muerte o el asesinato.

Nos toca a continuación poner el acento en la recta final del relato, en el que se reproduce, con ligeros cambios, la secuencia del prólogo. De hecho, se puede pensar que esta sección es un último suspiro, un residuo de la fantasía de Diane, que se ve totalmente

socavada por ese “silencio” arrojado a la clausura del filme por la señora del pelo azul en el palco. Silencio dirigido a Diane, porque ya no hay tiempo, ni lugar, ni oídos para sus mentiras. Acto de impedimento (hacer no hacer) de todo relato oral explicativo por parte de Diane en el que trate de verbalizar o compartir sus problemas.

A partir de que Diane asimila la lejanía en la que se encuentra una Camilla comprometida, comienza, como no-viva que es, su descenso a los infiernos. Para ello Lynch retoma la idea de horizontalidad (muerte o sueño) y vincula, repitiendo los planos, el cadáver en la cama que encuentra la pareja con el despertar de Diane en la segunda parte del filme, cuando la protagonista pierde el control y las imágenes del relatos. En consonancia a su ira, la denostada actriz contrata a un asesino a sueldo, con el que aparentemente tiene un mínimo de confianza, para matar a su amante. Selwyn podrá confirmar que el trabajo se ha realizado con éxito cuando encuentre en su casa una llave azul. Trasunto figurativo y reconocible del artefacto simbólico que Rita manipula para abrir la caja azul obtenida en el cabaret Silencio, la llave real, por el contrario, cierra el relato. Este objeto es básicamente un catalizador que posibilita la verdad, que despeja dudas, que desvela. ¿Dentro de la caja hay un vacío de significado? Todo lo contrario. Porque es en este momento en el que el relato muta a la otra trama, la que le da la vuelta al tejido.



Marcada por las ojeras de la insomne que quiere y no puede dormir, para olvidar lo que ve y siente, Diane se queda sola en su apartamento. Unos amenazantes primeros planos de la llave posada sobre la mesa del salón, casi como si fueran encuadres a un horrible rostro acechador, enervan progresivamente a la protagonista. En esta última escena se produce por primera vez el asedio de la fantasía, de la pesadilla, del horror, en el plano de la realidad, de la vigilia. Sus padres le atacan con sarna⁷⁷ en una persecución

⁷⁷ Cobra significado un plano de una diabólica sonrisa del matrimonio después de acompañar a Betty hasta el taxi en el aeropuerto.

que termina en la habitación. La decisión final de la mujer es coger la pistola que hay en un cajón y dispararse en la boca. Su cabeza estalla, y con ella toda la materia con la que había construido la fantasía, que no es sino el mismo humo vacuo que envolvía al maestro de ceremonias del Silencio, el que aguardaba a la vuelta de cualquier esquina de la vivienda de Fred en *Carretera perdida*. Ya no hay nada más. No olvidemos que este apartamento es el domicilio real de Diane y no ese viejo y desfasado complejo residencial que supuestamente le dejaría su tía Ruth; apartamento, todo sea dicho, que no solo es una estancia irreal producto de su sueño, sino que, a juzgar por la dirección que Betty da al taxista cuando llega al aeropuerto, no existe en el mapa. 1612 Havenhurst Dr: un número que no figura en el callejero de Los Ángeles, pero que, de ser real, sus coordenadas coincidirían con un cruce en particular: Sunset Boulevard con Marmont Lane, exactamente donde se levanta el famoso hotel Chateau Marmont que hospedó a cientos de estrellas del cine. O lo que es lo mismo, que Betty/Diane, en su retorcido delirio, se cree que es y hace lo que hacían las estrellas hace 60 o 70 años.



Siguiendo con las rimas entre Wilder y Lynch, los dos cineastas deciden acabar con sus protagonistas en su domicilio. Tanto Diane como Norma “mueren” en casa, la una suicidada y la otra detenida (muere todo atisbo de que su carrera se relance); ambas, en resumen, conducidas por ese veneno del cine, vencidas por la comodidad confusa y mentirosa de un hogar que no cumple con su cometido: el de proteger al que está en su interior de las amenazas exteriores. En lo que hace a *Sunset Boulevard*, esta caracterización del hogar-prisión se hace más palpable a nivel visual, ya que como venimos incidiendo, la película que se monta Norma no llega a manchar el tejido del relato real que vemos, como sí ocurre en *Mulholland Drive*. Por ejemplo, al obligar a Gillis a que se quede a vivir con ella para poder convencerle de que todo tiempo pasado fue mejor, o a causa de su negativa a salir siquiera un instante de su fortaleza; también en el diseño arquitectónico de la fachada y las estancias del palacete, una prisión

decimonónica hasta en su celebración (de corte vienés) de la fiesta de año nuevo, auténtica casa encantada del cine de terror, esplendorosa al tiempo que en estado total ruinoso.



Volviendo a Lynch, de esta forma, el cadáver de Diane Selwyn se hace efectivo en ambas realidades: en la estructura simbólica que conforma la primera parte del filme y en la estructura biológica que sustenta a la otra. Diane muere dos veces, en su ficción (como una otra) y en su realidad (como una misma). E ineluctablemente en el relato. O, mejor dicho, la no-viva que se arrastraba por una cotidianeidad inaguantable consume su desaparición total.



Trazando una anáfora circular con el prólogo, el breve epílogo regresa a la composición superpuesta de imágenes. Esta vez la cara y la cruz corresponden, respectivamente, a una vista nocturna de la ciudad de Los Ángeles y un plano conjunto de Betty y Rita. Pese a la paridad compositiva, Lynch introduce, en esta histórica coda, dos significativos cambios. El primero atañe a ese movimiento-quietud del que hablábamos en el análisis del prólogo. Mientras que en esa secuencia inaugural opera una dialéctica entre lo dinámico y lo estático, en el cierre se produce una desaceleración general. Por una parte, la panorámica de la urbe angelina, que se correspondería con el

grupo de bailarines, es un plano fijo. Por otra, la imagen de Rita y Betty sonrientes y recibiendo, en contraplano invisible otra vez, una aprobación que nunca ha existido, está ralentizada. De donde se colige que la fantasía de Diane, pese a gozar de estos estertores, ha sido cazada y neutralizada. Betty no consigue galvanizar su pseudorelato, como tampoco puede Norma Desmond, y ese muro de contención se enuncia de una manera irónica y antitética: las mujeres sonríen, pero su imagen está quemada, abrasada, brillan tanto que el exceso de luz acaba en ceguera. Hay que apuntar, además, que este recuerdo ulterior de la pareja de amantes irrealizada les presenta en el punto máximo de identificación mutua. Es decir, que el aspecto de Rita y Betty es el mismo que cuando ambas mujeres fueron una: han hecho el amor, se han unido, y Rita se ha puesto una peluca rubia que emula el peinado de Betty. A todo esto, se pueden unir los finales de *Mulholland* y *Sunset*, en la que Wilder ya anticipa esa erosión de su cara durante el plano final en la secuencia del cine privado de Norma. Después de verse a sí misma, acompañada de Gillis, actuando en películas mudas, Desmond exalta su fama y su cine glorioso, y al entrar en contacto con el haz de luz creado por el proyector del cinematógrafo, Wilder hace que el humo del tabaco que inunda la sala parezca salir de su cuerpo hirviendo. Aquello que antaño dio luz a un astro inmortal del período mudo, ahora ataca la piel envejecida de un cuerpo en decadencia, que con sarcasmo solo puede emplear su voz para reivindicar el silencio.





Y para finalizar, siguiendo la estela del humo (que sería algo así como la visualización muda del fuego, su índice silencioso), como ya no hay ni puede haber nada más, la última imagen de *Mulholland Drive* se consagra a la espectadora de lujo del espectáculo: la mujer de pelo azul del palco del Club Silencio. Este ser autónomo tiene el poder de clausurar ese resquicio de esperanza que la narración otorga a Betty y Rita. Previo plano general del escenario del Club, que implosiona cromáticamente del azul fantasmal al rojo carnal. Para ella se ha guardado la palabra final, en español, que, al igual que la llave clausura (*shut down*) ordena con un susurro (*shut up*): “Silencio”. Ya que, como dijo el filósofo, de lo que no se puede hablar hay que callar.

7.6. La superposición espectral. La subjetividad.

Yo vs ella

En este preciso instante de la investigación nos vemos obligados a formular y tratar de responder a un problema planteado por la estructura narrativa de *Mulholland Drive* y por algunas imágenes que simbolizan esas instancias relatoras. Como venimos insistiendo, las dos primeras horas del filme son consideradas una película mental, una película soñada por Diane Selwyn para abstraerse de su desgraciada existencia. En calidad de actriz sin éxito en su vida verdadera, Diane diseña un mundo (im)posible con todas las estrategias básicas de un filme *noir* o detectivesco. Un sueño, en definitiva, que adopta la forma de un relato cinematográfico. Los 25 minutos siguientes se divorcian del primer nivel diegético y pasan a narrar la historia real de esa persona que ha fantaseado

con su vida. Con todo nos hallamos ante un film real (el que estamos viendo), que contiene un film imaginario (visto también por el espectador, pero visto o soñado por la protagonista). En consecuencia, entra en juego un grupo de autores y lectores dentro y fuera del texto que colisionan entre sí. Por este motivo, en las líneas que siguen nos ocuparemos de esta autoría múltiple, de dilucidar la responsabilidad enunciativa de todos ellos y de identificar los operadores textuales empleados por Lynch para dar sentido y coherencia a este aparato. Se trata, a grandes rasgos de responder a estas cuestiones: ¿es posible la existencia de un sujeto de la enunciación, de un yo enunciator al que atribuir la agencia de unos enunciados subjetivos y de la narración? ¿Es la construcción narrativa y formal de *Mulholland Drive*, a saber, un sueño *cinematografizado*, un camino simbólico plausible para dar forma ficcional a un presupuesto teórico?

La teoría de la enunciación aplicada a los discursos icónicos ha sido uno de los mayores quebraderos de cabeza de los estudios semióticos. En lo que hace al cine, el problema se agranda, puesto que, como bien explica Casetti, en sus imágenes y sonidos se conjuga el darse y el hacerse, “el film nos recuerda que es un film y que se presenta como tal”. En el fondo todo se reduce a una pregunta: ¿cómo puede ser que dentro de un discurso haya al mismo tiempo una figura que es autora y lectora del propio discurso? Gaudreault y Jost, por su parte, identifican la enunciación cinematográfica con esa convicción del espectador (de cuyo contexto, personalidad y sensibilidad depende, según ellos, la percepción de la enunciación) de ser y estar en el cine. De darse cuenta del hacer y del estar haciéndose de la imagen filmica. De que su estatuto de enunciatario y de lector empírico completa el proceso de comunicación y otorga el sentido a lo comunicado y a la comunicación misma.

La enunciación cinematográfica no tiene sujeto real (ya que no hay palabra), pero el proceso de enunciación genera un émulo (un “yo” simulado, aparte de un “él” o un “ellos” correspondiente a los sujetos del enunciado) que es un producto discursivo, un efecto de sentido. Como no puede hacerse carne ni ojos en el proceso, el sujeto de la enunciación delega en emisarios narrativos, que no son sino instancias discursivas manifestadas a través de, por ejemplo, un *yo* simulado y camuflado o una *ella* explícita y representada. Es decir, en lo que hace a la protagonista del filme, Diane se asocia a ese *yo* que construye el ensueño cinematográfico o diégesis primera y el *ella* al personaje que sujeta los enunciados de la diégesis segunda. En conclusión, por *Mulholland Drive* discurre un enfrentamiento dialéctico entre la subjetividad y la objetividad, que en *Sunset*

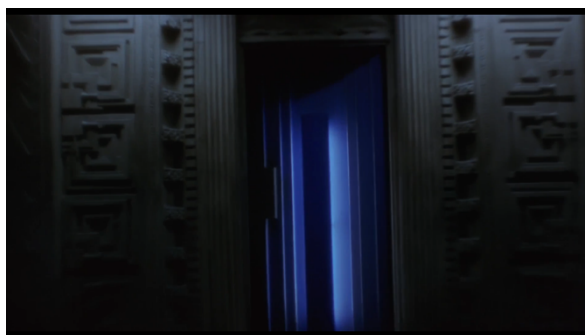
Boulevard se representa a través de dos personajes, no solo de uno. Si nos fijamos en la narración de Wilder ese yo no es quien crea la película-fantasma (es Norma), sino quién relata cómo y por qué esa mujer enloquecida pergeñó ese delirio mental. Esta es una de las disensiones por las que ambos relatos toman caminos opuestos. Cara a cara, todo sea dicho, del que solo puede resultar un ganador. Desde estas líneas sostendré que David Lynch, al calor de la enrevesada fábula tramada, encapsula en Diane Selwyn una manifestación textual subjetiva de un yo que posteriormente se objetiva en un *ella*. Diane enuncia su película-fantasma y más tarde es enunciada en la película-real.

En coherencia con los argumentos que vengo defendiendo, hay que traer a la memoria que Diane/Betty está transformando su estancada rutina en una película de intriga y romance. Imaginación (en todos los sentidos) que se hace extensible al espectador, quien presencia estos acontecimientos sin saber de dónde provienen. La historia detectivesca de Rita y Betty solo se hace verosímil por momentos si se asume y se acepta que todo lo que está ocurriendo se rige por una coherencia lógica o racional cinematográfica. Es más, el universo en el que viven acoge una especie de lucha entre la objetividad y la subjetividad, la luz y la sombra, muy caros a la poética lyncheana. En el sentido casi vulgar de la expresión “montarse una película”, Diane trama (tómese este sustantivo en todas sus posibilidades significativas) una no-vida imaginada que está cristalizada en el propio relato. Esa existencia supletoria es como la vida misma, pero al mismo tiempo todo es diferente. La muerte simbólica de Diane, la cual conducirá a una trágica muerte biológica que cierra el relato, genera, por inercia significativa, una vida simbólica e inasible (solo por el espectador). Sólo así se puede entender la iteración de acontecimientos y la duplicación con variaciones de los personajes. En la línea deudora del cine negro y detectivesco que sigue el filme, esa no-vida de Diane/Betty está plagada de pistas e indicios que, lejos de inducir a los protagonistas (y por extensión a los espectadores) en un estado de confusión constante, les guían en casi todo momento. Se observa por tanto que Lynch no descarta esta narrativa de voces contrapuestas que ya hemos estudiado en *Carretera perdida*; es más, aquí la eleva al cuadrado en su complejidad.

Sin embargo, la extrañeza y arbitrariedad aducidas al cine de Lynch no están totalmente injustificadas. No es descabellado afirmar, por ende, con Sánchez, que esta película “es el sueño de un fantasma, el fantasma del cine clásico de Hollywood” (2003: 92). Filme que, como todo sueño, ya sea del lector o de la protagonista, trata de emular, que no duplicar, a lo real, e incluso mejorarlo. Empero, como todo sueño, esa

reproducción idealizada solo supera a la realidad en el ámbito del texto, en un sentido figurado. Sus efectos no son operatorios en lo real, nunca van más allá del impacto estético producido por la recepción de una obra. *Mulholland Drive*, en clara oposición a cualquier otro *thriller* psicológico, invierte la estructura narrativa lógica basada en la imbricación de hechos de la vigilia con alucinaciones y sueños, para dar prioridad a lo hipnagógico-fantasmal y rematar el conjunto con esos flecos de “realidad” que dan sentido a la narración. De lo que se colige que la narradora del relato impone, en primera instancia, su ley, que pasa a ser negada y dejada ella al albur del meganarrador.

Para no perder este hilo y retomar lo apuntado con anterioridad acerca de la subjetividad, pongamos la lupa sobre la construcción de ciertas miradas. En momentos específicos del filme, Lynch dispone la cámara como si de los ojos de un personaje se tratara. Tres son los momentos que queremos destacar, de tres personajes diferentes: a) Rita/Camilla otea la noche de Los Ángeles en el horizonte; el pulso de la imagen es ligeramente renqueante (acaba de tener un accidente y está aturdida); b) los amigos que conversan en el Winkies sobre la pesadilla de uno de ellos: cuando se acercan a la trasera del establecimiento nos ponemos en su mirada; sin embargo, cuando el tipo de barro aparece, el contraplano no es frontal. Y c), Betty llega a casa de su tía y una serie de planos subjetivos nos muestran las habitaciones. Pero estas imágenes cobran otro cariz cuando las enfrentamos a otras más lábiles en su significación. Son exactamente dos, localizadas justo antes de la escena del Club Silencio. Una de ellas es un atropellado movimiento en el que un perspectivador no identificado con ninguna figura hasta ahora conocida se acerca por detrás a las chicas cuando se están subiendo a un taxi que les conducirá a un espectáculo irrepetible. La otra se halla unos segundos después. Ese mismo taxi dejará a las mujeres en la puerta del Club y en ese mismo instante la cámara, muy lejana, primero dubitativa y después veloz y decidida, tratará de seguir la estela de la pareja, pero se dará de bruces con la puerta azul del teatro. De momento le está vetada su presencia en el interior.



Señalado lo anterior, se podría decir que estos dos traslados del dispositivo desempeñan la función de un “espectro de la enunciación” convocado en pos de (r)establecer el orden, o al menos, de sustituir a la narradora egoísta Diane por un narrador heterodiegético supuestamente “objetivo”. El punto de vista escogido enunciaría, por tanto, la subjetividad del relato, en tanto en cuanto se trata de una imposición narrativo-visual por parte de un actante intradiegético. Primero construido y más tarde destruido para hacer notar el drástico cambio. Amaya Ortiz de Zárate dice que el tramo final del filme relata lo que realmente pasó; cierto, pero no podemos reducir esta existencia a los hechos operatorios puros. Sea sueño, imaginación o delirio, lo acontecido en las dos horas principales de metraje ha ocurrido en la cabeza de alguien, y sus consecuencias van más allá de la proliferación de problemas psicológicos. Insistimos en que creemos que la duplicación sistémica no tiene tanto que ver con problemas psíquicos de identidad como con la ontología reproductiva e imitativa de la imagen cinematográfica. Una cosa deriva de la otra, que conduce, sin ir más lejos, a la muerte y el asesinato. Porque si la imagen cinematográfica no puede decir *yo*, si una figura ficcional egoísta pelea por establecer su autoridad, no queda sino eliminarla. Cómo no, a través del suicidio, de la auto-muerte, tal y como hace Diane.

Pese a todo, si tiramos del hilo tejido líneas más arriba, bajo el techo hipotético del sueño hecho película, también cabe la posibilidad de que estos dos últimos planos “en primera persona” vayan unidos a un posible *yo*. Deberíamos extender esta idea, por mor de la exhaustividad, a ese plano subjetivo que clausura el prólogo y representa la mirada de alguien que se acuesta en una cama. ¿Pueden estas extrañas perspectivas ser una intromisión de la mente de Diane en la fábula de Betty? ¿A dónde o a quién pertenecen? Muy rápidamente aparecen los primeros problemas, puesto que se ha concluido, debate mediante, que “en un film, no existe instancia narrativa alguna que pueda identificarse sencillamente con un sujeto (diga lo que diga la teoría de los «autores»)” (Aumont y Marie, 1990: 150). Pese a que Aumont y Marie, no sin razón, aseguran que “es casi imposible encontrar en los filmes el equivalente estricto de las «marcas de la enunciación» definidas por la lingüística” (1990: 150), esta imposibilidad se resolvería si nos hallamos ante una película-sueño, la de Diane, en la que se manifiesta un sujeto de la enunciación ficcional, simulado, falso, como todo el macroenunciado que supone su fantasía. Diane actúa pues como sujeto activo de la enunciación y de gran parte de los enunciados del primer nivel diegético, y después en calidad de sujeto pasivo de los enunciados pertenecientes a la diégesis segunda.

Nos interesa volver a Casetti para identificar en *Mulholland Drive* a esas figuras vicarias que “simulan una relación comunicativa” intradiscursiva (1990: 225). Tomando como *la realidad* la segunda parte del filme, donde habitan las figuras reales (intradiscursivas) que inspiran la diégesis primera, la *fantasía*, “acaban inevitablemente redefiniendo el perfil de las figuras reales a las que en cierto modo representan: a través de las huellas que deja en el texto, el Autor (la Autora) se define como tal y en su peculiaridad” (1990: 225). Así pues, Diane como (ficcional) sujeto de la enunciación que es su fantasía narra desde la distancia y se entromete en la cercanía de esas vistas subjetivas, queriendo controlar de esta forma el relato desde fuera y desde dentro. Y luego se actualiza, se figurativiza fuera del metafilme-sueño como una espectadora que ya no quiere mirar, a quien se ha sustraído el poder de narrar y a partir de ahí solo puede ser narrada. Todo provocado por el despertar. De este humor, además, crecen Betty, Rita, todos los personajes, objetos y lugares de las primeras dos horas, como instancias discursivas vicarias, delegadas, que rellenan los huecos e inyectan en la circulación narrativa un componente cinematográfico. Respecto a Norma Desmond, esta vez no tenemos este problema, porque da la impresión de que la vieja actriz nunca duerme, que su sueño es lúcido y ha atravesado la frontera de la vigilia; en suma, en vista del final de la película, Norma no muere como sí lo hace Diane. Quiero decir que el Lynch autor es más cruel incluso que Wilder, en tanto en cuanto no deja un solo resquicio de esperanza de que la mujer recobre la conciencia y abandone el búnquer simbólico. Por un asunto de estilo, de época y contexto de producción, en *Sunset Boulevard* no es posible identificar estas cabriolas narratológicas propias de un cine irremediabilmente posterior. De todos modos, la complicada apropiación de Lynch del particular narrador encarnado en William Holden nos sirve como ejemplo para ilustrar el acoplamiento de formas y temas ajenos en formas y temas propios, así como el pesimismo lyncheano que se destila de ellas.

Por todas estas razones, Diane Selwyn se manifestaría endotópicamente como autora en los enunciados subjetivos mencionados y como su reflejo textual, como figura, bajo la apariencia y la denominación del *alter ego* Betty Elms en el resto de escenas. Recordemos: esa estructura a la que llamamos *realidad* y que conforma los últimos minutos del filme solo será *realidad* si la entendemos en el contexto de que las dos horas anteriores son fantaseadas y soñadas. Es decir, todo ello bajo la condición de que ambas partes integran un discurso y son ficticias. De que son, en definitiva, una película: *Mulholland Drive*.

El recuerdo y la culpa. *Flashback* y tipos de narración

No perdamos el ritmo y tratemos de fortalecer nuestra tesis: sabemos que el sueño de Diane Selwyn adopta el aspecto de un relato cinematográfico. Avanzando a cuestiones narratológicas, es necesario estudiar el estatuto de Diane como autora y narradora de su fantástico sueño. Ya se ha anticipado que el filme acoge un conflicto entre el meganarrador y la subnarradora. Diane, la gran imaginadora: la narradora intradieética, que es a su vez personaje de esa diégesis primera y de la segunda. Pero se topa con el meganarrador del filme completo: las dos primeras horas solo son una parte (vital, dicho sea de paso) de un relato mayor que se impone y es irreductible al nivel inferior. Diane, la gran soñadora: en tanto tal provoca que se desactiven todas las paradojas o paralepsis, todos los errores que un narrador enunciado se puede arrojar. Todo este subrelato audiovisual cobra sentido por su mismo sinsentido. Sólo una fantasía, una abstracción, una fabulación en imágenes, una película dentro de una película, puede hacer posible la existencia de actores discursivos que, en un plano extradiscursivo, no pueden existir.

Lynch da con la tecla a la hora de atrapar a ese fantasma que es el sujeto de la enunciación y de dar a luz a un narrador coherente dentro de la lógica del sueño-película manejado por el personaje de Diane Selwyn. Sujeto simulado, por contra, pero sujeto de la enunciación en potencia a fin de cuentas, siempre y cuando aceptemos que en el mundo interno a la ficción todo es posible, hasta lo que fuera de él es imposible (más aún si se trata de un sueño ajeno visualizado). Por ende el espectador recibe la visualización del mundo diegético soñado por la protagonista. Diane sabe todo lo que está soñando, pero no sabe que hay alguien por encima de ella que tiene un saber (y un poder) mayor. Nada más y nada menos que el autor empírico, David Lynch, formalizado textualmente como el meganarrador. *Mulholland Drive* es, en conclusión, una película sobre la necesidad de la creación de imágenes y de la fantasía. E indefectiblemente sobre el peligro que acarrear esos intentos de mejorar la realidad a través de la ficción.

Por otro lado, recibimos una nueva y lógica objeción, ya que Jean Mitry arguye que “la imagen subjetiva no puede ser realmente subjetiva más que en el caso del recuerdo” (1990: 77). En este sentido, hay que tener en cuenta que en la primera parte de la película no hay alteraciones cronológicas. Tan pronto como en la capa superficial de lo figurativo abstracto se identifica con plenitud “lo detectivesco”, gracias sobre todo a los arquetipos (misterioso objeto, matones, *femme fatale*, detective) y al punto de ignición argumental (un intento de asesinato), en el diseño narrativo y la resolución del misterio

se pierde el anclaje con el género. Ocurre lo contrario en *Sunset Boulevard*, donde Wilder recupera la estructura de *Double indemnity*: el relato inicia con el final de la historia, momento a partir del cual una extensa analepsis relatará lo acontecido hasta ese instante, y entonces ambas líneas se solapan y amplían el recorrido de lo narrado. La pérdida de memoria de Rita no se resuelve ni con recuerdos visualizados ni con saltos temporales. Rita está continuamente en busca de una narración, de una historia de sí misma que le ayude a recuperar su identidad. Betty es una mujer que siempre mira hacia delante, vive el presente y espera el futuro con una sonrisa; su pasado parece, por momentos, esquivado. Es más, para dilucidar la identidad de Rita el relato debe acudir fuera de su diégesis, a saber, la película fuera de la película. En consecuencia, una unidad narrativa básica en el cine negro como es el *flashback* no tiene cabida en un relato dominado por alucinaciones, visiones traumáticas y ensoñaciones. Los únicos momentos en los que parece que la narración va a dar alguna explicación, el narrador se dedica a jugar al despiste. Si nos fijamos en el filme de Wilder, se hace patente que la narrativa retrospectiva, con un orden más inteligible que el lyncheano, soporta mejor la brusquedad que subyace en esta clase de alteraciones que el cine negro acabó por normalizar. No obstante, las consecuencias derivadas de ese retorno al pasado narratológico dejan como resto permanente, en sendos guiones, un poso de difícil eliminación. En *Sunset*, debido a la necesidad del extraño narrador muerto; en *Mulholland*, a causa de una historia partida y desordenada. Es decir, que retornar al pasado es posible, pero hay que estar al tanto de aquello que se pierde al regresar al futuro.

Todo cambia, sin embargo, tras el despertar. La película-sueño de Betty ya ha concluido. Diane se afana en construirse una identidad otra a través de una narración otra de sí misma. Así pues, al haber perdido el timón de la narración, el nuevo agente narrador decide contar en una extensa analepsis lo que llevó a Diane a imaginar una existencia superior y a mandar asesinar a Camilla. Analepsis que no es tal: su funcionamiento y colocación inducen a pensar en la explicación retrospectiva, pero el descubrimiento de la vida real de Diane Selwyn no ha ocurrido ni antes ni después de su fantasía onírica. La llave azul en el salón de Diane—la cual abre la puerta a la trama de la realidad, certifica el asesinato de Camilla y cierra el relato en su totalidad— instaura el cronotopo que indica dónde y cuándo se desarrolla la historia. En la escena inmediata al despertar de Diane, la llave ya está posada sobre el mueble de la sala de estar. Además, su vecina le alerta de que una pareja de policías ha vuelto a rondar su domicilio (presumiblemente investigando la muerte de su ex amante). Todo lo que ocurre entre esa escena y el segmento final del

suicidio pertenece a un tiempo cercano que el meganarrador/enunciador empuña como un arma para culpar a Diane. Un falso y paradójico *flashback* que, en radical disparidad con el sueño, cuenta una “verdad”. Una vez más, la dialéctica entre lo subjetivo y lo objetivo. Entre la focalización cero del relato y la ocularización interna primaria que sugiere la mirada de Diane. Lynch contradice de esta manera esa máxima de Mitry, al utilizar el recuerdo, que en este caso no es activado ni ocularizado por la protagonista, para oponerse a la mentira personal de Diane Selwyn. Pese a todo, la narración no avanza si no es gracias al pasado, a nombres, recuerdos, rostros, palabras rescatadas por los personajes (Rita no deja de ser Rita por Rita Hayworth, esto es, por una vieja película, *Gilda*).



Da la impresión de que prima una distancia en el relatar, que la narración responde ante la fantasía subjetiva, con el recuerdo objetivo. Pese a todo, las marcas estilísticas de esta pretendida objetividad no se han asentado en el relato. Para muestra, un botón: durante este relato se constata una profusión de otro tipo de planos subjetivos que hacen las de contrapunto de las que nos ocupamos en el epígrafe previo. En especial uno perteneciente a otro momento pregnante del filme. La escena presenta a una Diane abatida y dominada por un llanto hiperventilado mientras se masturba. En mitad de la acción Lynch inserta un punto de vista distorsionado mediante un desenfoque violento acompañado de un rugoso sonido⁷⁸. Ni duda cabe que las eróticas escenas de sexo entre Betty/Diane y Rita/Camilla son contestadas por este pasaje de onanismo. Como venimos insistiendo, en la resolución de *Mulholland Drive* crecen vestigios, apéndices contaminantes de ambas tramas, de modo que se constata, a través de la soledad de Diane, la pérdida de su subjetividad, la lucha infructuosa por recuperar el mando de la narración. Hablando de *Sunset Boulevard* esta contaminación correspondería, de manera más leve,

⁷⁸ Esta tipología de plano también se puede apreciar, como ya he explicado en el anterior capítulo, en momentos clave de *Lost Highway*, pertenecientes a planos en primera persona de Pete Dayton.

a la voz de Joe Gillis que desaparece cuando Norma Desmond toma el control de la enunciación, pero que se ha sostenido y se sostendrá para la posteridad de la película como tal. Ya que, a pesar de que “los hechos contados, y por tanto recibidos, son propiedad exclusiva de quien los cuenta” (Bellido, 2000: 95), tanto Lynch como Wilder se arrojan definitivamente la narración para manejar la ilusoria libertad de los personajes. Los muertos pueden y deben hablar, pero siempre hay alguien por encima de sus cadáveres que les otorga la voz.



Para cerrar esta discusión, podemos concluir que esos planos son algo así como la manifestación textual (fantasmal) de Diane en la diégesis de Betty. En otros términos, una autoalusión de Diane en su película imaginaria. En este sentido, este metaretrato se asemeja al texto onírico: “no es un instrumento sino un lugar, el lugar de un desafío, de una indagación, de una aventura. El lugar de esa aventura que es la del sujeto en busca de su deseo” (González Requena, 1985: 116). El influjo positivo en Diane de la trama fantasmática se reduce a la habitabilidad en el interior del sueño. El despertar, por su parte, socava toda transmisión de ideales al plano de la vigilia. Por todo ello, el punto de encuentro entre el sueño, la fantasía y la ficción cinematográfica se localiza en esta historia onírica e impotente de falsas detectives, actrices mentirosas y poderosos productores.

La (re)construcción de la identidad

A modo de corolario formal que condensa este principio de la superposición y la ruptura, es necesario acudir a la escena que tiene lugar en el domicilio de Diane Selwyn. Recordemos que supuestamente Rita (alias inventado a raíz de su amnesia) es Diane Selwyn. Las detectives por necesidad encuentran a una mujer con ese nombre en el listín

telefónico y su dirección. Allí se dan de bruces con el sinsentido: una mujer yace muerta en la cama de esa casa, por lo que Rita entra en pánico. Para representar este *décalage* (descubrir que la persona que creías ser no eres tú, es otra y encima está muerta), anunciación del fallo representativo, Lynch superpone la misma acción dos veces con un desfase temporal la una respecto a la otra. Se trata de la salida desesperada de Diane de la casa, la cual genera una clara sensación de desdoblamiento. Las tramas fantasmáticas se separan. Rita es un fantasma, una proyección. Incluso no es nadie: no es Rita, porque Rita es una imagen (Hayworth) y Diane Selwyn está muerta (a la postre será Betty). Sin embargo, de un examen más atento se advierte que en esta duplicación Rita lleva la delantera y Betty debe ganar el terreno perdido. Aquí nos aventuramos a construir una conexión entre este seguimiento y los planos subjetivos ya analizados. En tanto en cuanto se ha afirmado que Diane se exhibe efímeramente en su fantasía, figurativizada como un efecto de sentido que vehicula una hibridación de la autora y la lectora modelos, esta sobreexposición funciona como la visión objetiva de esa lucha por la pérdida. Las piezas del puzle han sido, de un golpe, desperdigadas y descubiertas. Es momento, entonces, de recomponer la imagen.



Para ello, Lynch acudirá al modo más sorprendente posible de reunión: el cubismo. La misma noche del fatal descubrimiento, la noche del sexo fundador entre Rita y Betty, la víspera de la visita al Club Silencio, no solo compartirán el peinado, sino que sus rostros se fundirán de una manera muy particular. Como es bien sabido la pintura cubista se desentendió de la perspectiva idealista-realista del Renacimiento. En un sentido lato, los cubistas apostaron por una multiplicidad de la perspectiva, a saber, por la plasmación en un mismo plano de fragmentos correspondientes a diversos puntos de vista. Así, en un cuadro enmarcado en este movimiento era posible ver simultáneamente las *dos caras* de un mismo rostro, o todas las partes, hasta las que no podemos ver de frente, de un objeto. Trayendo la argumentación a nuestro terreno debemos posar la lupa

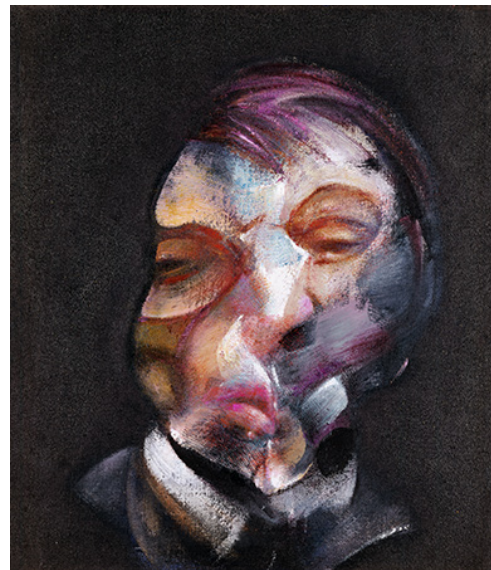
sobre una imagen muy concreta. Después de haber practicado sexo, Betty y Rita duermen. La cámara dibuja un suave movimiento hacia sus rostros, colocados de tal forma que su cara converge en una sola, formada por la perspectiva frontal de Betty (desenfocada) y el perfil de Rita. Por si la unión carnal y patémica no fuera suficiente, su imagen sigue los mismos pasos. Quiere decirse que Rita se convierte en una perspectiva más del poliedro que es Diane/Betty: es imposible conocer su vida sin otras piezas que encajan con dificultad en el acertijo de su rostro. Ella se torna una visión escorada de su amante, a guisa de mostración de su cara oculta. Parafraseando a Bodei, “toda biografía esconde inevitablemente algo; siempre la vemos de perfil, jamás cara a cara (...) Conocerse y comprenderse a uno mismo, aunque sea posible, significa dislocar y repartir el peso del pasado separándolo del presente” (2002: 21).



Si damos un paso más allá en este retrato de rostros nos topamos con una influencia pictórica muchas veces sacada a colación por Lynch. Nada menos que el artista británico Francis Bacon. Uno de los maestros del neofigurativismo elevó a la carnalidad y la desfiguración el rostro humano, mediante una maniobra similar a la de la ruptura cubista de la perspectiva. Si traemos a colación estas manifestaciones pictóricas es porque no se puede ignorar el trabajo de David Lynch como pintor⁷⁹, y menos aún su influencia e inspiración manifiestas. Muestra de ello son algunos lienzos realizados por el cineasta y otras tantas composiciones cinematográficas con fuertes resonancias a la obra del pintor inglés. En el caso que nos ocupa, es posible tomar como referencia algunos de sus más célebres autorretratos, por ejemplo los homónimos de 1969 y 1971, respectivamente, en los que el trazo violento une dos rostros que parecen indisolubles entre sí en una misma cabeza, dando la impresión de que el pintor no se decide o de que se afana en comulgar

⁷⁹ Véase el último capítulo de conclusiones de este trabajo para profundizar en su obra pictórica.

en un espacio compartido sus múltiples yoos, las versiones de sí mismo, propietarias de la misma mano que se está pintando a su propio cuerpo.



En palabras de Deleuze, Francis Bacon “es pintor de cabezas y no de rostros” (2002: 29); o lo que es lo mismo, cabezas sin rostro definido, sin seña específica de identidad, “piezas de carne” (31) viva en convulsión (al estilo Fred Madison) donde se disputa la primacía de lo humano y de lo animal (lo inhumano, lo monstruoso). “Zona de indecisión objetiva” (33), añade, en la que Diane se juega la sublimación de su personalidad sustituta. Este motivo iconográfico no es propiedad exclusiva de Lynch: es posible localizarlo en largometrajes tan dispares como *Persona* (1966) de Ingmar Bergman, *Ghost in the Shell* (1995) de Mamoru Oshii, *La Pointe-Courte* (1955) de Agnès Varda o *Quién te cantará* (2018) de Carlos Vermut.

Por todas esas razones podemos concluir que la correlación entre el estado soñante y el aspecto cinematográfico de las imágenes oníricas es igual a uno. La vinculación se establece por la coexistencia de diferentes puntos de vista que justifican la filmicidad de la fantasía. No en vano, la película empieza dos veces –desde dos puntos de vista– con una escena calcada y casi con los títulos de crédito, con diálogos, encuadres y escalas prácticamente idénticas. En referencia a los créditos iniciales, hay que señalar que su inscripción en las imágenes en las que figuran no es arbitraria. Habiendo una opción clara de plantar la firma de las personas reales autoras del producto –el alucinatorio prólogo– Lynch se decanta por el tercer bloque narrativo: el accidente automovilístico de Rita. Unos cuantos minutos después, el mismo cartel, el mismo vehículo, las mismas palabras. La repetición, el retorno de lo mismo, la espectralidad, la dilación. Diane, en su vida real, ansía tanto ser (como) Camilla que los enunciados que les enmarcan son iguales, aunque más oscuros, más sospechosos. La película-sueño de Diane termina, y solo entonces comienza la *Mulholland Drive*, de David Lynch.



El estado de duermevela. La construcción audiovisual del deseo

Desde el principio de este estudio hemos identificado el despertar de Diane Selwyn como la clave de bóveda del relato y de su interpretación. En estas líneas apuntaremos algunas ideas que han ido apareciendo intermitentemente acerca del poder ilusorio del texto onírico, de qué forma busca imponerse como realidad y cómo se vigoriza gracias a la investidura de elementos cinematográficos.

Durante el sueño se nos confiere una creencia en lo soñado, pero nunca sabemos con certeza qué, cómo y por qué ocurre lo que está ocurriendo. Y tampoco creemos de lleno en esas imágenes como realidades. De hecho, Sartre piensa que no hay un mundo

imaginario, solamente una creencia hipotética en él. Se trata, a sus ojos, de una simple “ficción embrujadora” (1976: 263). Sin embargo, “el sueño no es la ficción tomada por la realidad, es la odisea de una conciencia que por sí misma y a pesar de sí misma no va a constituir más que un mundo irreal” (263). Por estas razones, la fabulación de Diane Selwyn comporta una construcción audiovisual (fílmica) del deseo, ya que, como actriz debe interpretar, mentir, desempeñar un papel. De cara a que ella misma y los lectores tomen lo onírico por verdadero. Porque, siguiendo a Aumont, “para que el sueño se imponga a la ilusión, hace falta, como con la fantasía, una dosis entre real e irreal, que, siendo yo cómplice, produzca una incertidumbre” (2019: 82). La estructura narrativa dual, con un corte definitivo (un despertar), traslada a los espectadores del creer en la historia de Betty a saber de la vida de Diane, de caer en un oasis subjetivo a salir a la superficie de la objetividad.

Ya hemos argumentado que la mínima coherencia que emana del sueño de Diane Selwyn se fundamenta en el aspecto cinematográfico de la fantasía desarrollada mientras duerme. Con Christian Metz habría lugar para la discusión, ya que el teórico francés esgrime que “si la película es una construcción lógica, se debe al hecho de personas despiertas, tanto cineastas como espectadores, cuyas operaciones son las del consciente y del preconscious” (2001: 128). A lo que debemos responder afirmativamente, añadiendo, eso sí, tal y como se ha defendido, que en la ficción todo es posible. Por lo tanto, por la convivencia de dos filmes dentro del relato, uno soñado, otro narrado, se explica la verosimilitud de la parte soñada.

La falta de resolución narrativa satisfactoria en la trama fantasmática de Diane se justificaría si sostenemos, con Lyotard, que lo que llena a la protagonista es el proceso de soñar en su mismidad. No los contenidos soñados para alcanzar un deseo (ser una actriz de éxito y encontrar el amor), sino ese estado de felicidad transitoria en el que no se es consciente de que todo es una ilusión. En palabras de Lyotard: “la realización del deseo, gran función del sueño, consiste, no en la representación de una satisfacción (...), sino plenamente en la misma actividad imaginaria. No será el contenido del sueño quien consume el deseo, sino el acto de soñar” (1979: 251). A esta idea le corresponde una puesta en forma fácilmente identificable: la sonrisa y el entusiasmo de Betty, en contraste con la abulia y la apatía de las acciones y los gestos de Diane tras el despertar. No obstante, esta construcción de la ilusión no se limita a una caracterización física. A lo largo de estas páginas hemos extraído las estrategias formales y narrativas manejadas por

el filme para representar el despertar de Diane, que la transforma en un sujeto en estado disjuntivo con su objeto de deseo.

Laplanche y Pontalis pondrán los puntos sobre la íes de la conexión entre fantasía, sueño y cine, más adecuada, si se quiere, al argumentario desde el que trabajamos. Para la pareja psicoanalítica, “la fantasía no es objeto sino escena del deseo. (...) El sujeto no tiene en la mira al objeto o a aquello que lo representa, sino que él mismo figura en la secuencia de imágenes. El sujeto no se representa al objeto deseado, sino que él mismo aparece participando en la escena” (1986: 89-90). Por principio de cuentas, en esta aseveración se ve aludida la película mental activada por Diane, así como ella misma en tanto sujeto de esa fantasía, y el éxito profesional/sentimental como objeto deseado. Sin embargo, en este punto nos preocupa más el cuarto elemento en discordia: aquel que sitúa al sujeto desiderativo en la *escena* del deseo. Figura, participante: aquí el vocabulario empleado por los firmantes de la frase citada respeta la isotopía cinematográfica. Lisa y llanamente, Diane Selwyn actúa en su propio sueño, interpreta a su yo alternativo, como si de un manierista *thriller* hollywoodiense se tratase.

En gran medida, la diegetización del sueño ocupa la segunda cara de la moneda fantasmagórica de *Mulholland Drive*. Esa que acerca a las imágenes y los sonidos pergeñados por Lynch a la consideración de fantasma, con arreglo a producciones destinadas a colmar las aspiraciones. Esa que, en su constante elisión de las fronteras, en su incesante desactivación de los mecanismos simuladores de la ficción, explota la veta de lo fantasmagórico, de la ambigüedad entre el ser y la apariencia, entre lo vivo y lo muerto, entre la realidad y la fantasía.

Se destaca que tiene que haber algo nuevo en la fantasía respecto a la realidad de la que se nutre. El racionalismo filosófico más clásico, con el cartesianismo a la cabeza, ha solido rechazar la fantasía y los sueños, ya que las opone al raciocinio y las emparenta con la demencia. Pero la locura de Diane es una construcción muy racional, tanto que adopta la forma de un relato, de una ordenación “lógica” de acontecimientos. Por lo tanto, no podemos secundar aquellas interpretaciones que aducen, sin profundizar, a esta obra de Lynch (y a muchas otras) una supuesta arbitrariedad o sinsentido.

En otro orden de cosas, la postura defendida por Mark Fisher (2018) es tan sugerente como apresurada. A nuestro juicio no existe un megasoñador externo y no manifestado, dueño y señor de las figuras y sus historias. La segunda y breve parte del filme no es otro sueño al igual que la primera, es la horrible realidad que se ve asediada por los demonios que habitaban allí y han invadido la vigilia. El reduccionismo

calderoniano, trasvasado del corpus de Calderón al de Lynch, no mantiene sus funciones vitales. Se torna determinante la oposición, el anclaje en la realidad, la dualidad. Sí que es plausible la existencia de, como ya hemos explicado, un narrador-sancionador que arrebatara el mando de la narración a Diane y pone punto y final al relato. En ningún caso, insistimos, debería interpretarse la totalidad del filme a modo de un mega sueño.

Enaudeau aporta la que a sus ojos es la razón principal de la atracción infligida por los sueños, por la que queremos y solemos emparentar al cine con lo onírico, tanto en forma como en contenido. En su opinión, la ilusión onírica es completa: “el sueño es mundo representado y vivido al mismo tiempo” (1999: 47), no hay exterioridad; de alguna manera vemos lo que está siendo representado y formamos parte de la representación. A lo que Christian Metz añade que el sueño contribuye al deseo con mayor exactitud, porque, “desprovisto de material, tiene la seguridad de no llegar a chocar con la realidad (y la realidad también es el fantasma ajeno)” (2001: 112). Trayendo la argumentación a nuestro terreno, *Mulholland Drive* muestra cómo los sueños son películas sin película, sin soporte material que podamos asir, que se escapa de nuestros sentidos y únicamente se conserva gracias a la memoria y al recuerdo que la reproduce. Pero ambos, tanto en el despertar, como en el corte por montaje, en el encendido de las luces o cuando se imprime el “THE END” en la pantalla, rompen con todo iconismo absoluto posible. Porque el cine ni es doble ni espejo de la realidad, cuanto reproducción, recreación (a veces fantasmagórica) de la misma.

El reflejo deformante. La escritura en espejo

Aparte de estos fragmentos fundamentales que nos ayudan a comprender la parte por el todo, sobre la superficie de *Mulholland Drive* se despliega una panoplia de imágenes especulares que conectan sus dos subtramas. Diremos, por ello, que el funcionamiento de la farsa mental orquestada por Diane a modo de película emprende una puesta en espejo o en abismo en pos de remarcar esa falsedad escondida en sus elementos. Antes de entrar en materia es conveniente comprender sucintamente la dinámica de estos objetos. Partiendo de la premisa de que un espejo no es un signo, Umberto Eco aporta siete razones para demostrar su hipótesis. La que más nos interesa es la que atañe al uso de la imagen especular: en oposición a todo signo, ésta “no puede usarse para mentir. Se puede usar para mentir *sobre y en torno a* las imágenes especulares

(...), pero no se puede mentir *con ni mediante* la imagen especular” (1988: 28). Es decir, Diane puede mentir sobre el *contenido* de su fantasía, sobre su falsa vida de aventuras e investigaciones, de codeo con las estrellas. Sin embargo, este hacer creer se desactiva a favor de un saber. A partir del despertar, no se le permite que la *forma* que acoge esos contenidos, la película-sueño, engañe ni al espectador ni a ella misma.

En este contexto nos disponemos a señalar los detalles en los que se desvela que todo lo que existe en A existe en B, pero representado de otra forma casi idéntica. En resumidas cuentas, el primer nivel diegético entona el siguiente enunciado: “el cine es como la vida real, pero mejorada”. Ya hemos explicado que muchos de los sucesos extraños se pueden justificar por la fantasía. Ya sean los personajes estafalarios o las situaciones inquietantes, estas emergencias son manifestaciones, fantasmas nacidos en la cabeza de Diane que intentan perturbarle, confundirle, explicarle por qué está mintiendo. De algún modo, esas figuras vicarias a las que confiere la función enunciativa se rebelan contra su creadora-diosa. Todos los objetos y figuras eran simulacros, copias o versiones levemente distorsionadas de las que realmente existen en la trama de la última media hora. Todo ha pasado ya, pero de otra manera, imaginado y visto a través y desde el interior del espejo. Ya que, como apunta Eco, el espejo no invierte el referente reflejado: simplemente se trata de una ilusión del observador al creer que en la imagen reflejo hay alguien allí dentro bajo otras reglas geométricas.

Habrá que fijar la mirada, entonces, en escenas *en* espejo y *con* espejo. Ante la plétora de objetos reflectantes nos centraremos únicamente en las que se dotan de mayor importancia narrativa. En primer lugar, el reflejo especular se resignifica en útero y recipiente de la identidad de Rita cuando inventa su nombre ante la pregunta de Betty. En ese momento, Rita acaba de salir de la ducha, todavía confusa por el golpe sufrido en el accidente. Como la gran actriz que es fuera de la fantasía, improvisa un nombre con lo primero que encuentra. La cámara reencuadra la imagen, de modo que Rita aparece reflejada en un espejo más grande y descubre tras ella un póster de *Gilda* (Charles Vidor, 1946), rodeado por un pequeño espejo circular. Perfectamente descrita por Amaya Ortiz de Zárate, esta composición “captura (...) una imagen de otra imagen” (2011: 227). Por si fuera poco, el eslogan del póster de *Gilda* reza que “nunca existió una mujer como Gilda”. Y para mayor abundamiento, se trata del cartel de un filme pintado y escrito a mano, es decir, una Gilda doblemente representada (no es ella, ni su imagen cinematográfica, ni tampoco fotográfica); Rita también se refugia en el pasado, concretamente en *Gilda*, un clásico de Hollywood, pero ese pasado proviene de un espejo

pintado, un reflejo que está detrás de nosotros y encima distorsionado y volteado. De donde se desprende que “no existe Rita” (2011: 227). Su nombre real pertenece a una muerta y su nombre simbólico a una actriz interpretando un personaje ficticio irrepetible, prácticamente (Rita Hayworth, también muerta). La identidad es encontrada en una doble alteridad. Y el objetivo, además, realiza un *zoom* que nos lleva al interior del espejo.



Otro tanto ocurre con la identificación, una vez que Rita ha fracasado en la búsqueda de su yo. Ya hemos escrito en profundidad en torno al desdoble al que se ven sometidas Betty y Rita en Diane y Camilla, respectivamente. No obstante, De vuelta a casa tras hallar el cadáver de Selwyn, Lynch introduce una sugerente imagen. Algo ha cambiado, a todas luces, en Rita tras el espectáculo. Presa del llanto y la desesperación, quiere cortarse el pelo, pero Betty lo impide. En su lugar, la actriz conduce a su amiga y amante del no querer ser ella a que se parezca a ella. La peluca rubia que se pone Rita indica que es parte de Betty, de hecho, dice que quiere volver a verse a sí misma otra vez. Escena, a todo esto, rodada de cara al espejo sin que se vean los cuerpos reales. Lynch filma, en un momento revelador, el reflejo y no lo reflejado. La imagen, y no el referente.



En las postrimerías del relato, en pleno delirio lúcido de Diane Selwyn se produce un espeluznante plano-contraplano. Diane cree ver a Camilla en la cocina, su rostro se ilumina y despierta en ella una sonrisa. Conforme a una aparición clásica (le recibe con un “¡has vuelto!”, ¿de entre los muertos?), Camilla está perfecta, con un vestido rojo. Del

contraplano volvemos al encuadre de Diane, quien mantiene el gesto de gratitud, pero pronto tuerce el gesto hasta el horror. En el plano de réplica que antes ocupaba Camilla, se halla ahora la propia Diane. Ella, una misma, ocupa también el lugar de la Otra. Diane se mira a sí misma con desprecio, mostrando vergüenza ajena, como si hubiese reconocido el patetismo de su figura en el espejo. La escena se cierra con un atípico plano general frontal de la mujer en un extremo de la cocina y muchísimo espacio vacío en el encuadre, ni siquiera en la inmensidad de su hogar hay lugar para su Otra.



Para concluir, pararemos mientes en un segmento narrativo que a primera vista puede parecer poco significativo. Sin embargo, el sentido de esta escena corona el recorrido dramático de las protagonistas. Hablamos de la hilarante y absurda secuencia del asesinato y la aspiradora. En plena presentación de los personajes y las subtramas, Lynch incrusta este fragmento, quizás el más cómico de todo *Mulholland Drive*. Dos colegas conversan en la oficina de unos de ellos. Es una charla distendida, trufada de carcajadas, chascarrillos y referencias a un trabajo y *un accidente de coche*. Conviene recordar, en este punto, que Rita, al inicio del filme, es víctima de un intento de asesinato interrumpido por un choque de automóviles. Todo se tuerce cuando el rubio mata a su compañero de un disparo en la cabeza. Entonces el sicario se dispone a preparar la escena para hacer creer que ha sido un suicidio y acciona inintencionadamente el gatillo de su arma, la bala atraviesa la pared e impacta en una persona que se encuentra en la estancia contigua. Para desgracia del asesino, se trata de una obesa mujer que no ha sido herida de

muerte y que opone gran resistencia antes de su remate. La situación se complica aún más cuando un operario de limpieza del edificio presencia esta segunda ejecución. El criminal rubio se ve obligado a matarle a él también y a disparar contra una aspiradora para generar un incendio que activa la alarma.

En el marco del primer nivel diegético, este acontecimiento no sirve sino para suspender el avance de la trama: estas figuras no han aparecido antes ni aparecerán después, salvo uno de ellos: el torpe asesino, a la postre ejecutor de Camilla Rhodes, pero ya localizado en otro plano narrativo. Diane imagina, guioniza la situación más ridícula posible para la muerte de Camilla. De forma endémica, el asesinato simbólico equivale al asesinato no mostrado en la realidad. Encuentro, por cierto, en el que descubrimos el origen del *alter ego* escrito por Diane: Betty. La malograda actriz sencillamente copia el nombre que ve en la etiqueta identificativa de una camarera del *diner* Winkie's. Como colofón, Lynch proyecta sobre la mirada del criminal la consumación de la claridad de la vigilia: en la trama de la fantasía sufre de heterocromía, el color del iris de sus ojos no coincide; en la trama de la realidad, por el contrario, ambos ojos son azules, como la llave: ya no hay dualidad ni doblez.



Para zanjar este asunto hay que remitirse por penúltima vez a la obra maestra de Billy Wilder, a pesar de que este diseño narrativo por duplicaciones no está tan presente en *Sunset Boulevard*. En el entorno de Norma, ya sea Gillis, Cecil B. DeMille o su mayordomo y antiguo director fetiche⁸⁰ Max, todos en algún momento se ven forzados a seguirle la corriente, prolongando una mentira unidireccional: la fatalidad. Como en *Mulholland Drive*, en *Sunset Boulevard* todo está orquestado de cara a hacer creer a la

⁸⁰ No olvidemos que el siervo y guardián de Norma está interpretado por el actor y director Erich Von Stroheim, que dirigió a Gloria Swanson en *La reina Kelly* (1929). Ahora es ella la que en sus delirios lo maneja, alternando los papeles en una farsa sin solución. En lo que hace a Cecil B. DeMille, que en la película hace todo lo posible por no entrar en el sortilegio de su antigua compañera, recordemos que Swanson se puso a sus órdenes en seis películas en la época dorada del cine mudo.

protagonista que su vida es perfecta y que seguirá siéndolo. Sin embargo, tanto Diane como Norma han diseñado ese mundo ideal (la primera en el sueño, la segunda en la vigilia) y las dos se lo llevarán a su tumba; los papeles que han asignado se romperán de golpe. Finalmente, Norma consigue hacerse con el papel de su vida, al hacerse consciente de ser un personaje y ser atraída por las cámara real —un aparato que permite mentir y que en este caso habilita a avanzar hacia la verdad— aquella que precisamente desvela la mentira, la que rompe el pacto de la ficción. Por medio de esa farsa grupal, consiguen que Norma abandone la habitación, salga de casa y se la pueda juzgar como una homicida o asesina.



Al fin y al cabo, aunque malogradamente, Norma y Gillis se liberan de las cadenas del ostracismo en el hogar-castillo de almas errantes condenadas a repetirse. *Mulholland Drive* y *Sunset Boulevard*, por la senda tenebrosa del cine negro, toman la muerte como último recurso para derribar las puertas simbólicas levantadas por sus antiheroínas. Al no aceptar el rechazo del guionista moderno (quien rechaza a su vez a una vieja gloria del pasado), Norma decide matarlo para que deje de escribir ese irrealizable guion de su

retorno, tomar el mando y hacer lo que mejor sabe hacer: actuar. En cuanto a Lynch, el cineasta opta por clausurar el film con el suicidio de Diane, de modo que no haya nada que contar ni nadie que lo cuente. Tanto en uno como otro filme, los conatos de retorno al pasado (de los años 50 a los años 20, de los años 2000 a los años 50) hacen aguas materializados en sus protagonistas, portavoces de esas visiones nostálgicas e idealistas criticadas por los autores. De aquí se extrae el fatalismo típico del *noir* aplicado en estos discursos: la imposibilidad de una historia ordenada, cronológica, con un principio y un final diáfanos (y a poder ser, felices), con una voz líder; es decir, una historia clásica que no reclame la manipulación temporal, el *flashback* barroco. Wilder y Lynch discuten, ponen en entredicho y plantean otra vía para una convención estandarizada a la que el cine y sus espectadores están acostumbrados: el *flashback*, la mirada atrás. Porque el narrador es en última instancia “el que siempre gana”, el que tiene la última palabra y está autorizado para virar el rumbo en el último momento. Sin decir nada que no se haya dicho antes, Bellido adensa con estas palabras la ficción de Wilder y, por inercia, la de Lynch: “los hechos acontecidos en muchos filmes se apoyan en reflejos de situaciones vividas, en dudas. (...) Los recuerdos vuelven (...) inmortalizando su intemporalidad en la ficción del filme” (2000: 37).



7.7. El sueño eterno.

A tenor de los argumentos expuestos en estas páginas se puede convenir una serie de conclusiones y reflexiones finales. En la segunda entrada de su tetralogía fantasmal, Lynch se sirve del filme dentro del filme, los personajes desdoblados y la manipulación del punto de vista en pos de poner en forma el corrosivo deseo de la protagonista. *Mulholland Drive* coloca a quien emprende su visionado cara a cara con el filme-mental de Diane Selwyn, una reproducción onírica y fantasiosa de su verdadera vida. La historia de Betty y Diane invita a pensar que las películas más fantásticas son las que nosotros mismos (nos) creamos mediante los sueños y las fantasías. Diane genera esa fantasía en forma de película (con estructura narrativa, lógica interna, tomando la vigilia como mundo referencial, imbuida de suspense y perversión) para satisfacer sus deseos y eludir una muerte, finalmente ineludible. La creación, la fabulación de imágenes se convierte así en el sustitutivo de cualquier medicina prescrita por un psiquiatra.

En opinión de Gombrich (2000), hay cosas que no pueden someterse a la imitación, que se escapan a ella. Para estos casos, la fantasía añade y la mimesis debería limitarse a copiar lo que ve. Quizás ahí resida la ontología fantástica del cinematógrafo, en la repetición por diferencia, en la variación, en la figuración de fantasmas. La única película en la que Diane puede trabajar es en una irreal, imaginaria, fantaseada, en la que ni ella ni nadie es como realmente es. Esto es, como Norma Desmond cuya existencia y supervivencia como personaje ficticio solo es posible en el filme real que estamos viendo y que ella, en el último segundo, reconoce como tal al mirar a cámara: *Sunset Boulevard*. Todo son reproducciones *fantasmales* de sus verdaderas vidas. Y esas son las películas dentro de las películas que como espectadores vemos.

Lynch apela reiteradamente en su filmografía a los mitos fundacionales del arte occidental, sobre todo a la tradición grecolatina. En este caso, la leyenda sometida a reformulación es la de Orfeo y Eurídice⁸¹. La película vuelve a empezar, replicada. Camilla acompaña, salva a Diane de una segunda muerte, la biológica. Porque sabemos que en el reinicio del relato, con la segunda trama fantasmática, Betty muere simbólicamente y renace Diane. Sin embargo, Camilla mira hacia atrás y le condena a que ella le mate y que después se suicide. Camilla es la imagen fantasiosa que devuelve

⁸¹ Esta escena, ya se comprobará más adelante, es muy pareja, tanto en su contenido como en su planificación, a un momento clave de *Twin Peaks. The return*, en el que una también aparente salvación deviene un cruel castigo.

la mirada a Diane y le conduce camino a la perdición. Esto es así porque en la fiesta celebrada en la mansión de Keshner se escenifica el derrumbamiento de la mujer: Camilla es la pareja oficial, y futura esposa, del director de la película que se rueda en la trama fantasmática de las dos primeras horas. Y ambas Camillas, la real y la imaginada, se besarán delante de Diane, sellando así la venganza que está por venir. La fantasía y la realidad se alían y se conjuran contra ella. Y por descontado, ya hemos trazado las líneas de unión



Se puede resumir y tomar por corolario de nuestro estudio, con Laplanche y Pontalis, el siguiente aserto: “el mundo de las fantasías parece situarse enteramente en el marco de la oposición entre lo subjetivo y lo objetivo, entre un mundo interno que tiende a la satisfacción por la ilusión y un mundo externo que poco a poco, por medio del sistema perceptivo, impone al sujeto el principio de realidad” (1986: 20). Porque, para ir cerrando, al fin y al cabo, en *Mulholland Drive*, tomando las palabras de Jean Epstein, “todo concuerda para hacer del espectáculo cinematográfico el mejor asistente de la fantasía, el mejor sucedáneo del sueño cuya función liberadora resulta transpuesta y multiplicada a la escala de una necesidad colectiva” (2014: 111). Pese a todo la realidad siempre se sobrepone a la fantasía, por muy fuerte y atractiva que ésta sea. Véase, sin ir más lejos, el dramático caso de Diane Selwyn. De donde se colige la tesis fundamental de esta investigación: que el cine no solo está habitado por historias *de* fantasmas, sino que, al mismo tiempo, el cine asedia a sus creadores y espectadores *como* un fantasma.

En otro orden de cosas se ha destacado la relevancia que Lynch confiere al despertar, en detrimento del sueño. Aunque la Betty soñada porte consigo gran parte de la carga narrativa, la Diane despierta. Todo lo que deriva en el desvelo del misterio del filme sucede justo después de que Rita se levante. Acontecimiento que, por extensión, hace que Betty/Diane haga lo suyo en ese teatro de la verdad que es el Club Silencio. De este modo la información obtenida en un sueño solo es útil fuera de él, es decir, abriendo los ojos. Si el manto de estrellas de Hollywood envuelve a sus en un sueño eterno, las curvas de *Mulholland Drive* fuerzan, impulsan a abrir los ojos y levantarse.

En esta segunda parada de la investigación, que parte de una carretera perdida, se va consolidando nuestra tesis de que en la última etapa de la obra de David Lynch subyace una reflexión profunda concerniente a las posibilidades de recolonizar las ruinas del Hollywood del pasado. Remake fallido, fantasía neutralizada, lucha interna de voces y control narrativo; *Mulholland Drive* introduce por primera vez, la ambientación hollywoodiense, la localización determinada alrededor de la cual se ponen en funcionamiento todas las metáforas y los símbolos que hemos captado. Para ello, y después de mostrar uno de los casos en los que el individuo en *Carretera perdida*, Lynch opta por vincular la imaginación, los sueños y el espacio hogareño del cine. La historia de Diane nos muestra la insuficiencia de ese lugar inhabitable en el plano físico, carnal, fuera de la mente. Porque Hollywood no siempre está del todo dentro del sueño, siempre tiene un pie en la realidad. El soñante, por muy inmerso que se encuentre en la maquinaria fantástica de su cabeza, mantiene su cuerpo tumbado sobre la cama, sin salir de las cuatro paredes de su habitación. Habitáculo que está custodiado por ese cowboy, figura de la parodia, del homenaje y de la sinécdoque, que mueve los hilos desde la sombra: él, en calidad de representante del viejo cine de Hollywood, de las películas de vaqueros, el héroe moderno estadounidense por antonomasia, es quien advierte a Diane de que es hora de despertar, es quien insta a Adam Kesher a que siga al pie de la letra las instrucciones de los misteriosos y omnipotentes productores de su película. Es, por tanto, ni más ni menos que la Ley del pasado que impone su fuerza sobre cualquier tentativa de desestabilizar el orden de la realidad. Y en esa renuncia a una dualidad salomónica, a una epistemología maniquea, está lo interesante, el hecho de que la fábrica de sueños sea precisamente eso, una fábrica. Aunque los temas con sede en lo real que trate dentro de ese onirismo no sean sociales o políticos, el cine es capaz de hablar desde el onirismo acerca de la realidad del propio cine, como hacen Wilder, Lynch, etc.

En Los Ángeles, al este de la carretera de Mulholland, Diane Selwyn interpreta el papel de su vida —y de su muerte—, y el cine se interpreta a sí mismo. (¿crítica a los espectadores que tratan de adueñarse de las ficciones y proyectar sus problemas en ellas?). El siguiente paso situará al espectador subirá un peldaño más en la escalera de la interacción con la ficción: el de la intromisión en las imágenes. Muy cerca de Hollywood, otra mujer actriz sufrirá las consecuencias de su conflictiva relación con la ficción. Con ella Lynch se adentrará en el *Inland Empire*.

Actions do have consequences

8. Más allá de la imagen. *Inland Empire*: confusión e inmersión en la trastienda de Hollywood.

A través de la pantalla, y lo que Nikki encontró allí.

Ni duda cabe que el objetivo de este análisis no radica en proponer una interpretación original ni alejada de u opuesta a las exégesis más extendidas sobre este filme. Muy al contrario, partiendo de esta miríada de lecturas, a través de una fusión de las mismas, se trata de comprender el funcionamiento de las formas que posibilitan esa descodificación. Descodificación, todo sea dicho, que supera las fronteras extratextuales. En otras palabras: el propio ejercicio de lectura, el mero hacer interpretativo que producimos como espectadores de *Inland Empire*, comporta ya un reflejo narrativo con la trama urdida por Lynch. De inmediato se entenderá por qué. Una vez resueltos estos preliminares hermenéuticos es hora de concertar un núcleo argumental que facilite al lector una comprensión básica de los acontecimientos narrados. No resultaría gratuito acudir a la sinopsis aforística del propio autor, puesto que muchas veces resulta más fácil de lo que parece resumir las historias lyncheanas. Por este motivo, “una historia misteriosa... un misterio dentro de un mundo que está dentro de otros mundos... alrededor de una mujer... una mujer enamorada y con problemas”⁸² se antoja una síntesis muy válida. Aún así estamos obligados a dedicar unas líneas a este asunto. Rápidamente surge una serie de cuestiones: ¿de qué va *Inland Empire*? ¿cuál es el ancla narrativa que controla esa sensación constante de desborde? ¿Quién o qué es la verdadera protagonista del relato? Siguiendo con las ideas esbozadas más arriba, la principal hipótesis que manejaré dice que Nikki Grace y/o Sue Blue, las mujeres interpretadas por Laura Dern, no son las protagonistas propiamente dichas. O al menos las heroínas del metarrelato que es *Inland Empire*. De aquí se desprende una discusión en torno al viciado mito de que Lynch engaña al espectador. Porque él en ningún momento (ni siquiera sus imágenes) dice lo contrario de lo que luego manifiesta la película. O bien no dice nada o dice la verdad minimizada. ¿De qué va *Inland Empire*? Pues de una mujer en problemas, ni más ni menos. Pero, ¿quién es esa mujer? ¿Y cuál es su problema?

⁸² Declaraciones recogidas en el marco de la presentación mediática de la película en el Festival de Venecia de aquel año.

Al calor de las escenas que suceden y preceden a los títulos de crédito iniciales y finales, el analista dispondrá de dos anclajes que facilitan sobremanera la interpretación. Aunque por el momento parece más apropiado abordar el prometido resumen argumental. Para no ir más lejos, resolvamos la inmediata sinopsis citada. Una mujer (enamorada) y llorosa se encuentra sometida por unos misteriosos hombres que la atosigan. Desde una habitación de hotel mira la pantalla del televisor en busca de una evasión contra esa amenaza (por ahora) desconocida. En la televisión encuentra imágenes insatisfactorias, como una *sitcom* protagonizada por unos conejos o el frustrante ruido blanco que suspende la emisión. Sin embargo, ese *zapping* se detiene en una ficción concreta. Una mujer de avanzada edad circula confusa y apresuradamente por un lujoso vecindario y da a parar a una gran mansión. La mujer visita y da la bienvenida a Nikki Grace (Laura Dern), su nueva vecina, además de plantearle crípticas y proféticas cuestiones que la incomodan. Grace es una actriz que acaba de conseguir un papel crucial en su carrera: el protagonismo compartido con Devon Berk (Justin Theroux) a las órdenes del reputado realizador Kingsley Stewart (Jeremy Irons) en un drama romántico: *On high in blue tomorrows*. El rodaje del filme está subordinado a dos fuerzas desestabilizadoras: en primer lugar, en la farándula hollywoodiense circula un rumor que vaticina un *affair* entre los actores, lo cual se cumplirá con creces; en segundo, el filme es una nueva versión de una obra fracasada basada en un cuento tradicional gitano-polaco maldito. Finalmente, ambas profecías se realizan, puesto que Nikki y Devon, como sus personajes Sue y Billy se enamoran. Y por otra parte, la maldición del relato original se galvaniza en el *remake*, ya que Nikki es arrastrada y aprisionada en ese mundo ficcional. La relación con Devon desemboca en una confusión de la ficción y la realidad por parte de Nikki, al igual que una intromisión en ese muro inquebrantable que es la pantalla del cine.

A partir de aquí, Nikki se convierte en Sue Blue y sus circunstancias: su rutina, su nueva familia. Se topa con infinidad de problemas maritales e identitarios (es maltratada por su marido Smithy y acaba ejerciendo la prostitución), situaciones que parecen sacadas del *making of* de un melodrama sureño moderno filmado en algún remoto país centroeuropeo. A medida que intenta salir de ese lugar se enreda cada vez más con la existencia de su alter ego ficcional y con el universo de la leyenda polaca. Pese a ello, Nikki/Sue descubrirá que su objetivo no se reduce a salir (y a, sin saberlo, hacer el papel de su vida /performance/) de la película dentro de la película. Toda vez que, en apariencia, Nikki vuelve a ser Nikki, aún falta por completar una última misión. Mediante una pantalla de cine (dentro de una pantalla de televisión) se da cuenta de que ese mundo al

que consideraba su realidad no es más que otro nivel ficticio. En la asunción de su materialidad como figura filmica, como sujeto principal de su relato, Nikki Grace (casi podríamos decir que una Laura Dern autoconsciente) desempeña el rol de ayudante del sujeto real de *Inland Empire*: la Chica Perdida que miraba el televisor al inicio del filme. Su logro actoral, por el cual ha representado y resuelve asimismo la congoja de La Chica Que Mira. Con un beso libera a la joven, que se reúne con su familia, y se libera a sí misma. De este modo, las mujeres que han vertebrado el relato danzan y cantan para celebrarlo bajo los créditos. La *Lost girl*, atrapada en esa tierra de nadie y de todos que es un hotel, comienza una nueva vida, recupera el amor, gracias a lo que ha visto en televisión, gracias a que Nikki ha vencido al pasado y a sus fantasmas.

En este estudio de las formas de la fantasmalidad representativa y espectral de David Lynch, la tercera parte de esta particular tetralogía (recordemos que está compuesta por tres largometrajes y una temporada de una serie televisiva⁸³) conduce al espectador a acompañar a la protagonista por diversas trastiendas. Como primera etapa de este descenso a los infiernos de la industria, de su propia vida y de un filme maldito, Nikki Grace descansa en su majestuoso domicilio. Más adelante reparará en el set de rodaje de unos grandes estudios de Hollywood, su lugar de trabajo. A partir de aquí se inicia una degradación, en la medida en que la entrada forzada en la ficción que estaba a punto de interpretar sume a Nikki en una vida precaria, encerrada en un mundo de domicilios y vagabundeos callejeros casi indigentes, y de extrañas compañías. Los espacios más cinematográficos de Los Ángeles —si es que esta urbe puede ser entendida, de alguna forma, desvinculada de la industria que acoge— vuelven a encarnar, de forma mucho más agresiva, el contenedor de las pesadillas de una actriz. Como respuesta desmitificadora de esas estancias y personalidades de la fama, Lynch hará chocar frontal y violentamente al escaparate de Hollywood con los lugares no mostrados y las inquietantes figuras que los habitan. Estamos hablando de las partes traseras de los estudios, los decorados vacíos o los pasajes más sórdidos del Paseo de la Fama. Desde estas líneas se intentará explicar

⁸³ Tampoco hay que pasar por alto la distancia temporal entre las obras: *Twin Peaks. The return* es la tercera temporada de un serial que terminó en 1991, e *Inland Empire* fue la (hasta la fecha) última película de Lynch, estrenada en 2006. En consonancia con un obra atravesada por la temporalidad como es la lyncheana, las fechas de producción y estreno vuelven a ser decisivas: en los 90 se asistió al advenimiento de un a forma novedosa de hacer ficción serial televisiva; en los primeros años del nuevo milenio, la tecnología trastoca las maneras de filmación con la aparición de las videocámaras como la que se utilizó en esta película y las posibilidades estéticas que trajeron consigo (ergonomía, facilidad para el montaje y la edición digital, duración de las tomas, prestaciones cromáticas y lumínicas, etc.).

cómo una intérprete de éxito se ve obligada, por un magnetismo no identificado, a abandonar el papel de su vida y participar en un programa narrativo insólito. En tanto en cuanto su rol actancial de heroína se agota en unos primero y segundo universos diegéticos, Nikki Grace como sujeto pasa a ser la ayudante del sujeto principal: otra mujer perdida en otro mundo.

Dando un paso más allá en este punto -y sobre esta base se erigirá tanto la lectura modélica del relato como nuestro consiguiente análisis-, previo a la diégesis más identificable de cuantas configuran la película, existe un nivel narrativo que, a nuestro juicio, y siempre escrutado bajo ciertas condiciones, descomprime sobremanera los universos circunscritos en ella. Esto es, un estudio atento de ciertas decisiones formales y sintácticas permite alumbrar una inteligibilidad mínima de los acontecimientos. Veamos primero el concepto representacional-espectatorial que queremos señalar. Ya que, si bien en *Carretera perdida* David Lynch redoblaba una espiral de alucinaciones provenientes de la mente enajenada de un hombre acabado, fuera de sí y fuera del mundo; y en *Mulholland* sentaba al espectador frente e frente con una suerte de semi-hipnosis, en *Inland Empire* ese estado de quien mira pasará a ser puramente dinámico y despierto. Mientras que Fred Madison lograba por poco tiempo (no el suficiente) engañarse a sí mismo y al espectador en los instantes previos a su muerte, y Diane Selwyn brillaba en su estado somnoliento, inmersa en la *creación fabulosa* de una vida irrealizable, Nikki Grace, totalmente despierta, tratará de cerrar los ojos ante la sumisión narrativa en la que se adentra. En paralelo, otra mujer, que ni hace ver (como Fred y Diane), ni quiere no ver (como Nikki), sino que, con los ojos bien abiertos y atentos, mira el televisor en busca de respuestas. Mientras que en *Carretera perdida* y *Mulholland Drive* el fantasma correspondía a la fantasía nostálgica de cinematográfico de los protagonistas, y sus espectros textuales invadían el territorio de lo real, ahora es la heroína de *Inland Empire* quien se adentra en una metapelicula maldita y cohabita con toda una plétora de espíritus propios y ajenos. Es por eso que Lynch retoma la figura de la actriz en pleno despliegue de significación. En este caso, la pseudo heroína de (al menos) dos caras Nikki Grace/Sue Blue entrará en la película (en rodaje) de otro. La cual, a su vez, pertenece a una película de nadie. En resumidas cuentas, *Inland Empire* nos sitúa ante una historia de las causas y las consecuencias de la *intromisión* en la ficción: de su fácil y ligera entrada a partir de una inocente confusión y de su complicada (o imposible) salida. Del poder liberador, a fin de cuentas, que se puede otorgar a una figura ficcional para con la espectadora real que proyecta su desgracia en las pantallas. Con su último largometraje hasta la fecha, 30

años de carrera más tarde, Lynch se pondrá manos a la obra para dejar atrás ese fantasma del clasicismo que tanto le atosigó y realizar una película que no se parece a nada, que no cita ningún texto clásico, que se olvida del lenguaje hollywoodiense, que incluso desprecia la materia con la que se fabrican las películas. En su lugar, por exceso, *Inland Empire* pondrá entre paréntesis las casi cinco décadas de clasicismo y viajará al paso previo del inicio de esta acotación: el pre-cine y su carácter bruto y aún sin perfilar, lo pre-clásico, lo primitivo, esas imágenes que parecen sobrenaturales, mágicas, fuera del tiempo y atávicas. Al igual que, por ejemplo, la pintura moderna estadounidense de la posguerra (Still, Newman, Pollock, de Kooning) se fijaría en el arte primitivista e indígena americano, en la pintura infantil, en las geometrías y los bloques de color. El digital sucio, la narrativa barroca, certifican la despedida del cineasta del cine de Estados Unidos tal y como extendidamente lo entendemos. A partir de aquí se abrirá un mundo audiovisual de nuevas tecnologías como Internet o la televisión moderna. La cuestión, en el momento de su estreno, sería determinar si Lynch seguiría por esa senda estilística y, más importante, de pensamiento: olvidar el pasado y centrar la mente en construir una imagen del futuro autónoma, limpia de reescrituras y reimaginaciones; pero a esa respuesta (que anticipamos será negativa) solo se puede contestar con *Twin Peaks. The return*.

Así, si nos abstraemos de lo puramente argumental o narrativo, es decir, si profundizamos en la que es verdaderamente la interpretación que se fragua en estas páginas, tenemos que retomar la figura y el nombre del propio Lynch. En los análisis previos ya he explicado cómo el cineasta, a través de sus protagonistas, se escenifica a sí mismo contando historias de personas que mezclan sus fantasías, sus miedos, sus recuerdos y las imágenes clásicas para fabricar un presente satisfactorio gracias a y a pesar del pasado. Tanto el Fred Madison de *Lost highway* como la Diane Selwyn de *Mulholland Drive* (resucitando dentro de sí el espectro de la Norma Desmond de *Sunset Boulevard*) levantan un edificio cinematográfico imaginario, anexo a sus viviendas (y vivencias) reales que conecta con una vía de escape trasera por la que huir del mundo real. En el primero de los ejemplos, además, se sobrepone la presencia y el peso narrativo del hogar Madison, que es la casa del director en la vida real. Respecto al segundo caso, trufado de muchas menos notas autobiográficas, ya se ha concluido el carácter de remake fallido del filme de Billy Wilder, uno de los clásicos de Hollywood favoritos del director, dos obras que manipulan los sueños y las pesadillas del cine estadounidense desde dentro. Con todo

esto quiero decir que *Inland Empire*, pese a continuar por esa senda tenebrosa del cine dentro del cine, y teniendo en consideración la oscuridad que cubre gran parte del metraje, recibe a quien llega a la etapa final con una recompensa. Artista ecléctico donde los haya, precoz experimentalista de aroma primitivo, renovador del melodrama decimonónico de tintes góticos, osado excursionista del *blockbuster* más prematuro, transgresor de la ficción televisiva, revisor y reinventor del *noir* y de la *road movie* del *americana* más autóctono, que llegó a trabajar para Disney⁸⁴, parece haber hallado el albergue ideal para su retiro fílmico espiritual: una imagen digital moderna que se abraza con los temas y las formas más clásicas. Un espacio en el que los prejuicios y las interferencias se toman no como un impedimentos, sino, al contrario, como un bendito cortocircuito que ofrece un catálogo de opciones por descubrir.

Cuando uno cambia muchas veces de hogar, al final no sabe a dónde regresar. Como Nikki/Sue, como un Lynch que ha hecho de todo, que ha probado todos los formatos e instrumentos y ha pisado todos los escenarios posibles, y ya no sabe hacia dónde dar el siguiente paso. *Inland Empire* es también el relato de esta aventura, de esta serie de ensayos, de prueba y error con esa máquina del tiempo que es el cinematógrafo, con la que Lynch, en la piel de un científico de las imágenes pretéritas, ha investigado la posibilidad de conciliar el cine del pasado con el del presente. En su último largometraje se abre la veda a un nuevo territorio en el que las fronteras de lo conocido y lo extraño no quedan tan claras, y ni falta que hace, a juzgar por lo visto. Lynch se desquita de la formalidad del clasicismo que con tanta insistencia ha querido emular, manteniendo, eso sí, sus temas, sus géneros y su capacidad emotiva. Con la diferencia de que la historia de Nikki Grace supondrá un alto en el camino momentáneo, de un espejismo de luz y optimismo que precede y antecede a dos tormentas. A pesar de las contradicciones o réplicas que interactúan con las tesis sostenidas hasta ahora, sigo subrayando que la casa es el centro gravitacional alrededor del que orbitan las cuatro obras escogidas. El hogar (sea cual sea el que se busca) es un espacio-tiempo originado en el pasado y fundado en la comodidad y la familiaridad, desde el que siempre recibimos un magnetismo que nos hace retornar. El clasicismo cinematográfico es eso, y de allí deriva esa dialéctica de la poética lyncheana tardía, reformulada en *Inland Empire*. Adentrarse en el imperio del

⁸⁴ Su película de 1999 *Una historia verdadera* (*The straight story*) fue coproducida y distribuida por una de las filiales de la gigante compañía de entretenimiento, Buena Vista Pictures Distribution (produjo también la atípica aventura espacial *Mission to Mars*, de un Brian de Palma (2000) metido de lleno en el cine comercial), la cual a partir de 2007 pasó a llamarse Walt Disney Studios Motion Pictures.

interior significa ir más allá, sin reparar en los pasos y las huellas que se dejan por el camino.

8.1. Una mujer con problemas. Contexto pertinente.

Una de las características formales que no se deben obviar tiene que ver con ciertos aspectos técnicos y de producción. En medio de la consolidación del formato digital en el cine comercial, David Lynch, inquieto experimentador, decide dejar de lado el formato analógico basado en la película de celuloide y abraza el píxel con entusiasmo. Sony DSR-PD150 en mano, el de Missoula compone una ópera de horror de tres horas. Gracias a las pequeñas dimensiones del dispositivo (en comparación con los cinematógrafos clásicos de celuloide de 35 mm, de uso más extendido), el cineasta puede abordar una cercanía extrema a los cuerpos de sus actores. Además, esta *handycam* permite abarcar un rostro casi completo desde muy cerca (con objetivos ojo de pez o grandes angulares). Pero también filmar en un solo encuadre los espacios, los cuales a través de estos objetivos se vuelven opresivos y oscuros, en ocasiones indeterminados. En una historia de entradas y salidas por espacios angostos, donde el tiempo se dilata, el empleo de una cámara digital ligera, con una amplitud de grabación de minutos o de horas sin cortar, está justificada. Además, la (poca) calidad de la imagen connota la pátina de irrealdad de esas imágenes que de haber sido tan manipuladas, tan filtradas, tantas veces enviadas y vistas, pierden la calidad. En contrapartida, también ha lugar para considerar esa superficialidad surrealista del vídeo como la familiaridad que emana de las grabaciones amateurs que usuarios no profesionales utilizan en su vida cotidiana. Es más, la forma de rodar y rodearse que tiene Lynch en este proyecto se asemeja a un trabajo de amigos o familiar, doméstico: un equipo técnico y artístico de confianza, dejando mucho espacio al azar y a la improvisación, con dificultades financieras y logísticas, etc. La luz es más luminosa y quemada que nunca con una PD150. De hecho, el propio Lynch está acreditado como uno de los operadores de cámara de la película: la mayoría de planos son inestables, en ocasiones hasta el punto de tildarlos de no profesionales. La edición y el montaje también corren a su cargo. Sin embargo, en *Inland Empire* se hace del error virtud: priman la ruptura de la continuidad, los saltos de eje, los desenfoques, las progresiones fuertes de color y luz, en detrimento de la falta de ligereza en los

movimientos de cámara (una de las marcas de estilo del Lynch *clásico*, dicho sea de paso), perceptible de forma testimonial.

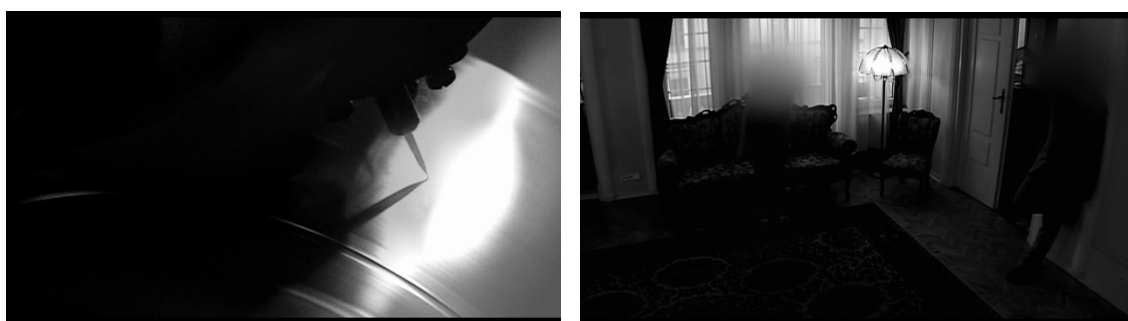
Además, hay que constatar que la mayoría de las puntuaciones de montaje entre plano y plano se dan por fundido encadenado o por fundido a negro. Esta estrategia sintáctica, aparte de hacer sentir que todo en el filme está entrelazado y parodiar hasta la extenuación el signo de puntuación clásico-hollywoodiense por excelencia, también problematiza la dificultad del corte neto: ¿dónde debe terminar un plano? Del mismo modo, el punto y seguido visual brusco que simulaba el despertar de la pesadilla en *Mulholland Drive* se utiliza aquí como mero conector de montaje, cuyo anárquico uso, eso sí, pone el acento sobre la disrupción generalizada. Es muy significativo, en definitiva, que utilice esa forma de unir planos tan cara al cine clásico, del celuloide, en una cinta digital y experimental. Porque, para Lynch, podría decirse que lo nuevo no puede entenderse sin lo viejo, el presente no puede ser sin que el pasado haya sido. Quizás más que nunca desde su primer filme, este cineasta se despide de la industria cinematográfica atravesando un pasillo de la Historia de la imagen en movimiento, custodiado por Escila y Caribdis: a un lado del estrecho, el clasicismo decadente, y al otro, la experimentación primitivista. Veamos la forma en que comulgan estas asociaciones temáticas y formales en el prólogo de la obra y hasta dónde llegan su injerencia.

Una luz, una apertura

Una negrura total se rompe a causa de la aparición renqueante de una luz y un retumbe, como un portal abierto en mitad de la noche. La imagen es monocromática, blanco y negro. El haz proviene de un proyector cinematográfico (similar a las linternas mágicas decimonónicas) acompañado de un ruido de rayadura. Entonces, el proyector se mueve hacia a la derecha, manteniendo el foco; en su desplazamiento ilumina el título del filme, oculto entre las sombras, que no se percibe en su totalidad, lo mínimo para identificar las palabras: INLAND EMPIRE. Las letras desaparecen y el artefacto abandona el encuadre, no sin antes sufrir otra pequeña tos de desenfoque. Más adelante se comprobará que esta visibilidad parcial y la inestabilidad del dispositivo resumirán el aspecto y la puesta en forma de gran parte de la película.



Irrumpe el sonido rasgado, que corresponde a la aguja de un tocadiscos: se está pinchando “la canción que más tiempo lleva sonando en la historia de la radio”, recibida con aplausos. Estas primeras imágenes exponen uno de los pilares temáticos del filme: ver lo invisible, no poder ver bien lo visible. Justo en el surco horadado por la aguja se refleja una masa de luz blanca. Más tarde brotan las primeras figuras humanas del relato. Sin embargo, sus cabezas están borradas, difuminadas, su identidad está coartada. Decisión cuando menos curiosa en una obra que minutos después hará del rostro en primer plano, deformado, manipulado a su antojo, el cociente de las operaciones visuales dispuestas por Lynch. Por la información obtenida de los diálogos se intuye que un hombre y una mujer llegan a una habitación de hotel para mantener relaciones sexuales. La composición del plano del cuarto produce un efecto de cámara de vigilancia, de imágenes prohibidas, incluso de pornografía censurada. Ella es prostituta y no reconoce el lugar. En el siguiente plano está sola y se sienta a los pies de la cama; su imagen continúa negada. El color regresa a la imagen, el rostro borroso desaparece, y con una composición similar al plano anterior viene dada la primera persona reconocible.



La Chica Perdida, desnuda, llorosa, ve la televisión. Espera algo o a alguien, mira imágenes que salen de su monitor, fragmentos de acontecimientos que veremos más tarde. Por sus lágrimas, “la televisión parece devolverle la única realidad sin acceso, más real sin embargo que la soledad de su encierro” (Ortíz de Zárate, 2011: 285). Ella es la protagonista de la diégesis principal, y por tanto, del relato primero, que engloba a los

demás. La primera vez que le vemos su plano se funde con el primer plano de un objetivo y el reflejo que este hace con la luz recibida (plano espejo). El televisor emite el ruido blanco, que indica que la densidad espectral de potencia de la señal televisiva es plana: no hay sintonía. Primero el canal cambia y se ve una película a cámara rápida: una mujer anda por un lujoso vecindario. Después hay un programa que no le satisface porque no se topa con un significado explícito: los *Rabbits* (David Lynch, 2002), comedia donde el público se ríe por cualquier cosa, hasta con lo que no entienden. No hay sintonía: un elemento familiar y tradicional surge cuando no debería, o surge por una razón extraña que desconocemos. Los conejos esperan a alguien, también parecen encerrados. El padre de familia abandona la humilde casa, la cual conecta con un gran salón clásico. Allí conversan dos hombres polacos trajeados. Uno de ellos está alterado (sabremos que se trata de El Fantasma). Hablan de alguien que “está buscando cómo entrar”, que persigue una apertura (¿al imperio del interior?). Esta situación les altera. Tanto que sus planos sufren acusados desenfoques y se ralentizan.

En estos primeros minutos, *Inland Empire* lanza al vacío las imágenes de los mundos internos a ella. Todo está dado, visto. Ahora solo falta esperar y liberarse. Encontrar la apertura. Mientras tanto, Lynch actúa como un funámbulo sobre ese espacio vacío, en el limbo de la representación. Además, dos espacios antitéticos han sido ya confrontados: la gran mansión de estrella del cine y el impersonal hotel-cárcel.

Señalado lo anterior, la hipótesis que sostengo es que *Inland Empire* entona una reflexión cinematográfica en torno a las tecnologías de captación del mundo natural. Con ese fin, la puesta en forma y la estructura narrativa parte de prohibiciones de interacción con la imagen (la imagen que coarta, objetivada formalmente en el personaje de El Fantasma, pura *imago* que asusta y genera experiencia estética) y desemboca en aperturas y construcciones del punto de vista destinadas a una experiencia casi háptica, una superidentificación. Rostros negados, emborronados, desfigurados; rostros recuperados, rugosos, claros. A otro lado constatamos las que serán constantes intervenciones de personajes en las que no son sus diégesis. La Chica Perdida ve la película de Nikki Grace, ve a los Rabbits, está viendo todo lo que vemos nosotros. En este sentido, los saberes son prácticamente compartidos. A medio camino entre el bruto primitivismo y la abstracción de la estética de internet y el videoarte, *Inland Empire* se corresponde con ese “cine de los primeros tiempos [que] era muy dado a procedimientos que afectaban a ciertos planos cercanos y con un grado de abstracción difícilmente realizable de otro modo” (Gaudreault

y Jost, 1995: 91). Paralela a esta idea, habría que emparejar a *Inland Empire* con las obras paradigmáticas del modo de representación primitivo: “carencia de profundidad, carencia de centrado, carencia de continuidad, carencia, en suma, de *presencia*, de *verosimilitud*” (Burch, 1991: 143). No obstante, el relato modula, como ya he dicho, una oscilación pendular entre el clasicismo y la experimentación. Si el objetivo de la *manera* institucional teorizada por Burch es construir un espacio habitable metafórica, virtual e imaginariamente para el espectador, la saturación de elementos fantasmales, digitales o virtuales, etc. serían contraproducentes para ese habitar e identificarse con ese espacio y esas figuras que campan sobre una irrealidad hecha de pantallas verdes. Al igual que el exceso de abstracción sin vínculo con lo real también podrá ser un lugar hostil e inhabitable. Así las cosas, intentaremos demostrar que *Inland Empire* apuesta por una hipervisibilidad (en respuesta a la denominada invisibilidad de los mecanismos enunciativos del cine clásico) que resignifica decisiones formales históricamente asociadas a la falta de sentido, la confusión o la no figuratividad, por mor de un contacto radical entre obra y espectador. Será en ese reducto apartado de toda corriente principal de su época donde Lynch se asiente: para el cineasta el principio y el final de los tiempos son una misma cosa, un cuerpo y un esqueleto idénticos vestidos por pieles diferentes.

En oposición a las teorías de Burch, Gómez Tarín sostiene que “no debemos, pues, hablar de un *cine primitivo* sino de un *modo de representación* diferente, en nada ligado a la búsqueda de impresión de realidad y tampoco a la verosimilitud (parámetros estos heredados del concepto clásico de representación que, como veremos, sí son determinantes en la constitución del *modelo hegemónico*)” (2006: 27). Ni realista ni verosímil, *diferente*. En resumen, David Lynch mira el mundo sin categorizar, por el visor de su cámara, con la lente del *ceteris paribus*: las posibles formas del cine, desde Edison o Lumière hasta la actualidad, completan un eje de paradigmas que, debidamente seleccionado y combinado, resultan en este tipo de narraciones míticas que amalgaman lo supuestamente irreconciliable. Presente-pasado, clásico-moderno, figurativo-abstracto. Oposiciones binarias de las que alguna crítica y alguna teoría han tratado de hacer insolubles un elemento con el otro. No se trata de imponer una continuidad o un progreso estético que naturalice la evolución del lenguaje cinematográfico. Más bien, hacer ver que la cooperación entre formas muertas, olvidadas, heridas de muerte, maduras, neonatas o en estado embrionario, lejos de dar carpetazo con sus predecesoras, dan luz a nuevas imágenes. En definitiva, el *Inland Empire* de Lynch, con su pluralidad estética,

sostiene que la Historia del cine, como los procesos de significación y el montaje que hace posibles las películas, no es más que “la organización de las imágenes en el tiempo” (Bazin, 1966: 123). Un metamontaje, un metarrelato, una metahistoria reescrita desde el presente. A fin de cuentas, tras enfrentarnos con la realidad en un duelo al sol, queremos regresar a la caverna, a la sala, al hogar oscuro, al calor del fuego, listos para presenciar ese espectáculo atávico de sombras. Un movimiento parejo ejecuta Lynch después de sus experimentos de *Carretera perdida* y *Mulholland Drive*: si el cine clásico del pasado no lo acepta, no le da la bienvenida, busquemos otro lugar, otro espacio para soñar.

8.2. La puesta en pliegue. La exégesis como aventura laberíntica.

Al espectador de *Inland Empire* le son dadas todas las herramientas para que construya su hipótesis sobre lo narrado. Sin embargo, esos útiles no están limpios y ordenados, lo cual no quiere decir que sean inútiles. Lynch no confunde al lector, más bien lo ayuda, por una cohesión hiperbólica entre la mirada y el saber del espectador y del personaje. A lo largo de la narración se suceden las lagunas narrativas, las coincidencias y las conexiones excesivas, pero apenas existen prohibiciones; y si las hay, se colman de información. Las acciones y las situaciones se dilatan, las escenas alcanzan una duración muy extensa, hasta el punto de volverse complicado saber si una ha terminado o ya ha empezado la siguiente. A pesar de la ingente cantidad de personajes, acontecimientos y espacios, nada es casual en este relato, no todo es tan radical como parece. Recordemos la sinopsis: “Una mujer con problemas”. Tirando del hilo trazado por esa invitación argumental lyncheana, el relato protagonizado por ese trasunto de Alicia que es Nikki/Sue mezcla el díptico literario de Lewis Carroll. Empezando por esos conejos que motorizan la narración, siguiendo por el encadenado de catástrofes y causalidades provocadas por Alicia o Nikki, y llegando a una confusión que deriva, en el caso de Carroll, a preguntarse quién ha soñado todo lo narrado, y en el caso de Lynch, qué ficción está dentro de otra. Cómo no, ambas obras se resuelven con un regreso a casa, o mejor dicho, con un regreso desde las fantasías oníricas a la vigilia. Podría decirse, en resumidas cuentas, que la historia de *Inland Empire* merecería un subtítulo como el puesto por Carroll en la secuela de *Las aventuras de Alicia en el País de las Maravillas*: “A través del espejo y lo que Nikki encontró allí”.

Estructura narrativa y personajes

Para mayor claridad propongo un sucinto esquema de los universos diegéticos coexistentes y de los personajes que habitan en ellos. En primer lugar se advierte una oposición entre Nikki Grace y Sue Blue: rica-pobre, casa grande-pequeña, ama de casa-actriz de Hollywood. Sin embargo, esta apariencia social recubre la necesidad de sus diferencias y el intercambio de características. La acción de la primera resuelve la impotencia de la segunda, y por extensión facilita la liberación de una tercera, la Chica Perdida, quien, como se verá más tarde, es la verdadera Susan Blue. En otras palabras, la Chica Perdida se encuentra a sí misma (Sue Blue) por medio de una actriz que la interpreta de forma sobresaliente (Nikki Grace). A partir de aquí, Nikki se desdobla en Sue, y esta última en otras muchas, se funde con una y con otra, hasta que resulta muy difícil discernir quién es quién. Las dos mujeres principales de este relato, Nikki/Sue (o aquella identidad que sostenga la multiplicidad interpretada por el cuerpo de Laura Dern) y la Lost Girl. Esta mujer que ve la televisión parece ser un denominador común, una constante que articula el relato a partir de un visionado compartido con el espectador que consume el filme empírico: *Inland Empire*. Sin embargo, tampoco se puede afirmar bien a las claras que los grados de saber del personaje y del espectador sean equivalentes, ni siquiera la información que éstos visualizan y cómo la visualizan. Aún así, las apariciones de la Chica Perdida (se insertan al menos tres planos de ella mirando el televisor entre secuencias) mantienen la coherencia y la cohesión del relato: todas las mujeres que es, que ha podido ser, o que podrá ser. Todos los mundos posibles y sus variaciones, sus pliegues.

Así mismo, afirmo que el destinador que activa la transformación de Nikki es Kingsley, el director que la contrata para el filme, el papel de su vida. Pero también la vecina vieja como figura vicaria del narrador, ya que le alerta desde el principio que lo que tiene que hacer es más complicado de lo que piensa. De donde se desprende que, si asumimos que la Chica Perdida ha creado todos estos emisarios textuales, se inviste de la destinadora real. Ella, frente a la televisión, es quien encarga a Nikki Grace salir de su ficción para liberarla. De esta forma se comprende cómo y por qué la Lost Girl proyecta su vida en la pantalla: prostituta polaca, madre de familia desestructurada, actriz quizás de la película maldita.

Por último, no por ello menos importante, hay que clasificar a El Fantasma como el oponente anti-sujeto. Alguien que parece, pero no es. Este diabólico personaje está

presente en todos los planos narrativos, y en todos ellos desempeña el papel del villano. Arquetipo que tendría que sernos conocido: entes ajenos a los mecanismos naturales del mundo y del relato, que campan a sus anchas, como el Hombre de Negro de *Lost highway* o el Vaquero de *Mulholland Drive*. Personajes que recuerdan a los protagonistas y a los espectadores que pertenecen a una película, a una ficción, y que tienen un papel que desempeñar. Por el momento es probable que entre tanto nombre e intercambio de personalidades reine la confusión (algo habitual en el cine lyncheano). De todos modos, a medida que se vayan analizando los acontecimientos narrativos seleccionados resultará más fácil ubicar cada personaje en su rol actancial y en los programas narrativos asociados a estos.

Señalado lo anterior, el esqueleto de *Inland Empire* está compuesto por seis diégesis superpuestas. 1) La Chica Perdida en el hotel. 2) El rodaje de la película *On high in blue tomorrows* con Nikki Grace. 3) La vida de Sue Blue, protagonista de *On high in blue tomorrows*. 4) La Polonia del pasado, que bien puede ligarse a imágenes del filme maldito *Fir Sieben*. 5) El domicilio de la serie de televisión *Rabbits*. 6) Un espacio heterotópico que no puede identificarse fehacientemente con ninguno de los mundos anteriores, ni temporal ni espacialmente: por ejemplo, la estancia en la que se encuentre la aguja del tocadiscos, el origen de la emisión del programa de radio.

El salto

Antes de entrar de lleno en la puesta en forma es necesario parar mientes en las estrategias narrativas que aseguran la validez del funcionamiento retórico de portales y umbrales. A tenor de lo expuesto más arriba, el concepto narratológico que mejor se ajusta al diseño de *Inland Empire* es el de la metalepsis⁸⁵. Principio acuñado por Gérard Genette, se trata de un recurso que, pese a estar emparejado lingüísticamente con otras -lepsias (analepsis, prolepsis) sus efectos diegéticos trascienden el cambio cronológico. *Stricto sensu*, se produce una metalepsis cuando en un relato hay un salto entre niveles diegéticos; es decir, cuando en una misma narración coexisten al menos dos planos diegéticos, que difieren en tiempo-lugar y se contaminan. Dicho de otro modo, cuando alguna figura,

⁸⁵ A decir verdad, Lynch esbozó esta estrategia en *Mulholland Drive*, pero la naturaleza de aquel filme-dentro-del-filme (sueño cinematografizado) difiere de este relato, donde la falta de uniformidad diegética está mucho más acusada.

objeto o acontecimiento de la ficción que estamos viendo interactúa (*se entromete*) con una ficción interna que hasta ese momento se mantenía intacta. Trayendo la argumentación a nuestro terreno: “hay metalepsis cuando el pasaje de un «mundo» a otro se encuentra enmascarado o subvertido de alguna forma: textualmente enmascarado” (Genette, 2004: 137). En ningún caso el paso de un mundo racional a uno de fantasía. La metalepsis no (siempre) cuestiona las leyes naturales, sino la lógica narrativa de la diégesis primera en colisión con una segunda. No obstante, tal y como hemos explicado en el marco teórico, dentro de las reglas de la ficción, el hecho de que una persona entre en una película, desde nuestro mundo, es un evento fantástico (lo fantástico-cinematográfico). Uno de los ejemplos más socorridos para explicar la metalepsis es el del personaje que está viendo una película o serie de televisión y, o bien éste entra a través de la pantalla⁸⁶ o alguien desde dentro incide en el exterior. Por consiguiente, la existencia de una metaficción es la condición de posibilidad de la metalepsis. El hallazgo de un universo fantasioso dentro o paralelo al universo mundano no implica un salto metaléptico. A no ser que, además de esa evolución figurativa, se modulen alteraciones a efectos narrativos (narrador, puntos de vista, perspectivadores). Porque ya sabemos que lo fantástico es la relación problemática entre lo real y lo imposible, categorías solubles en la potencia fabuladora de la ficción. Así lo explica el propio Genette:

La metalepsis ya no sería una simple figura (traducible), sino antes bien una ficción plena, que habrá de tomarse o dejarse aparte de esta única salvedad; el lector, al que se atribuye un papel evidentemente imposible, no cuenta con recursos para darle crédito; ficción, seguro, pero ficción de tipo fantástico, o maravilloso, que no puede conseguir una total y completa suspensión de la incredulidad sino sólo una simulación lúdica de credulidad (2004: 28).

Quiero decir, a fin de cuentas, que si aceptamos una caracterización fantástica de este relato no se debe tanto a la naturaleza de sus hechos y sus personajes como a que la interacción (meta)física entre realidad y ficción es imposible para las normas del mundo del espectador. La metalepsis asegura el funcionamiento retórico de la película, a la vez que enuncia: “esto solo puede pasar dentro de la ficción”. Aserto que no se traduce como

⁸⁶ En el siguiente apartado ahondaremos en el significante *pantalla* y su especial sentido metaléptico, debido a que, en disparidad con otras obras que optan por emplear las pantallas como portal interdiegético, *Inland Empire* las trata como son, como simples superficies opacas que emiten o reciben luz, que *dan a ver*.

una circunstancia fantástica dentro del filme, sino más bien potencialmente fantasiosa si ocurriese en el mundo real. Sobre este fondo se recorta una idea sintética: “una ficción siempre es metadieética con respecto a la realidad tanto como a otra ficción a la que parasita” (2004: 137). En lo que hace a *Inland Empire*, está a la vista de todos que su desarrollo narrativo evoluciona gracias a los saltos metalépticos, en detrimento, por ejemplo, de las alteraciones temporales (prolepsis o analepsis); en este relato el tiempo narrativo no goza de poder explicativo o aclaratorio, aunque lo temporal (lo pasado y su incidencia en el presente) subyace en el fondo de la historia⁸⁷. Tres serían los saltos destacados: primero, con la entrada de Nikki en *On high in blue tomorrows*; segundo, con su paso de este filme al anterior en el que se basa *Fir Sieben*; tercero, con el regreso a su realidad y posterior interacción con la diégesis de la Chica Perdida y de la serie televisiva *Rabbits*.

Los pasillos

Todo lo cual desplaza el análisis a otra de las técnicas narrativo-figurativas manejadas por Lynch. Hablamos de la popular *mise en abyme*. Puesto que *Inland Empire* es un filme (el producto en sí) que contiene un filme (película indeterminada protagonizada por Nikki Grace y vista por Lost Girl) que contiene otro filme (*On high in blue tomorrows*) con sus consiguientes derivas efímeras, manifestaciones fugaces y películas imaginadas. Al igual que, tal y como hemos aclarado, la metalepsis ocurre si y solo si existe interacción entre niveles diegéticos, la construcción en abismo pura tiene lugar bajo la condición de una apuesta total, con todos sus elementos arrojados a ese agujero infinito.

Si, como dice Metz, *8 y 1/2* de Fellini compone una doble construcción en abismo, *Inland Empire* de David Lynch propone una *mise en abyme* triplicada (incluso cuadruplicada, si consideramos la historia polaca como filme maldito real del que se está haciendo el remake con Nikki Grace). Una película que habla de alguien viendo una película que va sobre el rodaje de una película, en la cual la protagonista se introduce. Sin embargo, al contrario que en la obra de Fellini, “donde el film que Guido va a rodar no lo vemos nunca (...), ni siquiera vemos a Guido *rodando* su film, (lo que) permite que pueda

⁸⁷ Recordemos que todo gira en torno al intento de hacer un *remake* de una antigua película maldita.

coincidir hasta tal punto con él” (2002: 248). Precisamente la visualización del hecho y el hacerse de todos esos filmes concéntricos en *Inland Empire* delimita la distancia desde la que hay que mirar. Distancia, dicho sea de paso, que oblitera cualquier identificación fuerte o creencia en la uniformidad del conjunto, en que todo está pasando a un mismo nivel. Distancia, en suma, que entronca con la diégesis basal del relato: la Chica Perdida que consume en su televisor la imagen salvadora. Este es el verdadero vector de identificación de *Inland Empire*: aquellas imágenes, primerísimos planos de un rostro en lágrimas, que emparentan al espectador endotópico (la chica) con el espectador empírico (nosotros).

De este modo insistimos en que la construcción en abismo y la metalepsis desenmascaran el sortilegio, sin perder por ello la potencia filmico-emocional. Desde el principio no hay misterio, nada se oculta, todo se muestra, todo es dado en el mismo espacio y tiempo. Gracias a la luz, que sigue siendo el sustento ontológico de la imagen cinematográfica, digital o analógica, le pese a quien le pese. A este respecto, el diseño narrativo de este filme confirma, a un nivel extremo, que “el suspense narrativo nada tiene que ver con la incertidumbre, sino que, por el contrario, es precisamente la certidumbre lo que más intensifica su eficacia” (González Requena, 2006: 523). Esto es, por un exceso de saber se alcanza el colmo del placer. Ante la mostración del misterio a las primeras de cambio, el espectador se verá impelido a buscar lo que ya ha encontrado. En *Inland Empire* se dispone otro tipo de sensaciones que se alejan de la verosimilitud: vértigo de lo irreal, exceso representativo, desanclaje ficcional. Sólo una historia es “real”, que engloba a las imaginarias que esta ha producido e incluso esa es ficticia. En resumidas cuentas, *Inland Empire*, imagen-abismo, imagen laberinto, replica cinematográficamente a estas construcciones extremadamente racionales, con el fin de desafiar al espectador en un recorrido de encrucijadas con espejos a la vuelta de cada esquina. El misterio, si es que lo hay, no tiene nada que ver con la resolución de un enigma al igual que en el cine negro, con la reconciliación de una pareja enamorada (lo cual, a todo esto, ocurre en *Inland Empire*, pero este acontecimiento no es fin, sino medio) en un melodrama doméstico, o con el discernimiento de si lo que ha ocurrido es fruto de un orden sobrenatural o uno natural, de que se ha vencido a una fuerza maligna y maravillosa, que sería lo propio del fantástico canónico. Estamos lejos de la escritura clásica en este sentido, en la medida en que las historias de estas mujeres y estos hombres no se rigen por un entendimiento pleno, 100 % causal y mínimamente inverosímil, presentado en un ejercicio diáfano de gramática y sintaxis perfecta, con buena letra y moraleja en la página

final. Por esta razón, *Inland Empire* aúna lo que las dos películas ya analizadas neutralizaban por separado y que *Twin Peaks. The return* terminará por suturar: nada más y nada menos que la manipulación de esas tres formas o géneros cinematográficos, en pos de mostrar sus costuras, sus hilos invisibles. La estructura fabulosa proyecta sus líneas de fuerza hacia el exterior: el interés dramático se desplaza de las vidas de los personajes al mero funcionamiento de la película. ¿Consigue Lynch su cometido? A este espectáculo es al que acudimos en mayor medida, al de un artista que se bate el cobre con las imágenes que él mismo ha diseñado. La trama del filme, al final del laberinto, se evidencia: Lynch encuentra la salida de ese periplo barroco de los estudios y los decorados de Hollywood y se queda a vivir en el territorio del interior, en el más allá del celuloide.

8.3. La imposibilidad de desvelo, la imposibilidad de traspaso. Telas, puertas, umbrales, agujeros.

En el centro de esta construcción por portales pivota un agujero narrativo y plástico. Y se trata literalmente de un agujero. Para clarificar la presencia de este objeto es necesario partir de unas relaciones simbólicas. Tal y como apunta Cirlot, el agujero sugiere una doble significación: “en el de la vida biológica, tiene poder de fecundación y se relaciona con los ritos de fertilidad; en el de la vida espiritual o transmudana, expresa la abertura de este mundo con respecto a otro” (1992: 58). Si bien una deriva de la otra, en este contexto nos interesa más la segunda vía. Como es bien sabido, Nikki accede operatoriamente a la ficción que ella, desde fuera, simulaba: pasa de ser una persona real a ser una figura (también real, pero ficticia). Para la formalización de esta idea, Lynch resuelve con el sencillo motivo de la puerta. En cierto modo, una puerta es un agujero arquitectónico, fruto de un diseño previo, racional y calculado. En contrapartida, el agujero como tal deviene una solución apresurada que emparenta dos espacios cuya relación puede ser problemática. Más allá de los límites de esta, una vez traspasado el umbral, todo lo que hay en este lado puede, o bien desaparecer o cambiar por completo en el otro lado. Esto en lo referente a la capa superficial de un elemento tan cotidiano como artísticamente sugerente y explotado. Para una caracterización más profunda de lo portal nos valdremos, sucintamente, de las ideas de Georg Simmel en torno a este elemento arquitectónico. En su estudio de las intervenciones que el ser humano aplica en

la naturaleza, el filósofo alemán diferencia dos canales sustantivos de su don exclusivo de ligar y separar: el puente y la puerta. Esta última le permite ponerse fronteras y ser libre de permanecer en ellas o traspasarlas a voluntad. Para Simmel, “la puerta, con el adentro y el afuera, indica una diferencia completa de la intención” (2001: 50) del cruce que se produzca tras ella. A nadie que haya experimentado el vaivén inmobiliario de Nikki Grace en la última obra de Lynch escapará la impotencia y desesperación con que esta mujer abre y cierra los sectores de su laberíntica vida. Por lo tanto, se puede afirmar que las superficies geométricas, cuadradas o rectangulares, cobran un sentido especial. En definitiva, será otro objeto que suele compartir espacio con la puerta, con la ventana y demás útiles domésticos, el que active la resolución del relato y la liberación de las dos mujeres atrapadas: la pantalla. Para ser más exactos, dos pantallas: una de cine y otra de televisión.

De idéntica forma, la ventana se encuentra emparejada con el portal, pero con posibilidades limitadas. A ojos de Simmel, ésta solo sirve para ver el afuera desde el adentro. Pero de un examen más atento se desprende que muchas representaciones artísticas han invertido esta función en favor de, particularmente, los fantasmas. Ya que numerosas apariciones espectrales, en su mayoría las más clásicas, han colocado al espíritu pegado a ventanales, mirando fijamente a los vivos a los que asedian. Como no podía ser de otra forma en un relato tan radical, David Lynch maniobra hasta dar un giro completo: retorna a la concepción, digamos, por defecto de la ventana (adentro—afuera), para, en el mismo movimiento, generar una antinomia. Es decir, los fantasmas de *Inland Empire* están dentro del decorado, dentro de la ficción: miran con horror y atracción desde dentro. Para muestra de esta coexistencia y oposición de objetos hermanos, un botón: esa escena clave que narra la entrada de Nikki en el mundo de la metaficción a través del decorado del filme en rodaje.

No hace falta indagar en las potencialidades simbólicas de la puerta ya que, en sí misma, su significado se descarga prácticamente en su totalidad por su funcionalidad. Una puerta abre, separa dos espacios. Como tal no simboliza más que de lo que es capaz, de abrir y cerrar. En todo caso, el simbolismo del que se adjudicar a un portal deberá ser situado, cómo no, a un lado o a otro del umbral. En román paladino, la puerta no es un símbolo de nada, sino que facilita la simbolización de lo que se halla a un lado y a otro de sus límites.

En *Inland Empire* se intuye una atmósfera de *symploké* platónica, en la que no todo está conectado con todo, ni nada está conectado con nada, pero que como un rizoma

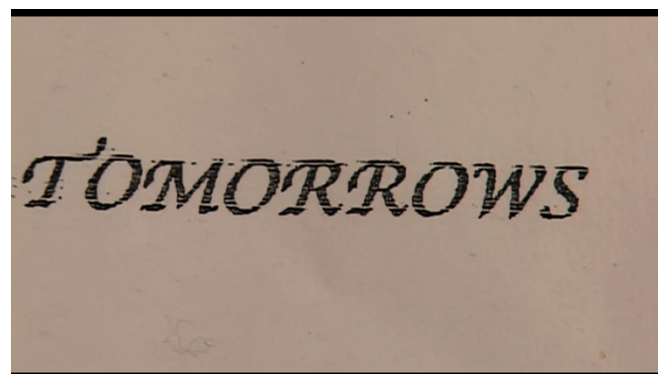
se ramifica y colisiona en dialéctica. Como todo relato, los diferentes acontecimientos narrativos se interconectan vía coordenadas espaciotemporales que se han ido desplegando. Pese a la evidente hiperconexión de los tiempos y lugares del filme, la cerrazón resultante de que todo conduzca a todo, incurre, finalmente, en que todo conduce a la nada. Al menos durante gran parte del pesadillesco periplo de Nikki/Sue.

El plano

Después del prólogo tiene lugar lo que podría considerarse el asentamiento temático del filme: el extenso diálogo entre Nikki y su vecina, donde esta última básicamente explica cómo se va a desenvolver la trama; y la televisiva secuencia de la presentadora del *talk show* que anticipa el romance entre Nikki y Devon. Agotemos pronto la soterrada conexión entre estas dos escenas. Aunque difieran fuertemente en su planificación y en el contenido formalizado, ambas ofrecen interesantes concomitancias. Recordemos que la primera presencia humana del filme pertenece a la Chica Perdida frente al televisor. Se ha insistido, además, en el aumento progresivo del valor que este objeto adopta en el transcurso de los eventos narrativos. Pues bien, tanto el incómodo interrogatorio al que la vecina somete a Nikki como la abrasiva entrevista de la vieja estrella de la pequeña pantalla con Nikki y Devon orbitan alrededor de lo televisivo y de lo profético. En el caso de la vecina destaca la anunciación con la que visita a la artista. Ella sabe que el papel al que aspira ya es suyo, dato desconocido por Nikki. Ella relata el viejo cuento de alguien que, al abrir una puerta, provoca un reflejo. Ella hace saber a Nikki que, contra su opinión, hay un asesinato en la historia. Ella no consigue recordar si es hoy o mañana. Ella alerta de que los actos tienen consecuencias. Ella es, a fin de cuentas, una pseudonarradora omnisciente, que goza de información privilegiada, que se interesa por las historias de los demás y gusta de contar cuentos con supuesta moraleja (véanse los personajes del Hombre de Negro, el Vaquero o el Bombero). A efectos formales, la vecina, encuadrada con una lente deformante y grabada a pulso, y Nikki, naturalizada por una cámara más distante y su plano fijo, inauguran esa dialéctica entre la distorsión y la rectitud que vertebrará el relato y la progresiva introducción de Nikki en esa distorsión. Además, la mujer avanza acontecimientos de la trama y hace avanzar el relato: en un brusco salto de eje, Nikki se descubre a sí misma al día siguiente, recibiendo la gran noticia. Ha sido contratada.



Ahora hay que seguir adelante hasta un acontecimiento capital. Nikki se dirige a los estudios donde se rodará el filme para asistir a una lectura a la italiana de guion, conformada por su *partenaire* Devon, el director Kingsley y su asistente Freddy. El encuentro tiene lugar en uno de los platós de rodaje. La escena comienza con un plano general de la entrada al set; Nikki se dispone a entrar por el gran portón y el montaje encadena esa vista con una panorámica vertical hacia arriba hasta que la lente de la cámara se quema por su sensibilidad y por la intensidad de la luz solar. Entonces empieza a sonar una romántica pieza de cuerdas (presumiblemente, la música compuesta o arreglada para el filme) mientras la cámara hace un cerrado *zoom* sobre la primera página del libreto. No es baladí señalar que este acercamiento se corta encuadrando únicamente la última palabra del título del proyecto: *tomorrows* (mañanas). Si traemos a colación este detalle es por el carácter determinante que Lynch imprime en el futuro (en general en el tiempo).



Tal es así que, como ya hemos apuntado, el tema de la conversación de Nikki y la impertinente señora de la urbanización no es otro que el porvenir de la actriz: no saber en qué día estamos, pero saber que mañana ocurrirá algo importante. Otro tanto ocurre con la escena previa a su metamorfosis en Sue Blue, donde el extrañamiento temporal es total, tal y como aclararemos. Por encima de todo lo demás, la futurología de *Inland Empire* afecta a la comprensión inmediata del orden cronológico del relato. Indiscernibilidad contagiada al espectador por ese marasmo existencial inducido en Nikki. Es decir, de manera implícita y fuera de campo, esta escena de la lectura del libreto se desvía por una curva tangente en el tiempo. Quiere decirse que se torna más práctico, a la hora de localizar los acontecimientos de la vida de Nikki, preguntarse dónde ocurren, y no cuándo.

Pero volvamos a la escena, ya que todas estas ideas se entenderán si atendemos a las imágenes. Otra vez un encuadre general desde el interior del plató ocupado por Nikki y Devon en una distendida charla. Ambos ríen y flirtean: la complicidad es evidente. Nikki se gira para contemplar el decorado que “aún no está acabado” del rodaje. Para ello, la cámara de Lynch mueve su cabeza suavemente, simulando la mirada de Grace. La información de que el set está aún en construcción sorprende a la actriz. Pero cuando sabe, gracias a Devon, que esos escenarios son “la casa de Smithy”, su marido ficcional, la sorpresa crece. En primer plano de su rostro atónito, Nikki repite: “La casa de Smithy...”. Su estado de perplejidad se completa con una repetición del plano subjetivo examinando el decorado, oculto por muros y grandes lonas. Después de una serie de aleatorios planos-contraplanos de la llegada de Kingsley y Freddy, la enunciación se estabiliza: ambos se sientan en la mesa frente a la pareja de actores. A partir de aquí la disposición de plano y contraplano con salto de eje de 180° prima en la lectura de la escena 35. Mantengamos en la reserva esta descripción que hace Kingsley de la misma: “Devon, tú llegas... Billy, a casa de Smithy y encuentras a Sue, Nikki, mirando por la ventana. (...) La leeremos, luego la hacemos por partes en el decorado”. Incluso el director se equivoca y toma al personaje por el actor. Actor que, por cierto, advierte a la actriz de que “es sólo un ensayo, no te exijas demasiado”. Esto es, Devon percibe a Nikki, casi previendo la intensidad con la que se meterá en el papel, de que es la prueba de una interpretación. Constata así el doble estatuto representacional del ensayo. Nos guardaremos bien de aparcas el sentido de estas palabras, que serán interpretadas en el postrer epígrafe.

Por lo tanto, los intérpretes inician la lectura de sus diálogos. El montaje los separa de un plano medio conjunto de los dos a primeros planos individuales de su cabeza, en consonancia con el contenido de la conversación: una disculpa de Billy mal recibida por Sue. En el momento de mayor intensidad dramática (Nikki/Sue rompe a llorar), Freddy interrumpe el ejercicio porque se ha percatado de que al fondo del plató hay alguien. Con arrojo, Devon se levanta y camina en dirección al fondo de las instalaciones. Este segmento está construido por planos subjetivos de este personaje y planos con perspectivador X. Devon se adentra en las tinieblas del escenario y se escuchan unos pasos de alguien corriendo. El joven se apresura y trata de alcanzar al invasor invisible, a pesar de que se oye cómo una puerta se ha cerrado de golpe. Devon trata de abrirla: se trata del portal de la casa de Sue y Smithy, pero es imposible, está atrancada. Mira por la ventana, y su mirada es replicada por la negrura absoluta. Al parecer, ese espacio material que representa la vivienda ficticia de Sue Blue es una frontera inexpugnable y autorizada para alguien que no deja ser visto.



Devon regresa de la oscuridad y un primer plano de la cara de Nikki muestra lágrimas todavía corriendo por sus mejillas. Puede decirse que, al no secárselas hasta la vuelta de su compañero, hay algo de Sue que permanece en su cuerpo. Es ella, y no otro de los presentes, quien pregunta “¿quién era?”, a lo que Devon responde: “desapareció donde es difícil desaparecer”. Aprovechando el desconcierto, Kingsley se ve capacitado para revelarles el secreto que sobrevuela el rodaje: su película es en realidad un *remake* de otra obra inconclusa: *Vier sieben* (Cuatro siete). En aquel filme, según Kingsley, “descubrieron algo dentro de la historia”, y los protagonistas fueron asesinados. Como puede observarse, la escala del plano ha sido reducida, la cámara está mucho más cerca del rostro del realizador y su escudero, en pos de que la verdad que han contado se adhiera a sus interlocutores. Dicho lo cual, la vecina de Nikki tenía razón: en su película hay una historia de amor; hay, o habrá, un asesinato. De golpe, la reveladora conversación del

reducido equipo salta a otro tiempo y lugar. La narración nos sitúa, *in medias res*, en un encuentro de Nikki con sus suegros polacos. Esta es una de las primeras interacciones de las profundidades de la maldición en la superficie de la realidad de Nikki Grace, un reflejo más entre su entorno familiar y su pasado y el de Sue Blue: la maldición centroeuropea ya empieza a contagiar la vida estadounidense.

El contraplano

Lo que media entre la secuencia del plató y la contestación narrativa que analizaremos a continuación es un conjunto de escenas que comienzan como una más y más tarde se destapa que son tomas del metafilme camufladas en la enunciación. Todo ello intercalado con avatares del rodaje⁸⁸, discusiones de producción y una profundización en la relación entre Devon y Nikki. Pero esto no es un mero juego metacinematográfico: el propio relato está poniendo las cartas sobre la mesa en lo que hace a la absorción de la vida de Nikki por parte de su otra vida ficticia. En suma, Devon conoce al marido de Nikki, el desconfiado y posesivo Piotrek, que deja muy claro el control matrimonial que tiene sobre su esposa. De hecho, Piotrek enuncia la frase “nuestros actos tienen consecuencias”, replicando así las mismas palabras que la visionaria vecina de Nikki. En definitiva, las tramas se van uniendo, y las opacas sentencias de la vieja cuentacuentos van cobrando el sentido que muchos exégetas niegan, queriendo atribuir al filme un exotismo que no reside en el texto, sino en su pervertida lectura. De entre todas estas escenas me gustaría extraer un momento pregnante. En los minutos previos, el espectador ha visto el rodaje de una tórrida y pegajosa (por la cercanía de la cámara) pasión entre Sue y Billy, que es, simultáneamente, la confirmación del amorío entre Nikki y Devon. Billy Burke aguarda en un sillón de su lujosa mansión (que es la misma que la de Nikki Grace). La apertura de la imagen a la que nos referimos responde a un inestable movimiento de cámara, de arriba hacia abajo, que anticipa el quiebro narrativo al que se va a asistir. Unas páginas más atrás instaba al lector a reservar cierta información que será activada en lo que sigue. Sabemos que en el primer ensayo Devon quiere que Nikki no se meta en exceso en el papel. Pues bien, Nikki incumple por doquier esa cláusula, en su

⁸⁸ Incluida una larguísima, delirante y cómica escena en la que Kingsley da indicaciones al iluminador (quien *controla la luz* en un rodaje) Becky J, fuera de campo (la voz de David Lynch).

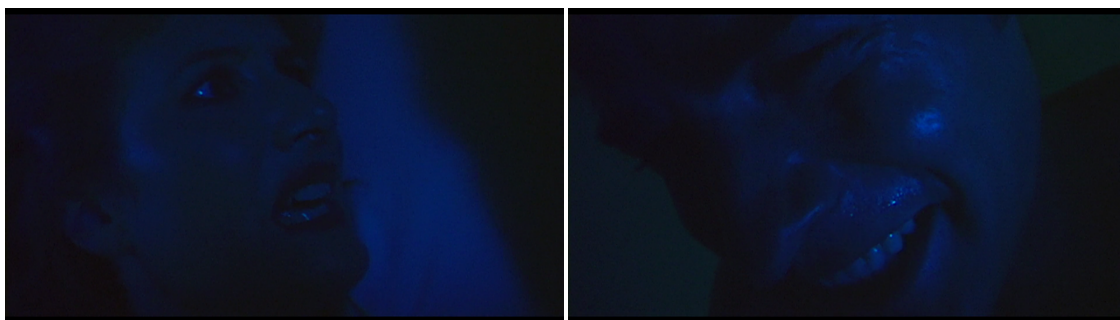
evolución a Sue: la mujer da vueltas sobre sí misma, consternada porque cree que su marido Smithy está al tanto de su infidelidad. Pero, a decir verdad, la mujer no está hablando con Billy sobre Piotrek, sino con Devon sobre Smithy. Esto es, está mezclando realidad y ficción. Porque Nikki es Sue, y Sue es Nikki. El primer plano de su rostro permite ver la facilidad con la que cambia de registro, concepto cinematográfico que se vuelve peligroso y significativo en las relaciones sociales reales. De la angustia del “Algo ha pasado” a la mofa del “¡Caray! Parece el diálogo de nuestro guion” transcurren apenas segundos, instante tras el que un enfurecido Kingsley grita fuera de campo “¡corten!”. Esta es la primera (última y definitiva) vez que Nikki confunde la película con su vida real. La cámara que todo lo filma, de cuya presencia se percata una horrorizada Nikki, define en su máximo esplendor lo paradójico de la interpretación actoral: ser a la vez uno mismo y el otro.



Minutos después, en un encuentro sexual fuera del trabajo, la actitud de Nikki efectúa su movimiento final sin retorno. Para muestra, un botón: el azul fantasmal (aquel que anticipaba el truco revelado en el Club Silencio de *Mulholland Drive*, el del terso *Terciopelo azul* que cubre el horror de la edénica Lumberton⁸⁹) emerge cuando lo real y lo cinematográfico están a punto de entrelazarse, índice cromático de la falsedad de lo que viene a continuación. En plena práctica del coito la mujer no para de hablar, como si las dos personalidades que ahora se alojan en su cuerpo se peleasen por manifestarse por la misma boca. En suma, la proximidad de la cámara a los actores y la pobre iluminación amplifican la sensación asfixiante, ante la alucinada mirada de un Devon/Billy concentrado en el sexo. Para ilustrar el cumplimiento del anuncio de la vecina, estas son

⁸⁹ Un azul muy cinematográfico que ya se ha empleado con propósitos similares, como por ejemplo el color del haz cinematográfico que remite a la ficción, al sueño y la fantasía, a *El espíritu de la colmena* (1973) que encanta a la pequeña Ana en el largometraje de Víctor Erice, una luz azul que “se destaca entre las sombras del cine, creando una nueva vida y es esta luz la que hace que Ana se plantee los primeros interrogantes sobre la vida y la muerte” (Arocena, 1996: 120).

algunas de las frases con las que Nikki asusta a Billy⁹⁰: “es una historia que ocurrió ayer, pero sé que es mañana”; rememora una escena en la que va por un callejón a hacer “la compra”. Quiero hacer notar cuatro aspectos que en esta imagen anticipan la entrada de Nikki en el mundo ficcional de *On high in blue tomorrows*: a) de primeras, Nikki confunde el pasado con el futuro bajo un manto azulado; esto es, pertenece a un mañana (*blue tomorrow*) que ya ha ocurrido (una fábula narrada, un filme); b) ninguna cámara o micrófono está captando esa cópula, ni ningún equipo de realización y producción lo supervisa (aparte, obviamente, de las cámaras que graban el filme empírico), lo cual significa que no pertenece al rodaje de una escena; c) la habitación donde hacen el amor es la del domicilio de Sue Blue; y d) el hombre que aparece en el pasillo y espía a los amantes es, a todas luces Smithy, y no Piotrek (en vista de cómo va vestido). En otras palabras: aquellos dos espacios que antes eran plenamente diferenciados, dentro y fuera del rodaje, se han unificado definitivamente.



Es momento de explicar por qué nos hemos extendido tanto en la descripción de los nexos que atan la escena del intruso en el plató del filme y la que nos disponemos a desglosar. En relación con esos tres detalles subrayados, con la siguiente escena será posible abrochar nuestro análisis. Para mayor claridad asumiremos que la mujer que anda por la parte de atrás de unos edificios es Sue: su vestuario coincide con el del alias ficcional de Nikki⁹¹. En absoluta coherencia con el diálogo anterior (la profecía de la vecina), Sue está en un pasadizo callejero y porta una bolsa de supermercado. Es una situación que ella creía que había pasado, pero en realidad estaba por pasar. No obstante, como espectadores disponemos de una información exclusiva. Todo ha pasado y ya lo hemos visto. Hay algo que llama la atención de Sue antes de subir al coche. Tanto que

⁹⁰ Y digo Billy porque Justin Theroux, en este contexto, se dirige a Laura Dern como Sue, mientras que ella, como Nikki, lo sigue considerando Devon.

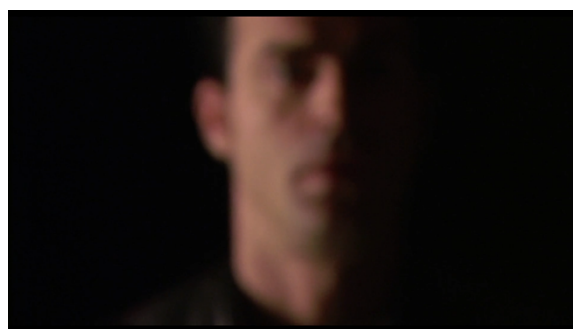
⁹¹ Aún así todavía queda algo de Nikki en ella: es propietaria de un coche descapotable que, a juicio de la humilde vida de Sue Blue, sería imposible.

ese algo la atrae hacia una puerta de metal gris donde se puede leer una palabra insignificante: AXx°NN. De idéntica forma a otros números, símbolos, neologismos o logotipos con los que Lynch enriquece el misticismo de sus imágenes, esta anarquía de letras ha sido cargada de distintos significados e interpretaciones. Nosotros hemos adoptado una postura de seguridad puramente lingüística. Ya que, si extraemos una posible fonética, en inglés, de ese vocablo⁹², se obtiene una homofonía con la palabra real *action* (acción)—(/'ækʃ(ə)n/). A saber, el acto de habla enunciado por el director, operador o asistente de una película en cuestión antes de que una toma comience a rodarse o grabarse. O dicho de otro modo, la orden que, en el cine, separa simbólicamente el nivel de la realidad y el nivel de la ficción. Una única palabra, la cual, en esta imagen del callejón, acciona el botón con el que arranca la confusión.



Sue atraviesa el portal: en el interior da con las tinieblas, salpicadas por pequeños trozos iluminados, de un espacio indeterminado. Cuando se dispone a bajar unas escaleras salta un resorte de luz, como un tipo de alarma o indicador de que alguien ha entrado donde no debía. Por corte neto se nos muestra un plano fijo y desenfocado: Sue se acerca a la cámara y el objetivo enfoca su figura. Entonces, el contraplano de su mirada sutura la herida narrativa y desvela el sinsentido. En plano general vemos a Nikki, Devon, Kingsley y Freddy charlando en el primer día de pre-rodaje, justo en el instante en el que el asistente creyó ver a alguien husmeando en los decorados. Ese alguien era, es, obviamente, Sue. El acontecimiento, por tanto, se repite desde el otro lado. Lynch calca la planificación de la imagen desenfocada de Sue apareciendo de dentro de la ficción para representar la respectiva entrada de Devon en el *imperio del interior*.

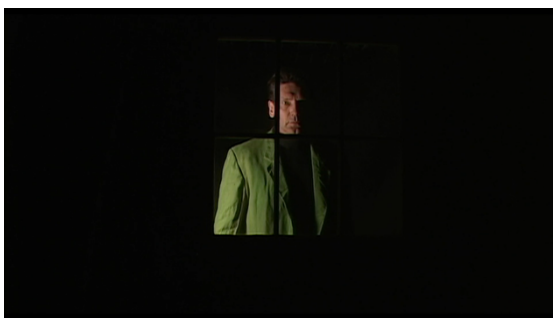
⁹² Mucho más sugerente, a la par que discutible, sería depurar AXx°NN como axón, término neurológico que hace referencia a un elemento que integra una cadena de prolongaciones entre neuronas por la que circula el impulso nervioso. Es por tanto, una suerte de gancho que transmite información, una especie de pulsión que, como el título pintado en la puerta, arrastra a Nikki al interior.



De un examen más atento se desprende que los gritos de Sue (le llama Billy) no son escuchados, porque Devon ni puede entrar ni puede interactuar. Tampoco le ve a través de la ventana, ya que para él solo es un decorado, una localización de significado ficticio que simula ser operatoriamente real. Se podría explicar esta ceguera, esta imposibilidad de percibir la imagen de Nikki/Sue, porque ella ya se ha convertido en un fantasma, ya está en otro mundo. No en vano, en esta repetición narrativa se nos da a ver una imagen que antes estaba velada: el fantasma de Smithy. El marido de Sue va vestido con un estrafalario traje verde, como en el circo en el que más adelante sabremos que trabaja. Observa fijamente, en plena quietud, la huida de su mujer a través de la ventana de otra casita prefabricada en el *set*. Conviene señalar la particularidad de su punto de vigía. Pese a que su función doméstica y social dicta su uso a estar “ahí para mirar afuera, no para mirar adentro” (Simmel, 2001: 50), David Lynch realiza otra vuelta de tuerca. Simmel vincula la ventana a la facultad exclusivamente humana de ligar y separar la naturaleza mediante una dirección unilateral, pero también se puede mirar a través de una ventana el interior que la recorta. Los fantasmas (así como toda figura ficticia según el poder que el autor o el guionista los quiera imbuir) invierten las categorías lógicas y el funcionamiento convencional de los objetos y los espacios. Sabemos que el espectro al otro lado de la ventana es ya un recurso iconográfico clásico del terror fantástico. De hecho, mirar desde dentro implica vida, por tanto, estar vivo; mirar desde fuera (más allá), no-muerte, es decir, ser un fantasma. En el caso de *Inland Empire*, al haberse mezclado el espacio real (set de rodaje) con el espacio simbólico (casa de Sue y Smithy en *On High*

in *Blue Tomorrows*) tanto Sue como Smithy devienen entes espirituales. Por lo tanto, ambos son fantasmas, imágenes ilusorias, invadiendo el mundo del otro: uno dentro de la ventana y otro fuera. Es decir, que toda categoría “lógica” se suspende a causa de la singularidad del evento. Los gritos de Sue se pierden en la oscuridad; la mirada de Smithy es cada vez más amenazante, puntuada por rápidos *zoom ins*. El último refugio de Nikki es asumir su nuevo ser, Sue, y la entrada a esa alteridad se halla tras la puerta. Antes de cruzarla, una luz cegadora ilumina todo el encuadre, ataque que no la frena. Nikki ya está dentro, y afuera solo hay luz blanca y quemada.

Resulta muy interesante que un incidente, un imprevisto, la irrupción de un intruso en el decorado, provoque que la secuencia que estaban ensayando pase de ser un simple ejercicio a un examen oficial. Quiero decir que cuando Devon va a investigar puede seguir siendo Billy. Efectivamente porque a quien persigue es a Sue (la intrusa) de camino a casa de Smithy. Esto es, lo que ocurre punto por punto en la escena ensayada se ejecuta en su contenido, pero no en sus formas, o al menos en el sentido de estas. La escena escrita en el guion ha sido escrita para ser interpretada bajo la suspensión de la incredulidad de la ficción. Sin embargo, lo que provoca Nikki es que una situación guionizada erosione la realidad y pase a formar parte de ella. No hay cámaras, no hay cortes, no hay un director que les mande parar y salir de su personaje. Porque todo está ocurriendo de verdad. Y que con Nikki, siendo ya Sue tanto en la primera versión de la escena (donde comienza el desdoble) como en la segunda (donde se certifica), interpretan en el mundo real, en el afuera de *On High in Blue Tomorrows*, una escena de la misma. Más que nunca, al abrir Sue una puerta que no debía, se confirma que los actos tienen consecuencias.



El intersticio

Para mayor claridad diremos que estas dos escenas concitan el plano y el contraplano de una misma situación a primera vista anecdótica. Esta estrategia narrativa tiene que ver con la frecuencia con la que un mismo acontecimiento es narrado. Concretamente un relato repetitivo, es decir, x relatos que narran repetidamente una sola historia, o, en la terminología de Genette, relatar en x ocasiones lo que solamente ha pasado una única vez. Para ser más exactos, estas unidades narrativas que versan sobre un mismo hecho acaecido en la historia difieren tanto en el punto de vista (del semi-colectivo al individual) como en la puesta en escena (de dentro-dentro a fuera-dentro). No hace falta volver a enumerar las resultantes de esta operación textual, pero sí sintetizarlas: la duplicación de Nikki y el despertar de Sue Blue. La emergencia y el tránsito mutuo de fantasmas, figuras que mueren simbólicamente en su plano de existencia básico y reviven en el opuesto. Y también, la conexión de las dos diégesis con más duración del filme. Estamos, entonces, ante el pilar narrativo-interpretativo de *Inland Empire*.

Así las cosas, la profecía de la aterradora vieja se cumple: una niña abre una puerta y provoca un reflejo. El callejón detrás del mercado es el que conduce al palacio. En otras palabras, el trabajo sucio, el dolor, el sudor, la sangre y las lágrimas, son las que llevan al éxito, al reconocimiento público del mundo de las estrellas del séptimo arte. Por lo tanto, el camino del éxito encarado por Nikki no será un camino de rosas y de ensueño, sino un sendero angustioso. De igual manera, la maldición que los responsables del filme se empeñaban en escurrir termina por realizarse. Nikki no entra en la película una vez hecha, entra en ella desde la realidad, en el durante. Al igual que la desgraciada *Vier Sieben*, la historia condenada e inacabada, a la que, inevitablemente, acaban por emular. Así, la vida indigente de Sue conllevará maximizar el tren de vida adinerada y exitosa de Nikki. Aunque más tarde se dé la vuelta y ese no sea el objetivo principal.

En resumidas cuentas, la máxima identificación de Nikki con el papel de Sue en el primer ensayo genera el desdoble de la actriz, cuyo ente ficcional emerge justo en ese momento en el fuera de campo, en el *backstage*. Esta duplicación de su personalidad le obligará a resolver ese problema *desde dentro*, desde la ficción. Y al mismo tiempo ayudar a otra persona que también se ha identificado en demasía *desde fuera*. Pero eso ya lo veremos después.

La incredulidad y la herida

El agujero no es un objeto, todo hay que decirlo, o más bien, es un no-objeto: es algo que vemos, pero en realidad no hay nada. Es la caracterización figurativa de una ausencia. Pese a que se haya normalizado su uso y todo el mundo entienda de qué se habla cuando se pronuncia o se escribe la palabra *agujero*, este, formalmente, materialmente, no es nada. Lo que físicamente presente debería corresponder al agujero —es decir, la porción de tejido o material que, tras un corte o hendidura arranca parte de esa superficie— está ausente. Esa falta, por tanto, se resignifica en una presencia paradójica. Dicho de otro modo, gracias a un orificio vemos algo donde no hay nada y donde había algo. El recorte de ese algo permanece simbólicamente y desaparece materialmente. Y lo siguiente es mucho más importante: la operatividad del agujero se sustenta en que nos permite hurgar a través de su circunferencia y mirar allá donde antes se nos estaba velado observar. Llegados a este punto estudiemos la función narrativa del agujero en *Inland Empire*.

Poco después de atravesar los límites que delimitan el otro lado, recordemos, abriendo una puerta (un agujero arquitectónico funcional), Nikki está asentada ya en su reclusión en la ficción. La mujer se ha visto envuelta en un frenético paseo y una farragosa y rápida visita a las diégesis dispersas por el relato hasta ese instante. Tapándose la cara con sus manos, no queriendo ver, es transportada a las calles invernales del cuento polaco. Se inserta un plano de la Chica Perdida, espectadora de ese salto metaléptico. A continuación se produce la primera interacción, intradiegética, entre Nikki/Sue y la Chica, siendo ambas personajes de la leyenda maldita. La joven polaca quema una tela con un pitillo, lección que será aprendida por Nikki. Este fugaz encuentro está montado en sobreimpresión junto con uno de los primeros planos del filme: la aguja recorriendo los surcos del vinilo. Mientras que antes la punta de tocadiscos coincidía con la luz (la imagen y el sonido), ahora converge también con otra penetración, otro inciso entre planos de realidad: el cigarro que atraviesa el velo.



El rostro abatido de Sue, acompañada de unas prostitutas que serán sus amigas-enemigas, recibe en primer plano destellos que parecen ser emitidos por una violenta e insistente linterna. Se trata de la única fuente de luz que ilumina el salón del decorado/vivienda de Sue Blue. Dos de las meretrices, con una sonrisa diabólica, descubren la cortina de un ventanal: el escenario exterior del cuento polaco se ha fusionado por completo con el interior de *On High in Blue Tomorrows*. Una tercera joven ríe y activa un contraplano; el montaje regresa a la cara de Sue, ahora llorando, y da la impresión de que la cámara se ha acercado aún más a ella. A continuación un *zoom* se aproxima a un oscuro callejón (agujero urbano) en la acera de enfrente del domicilio. Así, el acercamiento del objetivo, que alarga la mirada sin que el cuerpo se mueva, contrasta sobremanera con la negativa de Nikki a ver más allá: por medio de un encadenado, vemos cómo la actriz cierra los ojos y agacha la cabeza mientras la linterna prosigue en su acoso. Hasta ese corte de la escena, un fuerte y puerteadado latido de corazón ha bombeado las imágenes. Previo fundido a negro, un azulado y sombrío plano dibujado por un movimiento de cámara que se posa sobre la cama de Sue y su marido Smithy (interpretado por el mismo actor que su esposo real Piotrek). A juzgar por el silencio y el sueño realizado por el matrimonio, su transformación en Sue se ha consumado⁹³. Además, la costumbrista escena posterior confirma la recuperación momentánea del equilibrio narrativo y emocional: la nueva Sue prepara unos huevos revueltos en su nueva casa, regresa al hogar de hacer la compra y su marido parece eludir su presencia. A estas alturas, Nikki ya ha sido condenada a vivir una vida de melodrama, una experiencia de enclaustramiento y estancamiento matrimonial plenamente genérica, pero tamizada por el elemento fantástico enrevesado y por el tratamiento estético videográfico: se entiende que no es tan fácil como parece hacer un melodrama con una cámara de vídeo de mano, que la estilización manierista y prefabricada de este tipo de dramas es indisoluble en la

⁹³ El azul que tiñe la imagen es el mismo color que cubría la escena de sexo entre Nikki y Devon.

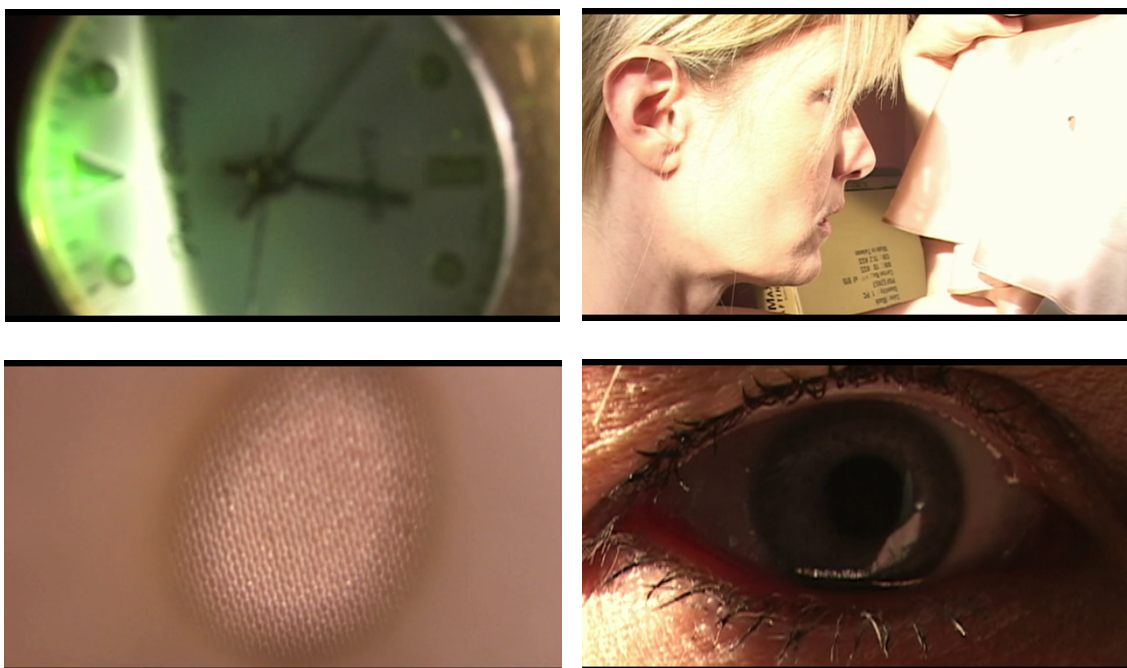
“fealdad” y la suciedad del vídeo digital, tan alejado de los habituales Technicolor, Cinemascope, etc.. En contra de su deseo y su expectativa, pertenecer en carne y hueso a esa ficción nostálgica y casi caduca (a juzgar por el aspecto rancio y demodé del guion de Kingsley) que con tanta destreza pretende interpretar le devuelve un cambio corrupto. Esa historia de época que emula el esplendor clásico de los 50 y de los 60 se convierte en un lugar hostil que pronto querrá abandonar, con el ánimo de hallar otra parte donde vivir tranquila.

Otro tanto ocurre con la música⁹⁴: el tono se desplaza de las dramáticas y pesadas melodías hacia una suave y tranquila composición de cuerdas y bajo. La siguiente escena, también de día, se abre con un primer plano de un reloj de pulsera dorado. Antes de nada, quiero guardar en la reserva la homografía existente –en inglés– entre *watch* (reloj) y *watch* (observar o vigilar). Sue se lo pone en la muñeca, y justo después realiza la simbólica acción emulando a la Chica Perdida: con un cigarrillo encendido quema una sedosa blusa de color rosa. Una vez más Lynch se vale del encadenado para hilar ese plano con un primerísimo y desenfocado encuadre en *zoom out* de la esfera del reloj cuyas agujas giran en sentido levógiro. Con un movimiento análogo –solo en sus formas– al que ejecuta Rita en *Mulholland Drive* al abrir la caja que destapa la verdad, el jirón de fuego de Nikki/Sue destruye una capa que, esta vez, no conduce a ningún saber total que dilucide la trama. En consonancia con la estructura narrativa de multiplicación de cronotopos contenidos entre sí, aquello que Sue ve a través del orificio es, lisa y llanamente, el tiempo al revés. Por si la inversión temporal no fuese suficiente castigo para Nikki, Lynch modula una alteración espacial. Cuando la actriz acerca sus ojos al tejido horadado vemos que detrás de la prenda solo emana luz blanca. Pero un cambio de foco que da profundidad al fondo que no era visible descubre que tras la tela hay más tela.



⁹⁴ Es imposible dejar atrás la etimología del melodrama: *melos*, música. El sonido y el empleo de las canciones también juegan un papel crucial en esta tercera entrega (lo han jugado en el análisis de *Lost highway* y lo jugarán en el de *Twin Peaks*): por una parte, en relación con la introducción espontánea de divertimentos, de números musicales disonantes con el tono general del relato; por otra, en lo tocante a la evidente deuda del filme con el terror fantástico y su expresivo trabajo en la textura sonora para provocar sustos, ruidos ensordecedores y capas auditivas que sostienen la tensión o anticipan otros acontecimientos.

A este encuadre le sigue un plano del ojo de Sue que, ocupando prácticamente todo el campo de la imagen, hace que su iris verde se asemeje al reloj trucado. Entonces el *zoom* llega a su límite y penetra por el orificio. Tras él, finalmente, se manifiesta otro mundo, otro tiempo y lugar: probablemente una escena imaginada⁹⁵ de la malograda película que adaptó la narración gitana envenenada e inspiró la obra *On High Blue Tomorrows*. Esta escena representa, de un lado, la espiral de delirio temporal a la que Nikki/Sue está a punto enfrentarse, con imparables saltos cronológicos. De otro, un horror cinematográfico, que “vale más que la constatación fría y desencantada de que no hay nada, y de que no puede haber nada allí, puesto que la imagen del cine es una superficie sin profundidad” (Daney, 2004: 80).



Retomando la idea acerca de la palabra *watch* anteriormente apuntada, estas operaciones textuales se invisten de cómo un agujero de gusano, el agujero narrativo permuta las funciones del tiempo y el espacio: el uno empieza a operar como el otro. No es un tema de ciencia ficción o fantasía: es que en la ficción, sea del género que sea, todo es posible. Quería dar carpetazo a este asunto con un somero comentario del motivo del reloj, uno de los objetos pregnantes de la iconografía melodramática⁹⁶. La ya mencionada *All that heaven allows*, de Douglas Sirk, así como otras obras de este director, por

⁹⁵ No es casual, como se explicará después, que quienes protagonizan esta secuencia sean la Chica Perdida y Smithy, el marido de Sue Blue, Nikki Grace, en la metaficción.

⁹⁶ Quizás, junto con el espejo, la escalera y el cristal (puerta o ventana), completan la santísima trinidad de metáforas visuales melodramáticas.

ejemplo, *Imitación a la vida*, entre otras; todas ellas películas destacadas del género donde el tiempo dictamina y controla a los personajes que sufren su insoportable inferencia. Objeto tan figurativamente sencillo como potente simbólicamente, la presencia del reloj en escena se remonta a los montajes teatrales de finales del siglo XIX y principios del XX, en plena eclosión de nuevas concepciones modernas de la temporalidad elaboradas por nombres de la talla de Henri Bergson, Sigmund Freud, tal y como señala Biers (2018: 319). Símbolos, en definitiva, de sí mismos, en la medida en que el reloj representa al tiempo y también lo ilustra. Denotación y connotación de “la vida pasar”, de ese presente continuo con el que el arte cinematográfico está inalterablemente impregnado. González Requena lo sintetiza así en su estudio de lo que denomina “escritura sirkiana”: caligrafía que lleva también hasta sus últimas consecuencias la unidad cinematográfica que resume su emotividad espacial, compositiva: el primer plano. Un primer plano deformado por Lynch gracias a las características de la Sony DSR PD-150 y la planificación desaforada, extremos opuestos de los dispositivos de filmación del ocaso del Hollywood clásico y de su puesta en escena. Un recorte máximo del encuadre que en palabras de Requena, hablando sobre esa cara B del *Sunset Boulevard* que Billy Wilder volteó con *Fedora* (1978), no es sino

una de las evidencias sobre las que se apuntaló el espectáculo Hollywood: el rostro de la estrella o quizá, más exactamente, *el primer plano del rostro de la estrella*, ese lugar reconfortable (sic), seguro, inalterable, espacio donde el sentido anidaba para afirmarse en su más absoluta plenitud. Porque el primer plano no era sólo el espejo mágico donde el espectador se reconciliaba ilusoriamente con su inhóspita cotidianeidad. Era también al mismo tiempo, la suprema evidencia, la plenitud del sentido una y otra vez reencontrado, el lugar inequívoco de *lo mismo*. El primer plano de la estrella, lo que se repetía una y otra vez ignorando el tiempo, evacuando la muerte. La suprema identidad (en un mundo sin Dios, desde luego) que re-aparecía una y otra vez más allá de los estrechos límites de los relatos, por encima incluso de toda problemática del lenguaje. Pues la ambigüedad del lenguaje era borrada por ese primer plano del rostro de la estrella, siempre idéntico a sí mismo -aunque siempre fuera diferente-, que lo volvía todo absolutamente legible, transparente -pues no era necesario leer, bastaba con *reconocer*, una y otra vez, la presencia inalterada de lo mismo (1981:16).

Volviendo a Lynch y a *Inland Empire*, huelga decir que el montaje está colonizado por encuadres muy cercanos a las caras de la mayoría de los protagonistas, maniobra que neutraliza, por abuso, la singularidad y sentido estructural de un *close-up* al uso⁹⁷. Por añadidura, diremos con Rooney que esta película se entronca con esa “plasticidad”, esa tactilidad presente en muchas series y filmes de la era digital, en el modo en que estas obras utilizan las pantallas y sus imágenes hiperrealistas para acercarse y “tocar” (en inglés *touch* también significa conmover) a los espectadores a través de nuevas soluciones que expanden la sustancia melodramática (2015: 6-7).

El velo ocupa nada más que una pequeña porción del plano de la escena, no casualmente, su rostro. Por extensión, el simbolismo de la tela, a un nivel global, no surte el efecto totalizador que la protagonista pretende provocar. Esto es, un pequeño gesto que, con el fuego, extiende su poder y levante la mentira ilusoria, la catarata de sucesos terroríficos que le arrastran a la desaparición. Del mismo modo, el intento de trascender la confusión y la ilusión con lo primero que tiene a mano, socava toda trascendencia del acto. Con arreglo a lo que Cirlot dice sobre los agujeros, Nikki no da a luz un nuevo ser, ni siquiera alumbró la posibilidad de una creación *ex nihilo*. Lejos de ser una revelación narrativa —y esta impotencia de progreso se torna la tónica dominante del relato— con cada paso, con cada tránsito, Nikki aborta la posibilidad de llegar a un destino. De resultados de esto, la penetración, condición de posibilidad de un nacimiento, se produce en vano. Al menos por ella misma, ya que no será hasta los últimos minutos de la película cuando, con un beso (nivel suprasensible de un coito) y una interacción de pantallas, la Chica Perdida, en puridad muerta en vida, sometida por un (el) Fantasma, renazca y se reencuentre con su familia en el salón de su domicilio.

En definitiva, Nikki es ya ciudadana de ese *imperio del interior*, a partir de ahora con la identidad de Sue Blue, su Yo ficcional. Durante las dos horas de metraje restante, esta crononauta, tras adquirir esa competencia de doble filo, tendrá que impersonar a una serie de figuras ajenas a su personalidad, en total desconocimiento del sentido que esas secuencias tendrán en su vida y en el relato al que pertenece. Porque recordemos que, por el momento, Nikki Grace solo es consciente de ser, a su pesar, Sue Blue. Todavía no está

⁹⁷ Con una intención cercana, aunque lejana estética y temáticamente de Lynch, Nobuhiro Suwa filma a la pareja en proceso de divorcio de *Un couple parfait* (2005), una suerte de vaciado del drama romántico clásico (las conexiones con el *Viaggio in Italia* (1954) de Roberto Rossellini son palmarias), con una atosigante proximidad en los momentos en los que estalla el melodrama, grabado en digital y cámara en mano, contrapunto del estatismo y la distancia que priman en gran número de sus escenas.

dotada de esa autoconsciencia en cuya posesión radica la conclusión de su programa narrativo. Aunque este último, insisto, no sea el que ella piense.

Para afrontar el análisis del siguiente estadio narrativo debemos tener en mente que el primer programa activado por el relato sitúa a Nikki como sujeto en busca de un objeto que aún no posee: el éxito laboral, personificado por el cuerpo de Devon, su amante en la realidad y en la ficción. Por otra parte, el segundo programa plantea una inversión del primero, en tanto que Nikki pasa a ser una figura que ayuda al sujeto principal, la Chica Perdida; un sujeto a todas luces muy pasivo, ya que su única función o acción se reduce a ver cómo sus proyecciones y angustias se formalizan en esos hiperrelatos que aparecen en su televisor. De donde se desprende que las acciones de Nikki, convertida en Sue, derivan en un surtido de pruebas y demostraciones de valía destinadas a satisfacer audiovisualmente a la Chica que mira. Así las cosas, la Chica Perdida también vive en un estado de disjunción: esos terroríficos hombres liderados por el Fantasma, que tienen alguna relación con su marido, la manipulan y prostituyen, la encierran en una habitación de hotel. La mujer que llora está sola, enamorada y muy lejos de su familia. Le hacen ver su miseria, y ella imagina. Con lo cual, esa corrosiva identificación con las imágenes del televisor intercambia el rol de Nikki Grace. De este modo, David Lynch hace uso de un interesante deslizamiento. Como venimos insistiendo, no resulta baladí que las historias de tres de sus cuatro últimos filmes ocurran en Hollywood o Los Ángeles. La actuación de cine es una prueba, significa provocar una hendidura en lo real, probar a ser otra persona, demostrar la polivalencia de nuestra personalidad. Además, siempre se actúa e interpreta para alguien y/o para algo. Los sujetos de los relatos también son objetos, recipientes del deseo de lectores y espectadores. La única y decisiva diferencia, es que en *Inland Empire* opera una interacción absoluta entre los niveles diegéticos, una consciencia mutua por parte de Nikki y de la Chica que hace posible lo imposible: que la espectadora entre en las imágenes, y que los fantasmas de estas salgan para ayudarnos. En la base de estos dos programas, Lynch protagoniza un viaje que no está enunciado como tal en el argumento de *Inland empire*, pero del cual me ocupó en esta investigación de identificar: la búsqueda de un nuevo asentamiento cinematográfico, un estadio desconocido que le permita completar sus operaciones con éxito. Si a través de Fred Madison y Diane Selwyn el retorno al pasado fue infructuoso, quizás de la mano de Nikki Grace Lynch sea capaz de colmar sus deseos en forma de propuestas cinematográficas, de preguntas fílmicas acerca del estado del cine.

8.4. Interludio polaco-angelino.

Esta acotación está destinada a sintetizar argumentalmente el maremágnun narrativo. Mi intención es rescatar aquella información que considero imprescindible saber de cara a una comprensión mínima de la historia de Nikki Grace, Sue Blue y la Chica Perdida. En líneas generales, a partir de la entrada de Nikki en el mundo de la ficción se superponen dos nuevos universos diegéticos: la cotidianeidad de Sue Blue, su relación con su marido Smithy y las amistades y compañeros de trabajo de este; y una presumible concatenación de escenas montadas de *Fir Sieben*, la película inacabada. Sobre estas temporalidades se impone una ley de cruce, esto es, en cualquier momento un elemento o espacio de un nivel puede pasar a otro sin solución de continuidad. De resultas de esto, Sue puede visitar el pasado en las calles invernales de Polonia donde tiene lugar el cuento-filme maldito y donde la Chica Perdida es la protagonista. Del mismo modo, no queda del todo claro el orden de los acontecimientos que componen estas dos historias. Únicamente nos aventuramos a afirmar que las escenas de la Sue prostituida en Hollywood narran la conclusión de *On High in Blue Tomorrows*, y que en la conversación de la Sue maltratada con el silente hombre de gafas, la mujer relata en pasado hechos correspondientes a las secuencias domésticas con su esposo. Todo este desorden cronológico adquiere legibilidad si se entiende que Sue Blue muere simbólicamente para dar a luz de nuevo a Nikki Grace. Para la consecución de estos fines veo conveniente centrarnos en varios aspectos.

Sue está casada con Smithy, un hombre descontento con su matrimonio y rodeado de extrañas amistades. Se supone que su trabajo está relacionado con un circo itinerante formado por gente polaca (en este punto se intersectan la vida de Sue y *Fir Sieben*). De un modo aparentemente sobrenatural, El Fantasma, que en esta diégesis se llama Crimp, goza de un poder con el que transita de un nivel narrativo a otro a su antojo y ejerce influencias decisivas en la trama.

En paralelo al turbio pasado de Sue Blue, como ya he apuntado, se disponen escenas desperdigadas. Con diálogos en polaco y ambientación de los años 40-50 se nos relata la historia de una joven, interpretada por la chica perdida casada con el Fantasma, pero enamorada de otro joven, el actor que interpreta a Smithy-Piotrek. El Fantasma también veja a la Chica Polaca, con lo que se puede entender que el maltrato es un miedo que sobrevuela la existencia de estas identidades femeninas y trasciende los impedimentos cronológicos y geográficos del mundo natural.

Nuestra hipótesis es que tanto el microrelato de Nikki Grace, como el de Sue como el de *Fir Sieben* son ficcionalizaciones imaginarias de la Chica Perdida aprisionada en el hotel. Allí, a través del televisor, se le permite ver en forma de películas-fantasma una recreación de su vida de estructura tricéfala: el éxito de una actriz en el papel de su vida, la miseria de una ama de casa y un cuento maldito de una mujer asediada por un repulsivo espectro. Se trata de tres pantallas sobre las que la Chica sin nombre arroja sus fantasías, delirios y preocupaciones, y por cuya identificación logra que una figura de la ficción, Nikki, salga de ella y le salve. La resolución absoluta pasa, por tanto, por la unificación de esos cristales narrativos dispersos y la eliminación del Fantasma, el tutor demoníaco.

8.5. La liberación de las pantallas. Identificación, proyección, emoción.

A modo de somero resumen de todos los mundos y escollos atravesados por Nikki/Sue en su ardua huida de la ficción que la ha fagocitado, diremos que las alabanzas con las que Kingsley y Devon animaban a la intérprete se ven respondidas positivamente. Tal vez el trabajo de Nikki en el rodaje de *On High in Blue Tomorrows* no le granjee un Óscar a la mejor actriz. Quizás el romance entre Sue Blue y Billy no impacte a espectadores de todo el mundo. Pero el sentido de su aventura, en última instancia, rellena el hueco más importante. Porque hay una Sue Blue real, o al menos alguien similar a ella (y no es Nikki). Esto es, la Chica Perdida. Esa espectadora para quien podría decirse que Nikki trabaja.

Para representar el tránsito definitivo de la protagonista de la diégesis más extensa del relato al espacio de la más intensa, Lynch va a construir un artefacto textual, un nexo formalizado en un objeto simbólico, que clausurará el relato. Desde las primeras líneas de este texto se ha remarcado el valor de conectividad de la pantalla televisiva. A través de la emisión del cubículo catódico, la Chica Perdida visualiza la odisea emprendida por Nikki Grace. Sin embargo, las dos mujeres-vértebra del relato no solo difieren en el espacio que habitan. Como puede sospecharse, se trata de otra pantalla, de dispar funcionamiento, dimensiones y localización, con la cual Nikki logra eludir la insondable barrera de la realidad y la ficción. A la postre, el motivo de la puerta y el agujero se liquida con un deslizamiento. Si antes el orificio y la puerta conducían a una

iteración, ahora cumplen su verdadera función: abrir, liberar. Me refiero, obviamente, a la pantalla del cine y de la televisión.

Por lo tanto, a lo largo de estas páginas se desplegará una lectura de los treinta minutos finales de *Inland Empire*. Propongo tomar escenas puntuales de este laberinto apoteósico en el que con el mero intercambio de *raccord* de miradas, desnudo de efectos digitales, se consiguen aterradoras y salvíficas escenas de camino a la catarsis. Digamos, por ejemplo, que la dilatación temporal y patémica está cediendo los límites soportables de la narración. El relato supera ya las dos horas y media de metraje y se acaba de presenciar lo que en la vida real se llama “una pérdida de tiempo”. Y no busco una connotación peyorativa para el valor y el lugar seleccionado por Lynch para montar estos acontecimientos. Literalmente se han sustraído ocho minutos con los cuales la agonía narrativa de Sue se encamina a la tragedia. Ya he insistido en que cualquier negación de significado o atribución de arbitrariedad de los elementos que sostienen el relato implica una lectura vaga y una derrota apresurada frente al texto. Andrea Bellavita explica a la perfección los peligros a los que se enfrenta el lector e intérprete de esta obra, a un tiempo que reconoce que su innegable radicalidad lingüística no busca tanto la incomprendibilidad como el colmo del volumen interpretativo que puede soportar un relato: “no una subversión, una anulación de la facultad significante, sino al contrario una suerte de refinamiento, de sublimación, que permite rozar, tocar, interceptar el exceso”⁹⁸ (2008: 129).

Traigo a colación la que tal vez sea la escena más desafiante de todo el filme: Sue Blue, desempeñando una de las identidades impuestas por el desafío del relato (basada, a su vez, en un aspecto vital de *Lost Girl*), el de prostituta de Hollywood Lane. Nikki parece plenamente al tanto de que en ese momento su nuevo ser (Sue) se apodera sustancialmente de ella. Es entonces cuando una mujer idéntica al personaje de la esposa de Billy en *On high in Blue Tomorrows* le apuñala con un destornillador (tal y como anunció en una temprana y aislada escena). Las amigas de Sue huyen despavoridas, esta se retuerce de dolor y deambula por el paseo de las estrellas. La cámara está más presente que nunca: sus movimientos erráticos, casi torpes, siguen a una Sue desgarrada, quien termina cayendo al suelo junto a unos vagabundos. En este punto se inicia un segmento construido de forma espartana: a) primer plano de Sue, tendida en el suelo, moribunda; b) flanqueado

⁹⁸ “non una sovversione, un annullamento della facoltà significante, ma al contrario una sorta di raffinazione, di sublimazione, che consente di sfiorare, toccare, intercettare l'eccedenza”.

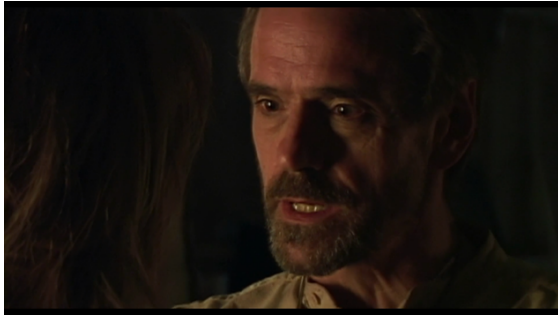
por la izquierda, una mujer de mediana edad con defectos físicos que faciales que, c) mantiene un diálogo de besugos con una joven pareja (chico y chica) a la derecha de Sue. El tema de la conversación, ante el rostro inenarrable de la protagonista, versa sobre la posibilidad de tomar un autobús desde Pomona para llegar al centro de Los Ángeles.



Tras ocho sofocantes minutos, Nikki se yergue por unos segundos para vomitar sangre. Poco después, cuando la actriz emite sus estertores, la señora sin techo acerca la llama de un mechero a sus ojos. Es el final, biológico y simbólico, de Sue; es el final del filme donde es protagonista, ya que la señora de la izquierda dice “no más mañanas tristes, ahora flotas, querida”; es el final del rodaje, y el renacer de Nikki Grace, su retorno del infierno de la ficción. Por si esta información no fuera suficiente, un *zoom out* amplía el espacio encuadrado y hace ver que todo formaba parte del rodaje del metafilme. Finalmente, la narración regresa a la “historia principal”. Aparte de todo eso, es digna de resaltarse la violencia que implica volver a Los Ángeles y escenificar la *muerte* de Nikki en el Paseo de la Fama de Hollywood: una acera destinada a *inmortalizar* a las estrellas del cine estadounidense, las cuales son, por cierto, pisoteadas por millones de turistas. Mientras que en la primera hora de *Inland Empire* la aparición de una cámara indicaba que lo que estábamos viendo era ficticio, ahora indica que todo es real, que Sue vuelve a ser Nikki y que volvemos a estar en su realidad. El plano se mantiene fijo hasta que el brazo articulado del camarógrafo, ese artefacto cargado de paradójica extrañeza, no sale del plano, hasta que Kingsley grita “¡corten!” y los secundarios se retiran. De modo que ahora será la pantalla, y no la cámara, la que nos desvele todo. La “mentira” (la cámara de cine) muestra la “verdad” (Nikki vuelve a ser ella misma).



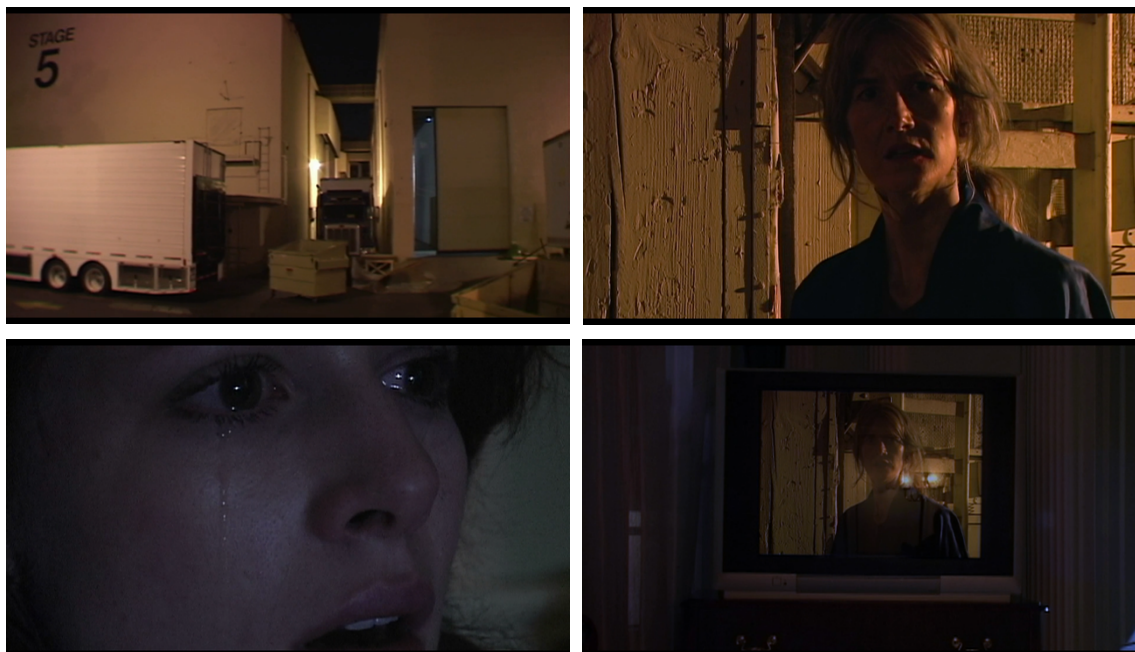
Kingsley y el resto del equipo se deshacen en aplausos de reconocimiento ante la desgarradora *performance* de Nikki. Ha superado la primera prueba. Pero aún queda la última demostración, en absoluto vinculada con el mundo del cine y que aun así le obliga a actuar. Kingsley la felicita: “Nikki, has estado fantástica”. O en otras palabras: has sido un fantasma que ya ni siquiera habla. Se ha vaciado, ahora solo actúa. Laura Dern no pronunciará una sola palabra de aquí hasta que los créditos finales desaparecen en la negrura de la pantalla. Se levanta, recibe los elogios, hierática, anonadada, recta. Otro tanto ocurre con la firmeza y frontalidad de los planos. Toda vez que la actriz ha escrito punto y final en su papel, desciende el ángulo de los encuadres, hasta la naturalidad de la altura de los ojos, la escala de los mismos se amplía y la cámara está colocada a mayor distancia, de manera que ganan peso compositivo el cuerpo completo, el escenario, en detrimento del rostro que acaparado la atención de la cámara durante casi dos horas. La narración ha regresado a cierta estabilidad, especula con ella; sin embargo, no termina de enderezar del todo. Cuando Kingsley se acerca para felicitarla personalmente, se produce un renqueante plano-contraplano. Vemos perfectamente el rostro del cineasta, quien posa sus manos sobre los hombros de su musa. Pero en el cambio de eje, la angulación es más baja y Nikki se posiciona a contraluz, lo cual impide percibirla con claridad. Como refuerzo audiovisual, tras un abrazo que significa más una despedida que un acto de gratitud, la música entra de golpe, con el ataque de percusión marcial y vientos de guerra, la cámara sigue la mirada distante de Kingsley. El último contraplano muestra a Nikki caminando con decisión hacia la salida del estudio, grabado en ralentí o ralentizado *a posteriori*, pero que de ambas maneras connota la espectralidad y el dramatismo de lo que la espera al otro lado. Por estas razones esgrimo que la nueva Nikki está preparada para un último enfrentamiento. Una misión obligatoria y forzada a juzgar por el *acting* zombificado y magnético llevado a cabo por Dern.



La entrada primordial

Como ya he apuntado, Nikki se dirige al exterior. Llegados a este punto, no es descabellado pensar que con su salida del plató se terminará su tortura cinematográfica, se confirmará la disolución del delirio metadieético. Pues bien, nada más lejos de la realidad. Cuando creemos que la mujer ha salido de la ficción se descubre que esa realidad también era una ficción dentro de otra. En primera instancia, porque un plano subjetivo de su mirada echa un vistazo a los alrededores y no ve más que otros estudios, es decir, continentes de otras historias, de otras fantasías en imágenes. En Los Ángeles no hay escapatoria. Y en segundo y más importante lugar, porque hay algo o alguien que llama la atención de Nikki exactamente en el espacio ocupado por la cámara. Es decir, Nikki Grace mira directamente al objetivo, y por ende nos mira como espectadores. Por unos breves segundos reina esta creencia, hasta que el montaje revela el resorte que ha girado su cabeza. En un contracampo metaléptico, el rostro alzado de Nikki choca con la escorada mirada en lágrimas de la Chica Perdida. El siguiente plano no devuelve a Nikki en su universo diegético, sino integrada ya en el televisor de la habitación. A saber, su vida “real” como Nikki, también es ficticia. De nuevo el montaje enfoca a la joven, que jadea y sigue llorando, y ahora sí el próximo plano muestra a Nikki desde dentro. En este cuadro, la intérprete rompe el contacto visual a causa de un estímulo fuera de campo. Un

último primer plano de la Chica Perdida, en esta ocasión subrayado con un rápido y dramático *zoom in*, suspende, momentáneamente, el encuentro, al percatarse de que Nikki ha visto algo.



Si puntualizo la perspectiva de estas caras es por ese distingo que, como en muchas decisiones tomadas por Lynch, dista de ser arbitrario. Nikki observa frontalmente, como nosotros la pantalla de cine o monitor desde el que vemos el filme. En cambio, la cámara representa a la Chica Perdida ligeramente desviada. Es decir, la identificación del espectador empírico, además de completarse al calor de una empatía emocional con la espectadora intratextual, se consuma con mirar, cara a cara, a quien mira a esa espectadora. Dicho de otro modo, el personaje A que mira-mirar al personaje B, también nos mira a nosotros. Pero desde nuestra posición privilegiada se nos impide mirar a los ojos al personaje B, que mira y es mirado, pero solo dentro del texto. No basta, pues, la modulación afectiva del primer plano, de las lágrimas, de la tragedia de la Chica Perdida. Aunque desde estas líneas he propuesto una estructura narrativa que desplaza el rol de sujeto protagonista de Nikki a Sue y después a la “Lost Girl”, esto no quiere decir que este último personaje aglutine todas las potencias identificativas del relato. Sería descuidado perder de vista que *Inland Empire* es un producto cinematográfico. Imagen tiempo-movimiento, eso sí, que contiene diégesis bajo el signo del discurso televisivo. Lo cual no es óbice para seguir afirmando que la película real, completa, total, que ven nuestros ojos, es cine. Por lo tanto, este pormenor del punto de vista significa la, a todas

luzes, identificación fundamental del filme. Nikki mira a una persona al otro lado de la pantalla imaginaria que es el televisor, pero esa persona no se cruza con nuestra mirada. Dicho con claridad, el relato, con un sencillo corte de montaje a base de un imposible *raccord*, concilia a los espectadores con las dos heroínas del relato; en especial con Nikki Grace, figura de las ficciones imaginadas y consumidas por la Chica Perdida. Pero que para nosotros, sea a través de una minúscula pantalla televisiva o proyectada en una lona de un gran teatro, Nikki supone nuestro principal anclaje enunciativo. Con ella hemos viajado de la mano por su explosión de identidades, de humores, hemos visitado lugares y tiempos pasados. Si se comprende que bajo el estatuto totalizador de la imagen cinematográfica todo se iguala visual y temporalmente (los sueños, las alucinaciones, el pasado, el futuro), se entenderá que, al margen de estar encerrada en una pantalla, Nikki es pura figura cinematográfica. Esto no debería llevar a pensar, ni mucho menos, en una relevancia socavada del personaje de la Chica, puesto que en la conclusión del relato somos testigos de su liberación. Solo propongo que, siendo *Inland Empire* una película sobre *alguien que mira la TV*, todavía resta ese resquicio cinematográfico que impide al filme regirse por los mismos mecanismos que las series televisivas. Para concluir, simplemente quiero dejar constancia de que si el análisis se ha extendido en este asunto es porque David Lynch dará un paso definitivo en este recorrido con la tercera temporada de *Twin Peaks*, que se someterá a análisis en el próximo capítulo. Porque además –y a este debate también se le dedicarán unas páginas–, por muchos textos y argumentos a favor de la equivalencia discursiva, el cine y la televisión no son iguales. Con lo cual, sus imágenes, ni se deben construir ni se deben leer en las mismas condiciones. Aquí el cine, allí la televisión dentro de la televisión, sublimarán las fuerzas audiovisuales que Lynch esboza en su incursión final en el audiovisual.

La sala de cine

Señalado lo anterior, el hallazgo de que la historia de Nikki Grace es otra ficción no desconcierta tanto si se piensa en los minutos inaugurales de *Inland Empire*. Hay que recordar que en el prólogo y en otras escenas aisladas se avistan imágenes del televisor emitiendo las diferentes diégesis del relato (los conejos, el cuento polaco, la vecina llegando a casa de Nikki). De todas formas, más allá de esa interacción me gustaría parar mientes en una resolución narrativa aún más potente. Se trata de la autoconsciencia del

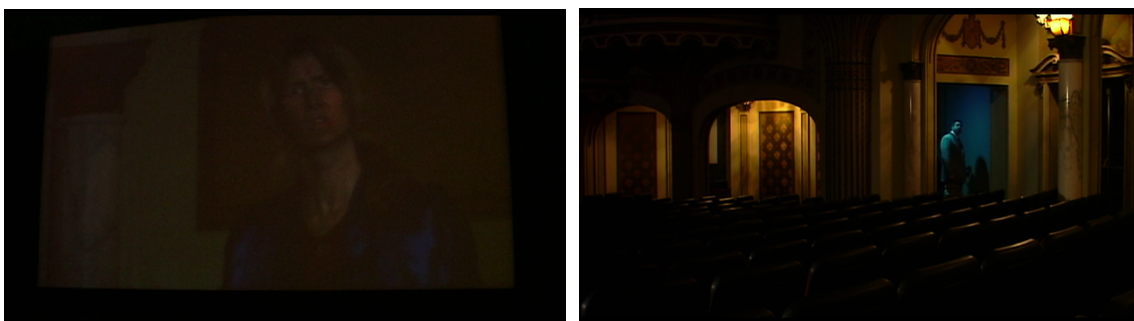
personaje de Nikki. Una vez planteada esta cuestión, es momento de retomar la secuencia. De entre las innumerables puertas que Nikki Grace atraviesa quiero destacar la que podría considerar la entrada triunfal del filme, entendiendo este epíteto en tanto apoteosis temática, formal y narrativa de *Inland Empire*. Vayamos, pues, a ello. En plena asunción de su estatuto ficticio, Nikki emprende un último viaje. Antes de nada conviene señalar un cambio de aspecto; esto es, la enunciación se adapta a la instancia narrativa de los relatos segundo y tercero (historias de Nikki y Sue) para representar este tránsito. Con ese fin se reutiliza la cámara en mano, la lente gran angular a poca distancia del cuerpo y la baja angulación. Nikki echa a andar hacia su derecha; la cámara le sigue y una columna blanca marca el paso del umbral: a un lado las paredes desnudas del set de rodaje, al otro un telón rojo. Ha entrado en el mundo de la representación. Ahora es la cortina, y no la puerta, la que da paso: deslizamiento semántico que fortalece el carácter representativo, teatral, de la imagen. Todo está mezclado, todo debe ser resuelto para que la realidad de la chica perdida se arregle. A las primeras de cambio, este movimiento panorámico bisagra abandona el aspecto deformado para recuperar la horizontalidad y el estatismo. En radical contraste con la escenificación que ha dominado el filme, Nikki entra en una clásica sala de cine vacía en un gran plano general estático.



Si unas líneas más arriba se ha ahondado en la importancia de las miradas es porque esta escena amplifica aquella idea. Sin ignorar que la trama de la espectadora en lágrimas es la que sostiene todas las subtramas de *Inland Empire*, no podemos olvidar la presencia de los espectadores reales, empíricos, fuera del texto. A estos seres materiales, en oposición a la Chica Perdida, espectadora televisiva, a nosotros, espectadores cinematográficos nos compete y afecta lo sustancialmente filmico, la proyección lumínica de imágenes impresas en celuloide, o unidades de brillo y color registradas en píxeles. Y en este contexto Nikki personifica el espejo simbólico donde mirarse. Esto se entenderá con el siguiente plano. Nikki no constata su ficcionalidad viéndose en un monitor

catódico, sino en la pantalla de un antiguo odeón. Y aquí está la clave: se ve a sí misma en pasado, en presente —en directo a efectos televisivos— y en futuro —en seguida lo comprobaremos—. Porque la primera imagen, en un paradójico juego de plano-contraplano, reproduce a su referente con el referente estando ausente⁹⁹. En suma, y por descontado, se mantiene el eje, la escala, el color, la iluminación. La única y crucial diferencia es el respectivo espacio ocupado por Nikki: el plano desde dentro y desde fuera. A causa de que en el mundo de la ficción no hay nada imposible, la frontera ontológica se oblitera, y la imagen cinematográfica pierde su medio, su materia. No se ha captado y después arrojado gracias a la luz sobre una superficie. La emisión y la proyección se funden. Nikki se ve rodada y rodándose porque hay alguien creándola, visualizándola en la televisión extradiegética. El plano de Nikki se da al unísono en la realidad y en la ficción. Es decir, no hay soporte perceptible (literalmente, no hay película o píxeles), o mejor dicho, lo hay, pero no está, parece, pero no es. Dicho con otras palabras: una imagen fantasmal. Característica, todo sea dicho, vampirizada del vídeo y de la señal televisiva, de donde se desprende esta forma de cine en directo o simultáneo, que permite ver al unísono lo grabado y la grabación. Aquí es donde, en definitiva, ambos discursos se cruzan y otorgan sentido a la correlación entre espectadores y personajes.

Minutos después el montaje proyectado salta a escenas de la propia *Inland Empire* que ya hemos visto; concretamente, la escena del interrogatorio de una Sue visiblemente maltratada contando su historia a un silente e impertérrito burócrata. De hecho, este personaje, siguiendo las anárquicas reglas escritas por el relato, sale fuera de campo para contestar a una llamada de teléfono, y de seguido sale de cuadro, *sin salir de él*: de idéntica forma a Nikki, está dentro y fuera de su imagen. Este hombre, antes de subir unas escaleras, la mira, cómo no, desde ambos niveles: fuera y dentro de la pantalla.



⁹⁹ Aquí, más que en ningún otro sitio, la pantalla de cine actúa como superficie especular absoluta, del reflejo y el objeto de frente teniendo la misma imagen.



Llegada a este punto Nikki debe revisitar el metarrelato de Sue Blue y sigue los pasos del oficinista. Por esa oscura, azul y oculta escalinata se accede a un laberinto definitivo. Nikki abandona la sala de cine (y por extensión el cine clásico, el hogar del teatro cinematográfico). De un examen más atento se advierten dos cosas: Nikki se quita la bata de seda azul y la posa sobre una de las butacas. Podemos interpretar este gesto como un depósito simbólico, una fianza que salvaguarda su identidad como actriz, previa a una enésima transformación en su *otra*. Así, algo de su verdadero yo permanece en su mundo real, en el pasado. En adición, en ningún momento observamos el movimiento y el desplazamiento de Nikki desde el patio de butacas hacia las escaleras; esto es, su retorno al otro mundo sucede en el intersticio de ambas imágenes. Y además, el plano final no es el que la cámara real capta, sino la pantalla del teatro enfocada, lo cual indica que el peaje se halla en el fuera de campo imaginado. Lo narrado a continuación configura una alternancia de planos subjetivos y neutros, casi a la altura de los pies, leves desenfoques por la abusiva falta de iluminación, en la línea de la planificación diseñada para la trama de Sue Blue. Una grisácea estancia (con ambientación y decoración *à la Eraserhead*) se revela como un nexo trasero a la casa-decorado de Sue. Una puerta de pesado metal vuelve a anunciar el acceso al relato de *On High in Blue Tomorrows: AXOXO*¹⁰⁰. A través de unos angostos pasillos se certifica esa visión futura ofrecida visualmente a Nikki en la sala de cine. En el aparador de la habitación de matrimonio encuentra una pistola; la coge y va hacia el pasillo de la vivienda. Este momento lo muestra una cámara situada en este apagado sitio heterotópico por el que ha entrado. Bajo esta jurisdicción, aquella que impide al reloj de pared avanzar, el dispositivo cinematográfico sufre interferencias: la imagen se vuelve nítida, baja el contraste, y un

¹⁰⁰ En la parte inferior del portón está escrita la palabra polaca *dzielnia*, que podría traducirse por “valientemente”, en clara referencia al objetivo que aguarda a Nikki al otro lado.

barrido conecta el espacio con un espacio hasta ahora desconocido. A la vuelta de esa esquina (luz verde) emerge el Fantasma.



Nikki y el fantasma juegan al gato y al ratón por el pasillo de la casa de Sue, cuya quimérica arquitectura ha sido expandida. Las paredes verdes y rugosas evocan un ambiente de mazmorra. Desde las tinieblas del angosto corredor surge el Fantasma, con su espeluznante rostro, y va a por la mujer. Nikki efectúa tres disparos carentes de bala; en su lugar, el objetivo recibe cegadores destellos de luz, como si la única materia que le produce daño fuese el elemento contrario a su apariencia. Por ende, el espectro engañoso, ilusorio, es derrotado con la luz verificadora. De improviso se produce un aterrador y taquicárdico susto: el Fantasma adopta el rostro deformado de Nikki, y ella responde con un último balazo a bocajarro y en ralentí. Nikki, siendo también Sue, acaba con el Fantasma que ha atormentado a las mujeres del relato. Incluso se ha permutado el eje del *raccord*. A ojos de Losilla, el asesinato de este espectro significa la desaparición necesaria del estadio clásico que perturba el interior de la historia del filme: “aquel con el que hay que terminar para deshacerse del fantasma de Hollywood” (2011: 118). Esta transvaloración de valores cinematográficos casi nietzscheana da pie a un nacimiento, a un nuevo orden: “éste es el estadio moderno, donde todo se dilata y deja ver sus mecanismos de funcionamiento, lo cual supone ya un exceso, una repetición de aquello que no deberíamos ver si queremos seguir creyendo en la ilusión del cine” (2011: 118).

Tras acabar definitivamente con el Fantasma, Nikki se topa con una puerta corriente de madera, la número 47. En alemán, “cuatro siete”, el título de la película maldita original. Y no solo eso: en el interior se encuentra la familia de conejos antropomorfos cuya vida se emitía por el televisor de la Chica Perdida. Al abrir la puerta, las luces se apagan y solo resta un resplandor emanado por Nikki que neutraliza esa ficción. Ahora cobra sentido, asimismo, aquel plano idéntico a esa vista isométrica de la *sitcom* en el que alguien abría la puerta y era recibido con aplausos, a la manera de las entradas triunfales de las estrellas o los artistas invitados de este tipo de *shows*. La estrella era, es, Nikki Grace, la mujer de la luz. Así las cosas, *Inland Empire* hace comulgar todos sus universos concéntricos, todas sus líneas temporales paralelas, para cerrar el círculo narrativo.

La habitación del hotel

Nos aproximamos irremediamente al final. Nikki está a una sola puerta más de completar su misión: salvar a la Chica Perdida, salvarse a sí misma y acompañar a Lynch y a su película a otro lugar que no sea ese pasado inalterable e inexpugnable. Mientras que en la escena previa eran las mujeres quienes se encontraban y reconocían como piezas clave del discurso, en el plano de apertura de epílogo del filme los artefactos que han posibilitado toda la construcción audiovisual de *Inland Empire* desplazan a lo humano y ocupan su lugar. Para ello, Lynch posiciona su cámara PD150 en el escenario de la sala de cine. Justo en las coordenadas donde saldría a escena el actor de teatro, o más interesante, en el punto desde el cual la pantalla, de tener ojos, miraría. Ese vector imaginario de la cámara que filma el mundo y el haz de luz del proyector cinematográfico se intersectan en un reflejo especular que genera un *flare* en la lente. El objetivo-ojo mira y es mirado. Y nosotros, en tanto espectadores, vemos ese doble mirar. Configura una triple identidad entre lo filmado, lo proyectado y lo experimentado. Siguiendo la clasificación planteada por Raymond Bellour, esta imagen aúna los componentes geométricos de la “máquina-cine” (2013): rectángulo-cuadrado: pantalla; haz-triángulo: proyección; círculo: objetivo. Lynch aúna en una sola imagen el objeto que graba (la cámara) y el objeto que reproduce lo que esta graba (el proyector). Allí se erige el reflejo azul de la imagen fantasma, allí se descubre *Inland Empire*, como en el prólogo donde las letras salían de la oscuridad. A través de este plano emblema, todo ha quedado claro: el

cine se mira a sí mismo, en el momento presente, porque se ha aprendido la lección de que dirigir la mirada al pasado construido por otros es inútil. Y nosotros nos cruzamos en ese *raccord* de “miradas”.



Señalado lo anterior, estamos habilitados para concluir este análisis. La apabullante y desesperante música de tonalidad menor varía sin corte alguno hacia el épico tema *Polish poem* (compuesto por Lynch en tonalidad mayor). Un contracampo ofrece a la vista de Nikki la imagen primordial que acabamos de describir. Este destello se sobreimpresiona en un primer plano de los rostros felices de dos de las prostitutas amigas de Sue. A este le sucede un primer plano de la Chica Perdida: ha dejado de llorar y la cámara la encuadra desde una posición de 180° respecto de la tipología de plano asociada a su figura hasta ahora (algo ha cambiado). Un primer plano del monitor emite la imagen en directo de la pareja de meretrices corriendo de alegría por el pasillo del hotel, edificio que alberga la habitación de la joven polaca. Un plano igual que el emitido en televisión se ofrece en montaje sin el filtro de la pantalla: las figuras de la ficción se acercan, literalmente a ella. Seguidamente la narración vuelve a la habitación y recupera el encuadre anterior: esta vez la pantalla retransmite un plano general fijo del cuarto, teñido de ese azul en los momentos paradigmáticos. Nikki entra lentamente por la puerta y se acerca a la Chica. Por corte neto se colma la simbiosis cine-televisión: la enunciación dispone la imagen anterior bajo el estatuto cinematográfico sin despreciar el televisivo. Es más, la decisión de meter en cuadro el televisor engendra la máxima expresión de la puesta en abismo de todo el filme.



Nikki besa a la joven, y como fantasma, visitante retornada del otro mundo, se desvanece al entregar su mensaje, a través de un fundido de sobreimpresión. En consecuencia, la chica, liberada, sonr e por primera vez, en un glorioso primer plano. Su libertad se decreta por el sonido de una puerta que se abre, pero la de su habitaci3n ya esta abierta, lo cual acent a la impotencia que la somet a¹⁰¹. Tras recorrer los mismos pasillos que Nikki, llega a casa de Sue, revelando as  su verdadera identidad. La Chica Perdida es Susan Blue, y Nikki la ha interpretado. Finalmente se re ne con su marido Smithy y su hijo.

La celebraci3n (los cr ditos)

Sin pausa quiero finalizar el an lisis de las im genes de cierre de *Inland Empire*. El montaje retoma el importante plano-espejo: en esta ocasi3n el *zoom* de la c mara penetra en la luz del proyector, irisa por completo y finalmente quema el encuadre de la imagen. El cine entra en s  mismo. Y al otro lado est  una Nikki exhausta y vencedora, que parece ser, por primera vez sujeto pasivo, espectadora de aquello que ha logrado, ba ada por la luz de la pantalla que le muestra su haza a. Sus ojos miran, de un lado a

¹⁰¹ Se trata de una hip rbole de esa no-libertad planteada por Luis Bu uel en *El  ngel exterminador* (1962) o por Juan Estelrich en *El anacoreta* (1976), donde los personajes no pueden salir de una mansi3n a pesar de que la puerta no est  cerrada o inhabilitada.

otro, cosas que pasan. Pero, de una escucha atenta, camuflada por la pista de la canción que suena, se escuchan aplausos. Y ese destello de la pantalla se convierte en un foco que alumbra a la estrella de la función, y la música acompaña al batir palmas, a la ronda de gratificación que los espectadores ofrecen al concluir el espectáculo. En oposición a la entusiasta felicitación de Kingsley al acabar el rodaje, este reconocimiento final tranquiliza a Nikki y alivia su rostro desencajado. Es decir, la misma gratitud con la que se recibía a la mentirosa Diane Selwyn al inicio de *Mulholland Drive*, aunque en esta ocasión merecida. Nikki Grace no tiene nada que ver con Selwyn o con Madison (ni con el Al Roberts de *Detour*, ni con la Norma Desmond de *Sunset Boulevard*): ella no inventa¹⁰², sino que es partícipe del delirio de otro personaje, la Chica del hotel.

La cámara frente al proyector mueve su cabeza hacia arriba, levanta acta; en triple sobreimpresión Susan y Smithy se abrazan, y regresa un primer plano de la vecina por la derecha, quien soslaya hacia la izquierda con desdén, como si mirase literalmente todas las imágenes que le han precedido. De esta manera se secunda su poder profético, narrador y omnisciente. En *Inland Empire* ha ocurrido todo lo que ella había anunciado. Y como iniciadora de la historia, igualmente es finalizadora. Nikki gira la cabeza y se ve a sí misma. La historia termina como empezó. Pero ahora Nikki, en un tiempo indeterminado, sonríe.



¹⁰² Si acaso Nikki se adscribe a la nómina de personajes actores-confusos, que conformarían el Anthony John de *Doble vida* (George Cukor, 1947), el Eddie Israel de *Dangerous game* (Abel Ferrara, 1993) o la Chiyoko Fujiwara de *Millennium actress* (Satoshi Kon, 2001), por citar unos ejemplos variados.

8.6. La imagen, la ficción y la alteridad.

Como se ha podido comprobar, en *Inland Empire*, las pantallas representan la alteridad entre el cine y la televisión y sus respectivos espectadores. Ellas posibilitan la proyección máxima de las protagonistas del relato. Al contrario que en *Lost highway* o en *Mulholland Drive*, donde la creación de imágenes operada por Fred Madison y Diane Selwyn se lleva a cabo mediante el delirio y durante el sueño, respectivamente (como ya hemos argumentado en los anteriores capítulos), la Chica Perdida de *Inland Empire* recibe-crea esas imágenes y sonidos en la vigilia, al menos conforme a lo que Lynch ha decidido construir en su narración. En lo que hace a la representación audiovisual y narrativa del estado de confusión-intromisión, *Inland Empire* es mucho más caótica: la identificación es tan inesperada como infecciosa, el rostro pegado a la cámara tan pronto atrae como repele. Esos espectros ficticios a los que Lost Girl dedica su tiempo o bien tienen su duplicado maligno y tergiversado en una de las intradiégesis del metafilme, o bien terminan por salir de la pantalla. En especial Nikki/Sue, súper-alter ego de la chica, que termina por salvarla fundidas ambas en un beso liberador. En las dos películas que abren esta tendencia, por contra, los fantasmas de sus película-mental se rebelan contra ellos mismos, tanto dentro como fuera de esa quimera ficcionalizada.

En el Imperio del Interior nadie es sí mismo, incluso siendo sí mismo se es otro. Son identidades incompletas, agujereadas por esa indiscernibilidad de lo que está dentro y lo que está fuera, de lo que es suyo y de lo que es del otro. De esto modo se puede justificar la presencia abusiva de entradas y salidas, de puertas y umbrales que conducen, durante mucho tiempo, a la nada. Por esto mismo, el mínimo gesto, el más leve comentario, el movimiento menos insospechado activa una cadena de causa-efecto imparable. Así cristaliza el que definitivamente se erige como uno de los corolarios temáticos de *Inland Empire*: los actos (formales) tienen consecuencias (narrativas).

A tenor de lo expuesto en estas páginas, no queda duda de que para Lynch la televisión es ese “monstruo tibio, que nos observa y que nosotros, por nuestra parte, también observamos” (Daney, 2004: 126). La tele nos permite ver y creer que somos vistos por los rostros parlantes. El cine nos permite ver con los ojos de otro sin ser vistos por otro. Cuando uno ve una película está imbricado en la doble mirada que primero hace la cámara y después el proyector del filme: “la película es lo que recibo (pantalla), y también es lo que suscito (proyector), puesto que no es algo que preexista cuando entro en la sala y me basta cerrar los ojos para suprimirlo” (Metz, 2001: 65). Así, el circuito del

sentido se concentra en el sustancial plano del reflejo azul: nuestra mirada entre el proyector y la cámara.

Nikki ni crea ni interviene, protagoniza, porque todo está escrito para ella. Ella debe realizar unas acciones, causas que tienen consecuencias, desempeñar un papel (figura) en la ficción para salvar a alguien (espectadora) en la realidad. Pero ella no tiene realmente una vida fuera de la ficción. Incluso su salida es metafórica: sale en un espacio de la ficción. Porque la Chica Perdida también tiene un duplicado en el que ella misma se ve o se imagina. La salvación sucede con el beso de Nikki previo a su desaparición: un fantasma que muere en su plano de existencia ficcional, sale al plano de existencia real, y cuando cumple su cometido, emocionar y salvar física y psicológicamente a la Lost Girl, muere de nuevo en nuestro mundo y vuelve al suyo. Porque en la última escena Nikki retorna a su mansión, con su extraña vecina. Es en este punto donde toda la estructura narrativa se descubre como un grandísimo *flashforward*-sueño-visión: la vecina le explica lo que va a pasar, mientras está pasando. Todo ha tenido lugar prácticamente sin moverse del sillón, en un suspiro (o en una fuga, o en un corto sueño): ella también ha sido una espectadora. Para decirlo con claridad y contundencia: Nikki y Sue vuelven a casa, y David Lynch encuentra un nuevo hogar donde pasado, presente y futuro, junto con sus respectivas imágenes, texturas, estilos, géneros y formatos, pueden convivir. Un hogar que se opone a aquellos proyectos “fallidos” de *Carretera perdida* y *Mulholland Drive*: el último largometraje de la carrera del cineasta de Montana recupera el ansiado final feliz del que esas dos películas carecían. Habrá que proseguir más adelante (y cerrar con ellas el corpus analítico) con estas ideas del *happy ending* y del regreso al hogar, al núcleo doméstico, como resolución narrativa, ya que, en líneas generales, *Twin Peaks. The return* la explotará hasta sus últimas consecuencias.

En esta escena todo vuelve a su sitio: a) Sue Blue, como duplicado metatextual de Nikki Grace, trasunto ficcional de la Lost Girl real, desaparece al salvar a esta última. b) La verdadera Sue Blue, nombre e identidad reales de la Chica Perdida, se reencuentra con su familia. c) Nikki Grace, como núcleo de toda la historia, personaje de la diégesis que vertebra todo el filme, cumple con el mandato que se la ha encomendado (ser Otra para ayudar a Otra), parece olvidar todo lo que ha sufrido y vuelve a la comodidad de su sofá, para celebrar una fiesta. Al final de todo, en los créditos, sobre los planos de conjunto de

muchas de las actrices que han aparecido se imprimen sus nombres reales y ficticiales, se destapa su identidad: todo era mentira, pero todo era verdad a fin de cuentas.

8.7. El imperio del interior.

Es hora de hacer unos apuntes generales a raíz de las conclusiones extraídas del análisis. Se antoja muy interesante que en español una actriz también sea una intérprete, y además de actuar tenga que descomprimir hermenéuticamente qué le pasa, por qué y qué tiene que hacer exactamente para salir de esa situación. Esto puede conducir a un descubrimiento tan terrible como gratificante: saber que se es un ente de ficción dentro de otra ficción, pero que se está ayudando a otra persona fuera de esa construcción ficticia: la *Lost Girl*. Es decir, que Nikki Grace se entromete, confunde la realidad y la ficción en pos de que un ente real fuera de ella no caiga en esa trampa. Se trata entonces de que las figuras de la ficción sean nuestras figuras vicarias, que ellos hagan por nosotros el trabajo que físicamente no podemos hacer. Las personas son incapaces, biológicamente, de salir de la realidad y entrar la ficción, en las imágenes. Por ello Lynch diseña un relato en el que Nikki entra en su ficción y sale hacia otra para ejecutar una salvación. Nosotros como espectadores empíricos, extratextuales, y la Chica Perdida, como actante del relato primero y espectadora intratextual del segundo-tercero-etc., se identifica y proyecta sus fantasmas, sus miedos, en esos personajes que tan pronto le aterrorizan (el Fantasma) como le salvan. Y todo ello en espacios domésticos, en salones, donde la televisión juega un papel nuclear, agujero cuadrado negro supermasivo alrededor del que orbita la vida cotidiana del individuo posmoderno. Catalá caracteriza esta deriva por la que corren melodramas posmodernos como *Inland empire* como un nuevo realismo donde la preocupación por el habitar doméstico contemporáneo es máxima y las emociones se espacializan, se sienten al mismo tiempo que se está dentro de ellas: “Nuestra situación es realmente compleja, habitando una casa que es, a la vez, continente y contenido, en la que estamos al tiempo que ella está en nosotros. Y desde cuyo interior externo contemplamos un dispositivo que se refiere a esa doble situación a partir de su propia postura doble de artilugio que conecta lo público con lo doméstico” (2009: 93). Mark Fisher, por su parte, viene a decir lo mismo, pero con una concisión y una síntesis que

ahondan en esa desaparición del límite interior-exterior: “en *Inland Empire*, eres el mundo en el que te encuentras” (2018: 69).

En otro orden de cosas, la imagen digital no supone un cambio tan radical para el cine, como muchas veces se ha anunciado apocalípticamente. Ni duda cabe que el sonido, y en menor medida el color, instalaron en el sistema cinematográfico originario modificaciones mucho más impactantes y discutidas que el abandono del celuloide (fetichismo como con el papel o gusto personal). Lo que sí supone es la habilitación a crear nuevas imágenes, nuevas formas de expresión. El arte, el medio, es el mismo, lo que cambia es el formato, la materialidad, no tanto su ontología. El cine digital sigue siendo cine: imágenes y sonidos captados por un cinematógrafo y proyectadas sobre una gran lona blanca. Al menos es así como se ha desarrollado la anunciada muerte del séptimo arte, como el paseo eterno de un cadáver andante que se resiste al suicidio. A juzgar por el devenir de las industrias audiovisuales, de los cambios de corona y trono en lo referente al consumo audiovisual, el cine está más vivo que nunca (proliferación de festivales y creadores amateur y profesionales, mayor y mejor acceso al archivo cinematográfico, ingente producción gracias a las plataformas online). Al mismo tiempo que corre un riesgo inédito en lo que hace a su hegemonía comercial y popular. La pequeña pantalla y la ficción seriada han irrumpido en los hogares, y la producción de series nuevas por parte de las empresas de vídeo bajo demanda ha despuntado hasta el límite de la inflación. Las formas de vida occidental-capitalistas que tienden a un sedentarismo más pronunciado se han visto beneficiadas (y viceversa) por esa remontada tecnológica del modelo Edison sobre el éxito Lumière¹⁰³: el visionado individual doméstico en pantallas pequeñas frente a la asistencia colectiva cara a cara con la gran pared blanquecina.

Ahora bien, la discusión no se cierra aquí. Como en tantas películas, el relato se resiste a clausurarse a sí mismo. Los créditos se suspenden con un baile, una celebración, una comunión de mujeres que danzan y bailan por el triunfo de la luz contra el Fantasma. No hay un *The End*, además. Nada más resta el título, *Inland Empire*, por fin totalmente

¹⁰³ Conviene señalar el impresionante aumento de consumo y la profusión de iniciativas de liberación de contenido que muchas plataformas y artistas emprendieron durante el confinamiento al que se vieron sometidos miles de millones de ciudadanos de todo el mundo el tiempo que duró el estado de alarma por la crisis del Coronavirus estallada en diciembre de 2019 y que continúa en la actualidad de la redacción de este trabajo.

visible, en respuesta a las tinieblas que abrazaban este nombre comercial al inicio del filme, impreso sobre una Nikki relajada, en su casa, rodeada de personas de confianza. Quizás el cine (y la reflexión que se imbrica en sus imágenes y sonidos) de Lynch termina en una gran pantalla, con una alocada fiesta, pero hay algo más (pequeño). Tal vez el cine analógico se cortó de golpe con el silencio final de *Mulholland Drive*. Es posible que la imagen digital, efímero experimento del artista estadounidense, concluyera con un baile al final de *Inland Empire*. Se ha hecho hincapié en la relevancia de las pantallas no solo en esta obra, sino en muchos puntos decisivos de la filmografía de Lynch (véase *Carretera perdida*). Es hora, por tanto, de visitar esos televisores desde fuera. Trayendo la argumentación a nuestro terreno, y para concluir, la bisagra representacional y temporal que media entre *Inland Empire* y la siguiente gran incursión audiovisual da continuidad a esta dialéctica de formatos. Porque en su regreso al medio catódico David Lynch hallará una televisión emisora de imágenes y sensaciones que el cine no puede o no quiere generar, de nuevos fantasmas en directo. Toda *Inland Empire* es la aventura de una actriz que ha perdido su anclaje en la casa del cine a la que ha pertenecido hasta ahora. Es la narración del ocaso de un arte que solo puede mirarse a sí mismo y cuyas coordenadas han desaparecido. Al final del camino encuentra su sitio salvando a una espectadora que también había sido despojada de su hogar. Aquí Lynch celebra la llegada de una nueva forma de hacer cine en la que no hay por qué mirar atrás, en la que el aspecto se puede destrozarse por completo, en el que mezclar y recortar a gusto del consumidor, casi sin reglas, o con reglas nuevas que dejan de lado las viejas. Fijémonos en que el *flashback* o el *flashforward* se infrutilizan en este relato: no sirven para resolver las dudas de la narración, para rellenar lagunas informativas u omisiones dramáticas. Entonces, y en coherencia con el terreno labrado hasta ahora, el lector se preguntará: ¿y a dónde se remonta Lynch en *Inland Empire*, a qué cine o de qué películas en concreto se surte? Pues al inicio mismo y al final inmediato del cine analógico. A sí mismo gracias a la tecnología. Y ahí encuentra un hogar acogedor, puede volver a casa sin problemas, allí se siente cómodo. De hecho, dijo que no volvería al celuloide. El cine cambia gracias a otras tecnologías y espacios. Quizás muere, pero solo la idea y el cuerpo que conocíamos. El cine se transmuta en otra cosa y David Lynch se olvida del pasado, es una de las pocas películas que no remite directamente a nada ni a nadie en el cine clásico. En *Inland Empire* sí que se regresa a casa gracias a una nueva tecnología y un nuevo formato en el que no importa tanto imitar al pasado, siempre que este tiempo sea anterior al clasicismo.

En *Inland Empire* se da una especie de reconciliación entre pantallas, entre tiempos, en el inicio de una nueva era. Un movimiento optimista, de celebración por parte de Lynch, que durará poco tiempo, ya que la tercera temporada de *Twin Peaks* dará al traste buena parte del pensamiento coagulado en estas tres horas de metraje. En *FWWM* revienta una televisión y en *Inland Empire* es un televisor el que aúna ambos formatos y tipos de imágenes. El vídeo e internet serán a partir de ahora el hogar de Lynch, hasta que llegue *The return* y una nueva reflexión: no podemos volver a la televisión y tampoco al cine, habremos de quedarnos en ese espacio intermedio de las nuevas pantallas, las nuevas plataformas y modos de consumo, tal vez volver al modelo propuesto por Edison.

Al fin y al cabo, aquí reside la clave interpretativa del último filme de Lynch: nosotros, como espectadores empíricos, nunca vemos a la espectadora intradieética de frente, ella se identifica con la pantalla de la televisión durante todo el metraje e incluso llega a entrar en contacto con el personaje ayudante al que ha monitorizado. Pero el espectador extradiscursivo se limita a mirar al intradiscursivo. Porque de momento no jugamos un rol tan decisivo en estas ficciones. Hasta que, con *Twin Peaks*, se verá más adelante, como espectadores reales nos haremos carne y rostro con la confusión-simulación de nuestro cuerpo con la figura del espectador endotópico manifestado.

El narrador del relato encarga a Nikki la misión de salvar a la chica desconocida: porque nosotros, en la realidad bilógica y material, no podemos entrometernos en la ficción. Las que sí pueden hacerlo son las figuras del mundo ficcional (dentro de la propia ficción), donde todo es posible. Por este motivo, Nikki entra y sale en ficciones paralelas a la suya, para finalmente salir simbólicamente a su realidad y resolver los problemas de la Lost Girl. Ya que ni siquiera ella, ente ficticio, insisto, puede entrar, solo proyectar y recibir una retroproyección imaginaria de esas imágenes.

El cine clásico y su soporte histórico desaparecen y esa imagen en suspensión debe buscar un nuevo recipiente y un nuevo lugar: el vídeo digital y las pantallas pequeñas. Los mundos ficticios solo son posibles dentro de la ficción y el lugar que puede acoger esa posibilidad es el imperio de la ficción, el imperio del interior, *Inland Empire*.



The past dictates the future

9. No hay lugar como el hogar. *Twin Peaks*: el pasado y el presente a través de las pantallas.

Twin Peaks no cambió la televisión

Son muchas las fechas que datan los nacimientos y las defunciones de las nuevas y viejas televisiones: desde el estreno de las comedias tal y como hoy se conocen, véanse *Enredo* (1977-1981) o *Cheers* (1982-1993), que sentaron las bases de la *sitcom* coral de corta duración y se alejaron temáticamente del “culebrón” clásico; hasta grandes seriales dramáticos en el tránsito del siglo XX al XXI (en plena vorágine de ese acontecimiento-cisma que supuso el atentado del 11-S en Estados Unidos y en el mundo entero), como *Los Soprano* (1999-2007) o *The Wire* (2002-2008), que dotaron a la televisión de la seriedad y complejidad tanto visual como narrativa que se le iba demandando a la pequeña (cada vez más grande y plana) pantalla. Por no hablar de la obra considerada por muchos como la inauguradora de la ficción televisiva moderna: *Hill Street Blues* (1981). Quizás otras series iniciáticas e innovadoras como *Perdidos* (2004-2010), que popularizaron (que no inventaron) hasta la hipérbole técnicas tan exitosas como el *cliffhanger*¹⁰⁴ o el *flashforward*¹⁰⁵, abrieron la puerta a la temida intromisión del cine en los códigos de su hermana pequeña. Desde la ampliación de presupuesto en las producciones hasta la adaptación de sintagmas filmicos tan reconocibles como el plano sostenido (encumbrado por el célebre episodio 4 de la primera temporada de *True Detective*), el discurso televisivo de ficción inició un proceso de acercamiento al gran medio de masas, en busca de mayor prestigio, cuya proximidad, precisamente, radicó en ignorar algunos de sus recursos exclusivos y convertirse, lisa y llanamente, en un “cine episódico”. Más adelante nos extenderemos en el escrutinio de este tipo de inversiones semánticas, de estas, en muchos casos contraproducentes y gratuitas, descripciones unificadoras, en la medida en que el objeto de este estudio (*Twin Peaks. The return*) ha sido considerado a un lado y a otro de las fronteras entre voces autorizadas y consumidores diletantes, como una película

¹⁰⁴ Figura expresiva habitual en las ficciones seriadas que consiste en cortar la narración en un instante de suspense o tensión máxima, dejando al espectador expectante, “colgando de un acantilado” literalmente, hasta la siguiente o siguientes entregas (o ninguna). Donde se incurre en una expectativa no satisfecha, o satisfecha en sí misma.

¹⁰⁵ Inversión del habitual *flashback*, en el cual la narración salta explícita o implícitamente, a acontecimientos futuros en el orden cronológico del relato.

en 18 partes; de idéntica forma, la serie llegó a ser presentada en el Festival de cine Cannes de 2017 (estrategia meramente comercial —bajo la que se esconde una maniobra estética, sanadora de un complejo de inferioridad— que cada vez es más habitual) y figura en lo más alto de las listas de mejores películas del año de su estreno (el caso más sonado fue el de la publicación francesa Cahiers du Cinéma) y hasta de la década pasada. Dicho lo cual, puedo adelantar uno de los objetivos primordiales de este análisis: demostrar cómo y por qué la última obra larga de David Lynch ni es ni puede considerarse cine, en primer lugar y sobre todo, por la estructura narrativa diseñada por los guionistas y por la construcción del espectador llevada a cabo por ciertos procesos enunciativos. Del mismo modo, considerar el análisis conjunto de una serie y un filme no significa que se constate una condición de igualdad de ambos medios. La opción de un estudio alterno permite, al contrario, localizar sus diferencias y modulaciones, sin que ello conduzca a un juicio de superioridad o inferioridad estética, y de paso, compilar una antología poética lyncheana, exhaustivamente detallada, sin perjuicio de las etiquetas “cine” o “televisión”. La diferencia no es ni peor ni mejor. El discurso televisivo y el cinematográfico, pese a trabajar con la misma materia prima (la imagen en movimiento y la narración), están dotados de mutaciones congénitas que hacen que sus genomas no puedan examinarse con el mismo microscopio analítico. Dos son las razones principales por las que habremos de descomponer *Twin Peaks*, sin tiempo para la vacilación, como una obra plenamente televisiva: la serialidad, sustentada por una estructura de rimas y repeticiones entre episodios; y las particularidades del formato catódico, a saber, el ejercicio de memoria narrativa demandado al espectador, así como la transformación y la recepción de los significantes sonoros y visuales en el espacio doméstico. Es decir, entre el cine y la televisión media un recuerdo, una pantalla, un tamaño, y un ambiente que acoge y subordina a esas superficies geométricas y auditivas.

Por otra parte, tampoco hay que pasar por alto la influencia global de las aportaciones importadas desde fuera de las fronteras norteamericanas que, desde la literatura negra y la raigambre cinematográfica regional, llegaron desde los países nórdicos u Oriente Próximo y originaron *remakes* de culto como *The Killing* (*Forbrydelsen*) o *In Treatment* (*Be'Tipul*). Lo que sí está claro es que las coordenadas espaciotemporales de este campo de cultivo televisivo nos dirigen evidentemente a Estados Unidos y a un período concentrado entre los años 80 y la presente década de los

10. El año 1990 cobra capital importancia por tener lugar en esa fecha el estreno de dos series ejemplares: *Doctor en Alaska (Northern Exposure)* y *Twin Peaks*. Se abrían en este punto basal dos vías para la ficción estadounidense: la adherencia de complejidad y salida del esquematismo de la *sitcom*, con la primera; y la fusión de géneros de tan difícil maridaje como el fantástico y el detectivesco con la telenovela, respecto a la segunda. En *Doctor en Alaska* se asiste a unos episodios que siguen los códigos de la comedia de situación en pocas localizaciones, de corte coral, que se diferenciaba de sus congéneres por el peculiar carácter de los personajes, las originales y alocadas tramas y su desarrollo fuera de las grandes urbes nacionales. Su gran acierto provino desde el plano del contenido más que del formal, puesto que visualmente no renovó el *statu quo* del serial de humor, más allá de adaptar la historia a larga duración y traducir la puesta en escena de dos cámaras a una, saliendo de la dialéctica de planos generales, contraplanos, diálogos rápidos y risas enlatadas. En vísperas de la tendencia a la crudeza, *Doctor en Alaska* era una serie de corte humanista, limpio y esperanzador, cuya propedéutica ilustraba una ficción como refugio alejado del acontecer social, lejanía escenificada en los remotos y aislados parajes rurales de Alaska, el estado más inmaculado de todos lo que conforman la unión. Refugio, asimismo, que no es tan extraño ni está tan apartado del noroeste twinpeaksiano: a continuación veremos cómo la serie de Lynch comparte más puntos en común, en lo que a extrañeza, idealismo y abstracción de la realidad que rodea a los pueblos, con la de Joshua Brand de los que un primer vistazo se identifican.

A raíz de *Twin Peaks* muchos críticos y analistas han empleado la manida e insignificante frase “la serie que cambió la televisión para siempre”, idea que pervive hasta nuestros días. He de decir que esta sentencia, además de apoyarse habitualmente en nulos argumentos, resulta, cuando menos, discutible. Este es un asunto que ya veremos en su momento cómo se trata, pero puedo adelantar que David Lynch y Mark Frost (un hombre mucho más curtido en la ficción televisiva¹⁰⁶), lejos de invertir la anquilosada tendencia del medio en aquella época, simplemente provocaron un impacto contextual que hoy se sigue recordando. Sin olvidar que su secuela *The return*, haciendo uso de propuestas y disrupciones todavía más transgresoras, tampoco ha consolidado (por ahora) ese cambio tantas veces convocado. Si la *Twin Peaks* original supuso una grata sorpresa

¹⁰⁶ De hecho, Frost escribió y/o adaptó el guion de un total de 48 episodios de la fundacional *Hill Street Blues*.

y novedad para la televisión de su momento, en gran medida por el estilo, la narración, las interpretaciones, el uso del color y los símbolos, etc., ese impacto solo se quedó en la superficie. Se puede decir alto y claro: *Twin Peaks* no cambió la televisión, porque las innovaciones narrativas y plásticas planteadas por los creadores de la serie se quedaron en las fronteras del pequeño pueblo del estado de Washington, en las cuatro paredes de la Habitación Roja. La televisión post-*Twin Peaks*, si es que se puede hablar de algo así, no siguió la estela dibujada por la serie en el marasmo de la programación catódica. Pasó, eso sí, como una estrella fugaz e influyente, máxima expresión de un estilo lyncheano accesible ahora para todo el mundo, para todas las casas que dispusiesen de un televisor¹⁰⁷. Como mucho habría lugar para sostener que el riesgo argumental y plástico tomado por Frost y Lynch facilitó que subgéneros clásicos del cine como la fantasía, la ciencia ficción, el surrealismo y el terror diesen a luz exitosos seriales de la época. Es el caso oasis de *Expediente X* o mucho más tarde, en un medio ya abierto a experimentos, de *Fringe*. Basta con hacer un somero repaso por alguna lista de programas estrenados a finales del milenio para comprobar que la televisión no se vio tan influida por *Twin Peaks* como para certificar ese recurrente cambio de paradigma, ni en sus formas ni en sus contenidos.

En todo caso, *Twin Peaks* cambió al David Lynch de los años 90, ya que, como bien apunta Thiellement (2020), las obras posteriores a su incursión televisiva se tiñen del color oscuro de esa Logia Negra que infecta las situaciones y las relaciones de los personajes. No obstante, en aras de traer esta idea al terreno de mi argumentación, diré que Lynch sufrió esa metamorfosis también para desplazarse a lo que más tarde sería la trilogía cinematográfica sobre la que versa esta investigación. Allí donde una única obra transitaba de lo televisivo a lo cinematográfico, con la precuela *Fuego camina conmigo* estrenada en cines, se inicia esta tendencia. ¿Cuál es nuestra relación con las pantallas? ¿Cómo nos enfrentamos, como espectadores, a las imágenes y sonidos contenidos en ellas, en función del medio y el formato que las hacen posibles? Hay que puntualizar, evidentemente, que un filme decisivo en su carrera como es *Carretera perdida*, con sus

¹⁰⁷ Con todo, no sería adecuado negar la mayor, porque es evidente la cantidad de parodias, guiños y homenajes insertados en otras series de televisión (consúltase el capítulo escrito por Lorna Jowett “Nightmare in Red? Twin Peaks parody, homage, intertextuality, and mashup” (en *Return to Twin Peaks. New approaches to materiality theory and genre on television*, Jeffrey Andrew Wainstock y Catherine Spooner (eds.), Palgrave Macmillan, 2016, Houndmills, pp. 211-227) para consultar la larga lista de programas que citan la serie). Dicho esto, insisto en que este influjo, a grandes rasgos, no supera la paráfrasis humorístico-irónica o la manifestación del gusto o la inspiración de los creadores de la serie o película en cuestión.

misteriosas cintas de vídeo, con sus voyeurísticas grabaciones en el interior del domicilio conyugal, con ese terrorífico hombre de la cámara, ya anticipaba algunas de las vías temáticas que desarrollaría en las tres obras restantes. Sobre estos temas, así como su consiguiente análisis e interpretación, puede leerse el capítulo 6 que abre la tercera parte de esta tesis.

The return deja una profunda huella en el medio televisivo, pero esta vez no tanto en sus formas y en sus códigos (por descontado) como en su funcionamiento mediático. Es decir, durante toda la temporada, y especialmente en su episodio 8 y en las dos partes finales, Lynch y Frost fuerzan la maquinaria de la pequeña pantalla a partir de dos condiciones fundamentales. La primera tiene que ver la autoconsciencia de un relato y todas las consecuencias derivadas de esta macrodecisión. Me refiero a que los eventos narrativos pasan porque tienen que pasar, que se trata de un relato cerrado que simula con cinismo estar abierto, porque los hechos pasados pueden cambiarse, pero con reservas. Además, los personajes, tan queridos por el público, son más personajes que nunca, pero también son espectadores de un mundo propio que se funde con nuestra posición de observadores de esa ficción. Uno de ellos, el agente Cooper, y otro, el agente Cole, estarán dotados del mayor conocimiento, de un saber casi extradiegético. Acompañados, eso sí, por esas fuerzas, esos seres, esos fantasmas que circulan por la Habitación Roja y otras localizaciones fantásticas y controlan el relato a su antojo.

De la colisión de estos dos vectores resulta un punto cardinal que se puede señalar a lo largo de todo el relato: el mundo como una ficción, no como esa reiterada y vacua frase de “la realidad supera a la ficción”, sino a modo de símil. La ficción no es ni superior ni inferior a la realidad, ambas están conectadas, la una es como la otra, pero la una no tiene incisión, no tiene operatoriedad en la realidad, más allá de las identificaciones y emociones que sus imágenes propicien en el espectador. La propuesta de *The return* radica en que lo que en un principio se considera el mundo real, lo que ocurre en Twin Peaks (al margen de los elementos sobrenaturales) se revela como un nivel diegético que es manipulado y *montado* por otro superior como si de una imagen cinematográfica se tratase.

A partir de todos estos factores podemos extraer el que será el tercer y último estatuto de la representación y del espectador en la obra audiovisual de David Lynch. Porque, tal y como veremos en las siguientes páginas, tanto las figuras que integran Twin Peaks (y su correspondiente evolución narrativa) como la figura modélica del lector

construida por los mecanismos expresivos suponen una puesta en forma de la *manipulación* de la ficción. Aquí se advierte el estadio final, evolucionado, de los dos estatutos anteriores: la creación fantasmagórica (*Lost highway* y *Mulholland drive*) y la confusión de realidades (*Inland Empire*). Además de estas consideraciones en torno a las causas y efectos del querer interceder en las imágenes se advierte una reflexión de la actitud y la emoción de quien mira esas imágenes: los espectadores. A continuación se explicará cómo Lynch construye las figuras ficcionales y del lector empírico que con estas se identifica, en una resolución narrativa de fuerte raigambre mítica: como espectadores solo podemos mirar (y escuchar), no tocar las imágenes.

Una vez más el cineasta hará uso de personajes espectrales y *doppelgangers*, de una planificación de cine de terror o fantástico, de una estructura narrativa dual, y de una concepción del mundo ficticio como un duplicado manipulable por el mundo natural, por una entrada y salida de personajes en diversas diégesis, saltos metalépticos, etc., que culminan la preocupación iniciada en *Carretera perdida* y expandida en *Inland Empire*. El ser humano habita un mundo en constante autorepresentación¹⁰⁸: la realidad se refleja en la ficción, y viceversa. Los acontecimientos narrados en esta tercera temporada se someten al filtro de la pantalla, de la representación, de la observación subjetiva, de la simbolización. Es decir, en *Twin Peaks. The return* esos dos mundos se encuentran irremediabilmente interconectados por procesos que los individuos llevan a cabo a diario en las situaciones comunicativas-culturales. Con lo cual, la realidad no supera a la ficción, sino que ambas, cada una en su plano de operación, ofrecen un sesgo, una subjetivización, una reproducción, de los hechos reales.

En este sentido, *Twin Peaks*, el pueblo y la serie, son el campo de batalla de lo uno y de lo otro, de la superficie y la profundidad, del ser y el querer ser. Nada ni nadie es capaz de ser tal y como *se supone que es*; todo tiene una doble vida, desde las montañas hasta la malograda protagonista Laura Palmer. Los habitantes del pueblo, sus rostros, sus identidades, son destrozadas, alteradas, transmutadas, en un juego en el que las apariencias se sobreponen a la realidad. En esta ciudad, las mentiras y los misterios están a la orden del día. *The return* representa los efectos de este deseo de entrar e intervenir en esa otredad que brindan las ficciones y las fantasías, con unos seres fantasmales que se mueven entre dos mundos y dos tiempos, a cada cual más hostil.

¹⁰⁸ Con su habitual polémica y provocación teórica, Jean Baudrillard (1980) señaló el cénit del ansia de duplicación de la cultura capitalista en las dos torres del World Trade Center neoyorquino, que serían el equivalente artificial y arquitectónico de los picos gemelos que dan nombre a la serie.

Pero esta duplicación no se agota en el plano figurativo. Este desdoble se contagia desde los personajes hacia los niveles narrativos, hasta el punto de que el relato se descubre como una ficción dentro de otra, desvelando la existencia de un mundo controlado por otro. Lynch ilustra esta idea con una trama en la que ciertos personajes pueden modificar y alterar su universo como si de una película se tratara, con saltos temporales e incisivos en la enunciación y en la narración. Todo esto converge en una metalepsis final en la que el espectador (el Uno) y el personaje (el Otro) funden sus rostros reflejados en primer plano. Sostenemos que esta identificación está construida en pos de que el espectador disponga de un espacio habitable en el relato. En este sentido, el peaje para adquirir esa habitabilidad pasa por que el protagonista, el agente Dale Cooper también goce de un lugar ideal en el que existir en el texto. Esta última vez, en *Twin Peaks*, no se trata de seguir a un personaje que intenta volver al cine del pasado, o que confunde los sueños y las fantasías cinematográficas con la realidad. Sino que vemos la historia del propio Lynch intentando volver a su pasado, y poniéndonos en su piel a través del protagonista, que no es sino un espectador privilegiado de ese conato inválido de “retorno a Twin Peaks”. Para Cooper y sus compañeros, así como para Lynch y los espectadores, será difícil volver a Twin Peaks, el pueblo, y a *Twin Peaks*, la serie. Entre esos casi treinta años media la consolidación de una nueva cultura artística digital en la que vivimos rodeados de posibilidades, obstáculos y paradojas.

Como señala Fillol, y ya hemos demostrado en los capítulos previos, las tres últimas películas de Lynch “trabajan sobre una estructura de doble mundo. (...) Hay un aparente mundo real que tiene una contracara imaginaria: la narración presenta primero una de esas dimensiones, que luego irá siendo contaminada y corroída por su reverso” (2016: 215). Sin embargo, en *The return* se cambian las tornas. Estructurada a modo de Jano bifronte de lo real, estas dos caras del mundo son ahora simultáneas y la que en su cine se denominaría imaginaria, deviene en la ficción televisiva totalmente real. En suma, la serialidad acentúa esta dualidad: mientras que sus filmes no dejan finales abiertos — aunque parezca lo contrario, como ya hemos demostrado —, la historia de *Twin Peaks* es infinita y repetitiva. En este marco, desde el psicoanálisis Slavoj Žižek apunta que toda “realidad social (...) solo puede existir si cuenta con el soporte de (al menos) *dos* fantasías, de dos tramas fantasmáticas” (2011: 160). Hemos sostenido además que la imposibilidad de clausura, el *retorno* constante, es una de las características principales de las ficciones sobre dobles y fantasmas. En este contexto, como ya hemos apuntado,

hay que tener en cuenta que las formas de consumo del cine y la televisión difieren sobremanera. Primero, por una diferencia de tamaños de la superficie que emite o recibe. Y segundo y más importante, porque las pantallas apagadas de los dispositivos de emisión reflejan todo aquello que tienen delante, al contrario que las opacas lonas o paredes habituales en las salas de cine. De un examen más atento se desprende una sugerente filiación (aunque sea a través de su título) existente entre *The return* y *Black Mirror*. Puesto que la célebre y distópica obra de Charlie Brooker, desde el tecno-*thriller* y la ciencia ficción, trata el televisor apagado como ese espejo negro y tenebroso que, al iniciar sus episodios, se quiebra en diagonal por la mitad, seccionando así lo que en él se refleja: una realidad futura y deformada que se parece demasiado al presente. Algo parejo ocurre en esta serie: no se entiende el funcionamiento lógico de la narración sin la interdependencia de dos realidades volátiles, entre el ser y el no-ser, el querer y el no-poder.

9.1. ¿Qué pasó en el *Twin Peaks* original? ¿Qué pasó en *Fuego camina conmigo*?

Twin Peaks (1990, EEUU) relata el duelo de la localidad homónima ante el brutal asesinato de la joven y popular Laura Palmer y la consiguiente investigación llevada a cabo por un peculiar agente del FBI, Dale Cooper. Bajo un aspecto de pintoresco enredo entre familias enfrentadas y amoríos adolescentes se esconde una complicada historia en la que entran en juego el tráfico de drogas, la trata de blancas y las organizaciones criminales. Por si fuera poco, Lynch y Mark Frost añaden una capa más, y el sustrato que impulsa a los personajes (malignos o héroes) termina contagiado por fuerzas sobrenaturales de origen incierto (hay visos basados en mitología amerindia) y hábitat preciso: el propio pueblo. Un ser etéreo poseedor de cuerpos conocido como Bob se apodera, entre otros, primero de Laura (haciéndole caer en un mundo de autodestrucción), después de su padre (quien la asesina cegado e inconsciente por la ira del demonio), y por último del agente Cooper, principal sujeto de identificación con el espectador. Lynch comienza a manipular el dispositivo televisivo a su antojo, durante poco tiempo y dejando en ascuas a una audiencia que experimentó un fugaz espejismo de novedad de ardua

réplica. El último episodio de la segunda temporada supuso no solo la entrada del gran público en el universo onírico y sinuoso propio de la poética de Lynch, sino también la extensísima postergación del enigma tangente de la serie. Porque la famosa frase promocional “¿Quién mató a Laura Palmer?” se resolvió al principio de la segunda entrega (el padre poseído), decisión sorprendente en su momento, que derivó en la verdadera trama cósmica sobre el mal y, por ende, en un suspense de más de 25 años. La revelación en la última escena de que el héroe del relato, el agente Cooper, portaba en su interior a Bob, mantuvo en vilo a una audiencia expectante en uno de los finales más desalentadores y arriesgados de la historia de la televisión. Aquel plano fijo, prolongado hasta los créditos finales¹⁰⁹, condensaba con una risa sardónica y un espejo la muerte y resurrección del suspense televisivo.

Ya en el bienio 90-91 la serie despertó el interés y la inquietud tanto del público como de los estudios culturales. Además de su atípica naturaleza, con pasajes que rozan el *kitsch* para, al instante, resolver un rompecabezas policial por métodos tibetanos o gracias a un sueño del protagonista, destaca su visión particular de ciertos temas sociales espinosos en Estados Unidos. Como ya hiciera en su película de 1986 *Terciopelo Azul* (*Blue Velvet*), aquello que en superficie se muestra como la idílica convivencia en un pueblecito esconde una dermis corrompida. El más llamativo y evidente no es otro que el tropo del “secreto a voces del pueblo” o “las apariencias engañan” que tan pronto sale a la luz en los primeros compases de la obra. Aunque es la figura de la mujer, quien se encuentra o bien reprimida explícitamente por personajes arquetípicos machistas o empoderada por la necesidad resolutive del relato, la que ahora nos interesa. Se muestra así la cara y la cruz de la representación femenina, puesto que Laura Palmer activa la resolución del caso de prostitución y violencia contra menores, a modo de denuncia, y Annie, novia de Cooper, le sirve a este último como objeto de deseo que concluye momentáneamente la narración. Lynch nos presenta entonces la versión tristemente “real” de la mujer televisiva sexualizada y su némesis como carga de sentido narrativo y de subjetivación femenina. Personajes como el de Audrey Horne, encarnación de la lolita seductora, rompen los estándares de lo telenovelesco, mientras que el poso de las *soap opera* se mantiene con la extravagante (y decisiva) Lady Leño o la malvada antagonista Catherine Martell. En lo que hace a Audrey, personaje de culto y material explotado para

¹⁰⁹ Mantengamos en la reserva este detalle.

productos y homenajes derivados, en el apartado 5 nos extenderemos en estudiar su especial transformación en la tercera temporada.

En la *Twin Peaks* de los 90 coexisten los siguientes elementos. Por un lado, una rara presencia sobrenatural o ultradimensional de todo un espacio anexo a la realidad: la icónica Habitación Roja. Lo raro de este lugar es la normalidad con que se presenta al universo del pueblo, su acceso y su función. Gran parte de la población ignora la existencia de ese enclave en el que habitan seres humanos autóctonos o que murieron en la realidad. Solo el agente Cooper puede contactar con ella o ser contactado por sueños o experiencias cercanas a la muerte. En esta sala tienen lugar careos entre el protagonista Cooper y los fantasmas de malos y buenos que entorpecen sus investigaciones y les ayudan a sobrepasar esos escollos. El relato no solo avanza gracias a una causalidad fruto de pesquisas, recolección de pruebas y otras operaciones detectivescas; el influjo de la Habitación Roja lubrica los engranajes de la narración. También resulta raro en un sentido externo al relato, esto es, a la inclusión en una ficción televisiva supuestamente realista de un recurso fantástico tan relevante. Que una historia común sobre el asesinato de una chica se transforme en una lucha oculta entre fuerzas superiores al entendimiento humano nos indica la predisposición de Lynch a que *Twin Peaks* funcione por principios rectores que manejan los hilos del relato, instancias imperceptibles de las que no podemos rehuir, por encima de toda causalidad-casualidad, que se formalizarán en auténticos *deus ex machina*. Los acontecimientos del extraño salón no deberían ocurrir dentro de una lógica natural en el marco del presente de la ficción; y tampoco deberían encajar en y sobrepasar la normalidad estandarizada de los seriales televisivos. El medio de lo cotidiano y lo banal inauguraba su viaje por lo inexplicable más propio de la literatura de ciencia ficción. No es que la fantasía o el surrealismo estuviesen reprimidas en la pequeña pantalla, sino que en *Twin Peaks* se sublima su empleo, se pierde el miedo al ridículo de mezclar la expectativa y su subversión.

Lo que pocos esperaban es que *Twin Peaks. The Return* abandonase casi por completo la estética y la temática reconocibles de su predecesora, profundizando aún más en las posibilidades del medio, hurgando en las ideas ya iniciadas en sus dos últimos filmes y regresando a la original con pequeños puntos de anclaje emocional como peaje afectivo contra la nostalgia televisiva. Esta nueva temporada supone una constante colisión entre estrategias cinematográficas y las potencialidades televisivas. La televisión

clásica (sobre todo los programas y emisiones que no pertenecen a la ficción en sí) concentra toda su potencia de forma centrípeta, al contrario que la fuerza centrífuga de un fuera de campo cinematográfico que ensancha el espectro de recursos. Esta decisión casi normativa de puesta en escena provoca la sensación de teatralidad o artificiosidad al encerrar a los personajes y a las situaciones en compartimentos estancos, repetidos continuamente, visitados desde los mismos puntos de vista. Con mucha más fuerza dentro de los discursos ficticios, gran parte de las sitcoms y los seriales dramáticos previos a la interacción exitosa de la pequeña y la pantalla grande apostaban y siguen apostando por esta composición de puertas para adentro. En el caso de las temporadas de los 90, hay que señalar el hecho de que Lynch tomó esta senda, pero decidió hacer altos en el camino, o hacer el camino de espaldas. Si seguimos con esta distinción baziniana, aplicada al discurso televisivo —“el marco es centrípeta, la pantalla centrífuga” (Bazin, 1966: 270)—, los veintidós episodios de la primera época, aun siendo fieles al medio del que surgen, golpean los límites del marco del televisor, sin llegar a atravesarlo. La tercera temporada, la segunda época, por el contrario, los revienta (como una caja de cristal que veremos a continuación). Presente y pasado, cine y televisión, convención y experimento, ofrecen así una pugna constante que es la que imbuye a esta serie de su particularidad. Es por eso que *The Return*, ampliando el alcance de los experimentos de las dos primeras temporadas, suscita largos debates en torno a la clasificación que debería asignársele como producto audiovisual: cine o televisión. Como intentaré demostrar más tarde, este empleo recuperador de formas antiguas, junto con la dialéctica de pantallas, géneros y modos, y sus respectivos espectadores, va más allá de un superficial juego referencial o manierista. Es decir, el empeño conector de *The Return* realiza un trasvase de sus problemas formales a otras tantas soluciones temáticas. Al margen de esto, Lynch y Frost también se valen del carácter ontológicamente episódico de la ficción televisiva, así como de implementar en su discurso imágenes que reproducen el propio visionado empírico de los espectadores reales. *The Return* expande la acotación catódica hasta un punto en el que el relato y sus personajes salen de ella y actúan tangencialmente. Estos aspectos, junto a otros, serán desgranados en los siguientes apartados. No sin antes hacer algunos apuntes respecto a *Twin Peaks: Fuego camina conmigo*, la precuela cinematográfica de la serie, estrenada en 1992, en la que Lynch se apoyó más que en la serie original. La enorme correspondencia temática y formal entre *Fuego camina conmigo* y *The return* se debe, quizás, a que las ideas que Lynch y Frost querían desarrollar en los sucesivos episodios de la serie original estarían pensadas para ser adaptadas al medio televisivo. Por esta

razón, tal vez la película sea tan extraña, tal vez no tuviera el éxito comercial y crítico del que gozó el serial un año antes. Tal vez, por ello, el filme se abra con ruido blanco televisivo, desde el cual un *zoom out* reencuadra el primer plano de un monitor destrozado por una barra metálica, sarcástico anticipo de un proyecto malogrado y recuperado 25 años después.



Fuego camina conmigo se estrenó un año después del final de la emisión de la serie de televisión, envuelta en una gran expectación mediática en el Festival de Cannes de 1992. Para aquellos y aquellas que esperaban ver resueltas sus dudas o que intuían un cierre en formato fílmico debió de ser una decepción en lo que a la historia se refiere. La película es una precuela que relata lo ocurrido días antes de lo que se narra en el episodio piloto: qué hizo Laura Palmer en las horas previas a su muerte. ¿Por qué *Fuego camina conmigo* es –una vez visto *The return*– más importante que la tibia acogida de crítica y público pueden sugerir? En primer lugar, se dio la curiosidad de que un programa de televisión en teoría finalizado tuviera una efímera continuación en un medio de mayor éxito y calado en aquella década. *Twin Peaks* había sido cancelada y Lynch encontró en el cine, su verdadero trabajo antes y después, el lugar donde ampliar sus inquietudes con sus personajes y tramas. Sin embargo, el trasvase de formatos no acusó demasiados desajustes y la profesionalidad de Lynch como cineasta facilitó el acoplamiento de la película como un episodio de más de dos horas (ya lo hizo con el piloto, con un metraje de 90 minutos), pese a no cosechar un gran éxito ni crítico ni económico. El filme explora con morosidad la degradación de las jóvenes Laura Palmer y sus amigas en el seno de oscuras organizaciones controladas por las fuerzas malignas de la Habitación Roja, como Bob. En paralelo, el equipo de agentes federales en el que se integran Dale Cooper y Gordon Cole (interpretado por el propio Lynch) está inmerso en el misterioso caso “Blue Rose” y en la desaparición de otro policía, Phillip Jeffries (David Bowie). Y en segundo, un hecho únicamente comprensible de forma retroactiva, que ese cambio de atmósfera

plástica y narrativa calaría hondo en la tercera temporada. La trama de las investigaciones del FBI en el pueblo y sus inmediaciones se carga de potencia narrativa al servir casi de punto de partida y de llegada en *The Return. Fuego camina conmigo* (y un montaje adicional de escenas eliminadas de 2014 llamado *The missing pieces*) se tornó en 2017 el humus sobre el que brota el cierre de la serie. Más adelante analizaremos estas escenas en las que Lynch combina el metraje del filme y el de la serie original con el de la tercera entrega.

Por el momento basta con retener un poema y una palabra. El poema: “A través de la oscuridad del futuro pasado/el mago anhela ver/ Uno canta entre dos mundos/Fuego, camina conmigo”. La palabra: electricidad. En un sentido lato, *The return* pone sobre la mesa toda una colección sincrética de temas, figuras y objetos, soluciones a problemas formales, caracterizaciones de personajes, diseños sonoros, arquitectura de espacios, por los que, a medida que se vayan destilando a través del análisis, el lector podrá identificar las vetas representativas del corpus lyncheano, ya sean estas remisiones al detalle más minúsculo de sus primeras obras, al reencuentro de actores y actrices de su etapa más clásica, o a la sublimación del surrealismo adoptado en su tres últimos largometrajes. De entre el inagotable catálogo de propuestas audiovisuales que anuncian estas 18 partes quiero destacar algunos de los procesos de significación más comunes: la ralentización, tanto en la banda de sonido como en la de imagen, además de un sinfín de sobreimpresiones, repeticiones exactas de planos y efectos especiales de baja calidad; la prórroga, dilación y extensión de escenas de causalidad narrativa mínima; replicados, estos últimos, por montajes violentos y vertiginosos, que mezclan planos fijos y suaves movimientos de cámara con un manejo brusco y atropellado; un chirrido o zumbido eléctrico constante, puntuado por primeros planos de enchufes o postes eléctricos; saltos metalépticos; un empleo romántico y estructural de la música, ya que a través de ella se dramatizan y se unen acontecimientos separados en el tiempo del relato; una sensación perpetua de extrañeza, de saltos entre localizaciones, de lo nuevo y lo viejo, lo conocido y lo desconocido pugnando por imponerse. Señalado lo anterior, puede decirse que el propio montaje y la narración de la serie emprenden una dialéctica constante entre el *Twin Peaks* original y el nuevo, entre el reconocimiento del pasado y la extrañeza del presente.

9.2 ¿De qué va y de qué habla *The return*? Relación con los modos representacionales y espectrales lyncheanos.

Antes de nada es conveniente explicar, aunque sea sintéticamente, el desarrollo de la compleja trama de *The Return*. La premisa es “sencilla”: el agente Cooper maligno que veíamos en el final de la temporada 2 es ahora un asesino despiadado que controla una banda de criminales que acecha a Twin Peaks. El verdadero Cooper benigno se ha quedado encerrado en unas estancias cósmicas análogas a la Habitación Roja. Los dos comienzan una carrera por llegar al pueblo, el uno antes que el otro, en pos de salvarlo o destruirlo. Cuando una extraña máquina cuya finalidad era extraer al Cooper bueno de esa dimensión exterior, algo o alguien se peca y un violento monstruo entra en el mundo real en su lugar. Esto levanta las sospechas del FBI, con Gordon Cole a la cabeza y con la ayuda de Diane Evans¹¹⁰, antigua secretaria y amante de Cooper, quienes reabren el caso “Blue Rose” del que se habla en *Fuego camina conmigo*. El objetivo es parar los pies al Cooper malo y descubrir sus planes para con esa entidad (aparentemente llamada Judy y asociada con el espíritu de Bob). Mientras tanto, el alma del Cooper bueno queda en hibernación, porque en una confusión de cuerpos se lo coloca en la carcasa y la vida del don nadie Dougie Jones. La aventura se dilata al extremo debido a la inoperancia de este Cooper completamente abstraído de su misión y que debe lidiar con una tediosa vida familiar y laboral en Las Vegas. Para más inri, Dougie se ve involucrado en disparatadas y peligrosas aventuras: ya sea porque realmente se trata del cuerpo de Cooper y la organización del *doppelganger* lo quiere eliminar, o porque Jones tenía problemas con la mafia y debía pagar una deuda, este autómatas repetitivo y desesperante está a punto de morir en infinidad de ocasiones. El espectador sufre la desesperante espera a que el Cooper verdadero despierte y llegue a tiempo a Twin Peaks para evitar la debacle final. Tras un sinfín de equívocos, obstáculos y digresiones, Cooper, con la ayuda del pueblo, vence a su némesis y al espíritu de Bob que lo poseía. Aunque todavía falta un asunto que resolver. El agente no se contenta con salvar a la localidad que lo acogió 25 años atrás. El empecinado héroe se propone devolverles la normalidad a sus vivencias y, por

¹¹⁰ La “presencia” de Diane es aludida, en las dos primeras temporadas, con la grabadora-confidente en la que Cooper compila sus reflexiones y descubrimientos acerca del caso Palmer. Antes del estreno de *The Return* se elucubraba con que “Diane” era sencillamente un alias puesto por el agente para ese objeto, es decir, que las grabaciones no se destinaban a una mujer con ese nombre. Pero en la tercera temporada se descubre que Diane existe (interpretada por Laura Dern) y que, además ha sido suplantada por otra doble maligna. Será importante traer a colación estos detalles en el apartado 8 del texto.

extensión, al relato. Con la ayuda del FBI y las figuras de otro tiempo y lugar, el agente viaja primero al pasado y se adentra en el metraje de *Fuego camina conmigo* y *Twin Peaks* para llevarse a una Laura aún viva de vuelta a su familia. En su travesía por el bosque, Laura es arrebatada literalmente de las manos de Cooper, probablemente por el malvado monstruo Judy, personificado en la trastornada madre de Laura. No se rinde y lo intenta una vez más: en esta ocasión sobrepasa a otra dimensión en la que todo es igual y a la vez diferente. Cooper encuentra a una mujer físicamente idéntica a Laura, pero con otra personalidad (Cooper cree que ha olvidado quién es). Este le convence para que viajen a Twin Peaks, a la casa donde vivió de joven, y cerrar definitivamente todo reencontrándose con sus seres queridos. Al llegar al domicilio les recibe una mujer que ni es su madre ni sabe de ella. Los Palmer no tienen relación alguna con el hogar. Cooper desiste y abatido, le pregunta a “Laura”: “¿En qué año estamos?”. El héroe desesperado ha fallado y quiere creer que se ha equivocado de tiempo, cuando el problema reside en el lugar, en el plano de realidad, en la diégesis correcta. En ese espacio suspendido el silencio se rompe con una tenue llamada “¿Laura?” de una voz que parece la de su madre (o de Judy)¹¹¹. Laura, atemorizada, entona un terrorífico chillido en la cara de estupefacción de Cooper y que sostiene su eco cuando se van las luces y todo se vuelve negro. La imagen final muestra a Cooper en la Habitación Roja, donde el fantasma de Laura le dice algo al oído. Algo que nunca escucharemos.

9.3. Reciclaje de imágenes, *flashbacks* e insertos. Hacia delante y hacia atrás. La dificultad de volver al pasado.

En este apartado analizaremos los recursos narrativos manejados por Lynch y Frost. Para empezar es necesario puntualizar que la relación que la tercera temporada entabla con el pasado debe estudiarse de manera dual. Es decir, *The return* no solo hace referencia a acontecimientos pretéritos como eventos ocurridos en su mismo universo

¹¹¹ Esta apelación coincide con la llamada que Sarah Palmer hace a su hija la mañana en que se encuentra su cadáver, en el episodio piloto de la serie. Llamada a la cual no respondió en su momento, porque la joven había muerto. Y que en esta alteración del pasado, solo puede responder con un grito, viva, pero siendo otra persona.

diegético en las dos temporadas precedentes, también como imágenes conscientes de que forman parte de un producto artístico. Habida cuenta de ello, Lynch utiliza una modalidad muy concreta y significativa de *flashback*. Toda aquella alteración cronológica del relato remitirá al metraje existente de la serie original y del filme precuela. Esto es, no habrá recreaciones de lo ocurrido grabadas de nuevo en el presente simulando el pasado. En suma, no se limitará a montar ambos bloques temporales de forma bruta. Partiendo de un sencillo e imprescindible ajuste de formato, por el cual los 4:3 pasan a los 16:9, la imagen perderá su color, se ralentizará o entrará en bucle, incluso se fundirá con el nuevo metraje a través de sobreimpresiones y otras técnicas de montaje. Este hecho, unido al notorio contraste estético de dos obras hechas con una diferencia de 27 años, da como resultado una fuerte disonancia. Toda esta macrodecisión narrativa se cumple a rajatabla, con excepción, a decir verdad, del singular episodio 8 y de las partes 17-18, de cuyo uso de alteraciones cronológicas me extenderé en los apartados 7 y 9 de este análisis.

La primera imagen que nos asedia en *Twin Peaks. The Return* aparece en los segundos iniciales del primer episodio. La tercera temporada se abre con un alocado movimiento de cámara que conduce a la crucial escena en la Habitación Roja en la que Laura le promete a Cooper que se verían en 25 años. A continuación, unas imágenes aéreas del pueblo grabadas en la actualidad se yuxtaponen al metraje original, para dar paso a los renovados créditos de apertura con la emblemática sintonía. Más tarde, un *travelling* al ralentí recorre el pasillo vacío del instituto, y a este le sigue una imagen clásica: la chica que huye corriendo del aula cuando se comunica la muerte de Laura. Después la cámara prosigue su desplazamiento por el instituto y se acerca a la vitrina de trofeos. En el centro preside el retrato fotográfico de Laura Palmer, sobre el que se imprime el título de la serie, literalmente tapándole los ojos (como si la propia serie dijese “no quiero que veas esto”)¹¹². En radical oposición a la cabecera de las primera y segunda temporadas, el aspecto idílico ha desaparecido. No obstante, hay que recordar que aquella introducción no era sino “un sarcástico trampantojo visual (...), un recordatorio de lo que en el fondo no es la serie” (Trigales, 2017: 114). En *The return* no hay lugar para aquel pájaro, para la cotidianidad del aserradero, para los patos nadando por el río, para el rústico cartel que recibe al visitante en la entrada del pueblo. Aquí, por el contrario, la naturaleza resulta intimidadora, violenta. La perspectiva aérea connota la llegada de una

¹¹² Para ser exactos, esta introducción solo tiene lugar en el episodio piloto. En los 17 restantes el inicio prescinde de la imagen de la joven en el colegio.

amenaza celestial, el rostro de Laura aparece tenuemente detrás de un misterioso destello, y las cortinas de la Habitación Roja ondean como llamaradas, mientras que las líneas del suelo producen un efecto hipnótico. Dicho lo cual, la evocadora y apacible música de Angelo Badalamenti permanece, lo cual acentúa aún más el contraste entre lo que vemos y lo que oímos, entre lo que esperamos y lo que recibiremos. Permanencia, eso sí, que se hace de rogar, ya que, como bien observa Wilser (2017), los primeros acordes no suenan hasta pasados 12 segundos de un silencio en sordina, incómoda espera que se correspondería, a pequeña y musical escala, con el lapso de 27 años entre temporadas: el signo de la inmovilidad, de la dificultad de movimientos, del arranque. Este inicio es también indicio, porque prepara al espectador —aunque la llegada se demore— para la fusión definitiva de esas imágenes del pasado con estas del presente. La cabecera actualizada, por tanto, explicita sin pudor y declarando sus intenciones aquello que la cabecera clásica ocultaba sin mucho interés, sabedora de que tan pronto como acabasen los apacibles créditos nos topáramos con el mal.

Aunque tarde 16 partes en regresar, este mézclum inaugural es una declaración de intenciones: Lynch va a recurrir a sus propias imágenes al final del relato ya que este no tiene la capacidad de resolverse a sí y por sí mismo.



A pesar de la novedad que sugiere esta tercera temporada ya desde sus primeros compases y que va aumentando progresivamente, este tipo de yuxtaposiciones pasado-presente terminarán por ser recurrentes y decisivas incluso para el cumplimiento de los

objetivos diegéticos. Cabe la posibilidad de que podamos identificar en este rasgo típicamente posmoderno de la remisión al archivo, el aspecto diferencial y especial de esta serie. El discurso televisivo comporta la pertinencia justa para que David Lynch asiente en sus estructuras una de sus constantes fílmicas: la autorreferencialidad. La televisión, como Lynch, “tiende a no hablar de otra cosa que de sí misma” (González Requena, 1995: 95). Tanto en la estructura programática que anuncia y recuerda cada una de sus partes, como en su organismo narrativo. La televisión es un reservorio universal y personal donde Lynch ejerce de archivero. El archivo se ve y se disfruta como el espejismo de una supervivencia perpetua. Sin una cultura que respalde la vacuidad existencial del ser humano, el humano deja de ser. Es esta la propuesta del individuo encarnado en Lynch: la voluntad de que siempre haya algo disponible, una voluntad por el archivo y de archivo, de crearlo desesperadamente y de acudir a él a la desesperada. La necesidad de tener a mano, siempre y controladas las imágenes, de considerarlas un lugar habitable y confortable al que poder regresar. Un espacio de proyección, de sueño, de identificación. Señalado lo anterior, estas no son las únicas imágenes manifiestamente utilizadas. En los sucesivos epígrafes haré alusión a otras escenas que utilizan significantes propios y ajenos para otorgarles nuevos significados y que merecen un análisis aparte por las ideas particulares asociadas a ellas. Este es simplemente un ejemplo, una primera toma de contacto con una estrategia que será recurrente.

En un segundo ejemplo, el artista opta por remontarse a un pretérito aún más remoto, en una especie de ejercicio de demostración de la pulsión de archivo, de la remisión y el reciclaje, que mueve la creación audiovisual contemporánea. Como ya hemos explicado, en algún lugar de Nueva York, un joven custodia una extraña caja de cristal monitorizada por numerosas cámaras en la sala de un edificio. La caja está conectada por un sofisticado sistema de cables y conexiones, y todo el complejo cuidado durante 24 horas por un guarda de seguridad y sistema de videovigilancia. El empleado ignora la identidad de quien está detrás del experimento (se habla de un multimillonario anónimo) y no sabe qué debe esperar que salga en la estructura. “Mirar la caja y ver si algo aparece en su interior” es su único cometido. Además, nadie salvo él puede entrar a la zona del artefacto, pero una noche aprovecha que el vigilante no está para enseñarle todo a una amiga. Sobre este tecnificado dispositivo sabrá más tarde el espectador que a través de él Cooper estará a punto de regresar de vuelta a nuestro mundo. Asimismo, que

el Cooper maligno visitó en algún momento el edificio. Sin embargo, en lugar del protagonista irrumpe un violento espectro antropomórfico (presumiblemente la villana Judy) que bien puede entenderse como aquello que el *doppelganger* andaba buscando. Su aparición repentina se produce de forma borrosa, entrecortada y difícil de ver, como en un televisor gigante estropeado. La criatura se queda mirando a la pareja mientras practica sexo; estos se aperciben, aterrorizados, el monstruo revienta el cristal, se abalanza sobre ellos y los asesina brutalmente.



Vía referencia de más de 128 años, la visión de este fantasma se asemeja sobremanera a las ectoplasmáticas figuras que William S. Dickson extrajo de uno de los primeros laboratorios de filmación gracias al kinetoscopio inventado por Thomas Alva Edison, filmando a personas en los cortometrajes *Monkeyshines* (1889-1890). Estas imágenes proto-cinematográficas viven o mueren en ese limbo de la representación fantasmal rescatado por David Lynch. Este viaje lyncheano nos recuerda que incluso una de las imágenes fundacionales y pioneras del cinematógrafo, de la imagen en movimiento, su permanencia visual, acude al rescate de las imágenes futuras. La violencia irrumpe bidireccionalmente: hacia la brutalidad sangrienta de la escena (por cierto, no tan impactante, visto el incremento de explicitud que acompaña a la televisión en los últimos 20 años); y desde el asalto de esa imagen etérea.



Para no caer en esta tentación, y siguiendo la lógica de no recrear el pasado, sino de hacerlo presente, Lynch podría haber transportado esas imágenes en bruto¹¹³, podría haberse apropiado del material ajeno. En cambio, su decisión pasa esta vez por galvanizar el archivo. La imagen pasada se entronca en un complejo sistema donde lo viejo y lo nuevo tienen ciertos condicionantes para ser representados de tal o cual forma. Tanto se trate de respeto a la fuente como de distancia, “para hacer su aparición, para hacerse decible y mostrable, un fantasma tiene que tomar prestado un cuerpo de otro” (Cuesta Abad, 2008: 36). Como puede observarse, Lynch se cuida mucho, desde el primer episodio, de ese mantenimiento de las imágenes de *Twin Peaks*, que permanecerán intocables hasta la conclusión. En cambio, cuando se trata de presentar una novedad, un nuevo estatuto, opta por la recreación y no por la recuperación y el montaje. Alternamente, esa caja de cristal se considera un moderno televisor hipertecnificado, frente al que sentarse y esperar que algo pase, pero también funciona como la caja negra Black Maria, el estudio construido por Edison para atrapar esas vistas protocinematográficas.

Esta resonancia no se agota en la mera similitud visual de estos cuerpos indeterminados: tanto la escenificación como el sentido de estas imágenes tienen un punto en común. Ya sea el joven empleado de la sala de vigilancia o William Dickson y los operadores que le acompañarían en la filmación de estas primigenias películas, en ambas escenas hay una aparición fantasmal, la irrupción de un elemento extraño que perturba la situación en cuestión y sus correspondientes leyes. Tanto las físicas en el caso de *The return*, por tratarse de una invasión fantástica de un ente sobrenatural en el mundo natural, como las artísticas, a causa de hallarse frente al nacimiento de la forma de expresión cinematográfica. En última instancia, las dos imágenes representan momentos, puntos de expectación donde emerge lo desconocido, donde se dan a luz imágenes decisivas. Para el devenir del relato de *Twin Peaks*, por un lado, y para el futuro de la historia del cine, por el otro.

Otro detalle que puede pasar desapercibido a simple vista tiene que ver con un curioso plano de situación utilizado como presentación de las escenas localizadas en el Great Northern Hotel en las tres temporadas. Se trata de un nocturno plano general del complejo hotelero, rodado con teleobjetivo desde el lado opuesto a la cascada sobre la

¹¹³ Algo que, por ejemplo, hace Leos Carax en *Holy motors* (2012) con protopelículas de Étienne-Jules Marey, en un ejercicio nostálgico y autofilmográfico bastante parejo, donde el cineasta francés trata de retornar a sus obras (y a las de otros autores) del pasado.

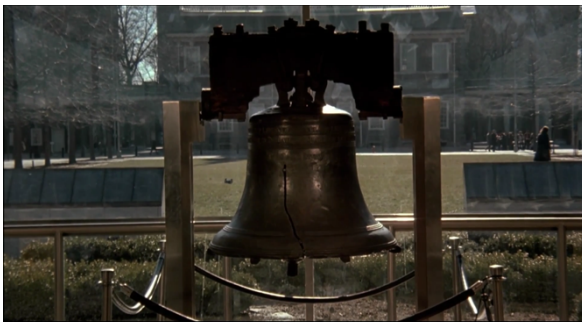
que se erige. La única diferencia entre su uso en 1990 y en 2017 es, evidentemente, la relación de aspecto y las pertinentes mejoras de definición en su acople al nuevo montaje digital¹¹⁴. Esta tipología de plano recurso es una de las pocas lexías clásicas que no desaparecen en la modernización estilística de *The return*. Es más, no es descabellado asegurar que el inicio de gran parte de las secuencias de la tercera temporada contiene un *establishing shot* tradicional. No solo las que transcurren en el pueblo, lo cual induciría a pensar que el relato se acerca en su estética a las dos primeras entregas cuanto más próxima está la historia de la montañosa localidad, sino también en la multiplicación de localizaciones: Las Vegas, Buckhorn, Nueva York, Buenos Aires... Aunque lo verdaderamente relevante es el significado que resulta de esta recuperación de una imagen tan, *a priori*, insignificante. Desperdigada por el tejido de subtramas, la microhistoria del propietario Jerry Horne y su nueva secretaria está unida a un misterioso sonido que emana de un hotel que, pese a haber perdido el carácter narrativo neurálgico, cobrará decisiva importancia en el final. Ya que al lugar de procedencia del ruido acude Cooper para encontrar a Laura Palmer (en el pasado) y destruir a Judy (en algún lugar).

En el episodio final de la serie, el director del FBI Gordon Cole (David Lynch) relata que al espectro maligno Judy se le conocía anteriormente como Jowday. En inglés, “jow day” literalmente significa “el día del sonido de la campana”¹¹⁵. Instrumento, dicho sea de paso, que es el símbolo de la ciudad de Filadelfia, la Campana (rota) de la Libertad, sede de la delegación que investiga el caso Blue Rose. En este sentido, en el filme *Fuego camina conmigo*, el plano de situación que traslada la acción a esta ciudad, en la secuencia donde se narra el inquietante regreso del agente desaparecido Philip Jeffries, muestra el célebre monumento mencionado. Además, en el despacho de la delegación integrada por Cole, Cooper y Rosenfield hay un grabado de la campana colgado en la pared. Para culminar este apartado quiero trazar un hilo con el segundo “retorno” de Jeffries. Ambos Coopers consiguen contactar con él en diferentes momentos. Sin embargo, Jeffries, incansable en su búsqueda de Judy, se volatilizó, y su alma quedó encerrada (no se sabe cómo ni por qué) en ese espacio heterotópico. Lo que encuentran el agente y su doble es un indescriptible objeto en forma de tetera que remite, ni más ni menos, a una gran campana. Por si esto no fuera suficiente, ese mueble metálico conocido anteriormente

¹¹⁴ De la definición estándar 480i, en 4:3, de la televisión en 1990 en el sistema NTSC donde se integra EEUU, al 1080i en 16:9, HDTV, masterizado en 4K de 2017.

¹¹⁵ Según el diccionario Collins, este sonido se produce especialmente al golpear una campana en la cabeza, punto del instrumento que genera sonidos más prolongados, como el que se escucha en el Hotel.

como Jeffries es muy similar a esas estructuras eléctricas ovaladas que se encuentran en la Logia Blanca.



Así pues, este sencillo plano general esconde, en su corta duración y simplicidad plástica, un anuncio clave: que en el pasado, en el interior del viejo *Twin Peaks*, simbolizado por una localización que es el epicentro dramático de las dos primeras temporadas, habita esa fuerza desconocida imperturbable que frena todo intento de cambio. Que cerrar el círculo narrativo pasa por retornar a lo original, por la madera del hotel que antaño acogió a Cooper. Y que esa libertad que se arroga Cooper de querer cambiar lo acontecido, como indica la grieta que remata el cobre del patriótico símbolo estadounidense, no es una libertad total. O por lo menos, una libertad co(a)rtada.

La nostalgia moderna

Por otra parte, como toda obra de ficción que es recuperada años más tarde de su estreno, *Twin Peaks. The return* debe lidiar con la nostalgia y los recuerdos. Con más razón que muchos otros reinicios de sagas, franquicias o seriales, la obra de Frost y Lynch dio pie a que sus seguidores levantasen un complejo monumental y ceremonial en honor

a la simbología y la mitología de lo que suele llamarse “de culto”. Empezando obviamente por Laura Palmer, su rostro, y la interrogación que indaga en la autoría de su muerte, el café y las tartas de cereza del Double R. Pasando por la retahíla de coletillas, ocurrencias y estrafalarias actitudes del agente Cooper (el “damn fine coffee” es ya casi un meme en las redes sociales), la figura erótica de Audrey Horne, sus zapatos y labios rojos. Hasta llegar a una Habitación Roja y unos seres sobrenaturales que han sido objeto de parodia hasta en un episodio de *Los Simpson*, reverencia¹¹⁶ y elucubración argumental. Antes de su estreno, muchos temían (me encuentro entre ellos) que esta continuación incurriese en una reiteración de todos estos signos que, vistos de forma retroactiva, no eran más que pequeñas piezas del estilo lyncheano. Además de esa notable distancia estilística que hemos apuntado, *The return*, siendo consciente de cuál es su fuente, renuncia por completo a la nostalgia gratuita, a la referencia perpetua y vacía. Y sobre todo, a lo que se conoce como *fan service* (literalmente: “al servicio del fanático): que los seguidores de la serie, con sus teorías, peticiones y quejas, pasan a ser los autores en segundo grado de parte de las decisiones narrativas o estéticas del relato. Nada más lejos de la realidad. Antes del estreno de *The Return*, la editorial española Errata Naturae publicó un monográfico que reúne textos de varios autores donde reflexionan sobre la serie unos meses antes del regreso a las pantallas. En su capítulo, Enric Ros deja esta reflexión: *The return* es claramente “una gran operación de nostalgia, pero también la oportunidad perfecta para comprobar si, a estas alturas, Lynch y Frost conceden humanidad alguna posibilidad de redención o si, por el contrario, van a mostrarnos un escenario calcinado tras veinticinco años de fuego infernal” (2017: 135). En efecto, el infierno estaba ahí, esperando impaciente a que aquellos buscadores de redención para asestarse un golpe final letal. Para muestra de ello nos centraremos en cuatro personajes cuyos arcos dramáticos eran muy queridos en la serie original y que en esta última temporada se someten a un tratamiento destinado a subvertir las expectativas del espectador. Una vez más, la mirada crítica al pasado y la impotencia a la hora de intervenir y decidir sobre las ficciones que consumimos, son el hilo conductor de esta temporada.

¹¹⁶ El fervor y el culto han llegado hasta el punto de que, por ejemplo, un pub madrileño, el Estupenda Bar, esté ambientado en la Habitación Roja y el *diner* local. En su carta los clientes pueden degustar tartas de cereza y cócteles inspirados en situaciones y personajes de la serie.

Je est une Audrey

Si traigo a colación la celeberrima frase escrita por Arthur Rimbaud es porque la fonética del nombre del personaje quizás más querido de las dos primeras temporadas se asemeja a la palabra “otro” en francés: *autre*: /otʁ/ y *Audrey*: /odʁε/. Lisa y llanamente: la Audrey de *Twin Peaks. The return* ya no es la misma de antes, es ella, pero al mismo tiempo es *otra*. Y se encuentra, además, en *otro* lugar que no es Twin Peaks. Recordemos, antes de nada, quién es Audrey. Conocida de Laura Palmer, hija del dueño del Great Northern Hotel y seductora rebelde por naturaleza, la pequeña de los Horne se interpone en las pesquisas y los sentimientos del agente Cooper, de quien se enamora y a quien intenta ayudar, llegando incluso a prostituirse e infiltrarse en la banda criminal acerca de la que el hombre del FBI investiga. La joven no duda en valerse de su ambigüedad moral y sus dotes para la persuasión para conseguir lo que quiere, en busca de una posición social cómoda (la económica ya la tiene) en la complicada comunidad del pueblo. Al final de la segunda temporada, Audrey trata de llamar la atención para impedir la tala masiva de árboles en el bosque local y se encadena en la caja fuerte del banco. En ese mismo lugar se produce una gran explosión y la serie terminará sin ofrecer más información acerca de este incidente.

Llegados a este punto, con *The return* Frost y Lynch estaban casi “obligados” a, de un modo u otro, aclarar qué le ocurrió a Audrey, si estaba aún viva. Pues bien, esta tercera temporada tarda un total de doce episodios en recuperar al icónico personaje, y no lo hará de la manera más satisfactoria. Solamente sabemos que en algún momento desconocido Audrey fue violada por el Cooper maligno y el hijo fruto de esa agresión fue Richard, un joven trastornado y psicópata con malas compañías. En la línea de esa prórroga, esa dilación, que domina el relato, Audrey hace acto de presencia en los minutos finales de la Parte 12 (es decir, en el último tercio de la temporada). Como puede observarse, Audrey no se nos descubre con pirotecnia visual ni suscita una emoción desmedida; no aparece, sencillamente está ahí, dentro del campo. Su visión está desespectacularizada. Al menos es así como la cámara traza una lenta y convencional panorámica que va desde ella hasta su marido sentado en el escritorio. A partir de aquí la escena se extiende hasta unos exasperantes 11 minutos en los que la acción no avanza y la planificación se limita a un sencillo plano-contraplano. Y lo que es más importante: no reconocemos ni un solo ápice de la Audrey joven y atractiva. Su versión adulta está

enajenada, hastiada y desencantada. Tal es así que la narración abandona a estos personajes, el episodio termina y la línea narrativa de Audrey se queda, por segunda vez, en suspenso.



A juzgar por el críptico y banal contenido de su conversación se extrae una información mínima: Audrey atraviesa una crisis matrimonial, ya que quiere salir de fiesta a encontrar a un tal Billy, presumiblemente su amante. Por si no fuera suficiente, de sus palabras y su actitud se desprende también una crisis identitaria: algo ha cambiado en ella, y no solo es el físico. Veamos si estas hipótesis se confirman. En los últimos compases del episodio 13 el relato regresa a la casa de Audrey. De idéntica forma a la parte previa, la colocación de esta escena en el montaje no responde a ningún principio de causalidad con otros acontecimientos limítrofes (a excepción, tal vez, del bar Roadhouse al que quiere marcharse Audrey). Dicho de otro modo, se genera la impresión de que esta subtrama es autónoma respecto a las demás, que el narrador aísla a Audrey diegéticamente en pos de extrañar su retorno. Audrey y su marido continúan discutiendo, ahora están sentados a la misma altura, pero todavía distantes. Lo más significativo de esta segunda ronda es que se confirman nuestra sospechas: Audrey afirma que se cree otra persona, que su yo es otro (*Je est une Audrey*). Por si no fuese suficiente, la mujer desesperada se preocupa en voz alta y delante de su marido de que está “en otro lugar”, de que “no sabe quién es”, pero “sabe que no es ella misma”. Todo ello puesto en escena

con otro tradicional intercambio de planos medios. En este caso la duración es de 3 minutos.



Como en el episodio 14 no hay rastro de la discusión de la pareja hay que saltar hasta la parte 15. *In medias res*, el episodio retoma de nuevo una escenificación de plano y contraplano, con la diferencia de que este segmento está puntuado por planos conjunto de ambos que conducen a creer en una reconciliación provisional o puesta de acuerdo. Aún y todo, se revela bien breve que ese encuadre compartido por marido y mujer no simboliza su unión, sino que prepara la situación para un enfrentamiento mayor. Porque si en esta ocasión los diálogos sobrepasan lo absurdo (ponerse o no una chaqueta para salir) la violencia alcanzará por su parte, su grado más alto. Tres minutos después, ante la rendición de Charlie a salir definitivamente, Audrey se abalanza sobre él y quiere estrangularle, mientras le grita a la cara que lo odia. Como detalle hay que señalar que Horne prosigue con sus problemas de reconocimiento y autoconsciencia: no para de preguntar “quién es quién”. Para terminar, llegamos a la parte 16. Como puede observarse, Lynch ha colocado inteligente y cínicamente la historia de Audrey al final del relato de cara a hacer creer que su resolución convergerá con la trama principal. En suma, esta escena final se narra justo después de que Dale Cooper, su eterno amor, haya despertado de su letargo y se dirija a Twin Peaks. Por ello, todo está preparado para que ambos se reencuentren. Sin embargo, su conclusión despeja toda duda. En el Roadhouse actúa Eddie Vedder (¿la actuación es en directo?), y sin haber visto cómo salían de casa

y llegaban al local, Audrey y Charlie entran por la puerta. El matrimonio parece más calmado y piden dos copas con las que brindan.



Entonces Vedder termina su número y el maestro de ceremonias anuncia que ahora va a sonar “Audrey’s Dance”. Audrey despierta al escuchar su melodía, una canción que ella no podría oír, porque es música extradiegética que solía sonar en sus escenas de la serie original. Pero ella también tiene cierta conciencia de ser un personaje, de despertar del sueño de una ficción inventada, de una vida que no es real. Todos se retiran y dejan espacio para que Audrey baile sola. Como hipnotizada, ejecuta su baile. Por unos instantes vemos a la Audrey por todos conocida, aunque se trate de una ilusión pasajera, de un espejismo. De repente entra alguien al bar preguntando por Bonny y se rompe la magia del momento. Audrey se acerca a su marido y le dice que le saque de allí. Entonces el contraplano del rostro angustiado de Audrey, por corte neto —previo sonidito eléctrico— nos devuelve un reflejo especular. La réplica de la Audrey imaginaria no es la Audrey real, sino el reflejo de esta en el espejo, que se mira sin entender nada y dice “WHAT?!”. Finalmente, la imagen va a negro, y desde un fundido de este comienza a sonar su canción tocada del revés por los músicos. El episodio, y la serie, terminan para Audrey Horne. Pese a que no se volverá a saber nada más de ella es posible elucubrar que, a juzgar por el color blanco de su ropa y de las paredes y por sus síntomas psicóticos, esté encerrada en algún tipo de institución médica.



Como un *shock* eléctrico-emocional, como un cambio repentino de canal, toda expectativa, todo deseo de retorno de la Audrey del pasado es negado por la cruda realidad: una locura no localizable, una confusión entre lo real y lo imaginado, entre el viejo y el nuevo *Twin Peaks*.

A un nivel inferior en complejidad, pero tanto o más patémico si acaso que el anterior ejemplo, se encuentra la reaparición de Bobby Briggs. En la Parte 4 descubrimos que el hijo del mayor Briggs —un personaje decisivo en la trama sobrenatural de la serie—, antaño maleante, drogadicto y uno de los primeros sospechosos del asesinato de Laura (en aquel momento su novia), es hoy oficial de policía en el pueblo. A causa de todo ese sufrimiento y de la traumática desaparición de su padre, Bobby fue uno de los más afectados por lo acontecido en las dos primeras temporadas. En este episodio, el sheriff Truman, el oficial Hawk, el oficial Andy y la secretaria Lucy recuperan los archivos del caso Palmer, en busca de “algo que falta”. El equipo despliega sobre la mesa de la sala de reuniones todo el material recopilado durante la investigación, incluido el retrato fotográfico enmarcado de Laura. En ese momento llega Bobby, y nada más entrar, sin articular palabra, queda prendado por la imagen. Mediante otro clásico plano-contraplano, Lynch une a Bobby y a Laura, 25 años después. El tema musical de Laura se escucha por primera vez en toda la temporada. La cámara se acerca progresivamente hacia ellos, persona y retrato, en un montaje alterno, hasta llegar a casi primeros planos de sus rostros. Cuando la cámara se detiene, la canción de Badalamenti inicia sus notas de piano más famosas, instante en el que Briggs pregunta en voz alta “¿Laura?” y rompe a llorar. A donde quiero llegar es a concluir que esta es una de las puntuales escenas en las que el aroma de la serie original se desprende de la situación narrada, a guisa de punto de anclaje, al borde de lo paródico y lo nostálgico.



Otra de las secuencias más interesantes (Parte 15) involucra a una de las parejas de personajes más queridas por la audiencia: Ed y Norma. El amor imposible entre el rudo mecánico y la dulce dueña de la cafetería Double R se extiende hasta la tercera temporada. Soterradamente enamorados desde el instituto, su relación nunca se vio satisfecha por una dinámica amor-odio salpicada de infidelidades e inseguridades. Ed se casó con la psicótica Nadine, quien lo dominó física y psicológicamente durante años, y Norma con otro de sus amantes de juventud, Hank Jennings, a la postre infame criminal de Twin Peaks. Hank salió de la cárcel y volvió al pueblo años después, decidido a recuperar a Norma. Este hecho entorpeció aún más la reconciliación entre ella y Ed. Y no fue hasta 25 años después cuando Nadine, todavía casada con Big Ed, después de ver uno de los programas online del psicodélico doctor Jacoby, se siente culpable por la represión ejercida sobre su marido tiempo atrás. Una ingenua Nadine le comunica a Ed que ya es libre: puede ir a recuperar a Norma. El hombre, sin pensárselo dos veces acude a la cafetería. En el episodio 13 se narra cómo Ed fracasa en otro de sus innumerables acercamientos a Norma. Ella está ahora emparejada con Walter, un sospechoso hombre de negocios que habla con tecnicismos vacuos, con quien también comparte decisiones económicas. Porque el Double R se ha expandido hasta convertirse en una franquicia, y Walter quiere cambiar el nombre del tradicional establecimiento a “Norma’s Double R”. Algo a lo que Norma no está dispuesta: el Double R no es de nadie, es de todos, es de Twin Peaks.

Ed entra con ímpetu, emocionado, en el local y camina directo hacia Norma. El “I’ve been loving you too long” de Otis Redding comienza a sonar, allanando el terreno para una romántica escena. No se puede pasar por alto que la versión escogida por Lynch corresponde a una actuación en directo, lo cual subraya la *viveza* del momento, la realidad que tanto Ed y Norma como el espectador anhelan. Para desgracia de todos, Walter interrumpe el encuentro. Un resignado Ed se sienta en la barra y pide un café; la música

se desvanece y solo resta un eco de la voz de Redding: se ha roto el idealismo y la facilidad de la consolidación del amor. Toda vez que Norma comienza a cuestionar las intenciones de Walter se reanuda la canción; el montaje alterno nos muestra a Ed cerrando los ojos, solo, en un contracampo carente de esa mujer a la que ama, conteniendo su ira y su pasión, y la cámara se acerca. Pero las palabras de Walter vuelven a cortar la canción de golpe. No obstante, Norma rechaza definitivamente la propuesta de Walter, y por extensión, su amor. Otis Redding toma el mando sonoro. La cámara vuelve a un primer plano de Ed a punto de estallar. La mano de Norma irrumpe desde el fuera de campo: por fin comparten el mismo espacio y se funden en un apasionado beso. Shelley presencia el evento llorosa, como si fuese una espectadora más que lleva décadas esperando ese momento. Una serie de planos generales del edificio del *diner*, de las montañas, de las nubes pasajeras, nos indican que, pese a los cambios, nunca hemos abandonado el pueblo. Con todo, el *Twin Peaks original* sigue latente.



9.4. El mundo como espectáculo, La tecnología, la comida, el amor, la electricidad.

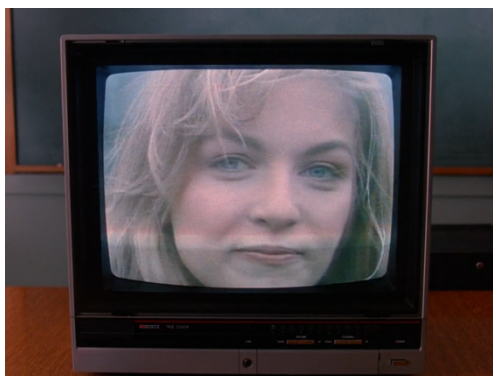
Todo esto nos conduce al siguiente apartado de análisis, donde el discurso hace buena la distancia irónica hacia esos seres y compone un ejercicio metalingüístico. Y es que la dialéctica entre el presente y el pasado, entre el *Twin Peaks* de ayer y el de hoy, también se localiza en la caracterización figurativa de los objetos, las localizaciones y el aspecto de los personajes. Por esta razón, a continuación recogeremos algunos detalles de escenas ya comentadas sobre las que hemos saltado, con la idea de volver a mirarlas agrupadas y desde el mismo punto de análisis. Se trata, a grandes rasgos, de ilustrar una

de las ideas más interesantes que hacen de esta tercera temporada un objeto televisivo, si se quiere, posmoderno, o al menos deudor de las derivas rupturistas y a un tiempo reconciliadoras de lo clásico y lo moderno: el grado de autoconciencia de sus personajes y de sus funciones narrativas, formalizado en acontecimientos tópicos y genéricos de la telenovela, la saga criminal, la comedia y el melodrama clásicos. En otras palabras, todas aquellas escenas o secuencias, evoluciones y arcos de personajes, en las que las personas en que se focaliza el relato son espectadores de su propia diégesis, de las extraordinarias vivencias que ellos mismos y sus familiares, amigos o conocidos, protagonizan. Por otra parte, en un nivel más alejado de la cotidianidad del pueblo y sus alrededores, esos no lugares fantásticos (las Logias Blanca y Negra) también se rigen por ese carácter de punto de visionado del mundo como representación. En el aspecto formal, estas situaciones de expectación se ponen en escena por medio de pantallas de cine o televisión reencuadradas; montajes que involucran a personajes que actúan fuera de contexto en presencia de otro, este último visiblemente emocionado o preocupado; o diálogos y conversaciones a las que Lynch somete a un manierismo o exageración que da como resultado fragmentos espectacularizados y teatralizados.

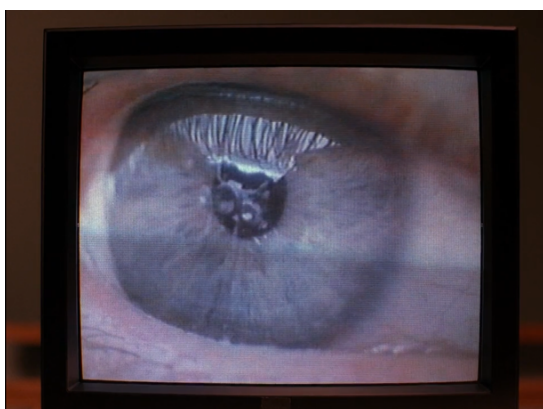
Invitación al amor

Para la consecución de estos fines debemos partir de la serie de 1990, por dos razones fundamentales. Primero, a la hora de localizar escenas muy puntuales que anuncian, aunque sea tímidamente, este estatuto de personajes-espectadores; y segundo, a modo de prueba del proceso de evolución de unos códigos tradicionales hacia territorios de experimentación representacional. A diferencia de las dos primeras temporadas originales, donde esta ficción de segundo grado no llega a desenvolverse (por causas eminentemente narrativas), en *The return* se advierte una preocupación constante por las tecnologías que monitorizan y condicionan los movimientos del ser humano moderno. Dicho esto, vayamos pues a analizar las pantallas dentro de las pantallas en las dos primeras entregas de *Twin Peaks*. Como imagen y rostro inaugural que es, las constantes vitales de Laura Palmer se prolongan simbólicamente a causa de una remisión masoquista a su retrato fotográfico, a unos pocos *flashbacks*, a los testimonios de quienes la conocían,

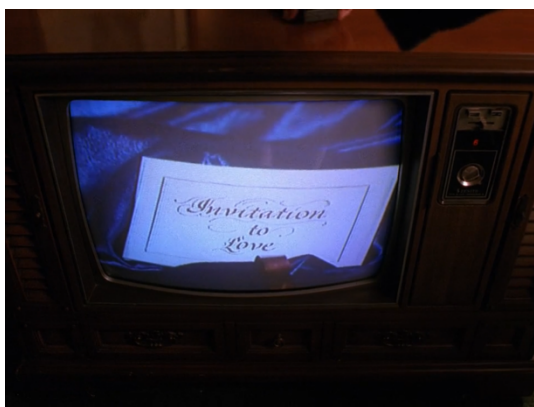
y en especial a un vídeo casero grabado por sus amigos James y Donna, última imagen en movimiento de la joven.



Sin lugar a dudas auténtico fantasma de los personajes, esta grabación *amateur* recorrerá la culpa, la pena y la mirada de aquellos que veían ese rostro a diario. El vídeo donde Laura y Donna bailan en un picnic improvisado, abstraídas de la mala vida que se descubrió en *Fuego camina conmigo*, insertado en el hoy arcaico televisor instalado en la sala de interrogatorios de la comisaría del sheriff Truman, es utilizado por este y por Cooper como un efecto disuasorio contra los sospechosos del asesinato. Así, James y Hurley, ambos amantes de Laura, se someten a ese polígrafo visual que, a pesar de que ellos no la mataron, despierta en su psique la desesperación y el dolor más atávicos. Dando un paso más allá se observa que el plano del ojo de Laura ocupando todo el encuadre del televisor representa a una mujer que desde el más allá (de la pantalla y de la vida) no cesa en observarnos. Este incremento progresivo, este acercamiento a la banda de imagen de la pantalla dentro de la pantalla, se agota cuando finalmente el vídeo de Laura no es mostrado a través de un filtro, sino que la propia cinta forma parte de la enunciación. El vídeo ha contaminado no solo la caja catódica por la cual el que la mira se mantiene distante, sino que ahora se ha roto esa distancia. Laura sale de su pantalla y conquista la nuestra.



Esta cruda realidad se opone frontalmente a la otra imagen capital y básica que emiten los televisores de Twin Peaks. Me estoy refiriendo a una telenovela que mantiene pegados al asiento a muchos de los personajes: *Invitation to love* (Invitación al amor). Si la cinta de Laura representa la muerte real portadora de la aflicción generalizada, el culebrón *Invitation to love* hace las de narcótico popular, generador de una vida idealizada y ficcionalizada. A guisa de un espejo que absorbe esa realidad deformada por el espíritu de Bob y la muerte de Laura, la telenovela refleja las partes más melodramáticas de la serie que la acoge, y las dulcifica, como un regalo envuelto en terciopelo azul y con una romántica tarjeta. De resultas de esto, el aroma telenovelesco contagia buena parte del barroco argumento de la segunda temporada, red de alocadas y manieristas subtramas de “relleno” hasta el regreso y toma de control de un Lynch que había dejado de lado por unos meses el proyecto. No obstante, esa invitación a amar, en contraposición a la cinta de Laura, que ofrece el culebrón dentro del culebrón, no llega a equipararse a la simbiosis entre ficción y meta ficción. Es decir, que la serie consumida por estas figuras se ve a través de un monitor siempre visible. Si acaso se acerca lo máximo posible, pero nunca traspassa esa frontera de la representación que solo lo real puede transgredir. En *The return*, la telenovela *Invitation to love* se ha sustituido por la realidad misma emitida por pantallas. La gente ya no ve ficciones, ve realidades filtradas, espectacularizadas. Únicamente, a decir verdad, dos personajes miran en la televisión programas que no sean las noticias o imágenes de vigilancia y similares: la madre de Laura, Sarah Palmer (una mujer que lo ha visto todo), y Dougie Jones (un tipo que no sabe nada), dos personajes enajenados, como veremos más tarde, que no por casualidad, pasan sus exasperantes rutinas hipnotizados por la pantalla.



La fuerza emotiva del vídeo como arma¹¹⁷ cristaliza en una secuencia decisiva, tanto por su planificación como por las filiaciones cinematográficas que de ella se extraen. En el episodio 7 de la primera temporada, los amigos de Laura, Donna y James, con la ayuda de la prima de la joven asesinada, Madeleine, deciden investigar por su cuenta para averiguar quién pudo matar a su amiga. Debo puntualizar que Madeleine está interpretada por Sheryl Lee, quien también da vida a Laura, con la única diferencia de que Maddy tiene el pelo negro y rizado. El trío de detectives sospecha que el Dr. Jacobi tuvo algo que ver con su desaparición y le tienden una trampa: le hacen creer que Laura está viva y que lo va a delatar a la policía. Como prueba de ello, caracterizan a la prima Madeleine como Laura y graban otro fantasmático vídeo en el que la chica resucita por unos segundos en el cuerpo de su familiar. La transformación y reaparición de entre las sombras, de entre los muertos, de la falsa Laura/Maddy resuena, obviamente, en esa pigmaliónica conversión que Scottie Ferguson opera con Madeleine/Judy en el *Vértigo* de Alfred Hitchcock¹¹⁸. Tanto James, en directo, como Jacobi, en diferido, se asustan, aunque el primero sepa quién es realmente y el segundo no. Así, esta Laura que es la Judy hitchcockiana, que tan pronto asedia a los espectadores dentro como fuera de la pantalla, también es la Judy lyncheana, ese espectro maligno de la caja de cristal y principal villana del relato que apareció ante la pareja del edificio de Nueva York.

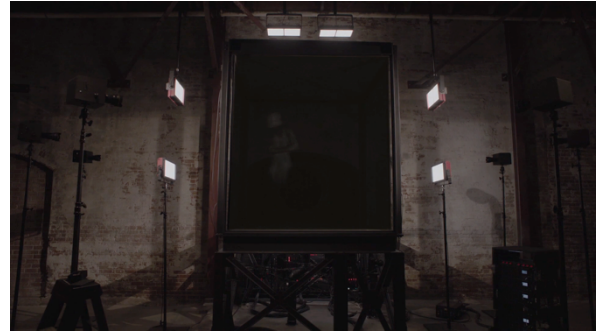


¹¹⁷ Esa misma arma que empuñan los personajes de *Peeping Tom* (Michael Powell, 1960), *Carretera Perdida, Arrebatado* (Iván Zulueta, 1979) o *La máquina matamalvados* (Roberto Rossellini, 1952).

¹¹⁸ Así, Lynch decide llamar a la prima de Laura Madeleine Ferguson.

A través del espejo

De vuelta a *The return*, rápidamente quiero cerrar las escenas ya aludidas más arriba que se engloban en la pantallización-espectacularización del mundo real. La primera de ellas corresponde al almacén de Nueva York donde se erige la inquietante caja de cristal, portal entre dos mundos. Pues bien, no escapa a la vista que esta estructura se asemeja a un monitor televisivo masivo, que sería algo así como una “ventana” a otra realidad, la filtrada por los medios de comunicación y la ficción televisiva. Recordemos: la labor encomendada al chico que allí trabaja es simplemente “mirar la caja y ver si algo aparece en su interior”. Más allá de las similitudes geométricas y funcionales (diseño cuadrado, con infinidad de cables y conexiones en su parte trasera, en un principio cubo vacío que si se “enciende” se llenará y aparecerá algo en su interior, una imagen), la actitud y disposición compositiva del joven se desplaza del ámbito laboral al doméstico. Cuando el trabajador deja entrar clandestinamente a su amiga en el complejo, ambos se sientan en el “puesto de trabajo” de él, que no es sino un sofá acompañado de mobiliario asociado al salón de una casa. En este sentido (a la manera de series estadounidenses en las que la televisión es el núcleo narrativo de muchos episodios, por ejemplo, *Los Simpson*), Lynch compone un juego de plano y contraplano de escala general, angulación a la altura de los ojos (ya que la caja de cristal también tiene un “gran ojo” que mira el telespectador) y encuadres frontales. Se rima así con la postura que el espectador real habitualmente adopta a la hora de mirar la televisión. De hecho, cada uno de estos personajes desempeña dos de las múltiples emociones que suscitan el visionado catódico: él, sonriente y excitado, recostado, esperando a que “pase algo”; ella, al borde del sofá, obnubilada, también expectante, pero con la novedad de quien ve por primera vez algo que sus ojos no conocían. Y lo que es más importante, esta pareja de televidentes que, gracias a la frontalidad del plano, miran a los espectadores sentados en el salón real de sus casas, y que acaban siendo atacados literalmente por una violencia que sale de la pantalla.



El barrido

En el caso de las escenas de Ed y Norma y la larga secuencia fragmentada de Audrey Horne, me gustaría hacer unos breves apuntes. Respecto al reencuentro amoroso de la pareja anteriormente he apuntado que Shelley, la camarera del Double R, entra en la planificación de la escena poniéndose en la piel del espectador que se emociona con ella. En referencia a Audrey, ya me he extendido en explicar cómo esta mujer verbaliza su preocupación identitaria y su crisis personal y de personaje. Por las razones esgrimidas, su destino no es otro que el Roadhouse, el no-lugar por excelencia de esta tercera temporada

Respecto a los finales de los episodios de *Twin Peaks. The return* se presentan dos razones no excluyentes entre sí para explicar estas decisiones: que Lynch quiera adecuarse a la carencia de clausura, adaptando su microdiscurso al macro, poniendo en imágenes la duda y la indecisión de cerrar el relato a la manera tradicional; o bien, en pose de crítica a otros programas, de forzar la máquina de escritura, estirar las posibilidades de un guion de por sí lábil, rompiendo con la causalidad clásica y los llamados *cliffhangers*. Ilustraremos esta idea con el recurso de la suspensión y dos escenas clave. Sin duda alguna, uno de los grandes momentos de *The Return* son los conciertos en falso directo en el RoadHouse que concluyen la mayoría de sus partes. Una banda o

artista invitados tocan para un público que casi siempre es el mismo, una audiencia suspendida en una taberna ajena al exterior. Sea lo que fuere que ocurra antes de estos minutos musicales, queda anulado. Esto es, la intriga del final de episodio no ejerce aquí ninguna atracción, permanece lejos de la memoria del espectador, aunque ni siquiera ese momento previo sea misterioso. De modo que las actuaciones finales (incluso cuando no se producen) anestesian parcialmente la narración, movimiento en virtud del cual Frost y Lynch inmovilizan un suspense que ocurre durante el episodio, no se invoca en su clausura. En suma, no se puede dejar escapar que las artistas y grupos que tocan en el Roadhouse lo hacen en *playback*, es decir, la música que escuchamos no se corresponde sincrónicamente con el momento de grabación del número. Además, Lynch recurre en numerosas ocasiones a una tipología de escena ajena a las tramas principales en lo que a la temática se refiere. Estructuradas a modo de diálogo que tanto recuerda a las comedias de situación (*Friends, Cómo conocí a vuestra madre, Cheers*), las conversaciones en la mesa del bar, entre personajes conocidos y desconocidos, amables o despreciables, en pocas ocasiones llega a buen puerto, y las más de las veces se limitan a cubrir un momento de transición.

Para muestra de la funcionalidad narcótico-narrativa del bar Roadhouse, un botón. En el episodio 7, acercándonos a su final, un plano general con la cámara fija nos muestra a un empleado del pub local barriendo el suelo. La toma se extiende hasta los 3 minutos, y cuando todo indica que entrarán los créditos, el teléfono suena y pasamos a un plano medio del regente del bar, que se intercala con el anterior. Aún hay una secuencia más no correlativa y después de esta no viene la actuación musical. En cambio se nos brinda otro momento de relajación, de contemplación. El trajín de la cafetería: entra la música y los créditos hasta el final. Frente a la necesidad televisiva de “constante tensión espectacular, (que) no tolera ninguna demora y exige un constante e inmediato bombardeo de estímulos” (González Requena, 1995: 119), Lynch prorroga y barre el tiempo mediante imágenes sin origen ni destino: solamente la pura calma, la vida en gerundio. Lo que aquí sucede es que la televisión debe adaptarse al programa de Lynch, y no viceversa. Es a la televisión a quien se insta a renunciar a sus peculiaridades para hacer un hueco a *Twin Peaks*, del mismo modo que el cine permitió coexistir a *Fuego camina conmigo* y se mantiene impertérrito, como comprobaremos después, en una era post-*Inland Empire*.

En este sentido, lo que ulteriormente se ve arrasado es el placer del consumidor. González Requena reconoce que “el discurso televisivo, tal y como existe en las sociedades que se autodenominan democráticas, conoce sólo un *criterio* para la elección de los materiales que lo articulan: la satisfacción del deseo audiovisual del espectador medio” (1995: 52). Por la parte que le toca, la tercera temporada de *Twin Peaks* se adecúa a las funciones propias de un inhibidor de sensaciones del placer y la expectativa. Dando por hecha y por obligatoria la familiaridad y la cercanía, amén del tamaño, de la pantalla catódica frente a la lona proyectada, la ilusión de espejo realista e inmediato es quebrada con la mirada. Porque si “el espectáculo parece tener lugar allí donde los cuerpos se escrutan en la distancia” (1995: 56), el daño no se mitiga tras lo corpóreo: en la mente del público regurgita el deseo de comunión. Lo espectacular se arraiga en esa distancia y también en lo ajeno que se vuelve lo representado; uno no quiere habitar Twin Peaks. Los acontecimientos relatados son a simple vista inasibles, el espectador no tiene donde agarrarse, por la inverosimilitud de unos personajes que se desenvuelven incongruente y arbitrariamente. Lynch paga “el precio de esta ominpresencia” y se apropia de la “desacralización”: *Twin Peaks* convoca a los espectadores a acudir a un espectáculo ritual, que devuelve sus deseos artísticos más atávicos al cuerpo frente a la pantalla. Al mismo tiempo, ese regreso a la sacralización lleva consigo la apertura al televidente de un universo nuevo y hostil, de difícil conexión con la primera época de *Twin Peaks*. Lo que ocurre es que este espacio misterioso encierra en sus compartimentos la violencia, el terror y las situaciones cósmicas (y cómicas) fruto de la incomodidad de sus imágenes. No deja de ser cierto que *Twin Peaks* nos engancha a seguir a estos personajes a los que vemos disfrutar, sufrir, vivir en comunidad, porque a nosotros también nos gustaría experimentar vidas de película o de serie, en especial en las dos primeras temporadas. Sin embargo, en *The Return* esta satisfacción está reprimida, todo es más crudo y ralentizado; o, al menos, estamos ante un disfrute de otro tipo. En radical oposición el *Twin Peaks* noventero, el regreso pone en entredicho el disfrute automático basado en la comodidad del sofá, articulado a través de la calidez de sus interiores, lo idílico de los parajes naturales. Como respuesta a ello, la narración deja la vitalidad y el verde de la geografía por el bullicio artificial y caótico de Filadelfia, Nueva York o Las Vegas. En este nuevo tiempo, a partir de esta nueva mirada, la violencia ha explotado, no solo en los cuerpos y mentes de sus figuras, sino también en una enunciación, en una narración, en una puesta en serie, materialmente violentas. Ralentización, estatismo, insana tranquilidad, limpieza y simetría compositiva, y de improviso sonido irritante, gritos ensordecedores,

acercamientos erráticos, vértigo representacional, ruptura generalizada, explosiones *gore*. Estas son las normas del moderno *Twin Peaks*, las cuales, pese a cubrir la antigua serie con un tosco manto de contrapuestas significaciones, ellas mismas agujerean su superficie para constatar que el esqueleto sigue allí: bajo la nueva piel para la vieja ceremonia.

Saturna devorando a su hija

Si he traído a colación el televisor como objeto que encarna el tránsito de las figuras de *Twin Peaks* de espectadores de ficciones e imágenes ajenas a espectadores de su propia realidad ficcionalizada, se debe a un personaje excepcional que pone en tela de juicio estos supuestos. Estoy hablando de Sarah Palmer. En el episodio 2 de la tercera temporada descubrimos que Sarah está viva biológicamente, pero su ser social ha pasado a mejor vida. La madre de Laura Palmer es una mujer alcoholizada y enajenada, una degradación que, en vista del tormento por el que esta siempre angustiada mujer tuvo que atravesar (su marido Leland la maltrató psicológicamente, violó durante años a su hija y finalmente la asesinó), sorprendentemente no ha acabado definitivamente con ella. Al igual que tanta gente mayor y solitaria, la matriarca de los Palmer encuentra en la televisión su vía de escape de una realidad¹¹⁹ que para ella ha perdido significado con la muerte de Laura. No obstante, la nueva realidad que su amigo el televisor le ofrece dista mucho de, sin ir más lejos, la paródica telenovela romántica *Invitation to love* de las dos primeras temporadas. Un plano general de la sala de estar muestra a Sarah frente a un gran monitor plano, rodeada de botellas de bebidas alcohólicas y colillas de cigarrillos aplastadas. En la televisión se emite un brutal documental de leones comiéndose un búfalo. La enunciación nos permite ver de cerca el programa, cuyas telúricas imágenes han sido grabadas de noche, a partir de una vista semisubjetiva de Sarah. Justo después la cámara se centra en Sarah y discrimina del encuadre al televisor para focalizarse en la reacción de la mujer. Porque la animalidad que la pantalla representa hace que la madre de Laura, hasta ese momento espectadora pasiva, se incorpore y preste más atención, como si la sangrienta caza de los depredadores cobrase un inesperado interés. Lo

¹¹⁹ A este respecto, tanto la caracterización física como narrativa de Sarah Palmer (interpretada por la siempre terrorífica Grace Zabriskie) la emparentan con el hipnotizado y medicado personaje de Ellen Burstyn en el filme *Réquiem por un sueño* (2000) de Darren Aronofsky.

realmente relevante de este movimiento de cámara, y de la escenificación del salón de los Palmer, se halla en que la imagen de la televisión resulta ineludible: de la pared opuesta cuelgan tres grandes espejos que reflejan la emisión y al mismo tiempo la fragmentan. Es decir, de un lado y de otro, por delante y por detrás, Sarah Palmer está atrapada por el televisor.

Antes de pasar a esa activación o consumación de Sarah Palmer como espectadora activa que la imagen catódica induce en ella, paremos mientes en una última intoxicación, localizada en una larga escena de más de 3 minutos. La anciana se encuentra de nuevo frente al televisor; esta vez se emite un combate de boxeo en blanco y negro. Rápidamente nos damos cuenta de que el evento deportivo está en bucle; la imagen se repite cada 20 segundos. Por otra parte, en esta pareja escena la cámara permanece quieta, solo el montaje alterna los dos puntos de vista principales: el plano general del salón y el plano semi-subjetivo frontal del televisor. Dicho de otro modo, mientras que en la situación anterior el desplazamiento de la cámara descubría la presencia del espejo que aprisiona espacialmente a la mujer, en este caso, la quietud del dispositivo y la repetición de lo que ocurre en la pantalla dentro de la pantalla abrochan la idea del encierro simbólico. Sarah Palmer vive en una cárcel espacial y temporal construida en el epicentro mismo de su hogar: el salón.



Cada vez que el fragmento de combate repetido termina se escucha una interferencia, un petardazo eléctrico que, a juzgar por la textura sonora, no pertenece a la

locución de la emisión misma, sino a la propia casa. Da la impresión, por ello, de que es la vivienda la que ha entrado en una espiral imparable. Esa electricidad omnipresente en este relato, tal y como la describe la Mujer del Leño en *Fuego camina conmigo*, se asocia a cierto tipo de fuego que cuando nace ya es difícil apagarlo, poniendo en peligro la bondad. En palabras del agente amerindio Hawk, cuando explica al nuevo sheriff Truman el primitivo mapa de Twin Peaks, el fuego no sustituye, no es el índice de una hoguera, es más algo simbólico, como la electricidad para los seres humanos de hoy (“modern-day electricity”). Esta electricidad, este fuego, que no es buena o mala de por sí, depende de quién la utilice, de la intención (buena o mala) que mueva sus acciones. En ese mismo mapa, el sheriff Truman señala el símbolo de Judy entre los picos gemelos. Hawk le dice que nunca querrá saber a qué se refiere el símbolo. En definitiva, el fuego, la electricidad, condición de posibilidad de la imagen transmitida por televisión, el hallazgo tecnológico-cultural del siglo XX, puede utilizarse para hacer el bien, para crear imágenes, pero también para hacer el mal, para drogar a los espectadores, y destrozarse una vida de Sarah Palmer ya de por sí arrasada.



Sarah apenas interactúa con los habitantes del pueblo: únicamente el agente Hawk va a visitarla a su residencia tras un incómodo incidente en el supermercado, donde la mujer sufrió una confusión temporal entre el pasado y el presente con una joven cajera. Momento, dicho sea de paso, en el que Hawk se percata de unos extraños sonidos provenientes del interior de la casa, aunque se sabe que Sarah vive sola desde hace años. Ese indicio de intrusión en el corazón doméstico de los Palmer se confirma unos episodios más adelante. Sarah Palmer acude una noche a un lúgubre bar para consumir alcohol. Evidentemente, sola. Esta soledad es perturbada por un impertinente y despreciable hombre que la acosa. Sarah, como esa leona que le daba ideas en la televisión para expandir su maldad, muerde y asesina al acosador, después de mostrar su verdadera cara: la sonrisa oscurecida, deformada, de Laura Palmer. Igual que hizo su hija en la Habitación

Roja al dejar ver a Cooper la luz de su interior, Sarah se destapa literalmente, como una carcasa, pero aquí, en lugar de la luminiscencia de su adorada hija, solo hay negrura. De la oquedad de su cara sale una mano, una especie de pincho o garra, envuelta en humo y cortocircuitos eléctricos, seguramente parte de Judy, ese espíritu indestructible que ha decidido alojarse en el único cuerpo que es capaz de enfrentarse al Bien personificado en Cooper y Laura: el de una madre que devora a su cría.

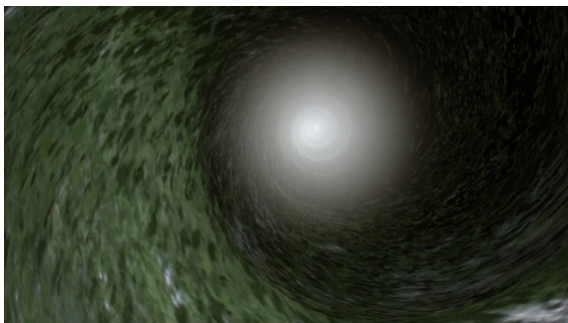


Andy Brennan en la Logia Blanca

El bonachón agente de policía de Twin Peaks Andy Brennan es uno de esos seres moralmente puros, que a veces pecan de ingenuos, a los que los entes que rigen los mundos de *Twin Peaks* tienen reservada una labor esencial. Andy forma parte, junto con su mujer, la secretaria Lucy, de los inadaptados tecnológicos: seres cuya mentalidad todavía vive en el *Twin Peaks* de 1990 y cuyos cuerpos han envejecido en paralelo a los cambios y las modernizaciones sociales y culturales. Su ropa podría tildarse de *demodé* y objetos tan cotidianos como un ordenador o un teléfono móvil les suponen un quebradero de cabeza.

Durante el episodio 14, Lynch se dispone a trastocar el rol de Andy: de un sujeto de hacer a un sujeto de ver. Totalmente inmersos en las pistas dejadas por el mayor Briggs, Hawk, Bobby y Andy encuentran la entrada de la Logia Blanca en el bosque. En el centro del enclave hay un pequeño hueco que se abre entre una niebla eléctrica, muy parecida a la entrada a la Logia Negra. Además, el grupo halla el cuerpo desnudo de Naido, un extraño ser sobre el que volveremos más adelante. La electricidad abre un vórtice en el cielo que atrapa a Andy. En su interior se encuentra con el Bombero, en el mismo sitio que estuvo con Cooper, y hablan. El gigante se presenta como “el hombre

del fuego”, el custodio y supervisor del indebido uso que se le puede dar a ese ambivalente poder. Le da a Andy un objeto extraño y le permite ver, a través de una ventana cenital, las imágenes de Judy y Bob pertenecientes al episodio 8, además de un misterioso plano de un coche que pasa por unos postes eléctricos entrecortados. Después, este metamontaje pasa a mostrar metraje de la *Twin Peaks* original, en blanco y negro y en color. También se aprecia un plano de Naido en el presente de la serie, un plano sísmico de Cooper escindiéndose en dos cuerpos; una escena en *flashforward* donde el propio Andy le enseña a Lucy algo que se nos oculta fuera de campo (en un tiempo que más tarde podremos identificar como el último episodio); y un plano de un poste de electricidad con el número 6 que ya se ha visto anteriormente. Toda esa información ha salido del humo que emana del objeto. Así, este delegado de la narración que es el Gigante facilita a Andy información que solo él y el espectador conocen: la duplicación de Cooper y los acontecimientos narrados en el episodio 8, mostrados de forma enunciativamente idéntica, como si, en efecto, Andy estuviese viendo *Twin Peaks*. Con resuelta diligencia, deber y responsabilidad, Andy asume su parte, y no se arruga ante una novedad que, si bien le viene grande, deviene la única vía de supervivencia. Tal y como esas imágenes le han anticipado, Lucy estará en peligro: una mujer vital tanto para su felicidad propia como para la resolución del relato y la imprescindible comunión final de lo viejo y lo nuevo.



Jacobi. De la TV a Internet

De un lado más amable y cómico, el viejo y alucinado Dr. Jacobi comanda el bando de los integrados tecnológicos, el cual, curiosamente, cuenta entre sus filas con los personajes más disparatados y *a priori* irracionales: Nadine, la infantilizada y obsesa mujer de Ed; y el lisérgico Jerry Horne, hermano de Ben y copropietario del Great Northern Hotel. El *podcast* online de Jacobi (rebautizado como Dr. Amp, un vampiro del sistema) es una parodia de actuales programas de radio y televisión que tratan de conspiraciones gubernamentales y otros contenidos paranormales. Al principio de cada programa Jacobi entona una juguetona cabecera de esta emisión en directo, “live and electrified” (gancho intraducible que sería algo así como un frankensteiniano “en directo y electrizado”). Jacobi ha emprendido un proyecto transversal cuyo objetivo es tan ambicioso como precario y fallido. Al menos es así como Lynch caricaturiza el equipo técnico utilizado, a medio camino entre los electrodomésticos más punteros y las manualidades infantiles. Con ese fin diseña y manufactura unas duchampianas palas de oro que posteriormente vende a 29 dólares. Gracias a este instrumento, asegura el psiquiatra, todo aquel que lo posea podrá “sacarse a sí mismo a paladas de la mierda” que rodea a la sociedad contemporánea.

Aparte de servir como guiño y vínculo emocional con la deriva más rocambolesca de la primera etapa, la historia del Dr. Jacobi testimonia la lucha de tiempos verbales a la serie y sus personajes: el pretérito y el presente, ejemplificado a la perfección por el ya aludido miedo de Lucy a los teléfonos móviles, o la tecnificación de la comisaría del pueblo en contraste con el mobiliario de sus estancias. Por esa ropa anticuada vestida por Nadine y Jerry Horne, a quienes el relato parece dar exclusividad del visionado del programa de Jacobi, visto desde pantallas de móvil, tablet y ordenador. O esa conexión por Skype entre Truman y el doctor Hayward, a través de una pantalla plana que se activa, como un alien, del escritorio antiguo de madera. Esta dialéctica también se corresponde

con el diseño de los efectos especiales visuales, que producen una extraña mezcla de recursos digitales y analógicos, a caballo entre lo tecnificado y lo artesanal.



Dougie Jones, el hombre sin atributos

La inclusión por parte de Frost y Lynch del personaje de Dougie Jones es quizás —en tanto en cuanto el embargo del personaje de Dale Cooper durante 14 episodios acarrea la desesperación y la decepción del espectador— la decisión narrativa más radical e impactante de toda la serie. La audiencia televisiva está acostumbrada a que el héroe de un serial en cuestión figure en casi todos los episodios, y a que si sucede su trágica desaparición, el posterior épico regreso se produzca de una temporada a otra¹²⁰. Pero la propuesta de Lynch es relatar la travesía en el desierto *durante* la temporada. De esta forma, el espectador deberá esperar a que la salida de Cooper de la Habitación Roja se complete. Porque a Cooper no le bastará con levantarse y despertar, también habrá de recuperar su identidad. Y con ello, tanto el mundo del espectador como el mundo de los personajes tendrán que aguardar a que Cooper no abandone su hábitat pantalla (ese fugaz

¹²⁰ Por citar dos de tantos ejemplos: la no-muerte de JR en *Dallas* (muy similar al disparo que recibe el agente Cooper entre la primera y segunda temporada de la serie de 1990) y el renacimiento de Jon Snow en *Juego de Tronos* (apenas tres episodios entre su muerte y retorno). Estrategias narrativas estas que no son sino variaciones modernas de la resurrección del Cristo bíblico, que en términos narratológicos sería un auténtico punto giro de la trama de los Evangelios.

tránsito por la caja de cristal), período tras el cual la audiencia se reencontrará con el personaje que conocía y al que esperaba con ansia. Es decir, Cooper, espectador intratextual, y nosotros, espectadores empíricos, habrán de rellenar el vacío de casi tres décadas suspendidas en un limbo, siguiendo la estela temática de una serie que encara de manera cuando menos problemática la relación con el pasado y sus símbolos.



Establezcamos pues unos preliminares. Cooper obtiene el permiso para escapar del mundo sobrenatural. Sin embargo, debido a una confusión, el agente suplantaré la vida de Dougie Jones, un adúltero y ludópata agente de seguros de Las Vegas, físicamente idéntico al detective, que ha sido utilizado como recipiente o remedio para el retorno del Cooper bueno. El personaje de Dougie Jones, inoperante y desesperante, un cuerpo prácticamente hueco e inútil, será a partir de ahora el desencadenante de la narrativa del relato de *Twin Peaks: The Return*. A través de un enchufe¹²¹ Cooper accede al mundo real y el agente del FBI queda encerrado, bloqueado, manteniendo, eso sí, su aspecto físico, en la identidad vaciada de Jones. Con este trasvase, para más *inri*, Cooper hereda los problemas de Dougie: unos criminales quieren eliminarle por una deuda no pagada. Al mismo tiempo, su presencia en la Tierra pone sobre aviso al *doppelganger* de Cooper, quien contrata a varios sicarios para matarlo. Por si no fuera suficiente, los dueños de un casino serán los terceros en discordia en esta lista de espera de ajustes de cuentas.

La principal característica de Dougie es que no puede hablar voluntariamente, solo repite el final de las frases que aquellos que interactúan con él pronuncian. En este sentido, Dougie actúa como un eco y un reflejo¹²² de lo que sucede a su alrededor. Asimismo, Jones no goza de libertad de movimientos: su estado natural es la quietud y alguien o algo es necesario para que su cuerpo se active. Trayendo la argumentación a

¹²¹ La iluminación y la composición del encuadre hacen que la sombra de las cortinas proyectadas sobre el enchufe remarque el cariz carcelario del largo encierro de Cooper.

¹²² Dougie habla con Eco, como Diane, como la grabadora, como en el mito.

nuestro terreno, la pasividad extrema de Dougie, ya desde el inicio de su arco dramático, lo equipara a la postura del espectador, mediante una simplificación de la fórmula de actividades básicas: mirar, reconocer, repetir. Todo esto sostenido por la cómica incontinencia urinaria acusada por Jones, como ese espectador que renuncia a dejar de mirar y antepone la experiencia a las necesidades fisiológicas. El nuevo Dougie aterriza en Las Vegas como un extraterrestre y su primera parada lo conduce a un casino. En la vorágine de máquinas, dinero y estímulos audiovisuales, durante la, sin duda alguna, escena más divertida de toda la serie, se asoman unas señales de la Habitación Roja que le indican que vaya a unas máquinas en concreto para jugar en ellas y desbancar al casino. De donde se colige que los poderes sobrenaturales del relato le brindan ayuda desde el principio, en pos de solucionar los problemas económicos de Dougie y, poco a poco, de recuperar la personalidad de Cooper.



Señalado lo anterior, hay que apuntar que mientras Dougie Jones aparezca en pantalla, *Twin Peaks* muta en una comedia negra, familiar y criminal a la deriva, trufada de estereotipos e incursiones en el absurdo. La serie adapta el estilo de una *sitcom* de un inadaptado social y doméstico que lucha por formar parte de su mundo, que solo ve y no puede actuar. Un sujeto más de ver que de hacer, de aprender. Dougie Jones representa la anormalidad normalizada de una trama que no puede sino ser fruto de la ficción y desarrollarse en una ciudad-simulacro tan artificial como Las Vegas. Lynch ha aprendido el simbolismo olvidado de diseño arquitectónico de la megaurbe de Nevada: una ciudad fabricada *ad hoc*, decorada a partir de los años 40 con casinos que imitan a otras ciudades famosas del mundo: una metaciudad. “Las Vegas es la apoteosis de la ciudad del desierto” dice Venturi (1978: 40), una ciudad generada *ex nihilo* por un *big bang*¹²³ económico y

¹²³ Otro desierto (White Sands) y otra explosión (una prueba nuclear en 1945) genéticas serán convocadas en las próximas páginas, en concreto en el epígrafe titulado “El origen del mal”.

cultural en expansión. “Cada ciudad es más un arquetipo que un prototipo. Un ejemplo exagerado del que sacar lecciones sobre lo típico” (1978: 40).

Piénsese, por otro lado, en la tozudez de su mujer Janey E (brillante Naomi Watts), a quien le cuesta preocuparse por la irracional actitud de su marido. Dougie está mal (no es él mismo), pero nadie parece percatarse. Dougie consigue cosas y resuelve dificultades sin esforzarse, pero nadie le da importancia. Es más, su familia y sus compañeros de trabajo acabarán encantados con el nuevo Dougie: la pureza y la neutralidad de un ser que eclipsa los problemas de su pasado.

Como vengo insistiendo, por la aventura de Dougie discurre la recuperación de Cooper. El héroe de *Twin Peaks* se transforma en un espectador *ab ovo*, ya que Jones es un autómatas reflectante, hace lo que ve y lo que los demás le dicen, es un eco, un frontón, que se va rellenando de información, como un espectador dentro del discurso del nuevo *Twin Peaks*. Las debilidades de Dougie son compartidas con los antojos y filias de Cooper en las primeras temporadas, atracción en virtud de la cual el “tercer doble” se acerca más a su verdadera identidad. Se trata también de sugerentes cebos para la nostalgia y la constatación de la fugacidad temporal del espectador, que reconoce, como recipiente de información narrativa, pistas de vuelta a lo conocido. La recolección de indicios y conceptos de la serie original, a guisa del fan más acérrimo, delimitan el camino a seguir. El café, la tarta de cerezas, la placa del FBI, Gordon Cole, la bandera de Estados Unidos, los zapatos rojos: en resumen, el reconocimiento del *Twin Peaks* genuino.

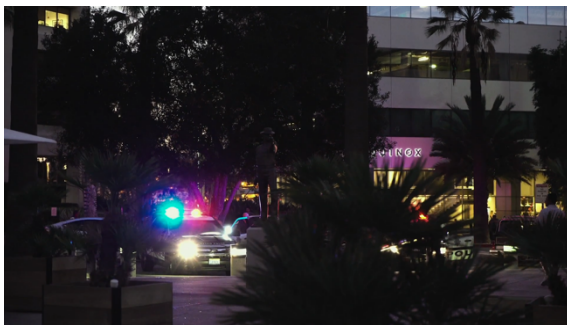
Reconocimiento, dicho sea de paso, que goza de una materialización formal. Ya he subrayado en diversos lugares de esta investigación los procesos de significación destinados a la identificación con las figuras ficcionales. En su llegada al hogar de Janey E y Dougie, el Cooper durmiente se mira en el espejo e intenta tocar su imagen con los dedos: la perspectiva es escorada al igual que en el episodio final de la segunda entrega, cuando se descubre la posesión de Bob en el cuerpo de Cooper, y la composición escogida ha elidido el marco del cristal. La cámara se acerca al espejo; reservemos esta idea: Cooper puede mirar, pero no tocar, su rostro, su imagen anhelada, su *versión original*. Esta breve escena recibe su contrapartida maligna en la Parte 5, cuando el *doppelgänger* está en la cárcel de Yankton: al mirarse al precario espejo de su celda se funde con el rostro latente de Bob (otra vez, una pelea interna entre el ayer y el hoy), y el montaje con metraje de *Twin Peaks* original, también correspondiente al último episodio de la primera época. La operación sintáctica es la siguiente: los primeros planos de Mr C. conforman

el paréntesis, que acota la remisión al archivo; Cooper y Bob en la habitación roja y en el Great Northern Hotel. Los personajes, como la serie, tienen que mirarse a sí mismos, a su pasado.



Anteriormente se ha enumerado el triángulo de enemigos que Dougie carga a sus espaldas: unos mafiosos relacionados con apuestas, el *doppelganger* y los hermanos Mitchum del casino de Nevada. Mike, el hombre manco que ayuda a Cooper desde la Habitación Roja, se le manifiesta repetidamente en su habitación, fusionándose los mundos, y pidiéndole desesperadamente que no muera: solo puede quedar un Cooper. Pues bien, Mr C. contacta con un hombre de identidad desconocida, quien, a su vez encomienda el encargo a un asesino enano que porta consigo un picador de hielo. Dougie sale del trabajo y se encuentra con su mujer; ambos pasean tranquilamente por una plaza cuando el sicario les ataca. Los instintos y reflejos de hombre de acción de Cooper florecen de manera espectacular y Dougie reduce al asaltante, salvando así a Janey E. En este punto tiene lugar el momento más metatelevisivo de *Twin Peaks*, rayano a la

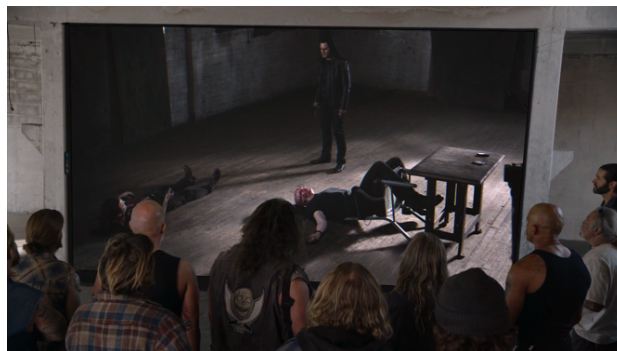
telerrealidad más amarillista y exagerada de la pequeña pantalla. La enunciación deriva en un tratamiento de emisión en directo de telediario: un plano general, inopinado, muestra de lejos la escena del crimen; por el errático movimiento, se intuye que alguien está colocando la cámara a duras penas en un trípode, en busca de la inmediatez de la noticia. Justo después el relato adopta el punto de vista de un equipo de periodismo que recopila testimonios de algunos de los presentes: la puesta en escena sigue la dinámica de la conexión en vivo: una testigo narrando su versión de los hechos en primer término, y gente curiosa al fondo.



Estas imágenes se cargan de sentido con su contraplano: cuando los hermanos Mitchum, dos de los oponentes a quienes Dougie ha desprestigiado, averiguan la identidad y el nombre de su quebradero de cabeza viendo las noticias en su casa: el héroe Dougie Jones. He de decir que, en la línea de muchos personajes, los hermanos empresarios observan la realidad (su vida y su trabajo) a través de monitores: el complejo equipo de videovigilancia, auténtico panóptico desde el cual controlan su negocio. En adición, el trío de mujeres que acompaña a los Mitchum, Sandie, Candie y Mandie, también son tres atontadas que desesperan a los personajes y al espectador, por ser inanes, absurdas, dilatar y repetir las situaciones (como ilustra la aliteración de sus nombres). De hecho, este poder de desaceleración narrativa se representa con Sandie, la más espabilada, que utiliza, no casualmente, un mando a distancia para intentar matar una mosca.



De idéntica forma, Evil Cooper, el principal adversario de Dougie, unos episodios más adelante, protagoniza otra de estas escenas que venimos rescatando. Mr. C consigue atrapar al traidor Ray en la base de operaciones de un grupo de delincuentes y asesinos. Allí preside el lugar un descomunal monitor de dimensiones cinematográficas que permite inspeccionar múltiples estancias del edificio. En una conversación tensa y dramatizada, Mr. C mata a Ray, ante la atenta mirada de sus secuaces, congregados frente a la pantalla, como espectadores de una película de intriga.



Poco a poco, Dougie va completando su transformación en Cooper. Dougie y Janey E acuden a la comisaría tras el ataque para testificar por lo ocurrido. En una secuencia larguísima, donde todo adquiere un cariz de comedia de intriga, destaca una escena muy importante. Dougie bebe su inseparable café, la cámara se acerca a su cara embobada dirigida al fuera de campo. Un corte nos enseña el contraplano: la bandera de Estados Unidos en una esquina de la comisaría, entonces entra la música. Al simbólico café se unen ahora los zapatos rojos de una trabajadora que pasaba por allí (tan característicos de la joven Audrey Horne)¹²⁴ y un enchufe con el que escala un peldaño más en su magnetismo por la electricidad que recuperó su cuerpo en el mundo y recuperará también su alma. Para rematar este menú de estímulos nostálgicos, Lynch prepara literalmente un postre narrativo que remite a la especialidad de la casa del Double R, el favorito de Cooper: la tarta de cereza. Este dulce salva la vida de Dougie por partida doble: cuando un compañero de trabajo intenta envenenarlo y cuando los Mitchum deciden matarlo por temor a que su compañía de seguros los arruine definitivamente. En

¹²⁴ Sería interesante relacionar estos zapatos con los rubies que calza la niña Dorothy en *El mago de Oz* (Victor Fleming, 1939). Las reglas de este mundo de fantasía dicen que, para volver a la realidad, la joven interpretada por *Judy* Garland debe chocar ambos tacones tres veces, y pronunciar la fórmula: “there’s no place like home”. Esto es, no hay lugar como el hogar; al igual que Dorothy, por muy excitantes que sean las aventuras en la fantástica Las Vegas, hay que regresar a Twin Peaks. Además, Dougie/Cooper concentraría, en un mismo cuerpo sin órganos, los deseos del Hombre de Hojalata, El Espantapájaros y el León cobarde: respectivamente, un corazón, un cerebro y la valentía. O aplicado a la personalidad de Cooper: la pasión, la razón y el arrojo necesarios para afrontar el desafío final.

el primer caso, su colega se arrepiente al darse cuenta de la bondad de un Dougie abstraído por el aroma a pastel recién horneado; en el segundo, porque con la tarta que porta Dougie viene un cheque de 30 millones de la aseguradora que liquida su deuda.



En plena coherencia con el uso estructural desplegado a lo largo de la temporada, la música acompasa, así mismo, el desenvolvimiento de Dale Cooper. Aunque el episodio 11 no cuenta con la habitual actuación final en el Roadhouse, la pieza que corona esta parte comporta un significado paradigmático y si acaso superior a la estructura sintagmática que da coherencia a la serie. Dougie se ha hecho, de la noche a la mañana, amigo del alma de los hermanos Mitchum. El pianista del restaurante italiano Santino's, a donde Dougie es invitado por los hermanos en agradecimiento, toca una pieza que enamora a Cooper: "Heartbreaking", de Angelo Badalamenti, cuyas dos primeras notas son las mismas que las del tema original de Laura Palmer. Con un movimiento parejo al de la toma de conciencia de Audrey, Dougie/Cooper, figura intradiegetica, reconoce un significativo sonoro extradiegetico de 1990 al que, por su estatuto, era imposible acceder sensorialmente. Y que ahora la enunciación decide hacer escuchar al protagonista. Cooper opera, insisto, en calidad de protagonista y espectador de su relato. Cada vez el relato está más cerca de una recuperación de la mitología, de las frases, de los símbolos, de lo pasado ideal y genuino, 14 episodios mediante. De esto se colige que esta operación no es tan sencilla como se antoja: para deslizarse del pretérito perfecto simple "conocí" a la inmediatez del compuesto "he conocido", como el mismo tiempo verbal indica, se

requiere una complejidad. Hay que pagar un peaje para retornar, para llegar al nuevo *Twin Peaks*. Ya que Lynch repite una y otra vez que los actos tienen consecuencias: no es tan fácil volver al pasado, o que el pasado vuelva a nosotros. Estas ideas, esta ardua evolución de Cooper, que parece absurda, adquirirá todo el sentido en los dos últimos episodios.



La Parte 15 supone la última entrega de la historia de Dougie. En los últimos compases de este capítulo, Jones está solo, cenando una tarta en el comedor. Por una curiosidad poco frecuente en él, se fija en el mando a distancia que está al lado de su plato. Dougie se obceca con el objeto y lo pulsa tres veces; a la tercera interacción se enciende el televisor¹²⁵. En ese momento exacto de la programación están emitiendo el filme *Sunset Boulevard* de Billy Wilder, justo la escena en la cual el personaje de Cecil B. DeMille, interpretado por él mismo, menciona a un tal Gordon Cole¹²⁶. Una epifanía

¹²⁵ En relación con la nota anterior, efectivamente, son tres los golpes que hay que dar para que Dorothy y Dougie abandonen la fantasía en la que han caído por accidente. David Lynch ha declarado, en diversas ocasiones, que dos de sus filmes favoritos de todos los tiempos son, precisamente, sendas obras maestras de Billy Wilder y Victor Fleming.

¹²⁶ Lynch retoma su interés glosario con *Sunset Boulevard*, que ya reinterpretó en *Mulholland Drive* (véase capítulo X). En este caso, tres son las razones de su presencia en el episodio en cuestión, todas ellas relacionadas con el personaje de Cole. La primera, el cameo metacinematógráfico de DeMille, replicado por Lynch, con la salvedad de que este se enmascara bajo otra identidad y no hace de sí mismo. Aunque, si hacemos caso a lo que se desarrollará en el epígrafe 8, el Cole de *Twin Peaks* solo se diferencia del Lynch real en el nombre. Segundo, y en consonancia con lo anterior, el Cole de *Sunset Boulevard* solo aparece en pantalla en una escena, cómo no, al aparato, y revelando información de gran valía narrativa: las innumerables llamadas que recibía Norma no son para ofrecerle ningún papel, como ella imaginaba. Dicho con otras palabras, utilizar la verdad para dismantelar la mentira (el papel se suele acreditar extraoficialmente al actor Robert Moorhouse). Excepto en este breve instante, la mayor parte de las veces le oímos o sabemos de él por conversaciones telefónicas (véase epígrafe 7), o simplemente es aludido o reclamado por otros personajes. En suma, el tal Cole es un productor muy poderoso, experto en soluciones rápidas, al que todo el mundo recurre cuando surgen problemas (una suerte de señor Lobo tarantiniano en Los Ángeles de 1950). En definitiva, que su casi ausencia parece mover los hilos fuera de campo, representación opuesta a la omnipresencia de Lynch como personaje y autor semi-manifestado, pero análoga en el rol desempeñado. Por no hablar de que precisamente sea un filme tan fantasmagórico como *Sunset Boulevard*, que muestra con ironía y crueldad las consecuencias de las ilusiones de Hollywood, de los mundos de ensueño, el que despierte a Cooper de su letargo, el que lo arrastre de esa convivencia falsa y le haga regresar al mundo al que debe pertenecer: el verdadero y original *Twin Peaks*. Si la Norma Desmond (Gloria Swanson) de los años 20 estaba dispuesta a lo que fuera por asaltar de nuevo el estrellato del cine de los 50, Lynch (es decir, Cecil B. DeMille reclamando a Gordon Cole) guiará al Cooper de los 90 para traerlo de vuelta a nuestra pantallas del siglo XXI. Por último, como muy bien ha visto Doug Cunningham, tanto Norma como Cooper son cuerpos condicionados por el sonido. La mujer, debido a su

casi infantil con el televisor, que lo conduce a meter los dedos, a tocar lo que no se debe. Dougie se acerca a gatas hacia un enchufe, cuya posición coincide con la de la cámara. Por ello, y por la baja angulación, parece como si Cooper avanzara hacia esa cuarta pared imaginaria delimitada por la pantalla, como si quisiera entrar en *su* ficción con nosotros espectadores. Entonces se ve atraído por el omnipresente sonidito eléctrico y, cómo no, por el enchufe. La última acción de Dougie se reserva para que inserte el tenedor, provoque un gran destello y entre en coma por electrocución. Al fin y al cabo, una historia, un relato, una imagen, son lo que le hacen despertar. El regreso del verdadero Cooper sucede gracias a la ficción, a los detalles reconocibles de la serie original, porque más tarde, al final de todo, será plenamente consciente de su propia ficción y se reflejará en ella. En este sentido, Dougie/Cooper se erige sobre el resto de seres de *The return*, en tanto que este es incapaz de descodificar el exterior y dotado de identificar el interior (de la imagen), y los otros no son sino televidentes de realidades tecnificadas e insibles, cotidianidades espectacularizadas.



desaparición con la llegada del cine sonoro; el hombre, por su mutismo prolongado y el efecto eco de sus conversaciones, y por las experiencias de voz revertida en la Habitación Roja. En la conclusión negativa de ambos relatos se constata esta dificultad de retornar al pasado, después de tantos años y muchos cambios de por medio, que subyace en las cuatro obras analizadas. Norma, actriz que planea un “retorno” (return), no una “vuelta” (come-back) al cine, (como Diane Selwyn) dejando como consecuencia la ruptura de que sea otro persona, y además muerta, la que narre su historia; y Cooper, que condenará a *Twin Peaks* y a los espectadores a vagar en un limbo en bucle, ni futuro, ni pasado ni presente, en su intento de devolver a la serie a su estado original, de resolver el mal resucitando a Laura Palmer.

Cooper, para despertar realmente, tiene que dormir un poco más. Hasta ahora ha sido un zombi hiperdespierto, tanto que los árboles no le dejaban ver el bosque. La confirmación llega con un plano medio muy similar a otro ya histórico: el pulgar arriba del agente del FBI. Hasta el momento, todas las versiones de Cooper han alzado el dedo de aprobación, a excepción del verdadero. Cooper mira a cámara, Cooper es el de siempre, pero falta algo, falta el pulgar, falta el final feliz. Estamos (casi) de vuelta a *Twin Peaks*, porque Cooper nos mira a nosotros con una sonrisa. Además, en esta escena suena la música de la *intro* original.



Conviene hacer algunos apuntes finales. El arco dramático de Dougie Jones/Dale Cooper genera una tensión tan insoportable que el espectáculo se desmorona y el espectador busca su disfrute en que la trama se descongestione cuanto antes, no por su interés individual, sino por el mantenimiento de las convenciones clásicas de la causalidad y la casualidad que rigen las narraciones televisivas. Sin olvidar que sus desventuras se desarrollan en una historia de comedia familiar, plagada de equívocos y confusiones hilarantes típicamente occidentales. Al igual que en otras ocasiones, la subtrama de Jones sigue la estela del *nostos* o el retorno a casa del héroe en las leyendas míticas, una restauración del orden que no siempre se lleva a cabo con facilidad. Al respecto, Campbell comentará que “si el trofeo ha sido obtenido a pesar de la oposición de su guardián, o si el deseo del héroe de regresar al mundo ha sido resentido por los dioses, el último estadio del círculo mitológico se convierte en una persecución agitada y a menudo cómica” (1997: 182).

Por enésima vez, la música se convierte en un elemento clave a la hora de aumentar la significación del personaje, concretamente en el aspecto más cómico de la serie: me refiero al empleo del conocido tema “Take Five”, interpretado por *David Brubeck Quartet*. Esta célebre canción de jazz suena en una escena de grotesca comicidad familiar, al inicio del cómico arco de Dougie Jones en la parte 4 de la tercera temporada

de *Twin Peaks*. Este complemento musical dista mucho de actuar de mero acompañamiento. Si atendemos brevemente a la composición de Paul Desmond hallamos dos melodías, una correspondiente a la línea base de bajo (batería y dos acordes de piano en *ostinato*) que se repite constantemente, y otro motivo superpuesto de saxofón que propone variaciones a lo largo del tema que interrumpen la invariabilidad previa. Es decir, en *The return* se mezcla la alocada contaminación del extraño Cooper con la monotonía doméstica de Dougie Jones. Por tanto, esta estructura *obstinada*, circular, se responde visual y musicalmente, en ambas obras, con propósitos significantes similares.

Sobre este fondo se recorta la intención (auto)paródica e irónica de la pareja Frost-Lynch. Análoga al lapso de tiempo de casi treinta años entre la serie de los 90 y su desenlace en 2017, la enorme depresión de espera por la que viajan los espectadores parasita esta temporada. En *The Return*, no tanto formal o de trama, la similitud se ocasiona por la adecuación del tiempo del relato al tiempo de visionado; esto es, al alargar la duración de ciertas escenas y planos hacen que el tiempo de los personajes (diégesis) se aproxime al tiempo de los espectadores, para después romper esa dinámica y ralentizar y adelantar las imágenes violentamente. Ha lugar, por tanto, para el momento de “¡el suspense llevado a su paroxismo!” (como rezaba el cartel español de Mac para *Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960). Jones resuelve sus problemas con la mafia y el aroma del café, y las tartas de cereza estimulan su *coopericidad* latente, lo dulce y lo azucarado, la energía americana, como guía del individuo moderno. La interacción con el mando a distancia no solo se aprovecha de la fórmula de salida de Dorothy en *El mago de Oz*, también se asocia estructuralmente con la enunciación del episodio 8, como se comprobará a continuación.

El atontamiento de Cooper nos brinda la oportunidad de contemplar cómo el héroe reconstruye su identidad a partir de los fragmentos resultantes de la descentralización narrativa de la tercera temporada. Es más, se nos niega esa alternativa, porque es un cuerpo inoperante que se va activando por el olor a tarta y a café recién hecho. Ya estamos viendo, sin conjeturar, cuál es el destino de sus yoes: uno maligno campando a sus anchas, sustituyéndole, y otro benigno, atrapado en un limbo de la existencia, luchando por volver a la tierra. Y todo debido a un error de trasvase de almas en el cuerpo. Nunca mejor dicho, todo está escrito, explícitamente escrito para que ocurra, porque esto es un relato, y a veces el propio relato, los propios personajes, son conscientes de ello, o lo manifiestan de manera fuerte. Todas estas situaciones quieren decir que todos somos espectadores, que solo podemos mirar y escuchar, pero no interceder, no tocar. Si acaso solo podemos

consumir, deglutir, comer, acciones que acompañan a ese visionado distante. En línea recta, en dirección al final feliz.

9.5. El origen del mal: Parte 8.

Llegados a este punto es el momento de posar la lupa sobre la famosa parte 8 de *Twin Peaks. The return*. Este episodio comporta un sinfín de elementos, propuestas estéticas y aclaraciones argumentales que alargarían el estudio innecesariamente. Por esa razón, en las líneas que siguen me centraré en aquellos aspectos que estén directamente relacionados con los temas abordados en este apartado. Esto es, el tratamiento del pasado, la estructura de mundos duplicados e interconectados, y los saltos metalépticos a través de pantallas, trazando de este modo un hilo con la idea recién estudiada acerca de los personajes espectadores de su propio relato.

Pongámonos en situación: Mr. C, el doble maligno de Dale Cooper, es detenido tras sufrir el accidente que se produce cuando el agente está a punto de regresar al mundo real. El *doppelganger* es trasladado a la prisión federal de Yankton, donde coincide con su secuaz Ray Monroe. Tras chantajear al alcaide de la penitenciaría, ambos criminales se escapan y retoman su búsqueda de las coordenadas de entrada a la Logia Negra. Durante un alto en el camino, Evil Cooper planea asesinar a Ray, pero este organiza una emboscada y mata a Mr. C de noche en una apartada explanada. Sin embargo, cuando se dispone a efectuar el disparo de gracia, aparecen los Leñadores, esos extraños hombres quemados provenientes de la Logia Negra, y destrozan el cadáver del falso Cooper. Entre estallidos de luz y confusas sobreimpresiones de fotogramas, estos seres manipulan su cuerpo hasta el punto de que una bola negra asoma de su estómago. La velocidad de la imagen se ralentiza. El sonido ambiente se corta de raíz y un zumbido musical impone una lúgubre atmósfera. A causa del impacto suscitado por la extrema escena que acaba de presenciar, Ray huye con el coche. Primero por intuición (llama por teléfono para confirmar, con reservas, la muerte de Cooper) y segundo por confirmación, sabremos que Ray fue contratado por Philip Jeffries para acabar con el *doppelganger*.



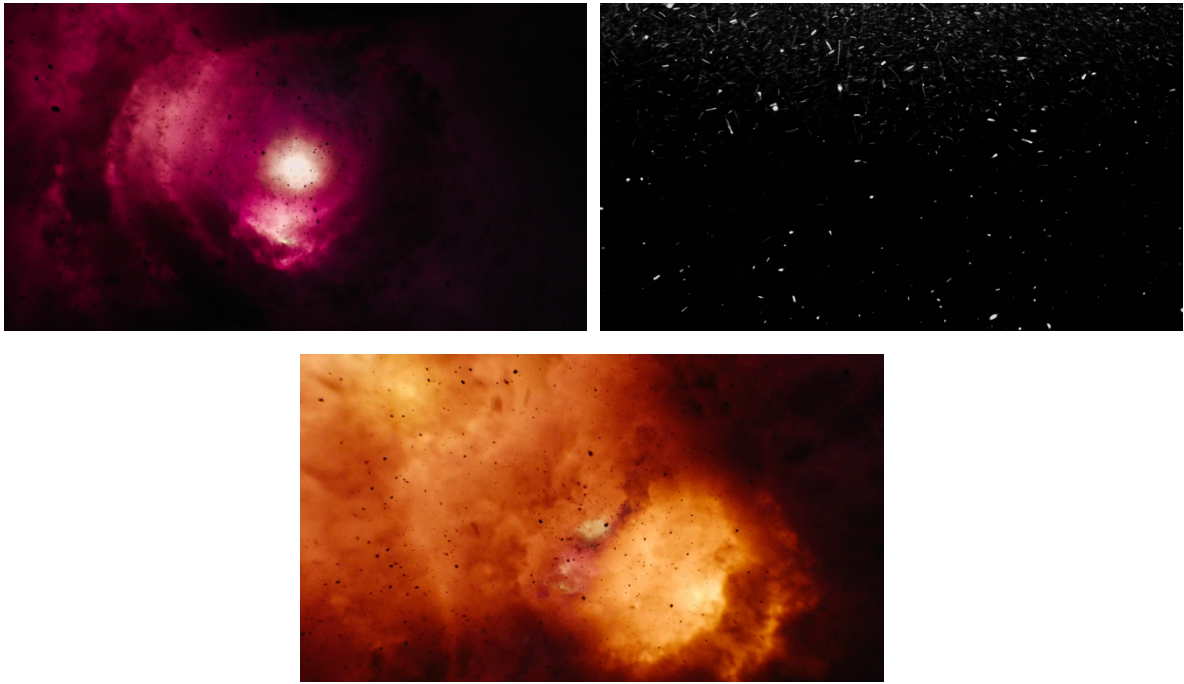
Sin darnos ninguna explicación, la narración salta a la actuación en el Road House, donde el maestro de ceremonias presenta a los Nine Inch Nails, la más larga de toda la temporada (5 minutos). De algún modo, el episodio termina aquí, si nos ceñimos a las “reglas” establecidas hasta ahora: montaje paralelo o alterno del desarrollo narrativo de la trama principal y sus derivadas, y salvo en contadas ocasiones, que la última escena de cada parte discurre en el bar local y un artista invitado toca su tema hasta que finalizan los créditos. Esta vez obtenemos a cambio una liquidación exprés de un fragmento que podría encajar en cualquier lugar, y que bien podría ser sucedido por más acontecimientos narrativos. Pero Lynch y Frost deciden resolver esta parte cuanto antes para dejar paso a un largo segmento que sigue unas normas inéditas. Unas líneas más arriba apuntaba que los *flashbacks* en *The return* se regían por un empleo de imágenes de archivo de las anteriores entregas del universo *Twin Peaks*, mientras que la serie original, en la línea de la narración clásica, construía sus propias imágenes pasadas, haciendo presentes hechos pretéritos (escenas ya de por sí poco frecuentes). Pues bien, en el episodio 8 se inserta un paréntesis narrativo que supone una gran analepsis de, al menos, tres segmentos diferenciados. Tras el número de Nine Inch Nails, Evil Cooper resucita y detiene la música de golpe. Ya no solo es un doble fantasmal, también es un fantasma, o un no-muerto. Como vengo insistiendo, el episodio “termina” a los 16 minutos. Y a partir de aquí empieza el origen de *Twin Peaks*.

El origen del mal

16 de julio, 1945. White Sands, Nuevo México. Un gran plano general en blanco y negro muestra un inmenso desierto vacío, la cámara comienza a acercarse lentamente

al centro de una explosión nuclear¹²⁷, desde el cielo. Cuenta atrás de 10 segundos. La imagen se dirige al centro mismo de la imagen, al núcleo de la historia. Para reforzar la violencia de la escena, los violines de la *Threnody for the victims of Hiroshima* de Krzysztof Penderecki parecen chillidos. La explosión se asemeja a la cabeza gigantesca de un monstruo: el movimiento se culmina y entramos en la explosión atómica. Primero se ven unas explosiones de líquidos insolubles, grises y azulados. Después entra en cuadro una especie de tormentas de arena con granos y piedras, desgastadas y disfuncionales, como si les faltasen fotogramas, entrecortadas. Luego, un cielo estrellado bastante precario y similar al lugar por donde Cooper cayó a Nueva York. Otra vez tormenta. Más tarde nos transportamos a un paisaje rasgado, plagado de “insectos”. Una vez más el montaje nos hace visitar ese cielo, pero ahora más fluido y realista, más plagado de nieve, partículas, estrellas. Se suceden movimientos muy rápidos y violentos, un viento que parece zarandear y deslizar las imágenes como diapositivas. Entonces comienzan unas explosiones que ocupan toda la pantalla, la cámara siempre se dirige hacia delante y hacia el punto central de la imagen. Pese al caos imperante siempre hay un equilibrio compositivo: planos generales que facilitan una percepción holística de lo que está ocurriendo. Cuando emergen unas nebulosas rosas, agujeros de luz rompen la uniformidad y resuenan con leve eco. Estamos en un torbellino que rota sobre sí mismo a medida que la cámara avanza hacia el epicentro de algo que se nos escapa, que no tiene vinculación alguna con los lugares, los objetos y las figuras que dan vida a la serie.

¹²⁷ Es momento de o que le dice su amigo: el significado es muy importante: le habla del Proyecto Manhattan, de los Álamos, de Trinity. Es decir, de igniciones, de puntos de corte, de explosiones y génesis malignos de algo. Es decir, de lo que recoge Lynch con la bomba atómica y demás. El origen del mal. Lo que puede provocar el final también puede generar un inicio. La prueba Trinity es la primera de la historia en la que se testó una bomba atómica. Esto después se rescata en el episodio 8 de *Twin Peaks*. Hay una imagen del hongo provocado por la explosión que es prácticamente igual que el vómito de Judy. Por lo demás, si se atiende a las filiaciones plásticas de la imagen, nos viene a la cabeza la obra del artista estadounidense Bruce Conner, especialmente su cortometraje *Crossroads* (1976) y algunos fotomontajes y collages. En estas piezas Conner resignifica las imágenes captadas por cámaras del ejército en pruebas atómicas como las realizadas en el Atolón Bikini en 1946, al utilizar numerosas tomas, perspectivas, velocidades y texturas de un mismo acontecimiento (a la manera del montaje soviético que iteraba y alargaba dramáticamente un solo instante) acompañadas por la música de Terry Riley. Así, una explosión nuclear, una destrucción se adapta a un angustioso estilo que convierte un documento histórico en una ficción de terror, donde el tiempo queda atrapado en un acto de muerte y experimentación que inició décadas de miedo invisible y constante en todo el mundo: la amenaza atómica de la Guerra Fría.



Las perturbaciones de esos agujeros centrales son cada vez más fuertes, cambia incluso el color. Se acumulan ya muchas explosiones, por todos los lados, indiscriminadamente. El fuego es muy violento. Justo cuando todo se vuelve más figurativo (se intuyen olas en colisión o grandes mantos de llamaradas) la imagen muta hacia el blanco y negro. Entonces el relato desemboca en una estación gasolinera por un fundido encadenado. La imagen corre ahora a cámara súper rápida y se producen, sin criterio aparente, otro tipo de alteraciones de velocidad y aceleraciones de sonido. Sale humo y destellos desde el interior. A juzgar por todas estas manipulaciones audiovisuales, que dan luz (y sombra) a una imagen estancada, es posible trazar un paralelismo con un objeto capital en la trama. El mando a distancia que activa el retorno de Cooper. En esta ocasión no es un personaje, sino el narrador, el enunciador, quien hace uso de él. De este modo se genera la impresión de que alguien estuviese, nunca mejor dicho, al mando de la imagen y tratase de estabilizarla, de racionalizarla, tras un acontecimiento explosivo y paradigmático: la llegada de una fuerza que todo lo altera¹²⁸. Aparecen unos leñadores,

¹²⁸ Este procedimiento, extendido en las prácticas artísticas modernas del vídeo arte o la videocreación, es muy similar al utilizado por el cineasta experimental austríaco Peter Tscherkassky en su trilogía “Cinemascope”, especialmente en la segunda parte de la misma, *Outer space* (1999). En ella (y también en su continuación *Dream work* (2001)), el realizador se apropia de imágenes del film canadiense *The entity* (1982, Sidney J. Furie) y las somete a degradación, multiplicación, saturación y destrozo, interfiriendo también en la pista de sonido. Tscherkassky genera de esta manera un metadiscursos sobre el filme de partida, en la que el terror de la cinta en cuestión se desplaza desde el tema de las casas encantadas al de la deformación de imágenes sustraídas: los efectos emocionales, los sustos y la generación de miedo e inquietud se producen entonces desde la materia filmica misma. En este contexto, la composición de la gasolinera se asemeja a la primera escena de *Outer space* (toda ella en blanco y negro, decolorando la original de Furie), en la que un plano general de situación de la casa de la protagonista se extiende más de

que dan vueltas sin sentido por el lugar. El sonido es lacerante y los destellos de luz pasan a ser parte de la “normalidad” del enclave.

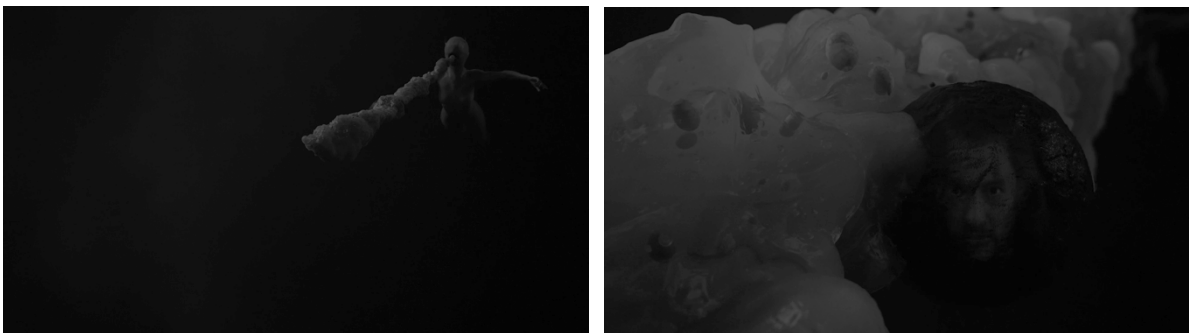
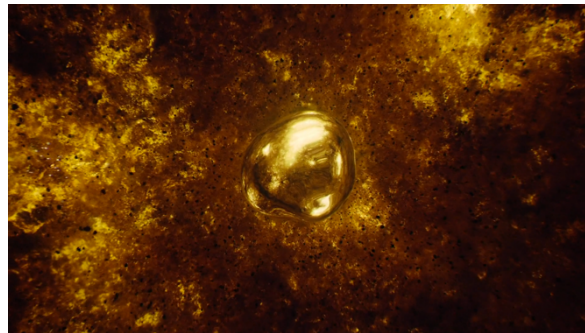
Se produce un corte brusco que disminuye la escala y nos muestra más de cerca la “convenient store”. No obstante, con este salto de encuadre todo sigue igual narrativamente. La escena vuelve al plano general de la gasolinera. En este punto comienza una serie de desenfoces y variaciones en la exposición de la luz y el brillo. Incluso la cámara lleva a cabo un abrupto *zoom in*. Se inserta un plano frenético desde otro ángulo y punto de vista, cámara en mano, que se acerca a la puerta del local.



La cámara entra en un agujero negro. La dominancia horizontal compositiva se ve amenazada por la entrada oblicua de una figura desde una esquina, que dibuja un desplazamiento diagonal. Se trata de un ser muy similar al que surge de la caja de cristal, con unas pequeñas antenas en la cabeza: con toda seguridad es Judy. Realiza un sonido gutural, como un rugido, y vomita un líquido indeterminado, compuesto por pequeñas bolitas más oscuras. Una de ellas, la más grande, contiene el rostro de BOB, que mira amenazante. Descubrimos que lo que viaja por ese flujo son pequeños huevos; uno de ellos se desvía de esa línea recta, esa línea general que ha primado durante todo este génesis maligno. Ahora estamos dentro del líquido. De golpe irrumpe un susto, porque regresamos a las explosiones, en esta ocasión ralentizadas. De donde se colige que algo o alguien está frenando la violencia del vórtice. Nos asomamos a la que parece la principal, de color dorado. Desde su núcleo se aproxima una esfera maleable dorada que ocupa toda la pantalla. A todas luces, en estos instantes finales del viaje cósmico se asiste a una lucha entre fuerzas superiores, que se contestan entre sí: de esta forma se entiende la dialéctica formal entre el orbe oscuro, cerrado, contenedor de Bob, cuyo movimiento es diagonal, y la burbuja de oro maleable, vacía y límpida, que se aproxima en perspectiva

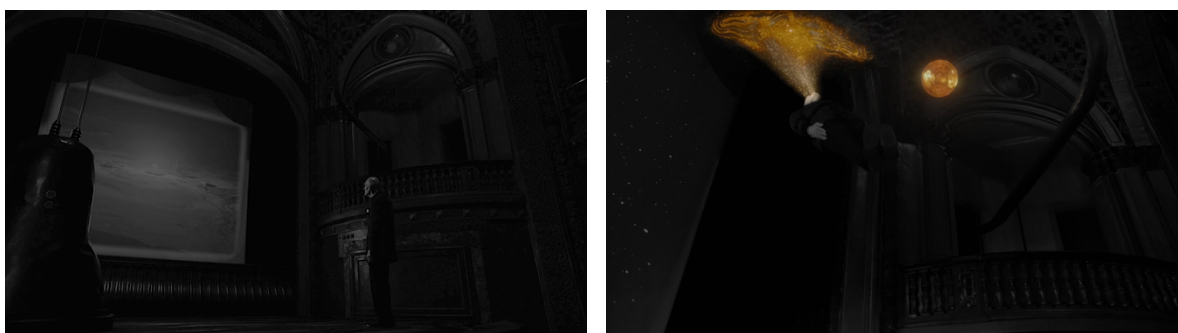
lo normal, sufre cambios cromáticos, va hacia delante y hacia atrás, etc. Por no incidir en que, como ya he señalado, *The entity* narra la historia de un ser que intenta embrujar y hacerse con el control de un hogar.

cónica, equilibrada. Entra entonces el desplazamiento más rápido de todos. Un espacio rojo con partículas rojas, como si circulásemos por unas venas. En este caso no se dirige al centro, está levemente escorado. Para clausurar este delirio, por un fundido llegamos a ese mar rosa presidido por la torre central a donde fue arrojado Cooper. Se confirma, por lo tanto, que estas imágenes corresponden a un montaje de fuerzas contrapuestas: la Logia Negra vs la Logia Blanca, o si se quiere, el mal contra el bien. Una detonación que, a un tiempo, significa la muerte masiva, la destrucción total, y el nacimiento atómico, localizado, de un mal que llega a la tierra para infectarla.



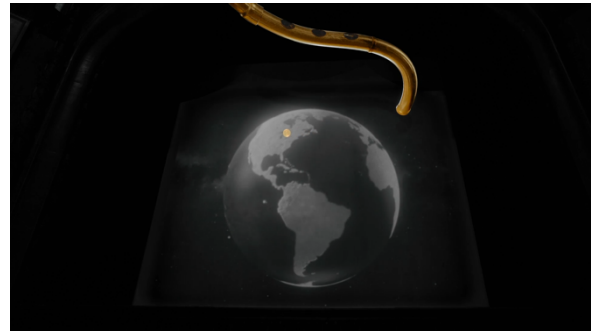
La imagen retoma el blanco y negro. Estamos en el habitáculo donde Cooper habló con el Gigante al inicio de la temporada. Mediante una composición muy cara al cine mudo, un plano general frontal, donde suena la gramola, nos enseña a una mujer sentada en el sofá, rodeada de una decoración extraña, y una misteriosa campana a la izquierda conectada. Suena un tañido seco, una alarma y se enciende una luz de emergencia. El Gigante emerge por detrás, ante el sonido, y se coloca en el centro del encuadre. Un primer plano muestra su preocupación ante algo que no vemos. En el plano general examina la campana y la inutiliza con un botón. Todo transcurre con una lentitud atávica.

El ser se dirige a unas escaleras que conducen a una especie de teatro o sala de cine antigua. En un gran plano general desde el escenario vemos que el gran hombre entra en el patio donde hay otra campana en lugar de las habituales butacas. Un contraplano asimétrico descubre una gran lona de cine. El gran hombre, con un gesto con la mano, hace que se proyecten las imágenes correspondientes al propio episodio: las de la explosión, las de la gasolinera, las del nacimiento de Bob. En este punto exacto detiene la imagen; preocupado, se mueve en el centro del escenario y comienza a levitar. Pero, de un examen más atento, surge una duda: ¿esas imágenes están siendo proyectadas *sobre* la pantalla o son emitidas *desde* ella? El foco, que parece el de proyección, ilumina la elevación del hombre y la llegada de la mujer a la sala. Un plano general reencuadra la pantalla con el rostro de Bob. El hombre permanece suspendido en el aire, y de su cabeza emanan partículas doradas emparentadas con esa burbuja de la que hablaba más arriba. Mientras tanto, la mujer se acerca a la pantalla, desde donde ahora sale un cielo estrellado.



El material áureo sigue saliendo de la cabeza del gigante y se dirige, por partículas, conexiones neuronales, que forman una figura indeterminada, hasta el orbe dorado, hacia la máquina-campana a través de un complicado sistema de tubos. Proceso facilitado por la señora, quien deposita la esfera. Antes de hacerlo, un primer plano nos descubre el rostro de Laura Palmer en el interior del orbe. La mujer lo besa, lo bendice: estamos en el cielo.

En la pantalla aparece el planeta tierra dibujado como un mapa en una película de aventuras de los años 40 o 50. El tubo dorado suelta el orbe y lo introduce en la pantalla, en la ficción. Porque, obviamente, esta secuencia opera bajo un nivel diegético que no solo es distinto al que ha sujetado la serie hasta ahora, sino que este último se desvela como un mundo subordinado a la sala de cine superior. El objeto se dirige a Estados Unidos, no podemos ver exactamente dónde, porque hay un fundido a negro desde un plano general desde el fondo de la sala en el que vemos toda la escena. En definitiva, todo induce a pensar que este lugar corresponde a la Logia Blanca, contrapartida de la Negra, y lugar de residencia de los entes fantásticos que han ayudado al agente Cooper durante toda la historia. Sin embargo, aún falta una historia más, aquella que une, de vuelta a lo humano, a la figuración, esas dos llegadas simultáneas. El nacimiento de Bob, el Mal, y la réplica de Laura Palmer, el Bien, convergen en un microcuento de romance y terror en un pueblecito de Estados Unidos, relato que anticipa lo que décadas después ocurrirá, a gran escala, en *Twin Peaks*. De sueños truncados, intervenciones violentas.



This is the water, this is the well

Sobre un plano general de un desierto de Nuevo México, una fecha pasa como el tic-tac de un reloj de 1945 al 5 de agosto de 1956. Por corte neto se cambia la escala tres veces hacia el huevo que se había escapado del flujo de Judy. Del interior de este huevo (otro nacimiento) sale un insecto asqueroso y enorme con alas. Unas rápidas nubes sumergen en las tinieblas a una luna llena, augurio de lo que acontecerá esa noche. Da comienzo entonces, la microhistoria de amor juvenil-estival. Un plano general muestra una gasolinera y una pareja de adolescentes (chico y chica) se acerca paseando y hablando, probablemente vuelvan de algún baile, una fiesta o una cena. La niña encuentra un penique con el perfil de Lincoln (dice que da buena suerte si te lo encuentras de cara). La cámara les sigue en plano americano conjunto. En otro plano general del desierto un hombre oscuro que aterriza de los cielos emprende una marcha por el vacío arenal. A este le siguen otros leñadores que van apareciendo en fundidos.

El leñador aborda a un coche en la carretera y les pide fuego para encender el cigarrillo que cuelga atorado a sus labios. Por enésima vez suena ese ruido eléctrico ensordecedor, índice de que se va a producir un cortocircuito entre las dos partes de un cable cortado. Se ralentiza la imagen y se distorsiona la voz, la escena está envuelta en esos destellos tan característicos de la obra lyncheana. La narración recupera la atención en los jóvenes, que siguen paseando en la apacible noche. Cuando llegan a casa de ella se rompe la planificación de planos conjuntos, y a partir de una estructura de plano contraplano se dan un beso y ella se marcha. 1956 sufre un *interruptus*, se decolora, la tranquilidad y el idilio amoroso de la noche de verano no prosigue, y la narración arranca de cuajo toda continuidad que pudiera satisfacer las ganas de presenciar una historia clásica de enamoramiento.



En otra gran y amplia vista del desierto en la noche cerrada, el leñador se acerca hacia una estación de radio, un gran poste eléctrico. De idéntica forma a muchos personajes de *Twin Peaks*, el líder de los leñadores es atraído por la corriente, por las señales emitidas, por todo aquel medio que posibilita una transmisión, una comunicación. Entonces se convoca a la música “ON AIR”: la canción “My prayer” del grupo The platters. El tema, que comienza de forma dramática, “cuando el crepúsculo se haya ido”, deviene en una dulce y alegre melodía típica del género *doo-wop* y del *soul*. Un montaje de escenas idílicas de los años 50 (un mecánico arregla un coche, una camarera limpia la barra de un café, la chica de antes escucha la radio), como un proto-*Twin Peaks* genuino, se ve perturbado por la llegada del brutal intruso. A simple vista se advierte una fuerte disonancia entre la familiaridad y tranquilidad de la canción y la bestialidad que desborda la secuencia. La imagen se vuelve a ralentizar a medida que se adentra en el edificio. Uno por uno, va matando a la gente que se interpone en su camino, aplastándoles la cabeza. Es como si esa idealización del Hollywood de los 50 fuese obliterada, destrozada, por la llegada de un mal oscuro. El hombre para el vinilo de golpe, y con ello la emisión musical. En la línea de ese choque de temporalidades y tecnologías que sustenta las oposiciones profundas del relato, el villano interviene en lo analógico, en una radio que en esos años (1956) mirará por el retrovisor a una televisión a rebufo, en plena escalada por la hegemonía mediática y de entretenimiento. El leñador se hace con el micrófono y empieza a hablar. “This is the water, and this is the well, drink full and descend. The horse is the white of the eyes dark within”¹²⁹. Los que escuchan la emisión se van desmayando o muriendo. El bicho se acerca a la casa de la chica, que decide dormirse ante el poema del leñador. En la boca de la joven recostada se adentra el enorme bicho que abre sus labios como si de una cueva mágica se tratase, mientras el leñador sigue recitando el poema. El mal está ya en su interior, el mal ha llegado y se ha metido en nuestras bocas, en nuestros oídos.

¹²⁹ “Esta es el agua, este es el pozo, bebe hasta saciarte y baja. El caballo es lo blanco del ojo y la oscuridad”.

Una vez completada la masacre, la perturbación de ese estadio ideal, el leñador se marcha de la estación, hacia la oscuridad de una noche que, con su llegada, han decretado de cara al futuro. Un caballo relincha en la lejanía, y aparecen los créditos finales. Siguen sonando caballos. Bajos las letras, volvemos a la chica que duerme plácidamente, y se vuelve a escuchar la estática eléctrica.



Como ha podido observarse, Lynch no solo ha jugueteado con el tiempo, las lentes y el enfoque, la velocidad. Además, el color ha desaparecido y visitamos una pequeña historia de amor y terror, como si de un estudio de *slasher* se tratara, con sanguinario villano y bicho incluidos. Este paréntesis narrativo, en resumidas cuentas, nos dice que la trama puede esperar, que la representación figurativa y reconocible no siempre sirve para explicar los hechos. En una parte considerable del cine y la televisión desde los años 80 hasta hoy han aparecido escenas que explican el origen de los héroes o las leyendas que rigen el relato. Por ejemplo, las secuencias iniciales de *El señor de los anillos. El retorno del rey* (Peter Jackson, 2003) e *Indiana Jones y la última cruzada* (Steven Spielberg, 1988); o el episodio “Ab aeterno” de la serie *Lost*, situado 150 años antes de los acontecimientos en la isla. Pero nunca tan reconociblemente referencial y lúdica. Aquellas escenas añadían información y estas la incluyen y la aíslan. Es más, la secuencia de 1945 renuncia al color, al reparto y a la localización habituales, a la trama cronológica. Este segmento sugiere la percepción de un pasado nunca intuido ni visto (tanto narrativa como formalmente). Se vuelve significativa aquella escena en la que estalla una bomba atómica aniquiladora porque, más allá de la polisemia que genera el bombazo (reventar el sistema, despejar el terreno para roturar algo nuevo o simplemente hacer desaparecer), el acontecimiento se presenta como real. Es decir, en el universo *Twin Peaks* eso ha ocurrido de verdad y tiene que interpretarse como un evento más en la cronología de la serie. A estas alturas tiene poco sentido que sigamos separando entre oníricos y reales los fenómenos que pueblan la narración. Todo existe y tiene una razón de existir.

En otro orden de cosas, se hace notorio un rasgo compartido por estas analepsis que salpican la temporada: la ausencia de color. Los injertos de *Fire walk with me* en el último episodio, la escena de apertura del piloto en la Logia Blanca, el sueño de Gordon Cole (del que hablaremos a continuación), las escenas en el espacio y la sala de montaje. Aún así, estas imágenes no comparten una justificación. Mientras que el metraje localizado en el mundo real ya estrenado o emitido puede ser “corregido”, el que está en directo, siendo visto por primera vez se resiste al cambio. Es decir, este origen del mal, lo onírico o lo sobrenatural, son a priori inalterables. La injerencia que ellos tienen sobre nuestro plano es solo activa, de contacto o de acceso. De, como demuestra el episodio 8, hacer visible. A excepción de la Habitación Roja, que como ya sabemos, es un limbo ajeno a la representación, un laboratorio donde entrar y salir inopinadamente, crear dobles de humanos, conectar niveles de realidad. Del mismo modo que en la escena final de la serie las luces se apagan, en este génesis intocable la luz que permite el color está impedida y solo la esfera con el rostro de Laura revierte el monocromatismo en el futuro, esto es, en la serie original.

En resumidas cuentas, la Parte 8 es tan oscura como diáfana. Tan pronto introduce variables argumentales, radicales decisiones formales y objetos que se escapan del entendimiento racional, como resuelve aspectos determinantes de la mitología de *Twin Peaks*, en pos de allanar el terreno para el cierre de la trama principal. Evidentemente, este episodio invita a dejarse llevar por sus hipnóticas imágenes, que remiten tanto a esa odisea lisérgica del último tramo de *2001: Odisea del espacio* (1968) de Stanley Kubrick, como a la secuencia de *El árbol de la vida* (2011) donde Terrence Malick encapsula, en apenas 20 minutos, el proceso de creación de la vida durante millones de años. Con las diferencias que sitúan a estas dos películas —entre ellas y respecto a *Twin Peaks*— en posturas estéticas tan dispares. Lo que quiero decir es que, aunque habitualmente se caracterice la ausencia de figuras humanas, espacios y objetos artificiales o naturales, como una representación abstracta, la secuencia está plagada de elementos, de formas plenamente reconocibles. Fuego, colores primarios, luz, explosiones, agujeros, vectores de dirección, partículas en movimiento, rayaduras, humo. Otro tanto ocurría (no tan acusado) en *Mulholland Drive*, con la llave y la caja azul que abría el relato a la verdad adormecida, y (con total claridad) en *Inland Empire*, a partir de esa triada geométrica que fusiona al espectador con la mirada y con la imagen, compuesta por el triángulo (proyección), el círculo (cámara), y el cuadrado-rectángulo (pantalla). En otras palabras,

elementos básicos e imprescindibles para toda construcción plástica. Dicho de otro modo, condiciones de posibilidad de lo figurativo, puntos de partida, átomos necesarios para fabricar estructuras más complejas. Porque no se puede pasar por alto que en este episodio se narra un principio, un génesis. Y no hay mejor manera de pergeñar un relato así que acudiendo al núcleo, a la base, en pos de emprender un desarrollo de lo particular a lo general. Apuntemos otro tanto: volver a la historia pasada sale mal, matan a la chica, llegan los hombres de negro, 1956 también puede ser un lugar peligroso. Eso sí, esta puntualización no es óbice para afirmar rotundamente que estos 15 minutos (y en (muy) menor medida, los 30 siguientes) suponen algo nunca visto en la televisión.

9.6. David Lynch, soñador endotópico (o el sueño de Gordon Cole).

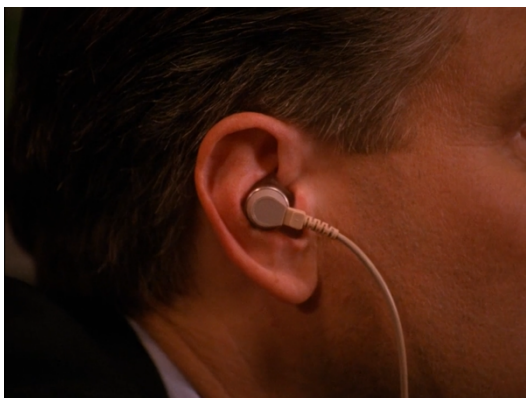
Tal y como he explicado extensamente en análisis precedentes, es bastante común en la poética de Lynch que el motor de sus historias esté dirigido por un narrador cínico que maneja como marionetas a los personajes y a los escenarios descritos. Entre la narración morosa, con un tempo pausado, y las ya citadas situaciones extrañas, da la impresión de que este delegado textual actúe de modo somnoliento. Al lado de esta idea, otra de igual calado: como ocurre en *Carretera perdida*, *Mulholland Drive* o *Inland empire* –y en tantas obras del cine clásico, por ejemplo, *La mujer del cuadro* (1945) de Fritz Lang o, según algunos intérpretes, *Laura* de Otto Preminger (1944)– otras veces es el personaje protagonista quien ha producido total o parcialmente las imágenes que han sido mostradas. Para que un acontecimiento narrativo pueda considerarse como sueño-visto, alucinación o visión, es imprescindible la presencia de un despertar, de un acto de conciencia o revelación de la falsedad de esa imagen. Una cesura. A este respecto sirven de ejemplo el prólogo de *Mulholland Drive* o la mirada en el espejo de Audrey Horne (o el típico sobresalto del personaje que se levanta de golpe). Mucho se ha especulado acerca de si todos los hechos narrados pertenecen a un gran sueño de la protagonista Laura Palmer o de Dale Cooper, teoría a la que no nos adscribiremos¹³⁰. Aunque en la ficción de Lynch todo sea posible, resulta difícil creer que una trama tan racionalmente compleja

¹³⁰ Esta teoría pierde peso, en primer lugar, por la muerte de Laura nada más empezar la serie; y en segundo, con la existencia del episodio 8, que tiene lugar antes del nacimiento de la chica, cuyo origen es sobrenatural y orquestado para competir contra la maldición generada por Judy.

como la de *Twin Peaks*, con tantos personajes, con una exposición a veces tan clara de dónde y cuándo estamos, se reduzca al sueño de uno o dos protagonistas. Al fin y al cabo, si todo ha sido soñado o no, poco importa, puesto que el verdadero interés se encuentra en el contexto en el que se enmarca ese proceso y sus razones de ser. Como señala Fisher, en las ficciones de Lynch se introduce una incógnita a través de la pregunta “¿de quién es ese sueño?” (2018: 65) que presenciamos. Esta interrogación se hace efectiva en un crucial episodio 14 de *The Return* (“Who is the dreamer?”-“¿Quién es el soñador?”). En su lugar, desde estas líneas propondré una alternativa interpretativa en la que sostengo que esa oniricidad es una metáfora de la creación de David Lynch. Es decir, que Lynch, como autor empírico que se manifiesta a través del personaje casi omnisciente de Gordon Cole, compara la fabulación de imágenes cinematográficas (donde la realidad se reconstruye idealmente) con las imágenes oníricas (donde los deseos y miedos de la vigilia se satisfacen o se reproducen). Ni verbalizado ni visto, en *Twin Peaks*, al contrario que en *Mulholland Drive*, nada ni nadie confirma esa hipótesis de manera clara y unívoca. Porque el hecho de que un personaje diga “vivimos en un sueño” no quiere decir, indefectiblemente, que todo lo que el espectador ha visto ha sido soñado por una figura. Todo ha ocurrido, durante el sueño o durante la vigilia, todo ha pasado y se ha mezclado. Además, en el siguiente apartado, se demostrará cómo esa deseada cooperación entre lo real y lo imaginario, esa entrada y manipulación de las imágenes, se torna imposible.

Pero para llegar a esta conclusión primero hay que viajar, una vez más, al pasado, a las dos primeras temporadas y a *Fuego camina conmigo*. En la segunda entrega, Dale Cooper recibe la visita de su colega Gordon Cole (recordemos, interpretado por David Lynch) para que le ayude en la resolución del caso Palmer. La presentación visual del personaje se narra en el episodio 6, mediante un primerísimo primer plano del audífono de Cole: el agente del FBI es sordo y necesita este aparato para comunicarse, a duras penas, con otra persona. Su sordera hace que tanto él como su interlocutor tengan que hablar a un volumen muy elevado. Ese plano detalle, y la introducción de Cole que le sigue, ponen las cartas sobre la mesa: a partir de ahora habrá que escuchar atentamente, y habrá que aceptar que esa voz que se alza sobre las demás también se eleva en el conocimiento narrativo. En otras palabras: la voz y el saber de Lynch dentro del texto son superiores al del resto de personajes. Por otra parte, ya es por todos sabido que los sueños de Cooper adquieren un carácter decisivo: en ellos obtiene información para alimentar sus pesquisas. Del mismo modo, Laura Palmer vio mientras dormía a Cooper. En ambos

casos, dos personajes destinados a encontrarse en ese espacio imposible donde el presente y el pasado se unen en los episodios finales. Esto entronca ciertas concomitancias con la saga *Pesadilla en Elm Street* (Wes Craven, 1984), donde una fuerza maligna, personificada en el decrepito Freddy Krueger, asesina a jóvenes dentro de sus pesadillas. Lo que ocurre en el sueño afecta a o se realiza en la vigilia. Aun así, la ruidosa aparición de Cole se desvanecerá en la serie original, ya que su relevancia narrativa está reservada para el filme precuela y *The return*.



En *Fuego camina conmigo*, el día del retorno de Jeffries, después de que el misterioso agente diga que no quiere hablar de Judy, se superpone un montaje de imágenes sobre la base de un monitor emitiendo el ruido blanco de la televisión. Este segmento intercalado traslada la narración al interior de la gasolinera quemada, “convenience store”, base de operaciones de los leñadores en el episodio 8. Al parecer, Jeffries consiguió pasar al otro lado, donde conoció el horror de esos seres sobrenaturales. Allí conversaban en un ambiente de ininteligibilidad, los leñadores, el Hombre de Otro Lugar, Bob o la señora mayor con su nieto, quienes regalan a Laura el cuadro mágico. A raíz de esta visita, Jeffries enloqueció, locura que devino en un estado de confusión perpetua: para Philip, de allí en adelante, todo “era un sueño, vivíamos dentro de un sueño”. O más bien en una pesadilla. De idéntica forma, si traemos a colación esta escena es porque en esta serie de erráticos planos aparece la famosa entrada en la boca que dice *electricity*. Principio rector de *The return*, lo eléctrico siempre estuvo en la mente de

Lynch, intención que se confirma al constatar que esa corriente no se corta, sino que, por el contrario, ese circuito se aumenta en la última temporada.



Unos días después, Cooper continúa preocupado por esas revelaciones nocturnas que está obteniendo acerca del asesinato de Teresa Banks: tiene una corazonada de que el criminal volverá a matar (efectivamente lo hará), en concreto a una chica rubia, de instituto (17 años), sexualmente activa y que toma drogas. Al escuchar tal descripción, el irascible y cáustico agente Albert Rosenfield le espeta a un concentrado Cooper que ese perfil responde a la mitad de las chicas de Estados Unidos. De esta escena se desprenden dos corolarios: por un lado, que ese sueño en el que todo(s) viven, esos saberes privilegiados, adoptan la ineludible forma —algo que parece ineludible en este relato— de una ficción tantas veces leída, vista y escuchada. Es decir, que, pantallas mediante, Cooper está en disposición de convertirse en ese espectador, ese Narciso que visita y se refleja en el relato en su conclusión. Y por otro, que para que el excesivamente racional Rosenfield, antítesis de su compañero y amigo Cooper, termine por ser un crédulo como el resto, ha tenido que presenciar, que ser espectador de todas esas cavilaciones paranormales, todas esas corazonadas que gozan de mayor validez que la más rigurosa investigación científico-policial. En definitiva, la cloaca máxima narrativa donde desembocan todas las corrientes racionales, irracionales, ingenuas, crédulas, etc. Cooper ya lo ha soñado todo (lo específico-subjetivo), pero al mismo tiempo puede ser cualquier chica de América (lo general-objetivo). Por ende, cualquier historia ficticia. Es más, Albert, en la parte 9 de *The return*, cuando el equipo del FBI formado por él mismo, Gordon Cole y Tamara Preston, llegan a Buckhorn, hace un chiste acerca de lo “peliculero” del caso Davenport. Aunque, para ser exactos, la investigación tiene más visos de la típica/tópica serie policíaca. Tras una larga, detallada y espectacular explicación (casi una sinopsis de una temporada de una ficción) de lo sucedido hasta el momento (la enmarañada trama de South Dakota) enunciada por el detective local

Macklay, Albert apuntilla, con su mordaz ironía: “¿Y qué pasa en la segunda temporada?”.

Como ya es habitual a la hora de acudir a *Fuego camina conmigo* en busca de vínculos, en otra decisión de casting subyace un jalón más en el diseño y cohesión de la autoalusión lyncheana. Me estoy refiriendo al joven actor que interpreta a Pierre, el nieto de la señora Tremond. Se trata de uno de los hijos de David Lynch, Austin Jack Lynch, ataviado con el *look* habitual de su padre (traje oscuro y camisa blanca, sin corbata) y rematado por el característico tupé rubio. A este efímero personaje le toca pronunciar una de las tantas frases opacas y enigmáticas reveladas a los personajes, en esta ocasión recibida por una asustada Laura: “el hombre de la máscara está buscando el libro de las páginas arrancadas”. En otras palabras: su padre, poseído por Bob, busca el diario de confesiones de su hija. Esa misma noche, la joven no duda en colgar el cuadro que la abuela y su nieto le han regalado.



Luego de una discusión con su padre Leland durante la cena, Laura se marcha a la habitación, donde, una vez más, llora. Cuando cae dormida, su sueño se adentra en la puerta entreabierta de la fotografía del cuadro: allí la enunciación se desliza hacia un plano subjetivo de la mirada de Laura, a través de la cual vemos cómo la señora Tremond le incita a sumergirse en la vacua estancia. Más adelante recibe consejos de Cooper desde la Habitación Roja, la cual, a todas luces, está conectada con la casa inhabitada del cuadro. Cuando creemos que la chica ha despertado, junto a ella en su cama yace una ensangrentada Annie Blackburne, la que en un futuro será novia de Cooper, revelando así el sueño dentro del sueño (a todo esto, premonitorio). Annie es la emisaria narrativa que le apercibe a Laura de la existencia futura de los dos Coopers, detalle que ella apuntará en su diario, en las páginas arrancadas por Leland. Todo está escrito, todo está soñado. Si este pliegue no fuese suficiente, un movimiento de cámara repetido, que va desde la puerta a la cama, marca otro despertar: Annie ya no está sobre el colchón, y Laura se

levanta hacia la puerta de su habitación. Con una planificación y significado muy parejos a los de la entrada y salida de la ficción de Nikki Grace en *Inland Empire*, Laura Palmer, bajo el umbral de la puerta, vuelve su cabeza, atraída por la puerta entreabierta que, en un paralelismo especular, une su habitación real con la habitación ficticia del cuadro. Un contraplano más lejano muestra a Laura totalmente girada, mirando el marco de frente. A esta mirada el montaje responde con lo mirado, la fotografía, componiendo de este modo un doble encuadre. En este punto surge el abismo representacional: el mundo de la fotografía, que antes estaba vacío, es ocupado por la propia imagen de Laura dándose la vuelta para mirar la misma instantánea. El siguiente plano se ha producido ya el salto y estamos dentro de la imagen. En oposición a lo que ocurre en el nivel onírico anterior, Laura mira esta vez hacia delante, y se ve a sí misma, con cierto desdén, durmiendo al otro lado del marco, del espejo.





Finalmente, Laura despierta (ahora sí de verdad) y no duda en descolgar el foco de sus pesadillas y ponerlo boca abajo sobre su escritorio, cerrando así —aunque sea momentánea e ingenuamente— la entrada a la Habitación Roja.



Dicho lo cual, y teniendo en cuenta el funcionamiento de aquello que sueñan los personajes y las estrategias de manifestación autoral desplegadas por Lynch, habrá que centrarse en la evolución y resolución de estas operaciones en la tercera y última temporada.

En total coherencia con el discurso que han pergeñado, desde el inicio de esta definitiva entrega Lynch y Frost no renuncian a la autoconsciencia del relato, en tanto que la mano del narrador asoma en incontables ocasiones, ni a la causalidad onírica de los acontecimientos. Respecto a este segundo asunto, por ejemplo, para dejar claras las reglas, el personaje de Bill Hastings, chivo expiatorio de los asesinatos cometidos por

Evil Cooper para conseguir las coordenadas, dice que él nunca ha estado en casa de una mujer brutalmente eliminada por el *doppelganger*, pero sus huellas están allí. Pese a negar la comisión del asesinato, Hastings confiesa que todo lo que realmente ha ocurrido él ya lo había soñado. Por lo tanto, se producen sueños con operatoriedad en la realidad.

Un poco más arriba apuntaba que la interposición del narrador-soñador de *Twin Peaks* está más acusada que en las dos temporadas previas y en la precuela, y casi con toda seguridad que en el resto de la filmografía del cineasta estadounidense. En este sentido, la primera aparición de Gordon Cole en la tercera temporada resulta muy elocuente. En primer lugar, Cole ha ascendido en el escalafón del FBI: su rango pasa de jefe regional a Director General. Es decir, su incidencia laboral comportará una aún mayor responsabilidad narrativa como narrador-autor manifestado que es David Lynch. En segundo lugar, la decoración, en especial la de las imágenes que decoran las paredes de su oficina, arrojan al espectador pistas de escenas futuras. La primera de ellas es una gran fotografía de una explosión nuclear que anuncia sin duda la bomba genética del ya analizado episodio 8. La segunda, un retrato fotográfico del escritor Franz Kafka, que marca una de las tonalidades temáticas de la temporada. Dicho de otro modo, su despacho, las cuatro paredes en las que retumba su elevado volumen de voz, el estudio (nunca mejor dicho) que anuncia imágenes venideras, adquiere la significación de base de operaciones del jefe, el que manda, ordena, y se impone sobre los demás. En el siguiente episodio (Parte 4) Cole visita a la que antaño fue su colega, Denise Bryson, actualmente jefa de personal. Es esta una de las escenas en las que más notorio se hace el tono alto de Cole porque es Lynch, porque es el autor y el narrador, cuya voz debe erigirse sobre las demás. Es quien escucha más que el resto y tiene la información necesaria.

Al final del episodio 4, en plena reactivación del caso “Blue Rose”, Gordon Cole habla con Albert Rosenfield en la pista de aterrizaje de un aeropuerto, justo antes de partir a South Dakota a encontrarse con el doble de Cooper. Con la intimidad y gravedad del encuentro, la imagen se tiñe de azul para hablar del secretísimo asunto “Blue Rose”. Cole sube el volumen de su audífono para escuchar información delicada, lo que implica que los interlocutores hablen más bajo. Ni duda cabe que la preocupación “I hate to admit this, but I don’t understand the situation at all”¹³¹, como diciendo que ni siquiera él sabe lo que está haciendo. Esta chocante confesión convierte a Cole-Lynch en un narrador-

¹³¹ “Me duele admitir esto, pero no entiendo nada de esta situación”.

espectador con fallas. Pese a que su voz sea superior a la del resto, aunque gracias a los sueños también engrose su saber, siempre habrá un resquicio por el que se escapa su poder narrativo. Si tendemos un hilo fuera del texto, esta incomprensión se traduciría en una apertura interpretativa dejada por Lynch para sus lectores: él, creador de sus imágenes, y delegado intratextual de ellas, odia admitir que ni siquiera él puede controlar aquello que él mismo ha elaborado. Pero siempre existirá alguien al otro lado dispuesto a intentarlo.



Habida cuenta de lo sustancial de su existencia en el relato, Cole forma parte del reducido grupo de personajes a quien se permite experimentar, ver y oír lo que para otros se encuentra vetado. Al igual que Laura, Cooper, o el agente Andy, el director del FBI es un personaje favorecido. Durante su estadía en Buckhorn, una noche Cole está dibujando en su habitación de hotel, y de repente llaman a su puerta. En lugar de que al otro lado aparezca alguien, se convoca la imagen de alguien: una desproporcionada y ralentizada sobreimpresión de una escena de Laura Palmer llorando en *Fuego camina conmigo* aborda al detective. Inmediatamente, este contraplano se superpone al plano medio de Lynch: el abordaje es literal. Asimismo, aparte de la ominosa música se intuye el “¿Laura?” que Sarah Palmer grita al inicio y al final de la serie. Unos segundos después el plano se desvanece y se descubre la imagen real de Albert al otro lado de la puerta. Simplemente la escena ocurre, como tantas: la imagen pasada, y el sonido que sutura el pretérito y el presente, se ciernen sobre Lynch.



De todos modos, no solo es el sonido una de las características sustanciales de *The return* de las que el personaje de Lynch se apropia: esa reconocible dilación en la duración de las escenas sobre la que ya he hablado se sublima en la larguísima escena de la amiga francesa de Cole. También en su habitación de hotel, el espectador empatiza con un desesperado e impaciente Albert a que Cole despida a la amiga del lugar para hablar de un importante asunto. Cerca de 5 minutos únicamente para que un personaje, que nunca ha aparecido y que nunca volverá a aparecer, deje solos a otros dos. Un evento puramente temporal, suspendido en el avance de la trama. David Lynch/Gordon Cole es el dueño del relato: en posesión de un mando virtual, su figura decide cuándo y por qué hablar más alto o más bajo, cuándo parar la cinta, rebobinar o echar para delante.

Llegamos por fin al punto de intersección entre los sueños y el timón narrativo de Gordon Cole. La escena se localiza en el episodio 14, a las puertas de que las tramas policiales converjan en una sola. Para mayor claridad, diré que en esta escena Gordon Cole, y por extensión Lynch, asume manifiestamente la tarea de narrador. Cole acaba de romper los tímpanos vía telefónica a dos agentes del FBI. Entonces, sin solución de continuidad, inicia una pequeña historia donde les cuenta a los agentes Albert y Tammy Preston que la noche anterior tuvo “*otro* sueño con Monica Belucci”. En el sueño, Bellucci se interpreta a sí misma: Cole es su amigo y quedan para tomar algo en un café de París con otros compañeros. La imagen, en blanco y negro, se intercala con planos medios de Cole (en color) relatando el sueño. Cooper también comparece allí, pero no puede verle

la cara. A unos pocos planos de conjunto le sigue una oposición que desmarca a Cole y Monica del grupo: la cámara encuadra sus rostros en primer plano. Mientras que la mirada de Monica, por cuyo rostro cae una lágrima, es directamente a cámara (a Gordon), la de Cole está levemente escorada. Monica dice la “antigua frase”: “we are like the dreamer who dreams and then lives inside the dream. But who is the dreamer?”¹³². Enigma repetido por Cole en la habitación, haciendo hincapié en la narración y en lo narrado. O lo que es lo mismo, y respondiendo a la interrogación: somos como David Lynch, ese soñador que sueña (*Twin Peaks*) y pasa a vivir dentro de su sueño (como Gordon Cole). Somos como el poeta que imagina y después vive dentro de esa imagen, como el historiador que rastrea los archivos, los documentos, los acontecimientos, y se sumerge en el marasmo de la historia para removerla y reorganizarla desde su interior. Tanto los personajes que lo enuncian, como el espectador que es interpelado por esa mirada de Belucci, forman parte de un sueño que no es sino un relato fantástico. Cuando Belucci le dice que se de la vuelta el contraplano pertenece a metraje de *Fuego camina conmigo*, también en blanco y negro, del Cole joven en la central del FBI, cuando Cooper le contó su sueño el día en que Jeffries regresó. Es decir, Cole se ve a sí mismo en el sueño como en una película. Una película que, para nosotros espectadores, como para el propio Cole/Lynch y para Albert Rosenfield, nos hace recordar. Que habrá dos Coopers, que el mundo se desdoblará.



¹³² “Somos como el soñador que sueña y después vive dentro del sueño. Pero, ¿quién es el soñador?”.



En resumidas cuentas, en torno a Gordon Cole orbita esa idea del sueño como creación mental de imágenes. Entre otras muchas cosas, *Twin Peaks* es la historia de personas soñadoras, en todos los sentidos de la palabra. Desde una Mujer del Leño que, *in articulo mortis*, alerta al agente Hawk de que “mire y escuche el sueño del tiempo y el espacio”, hasta los ya mencionados Cooper y Laura, pasando incluso por unos hermanos Mitchum, dueños del casino de Las Vegas, que perdonan la vida a Dougie Jones (Cooper en letargo) porque el sueño de uno de ellos se hace realidad gracias a Dougie. Como tampoco se puede obviar que el Cooper que ve la propia ficción en la que habita dice “we live inside a dream” con la voz ralentizada y distorsionada en el penúltimo episodio. Vivimos en el sueño de Cole, en el sueño de Lynch. El sueño no es de Laura ni de Dale, es de Gordon Cole, es de David Lynch. El sueño es una forma metafórica de llamar a *Twin Peaks*, a una fantasía, a una producción de imágenes donde todos sueñan. Como dato curioso y anecdótico, que no por ello deja de ser definitivo, en las dos primeras temporadas, sobre el gran aserradero local orbitan tramas fundamentales, por no hablar del gran peso del que los planos de las sierras cortando troncos gozan en los títulos de crédito iniciales. Estos pormenores conducen a apuntar que la expresión “cortando leños”, en inglés “sawing logs”, se utiliza coloquialmente para decir que alguien está durmiendo. El aserradero, por lo tanto, adquiere así el estatuto de sinécdoque con el pueblo que lo acoge¹³³, pero en la tercera temporada apenas se alude a él, ya que fue destruido (precisamente por el fuego en el episodio 1x07). Es decir, en *The return* se deja espacio para el fabricante (Gordon), no para la fábrica de sueños. Manteniendo eso sí, un pequeño residuo: el tronco profético de Lady Leño, un personaje que se funde con la actriz que lo encarna. Por todo ello, además, se comprende por qué muchos de los personajes, a lo largo de toda la serie, tratan de justificar los acontecimientos y las situaciones vividas

¹³³ No es fácil contar con más de los dedos de las manos planos de las dos primeras temporadas en los que no haya fondos, espacios u objetos compuestos parcial o íntegramente por madera.

más extrañas como si de procesos oníricos se tratara. Algo que ocurre con cierta frecuencia en el mundo real: ante lo inexplicable recurrimos a explicaciones somnolientas. “Esto es como un sueño”, o exagerado en un gesto muy artístico, frotarse los ojos para despertar de la ensoñación. Porque lo que ocurre en *Twin Peaks* solo es posible en un sueño o, al mismo tiempo, en una ficción. Y en ambos casos, el autor de esas imágenes corresponde a un mismo cuerpo con la identidad escindida: el de Gordon Cole, el de David Lynch.

Incido en ello: los personajes no se imaginan una vida paralela de vuelta a un pasado idealizado, sino que se convierten en espectadores conscientes de la ficción en la que viven y son obligados a cambiarla. Aunque parezca que en el pueblo todo siga igual, se han producido muchos cambios que hacen que la localidad y la propia serie no sean la misma. Es decir, hay un salto de esa consciencia, esa responsabilidad, ese deseo de creación fantasiosos que caracterizaban a Fred Madison y a Diane Selwyn y en parte a Nikki Grace.



9.7. *Se mira, pero no se toca. De Narciso a Orfeo (o ni se mira ni se toca).*

En este penúltimo apartado estableceremos una conexión entre las dos vertientes fundamentales que nutren el caudal temático y formal de *Twin Peaks*: la figura clásica del doble fantasmal (*doppelgänger*) y la duplicación de realidades. Para enlazar ambas ideas, Lynch, siguiendo la lógica de viajes temporales sostenida durante estas 18 partes, reformula el sentido de los protagonistas de dos de los mitos fundacionales del arte occidental: Narciso y Orfeo. Su Narciso podrá ver la ficción donde él habita y que es vista por los espectadores en pos de intervenir en ella. Su Orfeo, en consecuencia, visitará ese otro mundo ahora ficticio, hasta ese momento, real, para intentar reparar el relato desde dentro del espejo (de la pantalla). Mundo real entre comillas, ya que, como es bien sabido, el episodio 8 de *The return* destapa una de las grandes sorpresas de tantos misterios, paradojas y sortilegios que articulan el relato: lo que conocemos como el mundo de *Twin Peaks*, la diégesis sustancial y terrenal, aquella sobre la que se vierten los residuos fantásticos de la Habitación Roja, se convierte en un texto dentro del texto, en un sistema que puede ser manipulado, única y exclusivamente, por personajes sobrenaturales dotados de funciones análogas a las de un narrador. Ni duda cabe que la relectura de los mitos de Orfeo y Narciso se hace carne en el protagonista Dale Cooper. Las acciones narrativas de este personaje, toda vez que se ha liberado de la prisión identitaria de Dougie Jones, así como la forma de representarlas en imágenes, modulan una interpretación no solo de la alteridad contenida en estas narraciones clásicas, sino que traslada estas preocupaciones a una concepción muy particular de la figura del espectador frente a la ficción. Desarrollo este con el que es posible conectar los dos finales que clausuran la temporada con los puntos clave asociados a los grados de conciencia de los personajes — como espectadores o manipuladores del mundo— analizada en el apartado 9.5. Así las cosas, en la línea de meta de este viaje de ida y vuelta que es *Twin Peaks*, se alcanza el siguiente principio temático: la ficción, ese mundo fantasmal creado a partir de la realidad, se hace posible a través de lo otro, desde una duplicación. Aquí nada funciona sin eso alternativo, sin esa réplica que amenaza. Figura recurrente en la obra de Lynch, lo doble —eso que no es ni lo uno ni lo otro— condiciona la evolución narrativa de sus personajes y delimita las reglas de visión, interacción y manipulación entre niveles diegéticos. Conforme a los acontecimientos relatados y a las posibilidades actanciales a un reducido grupo de personajes, obvia y precisamente, se adjudica el poder narrativo de

trastocar a cínica y desoladora voluntad, las vidas (textuales) de los habitantes de Twin Peaks que están a su merced. Y veremos por qué Cooper, aunque sea el encargado de la restauración del orden de 1989 —traducido en un enunciado de deseo anacrónico: *Laura Palmer nunca murió*—, no es uno de ellos.

Por lo tanto, el objetivo de este epígrafe es analizar cómo Lynch nos dice que, en calidad de Narcisos enamorados de la representación, nuestro lugar será, literalmente, el de un punto de vista. Porque aquí se sutura, a fin de cuentas, el tercer estatuto representacional y espectacular de esta tetralogía: desde la imaginación fabulosa y fantasiosa de *Carretera perdida* y *Mulholland Drive*, pasando por la confusión entre realidad y ficción de *Inland Empire*, hasta la imposibilidad de intromisión en unas imágenes que solo pueden ser vistas. Conviene poner el acento, a raíz de lo expuesto en las páginas venideras, en que los dos episodios que cierran la saga se constituyen de dos finales, uno feliz y semicerrado, que salda cuentas con la serie original; otro trágico que aprovecha la puerta entreabierta del inmediatamente anterior y exprime su negatividad. En una era en la que el arte —especialmente el masivo y bajo demanda— funciona casi como una terapia evasiva, la fábula tramada en la última obra de Lynch poco tiene de moraleja positiva. Si la experiencia estética de un espectador cualquiera no genera más que efectos psicológicos y sociales en ese receptor, las acciones de los personajes que se inmiscuyen en este relato acarrearán unas consecuencias devastadoras en sus vidas y en las estructuras formales y narrativas que estos habitan. Desde el amanecer del ser humano, su relación con la imagen, con la representación, ha sido, cuando menos, compleja. A grandes rasgos, las representaciones artísticas se consideran —despojadas de su valor económico o plástico— un apéndice liberador, un contrapeso que equilibra la negatividad de la existencia. Tanto de legado como de extensión de esa vida caduca, la imagen ha sido cargada con un sentido especular, una búsqueda de impresiones de realidad donde refugiarse, auspiciados por un final feliz. Doble proyección —de las imágenes captadas por la cámara en la pantalla y de las vivencias y fantasías del espectador sobre los personajes— que comporta una doble identificación —con el dispositivo y con esas figuras—. En este sentido, la presencia de dobles en la literatura, el cine o la televisión comporta la formalización lingüística de ese instinto tan humano de no dejar de existir a toda costa. Lisa y llanamente, el doble fantasmal es la representación narrativo-formal del instinto de conservación, del miedo a la muerte, de la producción de imágenes que nos sobrevivan. Pero también, de la materialización, de la posibilidad simbólica de

penetrar en las imágenes de la mano de esas figuras y las estrategias de identificación construidas (por, en este caso, Lynch).

Como en un espejo

Dando un paso más allá, veamos de qué modo el artista de Missoula imbuje su relato de un alma mítica, salvando las distancias geográficas y temporales, y mezclando el sustrato de estos relatos con los avatares de la cultura popular y la técnica contemporánea, tal y como apuntábamos líneas más arriba. Por encima de todo lo demás, la conexión visual más evidente es la de Orfeo con el protagonista Cooper. Sin embargo, para respetar la secuencialidad que sigue el detective comenzaremos por indicar sus concomitancias con el narcisismo. En términos freudianos, esta condición “no sería ya una perversión, sino el complemento libidinoso del egoísmo del instinto de conservación; egoísmo que atribuimos justificadamente, en cierta medida, a todo ser vivo” (2005: 8). Ese complemento del egoísmo se satisface a través de la sublimación, un proceso consistente en un deslizamiento de la pulsión fuera de sus límites eróticos. Esto es, el individuo narcisista canaliza o somatiza sus represiones sexuales en acciones lejanas a las interacciones carnales, por ejemplo, por medio de creaciones artísticas simbolizantes. Dicho lo cual, hay que puntualizar que el narcisismo de Cooper no es de corte sexual, sino que busca un ideal que falta (Laura Palmer) sin responder a represión alguna (a no ser que se quiera considerar a Bob o a Judy como actores represores). A fin de cuentas, el enamoramiento del agente del FBI no es tanto con su rostro reflejado en la pantalla imaginaria como con la imagen que emana de esa pantalla. Aquí se aloja, pues, la inversión operada en el significado del mito de Narciso por parte de Lynch.

Moviéndonos hacia el terreno de la antropología social, diremos con Bourdieu que “la pantalla del televisor se ha convertido hoy en día en una especie de fuente para que se mire en ella Narciso, en un lugar de exhibición narcisista” (1997: 16). El discurso televisivo permite que los espectadores se miren literalmente a sí mismos (apareciendo a ambos lados de la pantalla) tan pronto como identificarse con las hiperrealidades y las ficciones emitidas. Hay que acudir a un texto clásico, citado, troceado, reelaborado innumerables veces, la *Metamorfosis* de Ovidio, para encontrar, con toda seguridad, el germen de esta leyenda y del concepto psicológico y filosófico repasado más arriba. La

célebre historia de Narciso, en manos de Lynch, reverbera en la actitud del protagonista de la serie y del espectador que con éste se identifica. La clave de bóveda del mito de Narciso se localiza al entender que no es tanto el autoerotismo del reflejo como el darse “cuenta de que él es otro” (Ibáñez, 2016: 26) entre muchos más lo que le enamora. Para mayor claridad: Cooper no es más que un eslabón, imprescindible eso sí, de toda la cadena narrativa. Conviene señalar, por otro lado, que “la literatura narcisista ha profundizado entre otros asuntos antropológicos en el tema de la supervivencia tras la muerte y de la angustia de la muerte que proceden ambos de la contemplación del espejo” (Morin, 1974: 184). La ficción, innegable *phármakon*, instala en el espectador la ilusión de franquear la muerte, de atravesar el espejo, en busca de la inmortalidad simbólica. Fuera de ella, el individuo trabaja por ajustar sus fantasías en la realidad. Sin embargo, las leyes vigentes dentro del discurso no son las mismas que fuera de él. Como con la lectura de un relato, lo real le obliga a investigar, tomárselo por su cuenta, actuar y arreglar sus problemas (como todo detective observador que se precie). El deseo de pasar la prueba a toda costa (egoísmo) le oculta a Cooper el sentido final: que la muerte de Laura fue necesaria e irreversible para el relato.

Situado en un primer estrato, el narcisismo lyncheano se refiere a la identificación interna de un personaje consigo mismo. En *Twin Peaks* se superponen dos niveles diegéticos: el *inferior*, que abarca la totalidad de la trama y la historia de la serie; y el *superior*, manifestado en la parte 8, que emerge en el último episodio y se impone al primero. En adición, señalaremos un segundo nexo persuasivo alojado en las cavidades más profundas del relato; esto es, el del espectador con las figuras diegéticas. En una escena decisiva se formaliza esta idea: una sobreimpresión funde el rostro del agente Cooper en primer plano con la ficción a la que él mismo pertenece, donde falta algo. Ese algo es, sin ir más lejos, un final feliz. Las imágenes del penúltimo episodio suponen una satisfacción para los personajes y el espectador, ya que, tras una tensión constante, el Bien ha conseguido vencer al Mal. Pero ¿de qué ha tratado siempre *Twin Peaks*? De la muerte de Laura Palmer.

Orfeo filmado en el campo de batalla¹³⁴

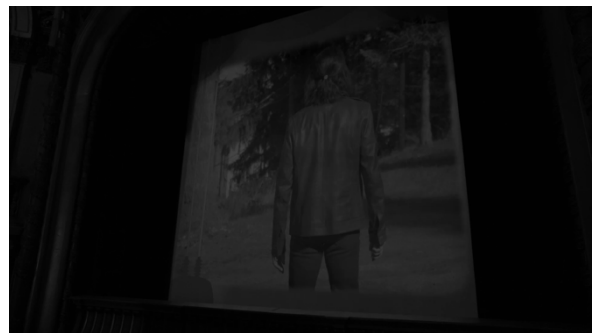
En lo que se refiere a la figura de Orfeo, aparte de transitar algunas de las fases del héroe monomítico sistematizadas por Joseph Campbell, Cooper cumple una serie de coincidencias con el cantor hijo de Eagro. Cuatro serían los puntos en común (Nieto, 2015: 14): en primer lugar, ambos tienen “un origen extranjero y dudoso”; Cooper aterriza en el pueblo como un alienígena y poco o nada sabemos de su pasado; son mortales que emprenden sin problemas su “descenso al infierno”; los dos están dotados de una “capacidad extraordinaria que permite derrotar a seres monstruosos y así salvar a un grupo”; y por último, forman “parte de aventuras fuera de lo común”, lejos de sus hogares y más largas de lo que esperaban. De idéntica forma, Eurídice encuentra su sosias en la asesinada Laura Palmer, quien, como la otra, muere dos veces, la segunda ocasión intentando ser revivida. A nadie escapará que ya Platón mencionó en *El banquete*, en boca de Diotima de Mantinea, la leyenda de Orfeo. Más destacables aún son los términos en los que se expresa: a Orfeo, “al que enviaron al Hades sin concederle lo que pedía. En vez de devolverle su esposa, a la que iba a buscar, no le enseñaron más que su fantasma” (2016: 241). Eurídice/Laura, al pertenecer al mundo de los muertos es ofrecida como una mera apariencia, como un espectro engañoso.

Al margen de todo, el verdadero interés reside en la forma en que Lynch ensambla ambos mitos, confiriéndoles un nuevo sentido. Porque la impaciencia de Orfeo-Cooper, de Narciso-Cooper, se torna un reflejo, nunca mejor dicho, de cierta experiencia estética. En este contexto “la falta de quien quiere sustraerse a la ausencia de tiempo” (Blanchot, 2012: 163) es un ansia personal a la que el espectador es invitado. Y cuya asistencia puede dar al traste el goce estético, en forma de conclusión desoladora. Ya que lo que en definitiva trata de poner en forma Lynch es ese peligro (siempre hipotético, representativo) de la inmersión excesiva en las fantasías de la imagen.

¹³⁴ En referencia tanto al filme experimental de 1969 dirigido por Antonio Maenza Blanco como al poemario homónimo de Jenaro Talens (1993), esta última conexión mucho más clara y justificada en sus filiaciones temáticas que la primera.

Recuperando el Eco

En la recta final de la serie, el agente Cooper ejecuta un cambio de posición en una compleja metalepsis. Pero por el momento parece más conveniente situarnos argumentalmente. Los dos Coopers llegan a Twin Peaks casi al mismo tiempo. El doble maligno se anticipa y es recibido con honores por sus conocidos, y con cierto recelo por parte del nuevo sheriff Truman. El lector tendrá en mente que El Gigante que ya ayudó en sueños en su momento al agente Cooper se apercibe del nacimiento y llegada a la Tierra de Bob y responde a él con un la creación de la imagen de Laura en las instancias extraespaciales donde se llevan a cabo, como si de una sala de montaje se tratase, estas manipulaciones visuales. En la Parte 17 se repite esta acción, pero en este caso es el Cooper maligno quien se vale del servicio para ser trasladado al pueblo, mejor dicho, a un espacio-tiempo específico de la serie, a la oficina del *sheriff* para sembrar el pánico antes de que su versión benigna se adelante.



Esta tecnología o poder de retoque, de rebobinar, está al servicio de modificar la temporalidad. La diferencia abismal es que estos seres pueden incidir con imágenes en su realidad. Desde Godard en la aludidas *Histoire(s) du cinéma* no habíamos visto imágenes reales tan explícitas de alguien en una actitud de montaje de lo que estamos

viendo *directamente*¹³⁵. Lo curioso es que aquí no es el propio director manipulando esos fragmentos, sino los personajes diegéticos montando y editando el relato. Evidentemente, esas personas son construcciones lingüísticas escritas por un autor, pero su autonomía dista mucho del corsé que un personaje suele portar o de esa subjetividad explícita del hombre delante y detrás de la cámara con Godard. Contra todo pronóstico, este “mostrar las costuras”, remarcar la enunciación, no desentona en esta historia de corte surrealista y fantasioso. La cuarta pared se rompe, pero no se deja ver a un equipo técnico o a un autor, como en *Mulholland Drive* y en *Inland Empire*. En este caso esa figura confía en que sus imágenes y sus personajes son los más indicados para tratar con elementos fabricados, iguales a ellos.

Entonces, el verdadero Dale Cooper, en el último momento, consigue alertar a Andy y a Lucy de la identidad del hombre que dice ser Cooper. Lucy dispara al *doppelganger*; sin embargo, una vez más, de su cadáver emerge el orbe oscuro de Bob, monstruo desaforado que pone patas arriba la comisaría y es derrotado, tras una larga y anárquica escena, por el poderoso puño de Freddy, un joven destinado a salvar al pueblo. Allí también está Naido, una mujer asiática que ayudó a Cooper a volver a la Tierra y que fue encontrada por Andy, Bobby y Hawk en la entrada del bosque a la Logia Blanca. Naido tiene unas terribles cicatrices en sus ojos, y además no puede hablar. Una vez eliminado el *doppelganger*, en el despacho del sheriff comienzan a congregarse los hombres y las mujeres que, en mayor o menor medida, han colaborado en la construcción solidaria del *happy ending*: Gordon, Albert y Tammy; los hermanos Mitchum y sus tres sirvientas; Bobby Briggs, Lucy, Hawk y Andy. Cooper queda prendado por Naido y en ese mismo momento, cuando el detective se da cuenta de algo que le hace apartar, por el momento, la mirada hacia la mujer, a un primer plano ligeramente escorado de su cabeza y hombros se superpone otro primer plano, este sí, frontal, de su rostro, en el centro del encuadre. “Algunas cosas van a cambiar. El pasado dicta el futuro”. Con estas sentencias, Dale anuncia su nueva misión, no sin antes finalizar su conversión en este singular Narciso. En primer lugar, es necesario tomar nota de que, en radical coherencia con las disensiones que separan el Narciso original con el lyncheano, su mirada no es 100% frontal: sus ojos no se dirigen a la cámara, a saber, a él (nosotros) mismo(s), sino más

¹³⁵ Godard no puede cambiar lo que hay *en* las imágenes, pero sí puede reciclarlas, trabajar *con* ellas, descontextualizarlas, remontarlas, hacerlas colisionar las unas *entre* las otras, para escribir sus propias historias del cine. En su caso, el pasado no dicta el futuro, sino que el presente rehace el pasado. Ni que decir tiene que la técnicas más prolijas de este monumento videográfico son el collage, la sobreimpresión y la contorsión cromática.

bien unos centímetros más allá, esto es, a la imagen, a *Twin Peaks*. En segunda instancia, como Narciso que es, al margen de y debido a su particularidad, el personaje, en tanto centro de una conclusión positiva, y al contrario que la malograda figura ovidiana, se reencuentra con su Eco. Porque Naido es un anagrama —lingüístico y humano— defectuoso de Diane, empleada del FBI y antigua secretaria y amante de Dale. A lo largo de la temporada, Tammy, Gordon y Albert averiguan que su colaboradora es una copia impostora generada por Mr. C para entorpecer sus pesquisas. La verdadera Diane quedó atrapada en un cuerpo que no era suyo y privada de su voz. Así, Cooper-Narciso se reencuentra con su Eco, la mujer-grabadora, aquella que le devolvía su voz en la serie original. Con este movimiento, Lynch invierte el final del mito: ni Narciso se enamora de sí mismo, ni Eco, despechada se retira a una cueva para escuchar perpetuamente su voz rebotada; ni tampoco ambos mueren. Muy al contrario, sueldan su amor y aúnan los sentidos básicos de la percepción de la imagen audiovisual: la vista y el oído. El rostro sobreimpresionado de Cooper se disuelve durante unos segundos en el beso con Diane. La enunciación solicita a Cooper un momento de intimidad antes de emprender, en soledad, su misión. La cabeza flotante fantasmal regresa sobre un plano de un reloj que tiene las agujas atascadas, de la General Electric, que representa el bloqueo temporal y también la urgencia por capitular la primer conclusión (la feliz) del relato.





Como puede observarse, en *The Return*, Cooper se funde al final con el espectador-destinatario extradiscursivo: la mirada es (casi) frontal y contemplativa. El protagonista es trasplantado por unos segundos de la diégesis interna al relato a una dimensión externa a este. Pasa a presenciar sus actos, como si un metanarrador le mostrase los acontecimientos (en exclusividad compartida con el espectador empírico) para actuar en consecuencia. Esto es, salvar a Laura, salvar el relato, retornar al *Twin Peaks* original. Una Laura que, por cierto, es la gran ausente en esos planos generales que juntan a los protagonistas y abrochan el cinturón del final institucional. El agente Cooper es consciente de esa falta y el relato le ofrece la posibilidad de resolverla. En la escena frente al espejo que cerraba la segunda temporada, “la mirada de Cooper nunca coincide realmente con el eje de visión del espectador, sino que se queda ligeramente escorada a la izquierda del encuadre. Hay una cierta distancia insalvable que bloquea la identificación” (Rodríguez, 2017: 139). En *The missing pieces*, un montaje estrenado en 2014 a partir de escenas eliminadas del filme-precuela *Fuego camina conmigo*, la superposición de Cooper, aunque comparte escenario, también es escorada y el vértice oblicuo del suelo de la Habitación Roja repunta en la dirección opuesta. El agente no es consciente todavía de que forme parte de un relato; está pensativo respecto a su función. Cooper es aún solo una figura de la diégesis primera. Apuntalemos esta idea con las palabras de Stoichita: “la relación frontal con el espejo es una relación consigo mismo, del mismo modo que la relación de perfil es, necesariamente, con el otro” (1999: 45).



Pues bien, en esta escena el propio personaje sale de su diégesis y se transforma en un espectador intradiscursivo, endotópico. Este penúltimo episodio está creado para cerrar felizmente la trama que atañe al pueblo y la guerra entre el bien y el mal que se ha librado durante años. El Cooper superpuesto presencia estas imágenes desde la distancia, aunque él pertenezca a ellas. Se da simultáneamente en el relato una narración de la que Cooper es el narratario a la vez que el enunciatario de ese “estar viendo”. Cooper comparte el singular don de la ubicuidad con el espectador con el que se integra. Por esta razón Lynch coloca la cámara en la posición del héroe durante estos instantes decisivos, con el fin de hacer compartir su punto de vista y su mirada, y, por ende, de someter al espectador a un estado de considerable empatía¹³⁶. Ese reflejo mete al espectador en su piel, lo predispone para asistir al último episodio. En suma, su rostro flotante y transparente repite esa frase recurrente, enunciada ya por personajes como Philip Jeffries o Monica Belluci: “vivimos dentro de un sueño”. Esto es, siguiendo la interpretación propuesta en el anterior apartado, Cooper confirma su pertenencia a un relato, anticipado por la omnipresencia de pantallas, el cual los personajes consideran un sueño, por la rareza y lo insólito de sus vivencias. Vivir dentro del sueño, vivir dentro de esa imagen perfecta del pasado, todos reunidos en un mismo espacio, en comunión. A partir de aquí, el Cooper superpuesto ya desaparece, porque ha visto, desde el exterior, el final

¹³⁶ Porque, ¿no es “agent Cooper” al fin y al cabo otra cosa que un “agente cooperador”?

únicamente de la historia primera. Es ahora su deber cerrar el relato desde el interior, hacer cumplir las obligaciones del monomito.

Siguiendo las reglas no escritas de un relato clásico, se espera que lo que ocurre en el espacio profilmico ante la cámara forma parte del universo de la historia que la película trama. ¿Qué desencadena Cooper? Primero, es sacado del encuadre y al reflejarse contradice ese mandamiento. Segundo, el personaje encarna una ocularización tan fuerte y violenta como empática. Aquí Cooper es espectador, narratario, enunciatario y destinatario. Dicho de otro modo: el detective, en una misma imagen especular, aparece como doble endotópico y como personaje exotópico (Stoichita, 1999: 115-116). Por extensión, esta escena trastoca asimismo la “norma” que dicta que los personajes, en tanto tales, no se aperciben de sus funciones textuales. Una propiedad que en este caso descarga su funcionalidad en favor de esa experiencia televisiva que venimos comentando: Lynch quiere evidenciar desde dentro y desde fuera del relato que *Twin Peaks* retoma un camino iniciado y perdido hace muchos años, y que su regreso no será a cualquier precio. Así pues, el retorno se emprende en conjunción, de personajes y espectadores, guiados por ese Hermes moderno que es Gordon Cole-David Lynch, mensajero e intérprete entre el reino de la ficción y el reino de la realidad.

Este desplazamiento de los agentes narrativos implica, a nuestro juicio, una mutación interna de papeles. Esto es, la conciencia del personaje comparte el saber del espectador real. Y esto conlleva una inversión por parte de Lynch de introducir, de facilitar el reconocimiento de quien consume el relato, similar a ese espejo oscuro del monitor televisivo apagado. El Cooper reflejado es una suerte de espectador fantasma que vive unos instantes para disfrutar desde fuera del final feliz y muere para viajar solo hacia la conclusión fatídica del relato, en virtud de la cual se consuma la adhesión casi total del lector empírico con el personaje. Desplazamiento endémico por el que “los espectadores (...) también alcanzan ese estado de transferencia, de empatía, de modo que «viven el rostro del protagonista como el propio suyo»” (Altuna, 2010: 72). Desiderio Blanco afirma que “la dimensión discursiva se juega siempre entre el enunciador y el enunciatario” (2003: 291). En consonancia, Gérard Genette, acerca de la narración en segunda persona, recalcará la singularidad de esta perspectiva del discurso, y su catalizador hacia la “identidad entre receptor y héroe” (1998: 92). Ambos asertos respaldan esta idea. El desplazamiento constituido en esta escena conjuga una forma de personalización que en una primera capa enuncia: *el personaje es simultáneamente espectador, hace y mira*. Ulteriormente, en un sentido metanarrativo, esta imagen nos

brinda más información: *no es él quien hace, sino tú, vosotros, él y tú, personaje y espectador, ambos en uno.*

Cooper no solo está presente en el espacio diegético en el que tiene lugar la acción que le es mostrada, está en un segundo nivel indeterminado que se funde con el extradiegético por el efecto-reflejo de la superposición de planos. En adición, ese enclave simula ser la habitación, salón o localización en el que el espectador está viendo la serie. Se enuncia al mismo tiempo el campo y el contracampo (imaginado), el enunciatario implícito superpuesto con el enunciado, la narración con el narratario visual. Vemos al que mira, vemos cómo mira y lo que mira al mismo tiempo. Y todo ello formalizado de manera que nos haga creer que nosotros somos ese sujeto que mira.

Nos encontramos, entonces, con que un “enunciador que «obliga a hacer» a unos personajes la parte del narrador y del narratario respectivamente, es decir, les atribuye un papel y los hace actuar, los designa como sus encargados y los introduce en una misión concreta” (Casetti, 1989: 138). Este mandato de competencia sitúa a Cooper como un testigo activo, al vulnerar la regla de su programa narrativo. Si el testigo “es el que está predispuesto a mirar y, por tanto, aquel al que se le consiente ver, pero sin que tal mandato deba resultar explícito y sin que su función lo lleve a intervenir en lo que sucede” (Casetti, 1989: 80), Cooper acata y es reconocido positivamente, pero se le convoca una vez más.

La fusión de los dos Coopers, el intradiegético y extradiegético, se extiende hasta que la luz del salón de la comisaría desaparece, y como por arte de magia, Dale, Diane y Gordon emergen de unas tinieblas que conducen a la instalación eléctrica del Great Northern Hotel. Allí, con la llave de la habitación donde se alojó, Cooper abre la puerta de la que emana el sonido de Judy (recordemos: “jow-day”, el día del sonido de la campana) y la imagen se ralentiza: en el corazón del pueblo (un corazón partido en dos, como el colgante de Laura) el héroe atraviesa el umbral en sombras, listo para abordar esas “cosas que van a cambiar”, para que el pasado dicte el futuro. Como ya ha ocurrido en diversas ocasiones en esta temporada, la puesta en serie y la estructura de los episodios altera el eje de combinación clásico (finales que se alargan durante los créditos, escenas de cierre que esconden la verdadera conclusión, etc.); por ello, no debería sorprender que este final institucional tenga lugar en el minuto 36 de la Parte 17 y a falta de la 18. Así pues, el episodio 17 correspondería al sueño del pasado en el que queremos vivir, y el 18 al despertar pesadillesco en el que visitamos la casa que realmente dejamos, y que no era tal y como esperábamos ni deseábamos.

¿Acaso es de este mundo? No, de ambos reinos

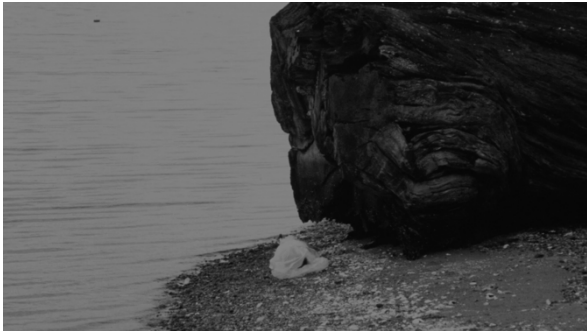
Aquí es donde, concretamente, presenciamos el tránsito de Narciso a Orfeo: de la anagnórisis por la que asume la responsabilidad narrativa (mirarse en el espejo y reconocerse como el más capacitado, como el héroe), al viaje a los infiernos, a otro salto diegético en pos de modificar esas imágenes incompletas (rescatar a esa Eurídice que es Laura Palmer). Una transformación que entraña un cambio de estado: de héroe a demiurgo. Como habremos de comprobar, la decisión de Cooper pecará de inocente y su prurito bienintencionado derivará en una resolución devastadora. El agente del FBI se encuentra con Mike al otro lado. El escudero que ha ayudado a Cooper desde que se conociesen en Twin Peaks lo escolta hasta “la oficina” de Philip Jeffries. Cooper recuerda en alto una fecha, 23 de febrero de 1989, el día de la muerte de Laura, como si intentase establecer el itinerario en una máquina del tiempo. El artefacto-Jeffries le proporciona, a través del humo que sale de su cuello metálico, el lugar “donde encontrará a Judy”: el símbolo de las colinas de Twin Peaks, que lo es asimismo de Judy, se transforma en un 8, que puede entenderse como el signo del infinito geométrico-matemático en posición vertical. En el interior de esta banda de Möbius, un punto negro en movimiento se queda quieto en un punto arbitrario del número. En otras palabras, Cooper debe viajar a un punto exacto del infinito temporal. Mike invoca la electricidad y la cámara se acerca al rostro de ojos cerrados de Cooper, al mismo tiempo que la imagen pierde su color.

En el último episodio no es el pasado el que se hace presente (*flashback*), sino un personaje el que invade el pasado. De esta manera, al final confluyen esas dos vías de representación del pretérito que hemos venido estudiando: el archivo y la recreación. Cooper es invocado exactamente la noche del asesinato de Laura Palmer, en el metraje en blanco y negro de *Fuego camina conmigo*, y en la secuencia que narra la despedida de su novio James antes de cruzar el bosque, donde podrá encontrar a Judy y salvar a la joven. El hecho de que esta escena destaque por la ausencia de color nos capacita a profundizar en este uso de los *flashbacks* y el metraje original. Señala Deleuze que “el problema del *flashback* es que tiene que recibir su necesidad de otra parte. (...) Es preciso que la historia no se pueda contar en presente” (2005: 72-73). Esto es, Lynch hace frente a ese escollo porque se ve incapaz de proseguir la narración de manera positiva, el presente es ya inútil como engranaje en la cadena de la causalidad. Traslada este sentimiento a su discurso, en la apertura a reciclar sus propias imágenes en detrimento de

crear unas nuevas. El *flashback* ignora su función primordial (la que el cine clásico significó) de explicar o aclarar, y pasa a decidir, criticar. De tal modo que hay que diferenciar la imagen pasado, con la imagen recuerdo. Así lo explica Deleuze: “el pasado no se confunde con la existencia mental de las imágenes-recuerdo que lo actualizan en nosotros. El pasado se conserva en el tiempo: es el elemento virtual en el cual penetramos el «recuerdo puro» que va a actualizarse en una «imagen-recuerdo»” (2005: 135). Esto entronca con el peligro del archivo al que nos remitimos unas líneas más arriba: los acontecimientos disponibles, al ser eso mismo, incrementan la tentación de utilizarlos a las primeras de cambio. De lo contrario, si este don no tuviera límites de empleo, el relato se resolvería internamente, a golpe de cambio arbitrario y gratuito, destrozando el entretenimiento y la estructura narrativa y comunicativa. En *Twin Peaks*, el *flashback* no corresponde al recuerdo de un personaje, es el pasado puro, recordado por el relato mismo. No obstante, debemos puntualizar que en este caso es más un teletransporte espacial cuanto temporal: el Cooper maligno es arrojado de un lugar a otro, eso sí, con su correspondiente desfase. Se trata, por tanto, de un nuevo empleo de la temporalidad, o bien una reinterpretación contingente de lo que las imágenes del pasado y acontecidas en el pasado pueden llegar a configurar. Lynch *produce* una imagen nueva con el monstruo de la caja de cristal (mero contexto y referencia) y *reproduce* el metraje de sus anteriores obras (volver a lo ya hecho en busca de la diferencia).

Ya en el interior del bosque, Laura se topa con Cooper, quien la espera casi como un Cristo redentor, un espectro convocado para restaurar el orden del relato (sabemos entonces que el Cooper guarecido en los matorrales del presente es el contraplano del pasado por el que Laura se asustaba y gritaba en *Fuego camina conmigo*). Estamos en otro tiempo, todavía oscuro, al que hay que colorear. Por un momento nos hallamos frente a un final perfecto, el punto culminante de una tortuosa odisea por los infiernos de una historia que se veía abocada al cierre sin sentido y cruel. De hecho, el metraje de la serie original, de sus primeros segundos es influido visualmente por esta irrupción temporal. Al parecer, el agente también ha corregido el orden moral y estético de la impoluta localidad, y la imagen adquiere color, como si dijera que “cualquier tiempo pasado no tuvo por qué ser mejor” y que el presente puede otearlo y darle calidez. Es así que la serie original puede volver a empezar: Josie Packard se mira en el espejo, como ya la vio el espectador la noche del 8 de abril de 1990. Lynch está siendo crítico visualmente con sus imágenes, a través de una actualización física (el trucaje y la relación de aspecto) y una

decisión mítica: la consistente en considerar su ficción genuina como la narración ejemplar que sirva de espejo para *el retorno*.

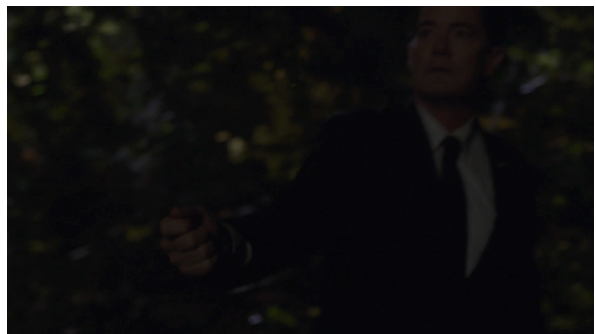


En oposición a la referencia directa, mimética, volvemos a ver una secuencia que marcó un antes y un después en la televisión. O, mejor dicho, no vemos nada, porque Laura, por unos segundos, nunca murió. Como en aquel espectro de Edison y Dickson, el acromatismo está presente; sin embargo, aquel era un impedimento técnico e histórico. Mediante la edición y el montaje, la imagen se ensancha de los 4:3 a los 16:9, el cadáver de Laura desaparece de la playa y el pescador que encontró el cuerpo prosigue su rutina. El futuro de Twin Peaks pasa por ser rebobinado, por volver a empezar desde el principio. En este preciso instante todo se tuerce un poco más: justo cuando la alteración se efectúa, supuestamente con éxito, Lynch abandona el archivo y las imágenes que siguen ya son nuevas; la joven Laura que se fía de Cooper no está interpretada por Sheryl Lee, sino por otra actriz que se le parece mucho: el artificio presagia el desastre.





Cogidos de la mano, recorren lentamente el sendero bajo los árboles. Por un momento nos hallamos frente a una clausura perfecta, el punto culminante de una tortuosa odisea por el averno. Un sinuoso y unificador *raccord* de miradas produce un desfase con lo que sucede a continuación. Cooper vuelve la cabeza para asegurarse de que todo va bien. Como Orfeo y Eurídice, en ese giro reside su error. No solo ha tocado lo que no debía, sino que lo ha mirado cuando no le estaba permitido. Con un suave *travelling* horizontal que sigue a las manos aún juntas, el encuadre corta esta unión gestual y la cámara desplazada nos desvela la separación en fuera de campo (como ese lugar indefinido e imposible desde el que vio su reflejo). Esa mirada salvífica al Otro no provoca sino su condena.



Laura se ha esfumado por dos veces, en el archivo del pasado y en la imagen del presente, y unos espeluznantes chillido y chirrido acentúan la ausencia de un campo vacío enunciado por la vista subjetiva del errado Orfeo. Alguien o algo ha entonado la réplica al intento de ajuste de Cooper. Pero no basta con que la Laura de carne y hueso, viva o muerta, desaparezca de camino a la resurrección. En el siguiente plano vemos a Sarah Palmer, la madre, destrozando el icónico retrato de su hija. El montaje nos sugiere que esa fuerza malvada y enunciativa llamada Judy es en realidad su progenitora, probablemente poseída por ella. Una vez más, sobre el símbolo principal de *Twin Peaks* —Laura en general, su rostro en particular— se vierte violencia. Ese pequeño marco de fotos conserva, por así decirlo, el alma de la joven, prensado bajo el cristal, análogo plano al vitriolo dorado lanzado desde el espacio en la Parte 8. Sarah está enajenada por el rector de la narración, Judy, que impide el rescate de Cooper a escala externa e interna: rompiendo un fuerte lazo afectivo de identificación del espectador con la asesinada; y poniendo un obstáculo a la resolución alegre del relato. El resto es de todos conocido: el segundo rescate de Laura resultará aún más catastrófico.



En definitiva, lo que está en juego en *Twin Peaks* y en su recepción estética es la supervivencia simbólica ante la desaparición biológica. Ilustremos esta idea: los personajes de las dos primeras temporadas sufren con el visionado de una telenovela romántica que en *The return* no existe (ya tenemos otra historia paralela, real y operatoria). Así se acentúa que en el interior de esta población regurgita —como espectadores— un deseo de reemplazar la realidad por su doble que sustenta la alteridad contemporánea frente a las ficciones. Lynch se vale del motivo icónico del espejo tanto de aparato de desappropriación alucinatoria de *el mismo*, como de materialización de una visión ideal que el sujeto reflejado imagina en *el otro*. Esto también puede traducirse en la concepción de la imagen como fantasma o reflejo de la realidad, esto es, de la visión

idealizada, en detrimento de un mundo real que se rechaza por imperfecto. Cooper, al verse afuera y adentro de su estructura discursiva, se siente un fantasma. Se genera el efecto de que una figura de la ficción sale de ella para convertirse en un espectador y ver el reflejo del narciso fundido con la imagen a la que pertenece. Empero, al mismo tiempo quiere desligarse de ella para arreglarla. Porque en ese plano general conjunto de todo el pueblo hay una ausencia: la de Laura, solo falta ella para que todo sea perfecto. Y hay que salir de ahí para solucionarlo. De lo que se desprende un corolario: la ausencia, el hueco a ocupar en toda representación, en todo trauma, es necesaria e imperturbable.

El espectador, como Dale Cooper, salva este obstáculo especular: “el espejo me muestra lo que sin él no puedo ver, pero jamás veré el reverso de las figuras reflejadas. Aunque el mundo especular es perfecto, solo me ofrece un punto de vista posible”¹³⁷ (Aumont, 2009: 86). La imagen en movimiento, por medio de las pantallas, busca corregir la casi perfecta ilusión del espejo, multiplicando los puntos de vista y las formas de ver/mirar. A saber, los mecanismos de identificación que hemos analizado. A través de estas manipulaciones expresivas el autor da su visión de la relación espectador-personaje, de la ficción-realidad, de los finales felices y de la recepción patémica de los espectadores (especialmente los de los pequeños monitores). Recordemos que esta es una obra de televisión: en la pantalla del cine no existe reflejo, pero en el monitor o en otro dispositivo menor, si se apaga la emisión, el espectador podrá ver su rostro en primer plano. Estas imágenes nos dicen: “se mira, pero no se toca”. O “se toca, pero no se mira”¹³⁸. Quien se sienta frente a la televisión solo puede sentirse Narciso y nunca Orfeo; para ello tendría que pertenecer a la raza de seres fantásticos lyncheanos que rebasan lo real, o ser un ente ficticio. Y la única forma de salir de la realidad, por mucho mal que ésta inflija, parecen decirnos las imágenes de *Twin Peaks*, es pasando, como Orfeo, como Cooper, por las puertas del infierno.

¹³⁷ “Le miroir me montre ce que sans lui je ne vois pas, mais je ne verrai jamais l’envers des figures au miroir. Le monde spéculaire est parfait, mais il n’offre qu’un point de vue possible”.

¹³⁸ Narciso puede mirar, Orfeo no, pero en Lynch sí. El problema es el contacto.

9.8. *¿En qué año estamos? (o de la imposibilidad de clausura).*

El último episodio de *Twin Peaks. The return* (Parte 18) obliga al espectador a ver la escena del bosque otra vez, repetida, sin cambios. Lynch quiere que recordemos el fallo de Cooper, la última imagen positiva, porque a partir de ahora “algunas cosas van a cambiar”. No sin antes, dicho sea de paso, acudir a dos acontecimientos liberadores: el *doppelganger* de Cooper, muerto definitivamente, arde y se consume en la Habitación Roja. Por contra, Mike cumple una promesa hecha a Cooper: rescata a Dougie Jones, que se reúne con su familia. El renovado Dougie entra por la puerta roja de su casa, se abraza con Janey E y Sonny Jim, y dice, aliviado: “Home”.¹³⁹ Tras perder a Laura, Cooper es transportado de vuelta a la Habitación Roja. Allí, se repite la escena en la que Mike le pregunta: “¿es el futuro o es el pasado?”. Una frase que, como bien sucede, puede decirse en cualquier momento presente. Esto es, en el último y en el primer episodio¹⁴⁰ de la temporada. Un movimiento de cámara que simula ser la mirada deseosa de Cooper muestra que el fantasma de Laura no aparece en el contracampo, al contrario de como ocurrió en el primer episodio (“algunas cosas van a cambiar”). Eso sí, la conversación con El Brazo (un extraño árbol que supuestamente es la evolución de El hombre de otro lugar, el enano de la primera época) vuelve a producirse; este le pregunta si es la historia de la chica que vivía calle abajo. Entonces se sucede un montaje con fuertes saltos de continuidad, Cooper tan pronto aparece sentado como de pie, quieto o andando con decisión, o perdido. Ahora sí, Laura le dice algo al oído a Cooper, antes de esfumarse, y al instante el espectro de su padre, Leland, le pide a Cooper que la traiga de vuelta. Cooper sale de la logia y se reúne con Diane, quien le pregunta, preocupada, si es realmente él. Confirma su identidad y le hace la misma cuestión a Diane. No obstante, una preocupación subyace en sus rostros. Como dos detectives furtivos, la pareja está sola, se está tomando la justicia narrativa por su cuenta, y en su actitud se percibe cierta vacilación.

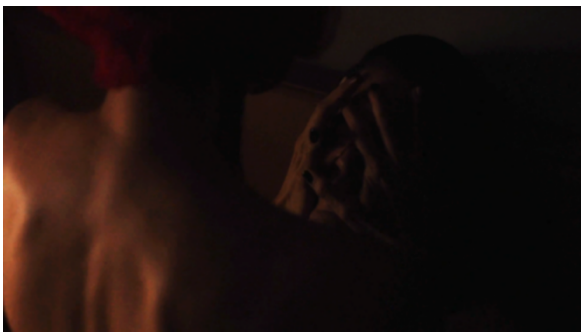
¹³⁹ Como broche final, Lynch utiliza el rojo del portal de los Jones, el color de los zapatos de Dorothy en *El mago de Oz*, para cerrar el verdadero regreso de Dougie a su mundo: “no hay lugar como el hogar”.

¹⁴⁰ En realidad este segmento pertenece a la parte 2, pero los dos primeros episodios, como los dos últimos, fueron emitidos conjuntamente, y se suelen considerar como uno solo.



Ambos se marchan en coche por una carretera llena de postes de electricidad. A efectos compositivos, estas grandes elevaciones ocupan la parte superior del encuadre y aplastan el coche en el que viajan, a modo de anticipo de la corriente que los trasladará a otro canal. Hay algo que ellos saben y los espectadores no: algo que inquieta a Diane y sobre lo que Cooper no tiene ninguna duda. En un punto concreto, 430 millas de una autopista (el número exacto que el Bombero le facilitó en la primera escena de la temporada), paran el coche. Cooper mira la hora y asegura que ya están allí. Cuando crucen todo podrá ser diferente, pero, no olvidemos, solo algunas cosas van a cambiar. Cooper ya no es ni Narciso ni Orfeo, por lo que el cambio imposible que quiere realizar, traer a Laura de vuelta de otro tiempo y lugar, no podrá ser integral. La pareja es transportada por un destello a una carretera de noche. Al otro lado, Cooper y Diane se llamarán Richard y Linda. Se alojan en un motel, y antes de hospedarse, Diane se ve a sí misma en la entrada desde el coche. Nunca sabremos si se trata de una alucinación o si realmente, en esa dimensión desconocida, los dobles también están a la orden del día. Para ahondar en la extrañeza en que Cooper incurre por su heroico e individualista egoísmo, en este tiempo y lugar, el amor ya no es como era en *Twin Peaks*/Twin Peaks. De hecho, cuando esa misma noche tengan relaciones sexuales a Diane le horrorizará el aspecto hierático y la pose siniestra de Cooper, y le tapaná la cara. La mujer no quiere mirar, porque está recordando la violación de Evil Cooper hace años. Es más, durante la escena suena “My prayer”, la misma canción que acompañaba al perturbador ataque del Leñador al tranquilo pueblecito en el episodio 8. Los actos tienen consecuencias, y

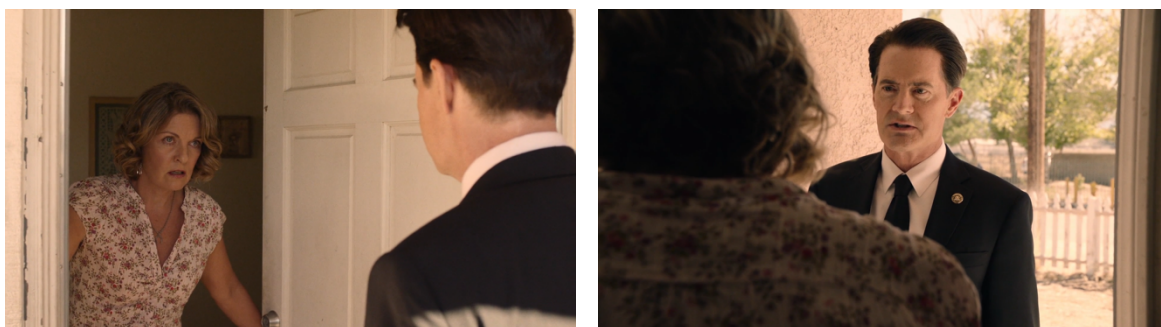
modificar el *Twin Peaks* original, en contra de Judy, en contra del relato, hace que todo cambie, tanto que Cooper ya no representa ni siquiera su cara amable, locuaz, elegante, insistente pero sosegada; este hombre ya no habla como antes, es serio, pesado y cabezota. Al día siguiente, Diane ya no está, y en una nota de despedida constata lo espeluznante de la situación y de su personalidad: “Querido Richard, cuando leas esto, me habré marchado. Por favor, no intentes encontrarme. Ya no te reconozco. Sea lo que sea que hubo anoche entre nosotros, se ha terminado”¹⁴¹. En este contexto, habría que decir que no solo su relación ha llegado a su fin, que a Cooper no es a lo único que reconoce. Tampoco el espacio y el tiempo son elementos familiares; en un principio se desconoce cuándo, dónde y por qué estamos allí.



Cooper viaja solo a Odessa, Texas, al bar de Judy. Allí busca a una camarera, Carrie Page, que es idéntica a Laura en el presente, la Laura envejecida de haber sobrevivido a Bob. A esa evolución negativa en el carácter de Dale se une la violencia desmesurada contra unos vaqueros que se interponen en su misión, a quienes golpea, dispara y humilla sin despeinarse. El agente del FBI visita a la tal Carrie, que asegura fehacientemente que ni es Laura Palmer ni conoce a nadie con ese nombre. A pesar de que cuando Cooper menciona el nombre de Sarah a esta otra-Laura se le entrecorta la voz. Dale le explica que cree que ella es Laura, y que debe llevarle de vuelta a la que una

¹⁴¹ “Dear Richard, when you read this, I’ll be gone. Please don’t try to find me. I don’t recognize you anymore. Whatever it was we had together is over”.

vez fue su casa. La asustada mujer se mantiene en sus trece, pero la insistencia del sorprendido detective surte efecto; detective cuya confusión alude a la del personaje interpretado por Dana Andrews en *Laura* de Preminger: McPherson, un hombre enamorado y obsesionado por un fantasma embriagador y perfecto, que, tras un profundo sueño, debe hacer frente al choque que se produce entre la Laura (Gene Tierney) de su imaginación (muerta, fosilizada en el retrato principal del su salón) y la de verdad (resucitada, dada por muerta). Cooper, como McPherson, no reconoce a la Laura de sus sueños en esa mujer a la que intenta recuperar, del mismo que es incapaz de identificar al Twin Peaks de sus sueños, incorrupto, casi 30 años después. Carrie, en un golpe entre el milagro, la conveniencia y la casualidad, acepta ir a Twin Peaks porque tiene “un problema” (hay un hombre muerto por un disparo en la cabeza en su salón), y huir de la ciudad le puede ayudar.



El relato se acerca a su fin. Desde el minuto 39 al 42:30 Cooper y Carrie no dicen nada. El silencio se interrumpe, muy de vez en cuando, con soliloquios de Page a los cuales Dale hace caso omiso. Esta secuencia de 10 minutos, que se basa en una sucesión de planos conjunto, planos individuales, a diferentes ángulos y desde diferentes perspectivas, en el interior y el exterior del coche, y que narra con morosidad y sin apenas acción un largo viaje nocturno, concluye con la llegada de ambos a Twin Peaks. Cooper aparca frente a la residencia Palmer y acompaña, de la mano, a una confusa Carrie hasta el porche del edificio. Un plano general de la casa desde la leve altura desde la que se erige en la calle intuye la amenaza de una fachada que parece un rostro. Llaman a la puerta y les recibe una mujer, Alice Tremond, que tampoco sabe nada de los Palmer; la única información que proporciona es que ella es la propietaria de la casa y que se la compraron a una tal señora Chalfont¹⁴². Al no encontrar lo que buscaba, Cooper y Carrie regresan, abatidos, hacia el coche; la cámara los sigue a sus espaldas en un plano

¹⁴² Tremond y Chalfont son los apellidos por los que se conocía a la anciana, habitante de la Logia Negra, que regala a Laura la fotografía enmarcada en *Fuego camina conmigo*.

americano conjunto, y cuando tocan la carretera, el montaje los separa en planos individuales. Cooper no sabe qué hacer, y en un intento desesperado e inútil, pregunta en alto: “¿En qué año estamos?”. A lo que habría que añadir: ¿es el futuro o es el pasado? ¿Estamos en el nuevo o en el viejo Twin Peaks? La, por el momento, única respuesta posible es que, no hay lugar como el hogar, pero regresar a él a toda costa acarrea el pago de ciertos incumplimientos. Laura levanta la vista y la casa de los Palmer le responde con ese plano general que lo es también primer plano del rostro doméstico donde habita Judy. La llamada de Sarah Palmer a su hija que escuchábamos en el episodio piloto se replica con un ensordecedor grito por parte de Carrie. El chillido asusta a Cooper y el último plano de la serie vuelve al general del edificio, estructura rectangular que se apaga, literalmente, como un televisor antiguo, con un chasquido eléctrico y concentrando en el medio de su superficie, un punto blanco, muy similar a una implosión de luz. *Twin Peaks*, ese mundo monitorizado, visto a través de las pantallas, se ha apagado para siempre. En la oscuridad de la imagen persiste el eco de la voz de Carrie/Laura.

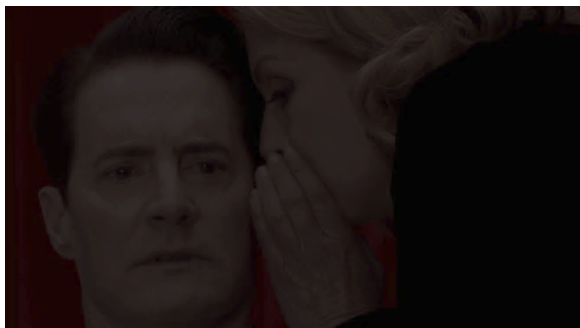


Cómo no, la última imagen de esta última parte de la obra de Lynch se consagra a un hogar simbólico que se apaga. Ya no hay forma de volver. Aunque de vuelta al hogar, al formato doméstico, la televisión, tampoco hay opción para regresar a ese pasado perfecto desde el televisor. La serie, al terminar con la habitación roja, indica que el regreso a casa ha sido fallido, y debemos esperar en la sala de espera, en el plató de televisión. Esperando a que nos dejen volver a casa. En *The return*, y en síntesis al final de la obra de Lynch, literalmente no se puede volver al hogar (al pasado, a la época

clásica), porque hay nuevos propietarios que nos expulsan y la casa se apaga (a todas luces) definitivamente.



Para los créditos finales, Lynch recupera esa imagen en la que el secreto nunca revelado (ya incluso desde la primera temporada), dicho al oído por Laura a Cooper, resta en el silencio. En los antípodas del volumen vocal de Gordon Cole, Laura emite un susurro. La voz del personaje de Lynch, la voz cantante, en esta clausura, se calla y se guarda la última palabra. Justo en el instante en el que más urge escuchar, después de un grito ensordecedor, las palabras se ocultan tras la mano cómplice. Porque si el sueño es una segunda vida, el secreto “permite que surja otro mundo junto al mundo visible” (Simmel, 2016: 58) que, de momento, no podemos visitar.



El cuento de nunca acabar

En oposición a un pensamiento bastante extendido que asegura la ininteligibilidad del corpus lyncheano, en estas líneas se ha demostrado cómo y por qué el artista estadounidense resulta mucho más inclusivo y diáfano de lo que la opacidad de sus imágenes pueda denotar. Así mismo, nos hemos desmarcado de los análisis e interpretaciones que abiertamente abortan, desde el principio, todo ejercicio de descomposición de las imágenes y su postrer dotación de sentido. En primer lugar, esa apertura interpretativa se debe a una recurrencia a teñir los acontecimientos narrados de una cotidianidad similar a la del espectador empírico que las consume. Ambientes domésticos acogedores, pantallas de televisión, mandos a distancia, comida, referencias a la cultura popular, montañas rusas de emociones. En segundo lugar, por los argumentos esgrimidos en el apartado 8, en unas partes 17 y 18 donde se produce el más fuerte vínculo entre espectador-personaje.

De un lado más narratológico o, si se quiere, hermenéutico, e hilando con la querella anterior, *Twin Peaks. The return* se presenta como un relato plenamente lógico y racional, en tanto que su estructura conecta la gran mayoría de nódulos narrativos, y funde tres productos independientes y separados por el tiempo, como son la serie original, el filme precuela, y la temporada final. Como botón de muestra, los nombres de los personajes (por mencionar uno sobre el que hemos pasado, Ray (rayo), el secuaz de Mr. C, por el cual, como una onda, avanza en sus pesquisas), y hasta las fechas han sido escogidas conscientemente; por ejemplo, ese 1956 donde Laura y el mal llegan a la tierra, es el mismo 1956 en el que se aprueba la Ley de Reubicación Indígena, con la que se instaba a los nativos amerindios a abandonar sus reservas. Como ya he dicho, la negación apriorística de *The return* como texto ininteligible, a nivel global (no local, puesto que todos sus significantes tienen sentido, pero no de todos es posible extraer un significado ajustado) impide el acceso a todas las ideas contenidas en el relato que han sido extraídas.

A través de un personaje como Cooper, que debe luchar por ser él mismo, la propia serie, al igual que los espectadores, se enfrenta a un proceso de auto reconocimiento. Casi 30 años más tarde. La paradoja resultante de la interacción entre la primera y la segunda época comporta la resurrección de Laura, la cual se consigue a través de su eliminación de la imagen, lo que conlleva que el gran meganarrador negativo se la robe a Cooper y tenga que ir a otro tiempo y lugar a rescatarle. Y aún así no lo consigue: resucitar a Laura

Palmer, por ende, al *Twin Peaks* original, es matarla para siempre, perpetuamente. Por enésima vez, el retorno del pasado se vuelve problemático. Por esta misma razón, el “¿en qué años estamos?” que Cooper cuestiona a Laura, sirve como pregunta dirigida al espectador. ¿En qué año de la serie estamos, en la primera época, 1990, o en el tortuoso retorno, 2017? Laura no es Laura, esto no es *Twin Peaks*. O al menos no sabemos frente a cuál de los *Twin Peaks* nos encontramos.

La pantalla entendida como espejo no quiere decir que la imagen televisiva sea un reflejo de la realidad, sino que es literalmente una superficie reflectante que capta el rostro del espectador y que, en su fondo, reproduce su realidad. La diferencia estriba en que el cine también significa una reproducción del mundo natural, pero, debido a sus habituales condiciones de proyección, no puede reflejar, de esa manera, a quienes miran congregados en la sala. En ese aspecto, la televisión lyncheana cuenta con más potencialidades identificativas materiales, ambientales, que atañen al contexto y a los modos de consumo, tal y como se aprecia en *The return*, cuanto las estrategias fílmicas transitan por procesos más simbólicos. Se produce un traslado: de la familia como corazón y núcleo posibilitado de la experiencia televisiva, al sujeto individual del consumo solipsista, *edisoniano*. Frente a una televisión *micro-lumieriana*. Es decir, los hogares y familias ya no se representan como y para que exista una adhesión con el espectador colectivo, sino de forma metafórica. El hogar como símbolo de algo perdido que se quiere recuperar, paradójicamente en los tiempos que corren y en los modos de consumo nuevos contemporáneos. *Twin Peaks* pasa de representar a la institución unida, como en sus series coetáneas, a presentar familias rotas, desestructuradas por el paso del tiempo, el amor, la violencia o la muerte. La propia serie fracasa al tratar de reencontrar a la gran familia de la serie, los Palmer: una madre poseída, un padre muerto y una hija condenada al abismo circular. Todo es negativo.

El discurso de David Lynch está escrito en una carta blanca, un contrato que le otorga total libertad por parte de la cadena productora *SHOWTIME*, algo de lo que ya disfrutó (en menor grado) con Mark Frost hace 30 años. El *retorno* de la serie lo es también del propio Lynch, quien se arroga, vía Gordon Cole, la responsabilidad narrativa para garantizar la recuperación de un *show* perdido en el pasado. En una capa interpretativa más profunda, la tercera entrega de la serie, que, como ya se ha explicado, sufre textualmente en el intento de juntar polos opuestos, entona una crítica de soslayo a la tendencia contemporánea a recuperar y reinventar franquicias con propósitos meramente comerciales, sin siquiera reflexionar o reflejar el paso del tiempo, de los

códigos y formas genéricas, y levantando edificios idénticos sobre las ruinas de un producto¹⁴³. Conocemos ya la fuerte reflexividad estética de Lynch, sin olvidar, además, el hecho de su emisión en *streaming*, que acentúa el problema del sonido, el gran olvidado. Las condiciones acústicas normales de visionado distan mucho de la inmersión potencial en una sala de cine. El sonido, el ruido, funcionan en *Twin Peaks* como signos indiciales de la importancia de escuchar. Perturba a los personajes y es crucial narrativamente, es por donde se conduce la energía que conecta las diversas temporalidades. Desde *Fuego camina conmigo* las imágenes muestran esos planos fijos de postes telefónicos, cavidades bucales que dicen “electricidad” o las voces al revés. O también, que el personaje de Cole sea sordo. El sonido, por tanto, es un *macguffin*, un gancho de atención que no promete nada, solo nos recuerda eso mismo, que el espectador esté vigilante. En otras palabras, lo sonoro está ahí y no lo podemos ver, por ello Lynch materializa y hace palpable el sonido. A este respecto, tengamos en mente que de los sueños solemos recordar las imágenes que “vemos”, pero normalmente no retenemos auditivamente lo que se dice o suena. Todo apunta al despertar del espectador, ya que, lo que estas imágenes “muestran mejor no es la inmersión eterna en ‘el sueño’, sino el fin literal de un sueño (...) el momento del despertar” (Martin, 2017: 7). Y también a los riesgos que conlleva levantarse de golpe, romper el silencio y la comodidad del sueño.

David Lynch, con la imprescindible colaboración de Mark Frost, culmina así su mayor obra, independientemente del medio o el formato en el que esta se adscriba. *Twin Peaks* (ahora sin subtítulos, sin fuegos que caminan, sin retornos) cierra 27 años de odiseas, de descensos al inframundo y de miradas en el espejo. Mediante la fusión del presente y el pasado, de los mitos inveterados, rupestres, y las superficies limpias, tecnológicas, que atraviesan la serie desde sus créditos iniciales hasta los finales. Sus formas, discursos, figuras, objetos y situaciones fantasmales encuadran, con las dimensiones de la pantalla de cine y la de televisión, la circularidad de una diégesis condenada a repetirse. Reiteración totalmente acorde al flujo de imágenes imparable, espiral y concéntrico de la televisión. Al fin y al cabo, *The return* desplaza el misterio de

¹⁴³ Habría que incluir, en este grupo de productos culturales que renuncian a una continuidad sin alteraciones, al polémico remake del videojuego *Final Fantasy VII* (1997 y 2020), a la también criticada secuela de una respetada saga *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* (Hideo Kojima, 2001) o a los intentos cruzados de reseteo, reformulación y reparación entre Rian Johnson y J.J. Abrams en la última trilogía de *Star Wars* (2015-2019). O también, en el mundo del cómic, con la adaptación-secuela televisiva de la novela gráfica homónima de Alan Moore *Watchmen* (HBO, 2019). Cuatros de las obras, como puede observarse, más exitosas de todos los tiempos en sus respectivos medios, con bases de seguidores muy fieles y susceptibles a cualquier cambio que amenace la pureza intocable de sus originales.

la serie del plano del contenido al plano formal: poco importa ya quién es y de dónde viene Judy, quién ha creado las Logias y por qué pueden controlar la realidad, a qué orden se adscribe esa dimensión en la que Cooper encuentra a Carrie Page. El apelativo “¿Quién mató a Laura Palmer?” descansa en la lejanía de la televisión de otro tiempo, de otros modos de producción y consumo. La intriga de la tercera temporada, extensible sin remedio a las dos primeras, se concentra ahora en una pregunta autorreflexiva: ¿puede *Twin Peaks* volver a ser *Twin Peaks*? Por descontado, y aunque se trate de medios distintos, la serie se ha nutrido desde sus inicios de algunos de los ingredientes básicos de géneros sobre los que hemos escrito numerosas páginas: el cine negro, con las mujeres fatales, los crímenes, los misterios y el detective envuelto en la espiral psicológica; el fantástico, representado por los mundos alternativos, las criaturas celestiales y la constante vacilación entre lo real y lo imposible; y el melodrama, palpable en los secretos, los problemas domésticos y familiares, los gritos y las lágrimas, muchas lágrimas.

Twin Peaks cuenta romántica e irónicamente, una pequeña gran historia reciente de los Estados Unidos de América, puesta en escena en un paradigmático pueblo de montaña. Al mismo tiempo, e irremediamente, esa historia comporta una reflexión sobre el que ha sido uno de los grandes motores sociales de la cultura occidental: la propia televisión y sus contenidos. Si uno quiere puede encontrar una interminable retahíla de síntomas que dirigen la atención hacia un estudio psicoanalítico del incesto, del desdoblamiento de la personalidad o del borrado de fronteras entre la fantasía y la realidad. De lo que no cabe un ápice de duda es de que *Twin Peaks* interpela directamente al espectador arrojando fantasmas de las imágenes simbólicas constituyentes de la historia moderna del país. Y, por ende, de un medio de comunicación vírico exportado incansablemente y recibido con los brazos abiertos en todas las latitudes. Un pasado mítico amerindio que se subyace literalmente en las cuevas de las montañas y en los lagos de los bosques. Una telenovela que parece ser el principio rector de otra metatelenovela y los actos y sucesos de los personajes. Un espacio a espaldas de la representación donde las leyes de lo perceptible se deforman hasta tal punto que la racionalidad es requisada de su valía como vertebradora de sentido y de orden causal. La televisión era, no sé si por primera vez, autorreferencial en sus formas y sus contenidos, apelativa con la persona que siempre estuvo al otro lado y únicamente recibía placer visual y hueco (esta autoconsciencia de la TV se importa desde el cine).

En definitiva, esa batalla eterna entre el bien y el mal, que sirve como armazón lógico —de entre otras construcciones— a Lynch para levantar su edificio temático, no termina por ser la conclusión a la que llega la serie en su final. No se puede negar (véase el episodio 8) esta lucha de fuerzas entre Laura y Judy, pero todo va un paso más allá. Porque no solo Laura es la protagonista de la historia, también es Cooper, ese Orfeo que, habiendo sido Narciso y haberse reencontrado con su Eco (Diane), trata a Laura como una Eurídice a la que rescatar del inframundo. Pero, repetimos, se mira, pero no se toca. Lo escrito, escrito está. A *Twin Peaks* se retorna para mirarlo a través de las pantallas, desde la acera de enfrente, desde fuera, pero no para (tras)tocarlo. Por muchas vueltas que les demos a las imágenes, por muchas puertas cerradas que consigamos abrir, siempre se nos escapará alguna. El narrador, el soñador, nos parará los pies. Y el sonido eléctrico, el zumbido, o el grito de Laura, resonará hasta la eternidad. Bien-mal, o también, positivo-negativo, como esos polos electromagnéticos que permiten el equilibrio necesario para una emisión de rayos catódicos, una transmisión televisiva. “A través de la oscuridad del futuro pasado/el mago anhela ver/ Uno canta entre dos mundos/Fuego, camina conmigo”.

Desgraciadamente, Cooper, Laura y los habitantes de Twin Peaks no corren la misma suerte que Dorothy al regresar a casa en *El mago de Oz*, al viajar entre los dos mundos. En el anverso negativo del Club Silencio, resorte de la mentira onírica de Diane Selwyn en *Mulholland Drive*, o del cine al que acude Nikki Grace y que une su realidad con la ficción en *Inland Empire*, La Habitación Roja es “el cuarto de la eterna espera” (Chion, 2003: 148), el limbo narrativo donde el tiempo se suspende y la voz funciona del revés. Trayendo la argumentación a nuestro terreno, y siguiendo la idea de Thiellement, la Habitación Roja alberga el plató de televisión de un “programa de entrevistas” que muestra “lo que la televisión debería ser: un lugar de prueba” (2020: 68). Una estancia permanentemente custodiada y vigilada por una blanquecina estatua de una Venus que para Rodríguez “parece apuntar no sólo a un hálito mitológico perdido, sino también a la nostalgia por una belleza ordenada, precisa, basada en la reproducción mimética de la cosa, la belleza canónica” (2017: 157); es decir, a un clasicismo cinematográfico y a un primitivismo, ejercicios contradictorios. Aunque no hay lugar como el hogar, ese espacio ideal ha sido atravesado y trastocado por el paso del tiempo, por esa oscuridad del futuro pasado. El intento de retorno en el que se embarca Lynch (como un Caronte que se adentra literalmente en sus propias imágenes pasadas), se vuelve así problemático. A modo de conclusión de todos estos trasvases míticos, Lynch desempeña asimismo ese rol de antihéroe homérico, malogrado Ulises, quien al regresar a Ítaca aún debe resolver los

cambios acontecidos en su ausencia. El problema es que, al contrario que el rey itacense, el artista no logra volver a la normalidad. Porque a veces las imágenes son, como los sueños, como una antigua casa, hostiles e inmutables.



PARTE 4. CONCLUSIONES Y BIBLIOGRAFÍA

10. Pasado, presente y futuro. Conclusiones y pensamientos extendidos.

La experiencia nos enseña que la pérdida de memoria es tan inevitable como la angustia ante el futuro.

Con la esperanza de evitar tanto la una como la otra, el creador de imágenes en movimiento elabora recuerdos o visiones de lo que está por venir, en la grata creencia de que existirán para siempre en un eterno presente sujeto a la voluntad del espectador.

Paolo Cherchi

El eterno retorno

Para seguir con la coherencia de la investigación, que no falten las imágenes, las citas, las conexiones, las rimas. Poesía, cine, historia; montaje, combinación, reescritura. Hace unos cientos de páginas anunciaba que en este último capítulo suturaría la argumentación a partir de un pequeño texto del escritor argentino Jorge Luis Borges, titulado “Los cuatro ciclos”. En este pequeño relato de corte apocalíptico, el poeta habla de que solo “cuatro son las historias” que un artista puede narrar y que todo artista ha narrado: el asedio y defensa de una ciudad, un regreso, una búsqueda y el sacrificio de un dios. Entre la resignación y el amargo conformismo del repetitivo y falto de innovación sino del narrador, Borges, con su lúdica ironía (la de un hombre de letras que no cesó en replicarse a sí mismo, en copiar, en engañar a sus lectores, en hacer decir a sus narradores que lo que estamos leyendo proviene de otro libro, de otro autor, en pensar sobre la creación y la fantasía, en imaginar a un delirante escritor que escribió el Quijote palabra por palabra pero sin ser, paradójicamente, una copia de la novela cervantina) lanza al viento un imperativo para aquellos que le sucederán en el noble oficio de contar historias: “durante el tiempo que nos queda seguiremos narrándolas, transformadas” (1974: 1128). A saber, reimaginar, reescribir las leyendas y los mitos del pasado, contar siempre la misma historia sin que se note demasiado; o que en esa evidencia exista al menos un motivo por el cual no rechazarla de primeras con un sancionador *dejà vu*. Cerrar el ciclo. “Somos tan pobres de valor y de fe que ya el *happy ending* no es otra cosa que un halago industrial. No podemos creer en el cielo, pero sí en el infierno”. Porque, queramos reconocerlo o no, hay diferentes maneras de contar siempre la misma historia.

Los relatos de ficción, como los mitos, siguen una estructura permanente que “se refiere simultáneamente al pasado, al presente y al futuro” (Lévi-Strauss, 1995: 232). Esta triada temporal nos otorga la explicación de por qué en las narraciones míticas siempre hay duplicación, triplicación de una misma secuencia o de algunos personajes: “la repetición cumple una función propia que es la de poner de manifiesto la estructura del mito”, que no es otro que “proporcionar un modelo lógico para resolver una contradicción (tarea irrealizable, cuando la contradicción es real)” (1995: 252-253). En resumidas cuentas, que toda narración de corte mítico (que no obligatoriamente mitológico) contiene en sí un conflicto que funda toda la estructura simbólica del relato. En el caso que aquí nos convoca, el de David Lynch, ya hemos incidido en qué consiste la resolución (infructuosa) de esa contradicción: en intentar conciliar las imágenes de dos tiempos separados, en recuperar las formas de un lenguaje del pasado casi perdido, ilocalizable en el inmenso caudal audiovisual del presente.

10.1. Síntesis, hipótesis y resultados.

Antes de profundizar y extender algunos de los argumentos defendidos en los anteriores capítulos, veo conveniente enumerar unas someras conclusiones, aunque sea de forma telegráfica y sintética, en relación con las hipótesis y los objetivos establecidos. De lo desarrollado en estos análisis se desprende:

-Que Lynch no habla solo de lo que siempre se dice, y que aquello de lo que habla nunca es el fondo temático, ya que en su obra la forma también se tematiza.

-Que sus obras, como todo discurso audiovisual, pueden y deben poder ser entendidas y analizadas con herramientas racionales y de pretensión científica o por lo menos sistemática, a pesar de que el objeto de estudio presente imágenes y relatos pretendidamente extraños, irracionales o ininteligibles.

-Teniendo en cuenta lo anterior, que el análisis filmico es una mezcla entre lo inteligible y lo sensible, una geometría de la emoción que habilita al analista para desentrañar, criticar y comunicar a otros lectores o intérpretes el sentido de la obra.

-Que la televisión y el cine no son lo mismo, pero que pueden analizarse conjuntamente (cada uno con sus particularidades y trasvases) las modulaciones que una misma obra o un conjunto produce al pasar de un medio a otro.

-Que las pantallas son un artefacto que afecta a los seres humanos y que estas ficciones representan esa preocupación.

-Que la ficción posmoderna y/o contemporánea tiene una relación problemática con el pasado y constantemente remite a otras obras cercanas y a mitos muy lejanos.

Dicho esto, a continuación, podemos recoger en unos puntos las coordenadas principales que orbitan alrededor del autor de las obras analizadas y personaje central de la investigación:

1. La obra total de Lynch: música, pintura, cine, televisión. Todos estos medios se retroalimentan y de ahí proviene su singularidad. No se trata de un cine o una televisión experimentales o inusuales por ser experiencias especiales dentro de su medio, sino que su potencia proviene de la mezcla y la colisión con otras prácticas.
2. Lynch puede y debe ser interpretado. Luchar contra la “contra la interpretación”. Como ya he concluido, trabajamos con textos plenamente inteligibles y racionales; aunque haya cosas que no podamos entender y no captemos su significado, existe una base mínima bastante aceptable para poder comprender las ideas y los temas concentrados en sus obras. El surrealismo de diseño demuestra que lo surreal viene de lo real, que lo imposible proviene de lo posible, que lo irracional de lo racional (que lo que ocurre en las películas *de* Hollywood ocurre en cierto modo *en* Hollywood). Esos prefijos simplemente disfrazan la palabra, la idea anclaje, que permanece ahí y dicta las reglas (dentro del marco de la ficción) Temáticas, además, que evolucionan y forman un corpus que se puede delimitar en un tiempo.
3. La última obra de Lynch trata de ofrecer una visión de la creación y la imaginación cinematográficas hollywoodienses a partir de la perversión de sus mecanismos narrativos, plásticos y enunciativos, así como a la reinterpretación de algunas de las películas que ya en su momento pusieron en evidencia las reglas de aquella escritura; todo ello desde la inspiración manipulada de tres géneros clásicos que fuerzan el realismo (temático y formal) del relato clásico: *noir*, fantástico y melodrama.

4. Lynch interroga la posibilidad de mantener y acoplar formas del pasado a discursos del presente, a través de relatos autoconscientes, rupturas diegéticas y enunciativas en las que las situaciones y los personajes quedan a merced de un narrador intervencionista que convierte la forma en contenido. Sus últimas películas, además de las tramas y los conflictos dramáticos que desarrollan, se fundamentan en una dialéctica pretérito-presente donde las cosas salen mal, donde el cuerpo nuevo no acepta y rechaza los órganos viejos.
5. Lynch constata asimismo la recurrencia inevitable a otras imágenes tanto propias como ajenas y a relatos fundacionales, como sustrato básico del arte cinematográfico. La historia del cine no puede avanzar si no es mirando hacia atrás, aunque muchos nieguen esa evidente necesidad de mirarse en espejos antiguos.
6. Lynch concibe esos espacios filmicos como hogares plagados de formas muertas, fantasmales o heridas a las que la imaginación posmoderna retorna constantemente. Su concepción hace chocar la historia y la memoria, el mito nuevo y el viejo, lo analógico y lo digital. Sucesivas oposiciones no tan binarias cuya fricción y resultante es necesaria para la resolución de problemas teóricos o formales, o incluso históricos.
7. Lynch se vale de los clichés, las convenciones, los códigos y las características esenciales de estos tres géneros clásicos (y en general del MRI y el MRP) para retorcerlos y utilizarlos a su voluntad. Toma esas figuras, objetos, temas y situaciones genéricas para reflexionar sobre el sentido de la narración y sobre la ontología de las imágenes cinematográficas.
8. Lynch, pese a inmiscuirse como narrador y autor manifestado, al final deja en manos del personaje-detective-espectador-consciente la responsabilidad, la resolución. Y en el último momento reaparece y lo derrumba todo, dejando la tumba abierta. Al final del todo: nada de lo que hemos dicho se entiende si no se atiende a las condiciones de proyección o visionado, a los formatos en los que se consumen estas obras, en las particularidades ambientales, físicas, de la recepción estética de las mismas. Estas imposibilidades espaciotemporales también están influidas por los formatos y los cambios de tecnología que han mediado en los más de 30 años que transcurren entre *Carretera perdida* y *Twin Peaks. The return*.

Las imágenes de estas cuatro películas y una serie de televisión se asedian entre ellas y visitan al espectador en un juego de temporalidades por medio de manipulaciones narrativas y enunciativas. Así mismo, esta dialéctica de las imágenes tiene como resultante la suspensión de las convenciones y las derivas más arriesgadas y menos comerciales del cine y la televisión. Las imágenes fantasmales lyncheanas son, por tanto, a un tiempo limbo de la representación, entre lo ausente y lo presente; y puesta en suspensión del aparato cultural, una manifestación que interroga a las imágenes de su entorno, reformulando y discutiendo el discurso histórico de la representación audiovisual. La libertad y el aparente caos que expresan sus series y películas nos invitan a preguntarnos cómo funcionan esas decisiones expresivas. Estas imágenes hacen reaparecer el fantasma de una cultura mítica, de una identificación del ser humano con esas ficciones que le ayudan a entender su existencia, y la consecuente problemática que el mito arrastra hoy en día. Largometrajes como *Inland Empire* o series como *Twin Peaks* nos brindan el diagnóstico que enuncia Lynch acerca de la ficción misma y del devenir de esta tanto en el cine como en la televisión. Esta singularidad desentona en el contexto de producción de la cultura estadounidense que las alberga: una serie tipificada de relaciones estéticas fundamentadas en los grandes relatos y en los mitos. Sin embargo, Lynch no se limita a mantener el contenido y cambiar la forma: por medio de una fusión y reformulación de estas leyendas fundacionales, traza una mitología moderna que media y reconcilia términos opuestos. Así pues, el mito de la imagen cinematográfica es aquel en que, en la unión de lo vivo y lo muerto, de los relatos del pasado y los del presente, se construye una eficacia simbólica, la ficción, que influye en la recepción y el receptor de esas imágenes, así como en la evolución de las formas audiovisuales. La mitología aparece tanto en el abordaje teórico y analítico como en las propias formas de las obras. Esto no es un capricho o una coincidencia: la persistencia de mitos y leyendas clásicas confirma que siempre recurrimos a lo mismo, y ese mismo son testimonios de la recurrencia de historias que se repiten.

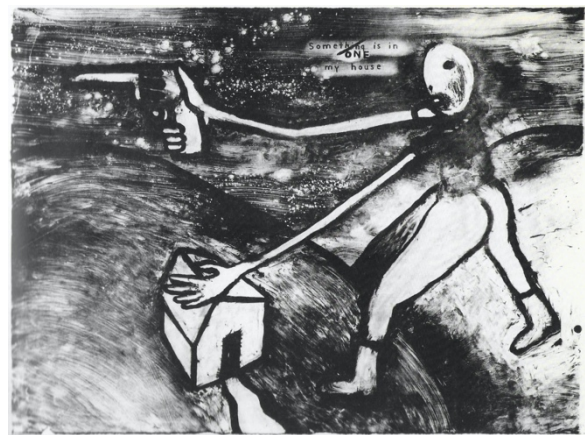
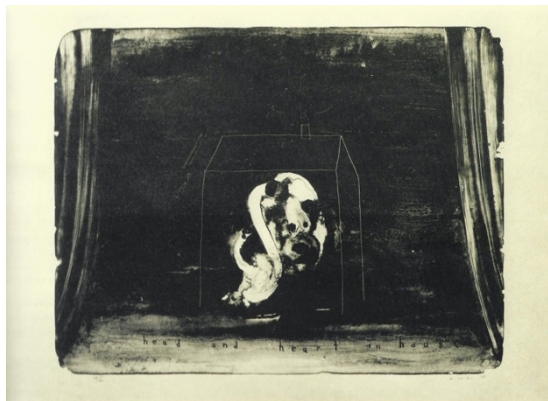
10.2. *This must be the place* (pensamientos extendidos).

Los cuadros que figuran debajo de estas líneas pertenecen a David Lynch. Se trata, respectivamente, de *Shadow of a twisted hand across my house* (1988), *Oww God, Mom*,

the dog bited me (1988), *Head and heart in house* (2008) y *Someone is in my house* (2014). Como puede observarse, las cuatro pinturas tienen como tema, motivo principal y/o título la casa o el hogar, siempre asediados por entes descomunales y violentos, o en cuyo interior está aislado un individuo guarecido ante la amenaza exterior. Con esta selección pictórica (digo selección porque las viviendas y las habitaciones ocupan un lugar preminente y muy profuso en el trabajo plástico del artista estadounidense¹⁴⁴) queremos ilustrar la recurrencia no solo cinematográfica que practica el artista con el espacio doméstico. Aunque, para ser más exactos, esta angustia por lo hogareño y la visión perfeccionada que el arte popular nos ha dado de ella ya está presente en el David Lynch adolescente, preartístico por así decirlo, que nos describen las numerosas entrevistas y las memorias a las que hemos acudido en el capítulo 3 de la tesis. A ojos de su estudiosa y biógrafa McKenna, para Lynch “la pintura es un espacio, y hay cosas que ocurren allí que no pueden ocurrir en otro sitio. ¿Recuerdas aquel sueño que tuviste hace veinte años? Solo puedes recordar un fragmento de ese sueño, pero en el ámbito de la pintura puedes aferrarte a ese fragmento e insuflarlo de vida y expandirlo y entonces ahí está. Ahí está el sueño que tuviste. Ahora puedes mirarlo”¹⁴⁵ (2021: 12). Hogar, sueño, memoria, pintura, o imagen en general, televisiva, cinematográfica: cuatro elementos que, debidamente combinados, permiten expandir la insuficiencia y desligar la maraña significativa onírica o imaginaria. La ficción, la narración, el recuerdo y la imaginación nos auxilian para completar las imágenes, fantasías y ensoñaciones del pasado, perdidas en el olvido, en la oscuridad de la noche, en la nostalgia transformadora o en la represión psicológica.

¹⁴⁴ Véanse, a este respecto, catálogos como el recientemente reeditado *Someone is in my house* (2021).

¹⁴⁵ “Painting is a place, and things happen there that can’t happen anyplace else. Remember that dream you had twenty years ago? You can only remember a fragment of that dream, but in the painting sphere you can latch onto that fragment and breathe life into it and expand it and then there it is. There’s that dream you had. You can look at it now”.



Pasamos de añorar y recordar el pasado a neutralizarlo, y finalmente llegamos al intento de cambiarlo, de manipularlo, de viajar a él e interceder en él. El cine (como la pintura, la música y toda manifestación plástica o audiovisual, narrativa), es un capricho arquitectónico, racional e ideal. Esta operación se lleva a cabo para construir un hogar metafórico y simbólico de imágenes que reflejan las preocupaciones por el cine y la cultura contemporánea. Una arquitectura-experimento en el que se prueba la vigencia de ciertas formas e ideas asentadas en la producción cinematográfica. Tal y como manifiestan sus cuadros y las películas de su última etapa, Lynch siente que alguien ha entrado en su casa, y hará todo lo posible para preservar su integridad y la de todo lo que está en su interior.

Este mundo hiperconectado es el resultado natural del funcionamiento de la mente, del arte y de la sociedad: una red de conexiones, herencias, remisiones, ecos y repeticiones infinitas. Si a través de la imaginación producimos imágenes nuevas, mediante la reimaginación de esos primeros objetos preservamos su materialidad, los recordamos, y seguimos generando nuevos discursos históricos y poéticos que recuperan

el pasado, mantienen vivo el presente y garantizan las constantes vitales del futuro. Para avalar esa preservación se exige el oficio del narrador, del ventrílocuo, el ser dotado “del arte de modificar la voz y embaucar al público” (2018: 34) diseñado por Vila-Matas en *Una casa para siempre*, su híbrido novela-libro de cuentos (algo que es dos cosas al mismo tiempo, una unidad y una pluralidad, una antología que se hace pasar por novela, o al revés) y explorado en su posterior trayectoria narrativa en el campo de la autoficción. El narrador es quien cambia de voz y de piel en cada relato y nos hace creer que estas partes son independientes, cuando realmente versan sobre una misma persona que muta, sobre sí mismo como narrador. Es, además, quien objetiva su subjetividad, quien dosifica su yo textualmente, siendo sí mismo, siendo otro, pero con el mismo cuerpo, metiéndose en sus imágenes, desempeñando el papel del soñante dentro del sueño. El narrador edifica y habita la casa de la ficción, donde el único propósito es inventar historias: “una única y definitiva fe: la de creer en una ficción que se sabe como ficción, saber que no existe nada más y que la exquisita verdad consiste en ser consciente de que se trata de una ficción y, sabiéndolo, creer en ella” (Vila-Matas, 2021: 126).

No olvidemos que las películas no solo van de lo que cuentan, también de lo que no, o de lo que no cuentan con palabras y cosas claras. Y en este terreno Lynch se mueve como pez en el agua. Y en esta pequeña parcela del arte cinematográfico más reflexivo (el metacine), aún más. Narrando, recordando, historizando, vampirizando, soñando, reimaginando. Para clausurar este apartado, dejemos hablar a Bachelard: “evocando los recuerdos de la casa, sumamos valores de sueño; no somos nunca verdaderos historiadores, somos siempre un poco poetas y nuestra emoción tal vez sólo traduzca la poesía perdida” (2000: 29). En Lynch es más importante el lugar que el formato. Su mirada al cine del pretérito no es negativa, no es que añore la sala oscura, sino que para cada momento tiene una imagen que se adapta al medio o a la época. Abraza el digital, le parece más cercano a la rugosidad antigua, y al final vuelve a la televisión, donde se pueden mezclar todas las texturas, los sistemas, los formatos. El cine clásico es una experiencia semejante a ver la casa y la vida de nuestros sueños desde fuera, o imaginándonosla, o contemplándola en unas fotografías. Es una visita virtual al hogar perfecto, cuya fachada ha sido tirada abajo (la cuarta pared) para que podamos ver su interior, sus compartimentos, sus reformas, sus averías y sus obras. No obstante, queda descartado todo comportamiento o sentimiento mágico o fetichista hacia el cine de siempre, porque Lynch reconoce esa casa, esa imagen clásica, pero al tiempo le repele.

La tetralogía es una afrenta total a la representación clásica, en tanto que la mirada se localiza en lugares imposibles, en los que la subjetividad y la evidencia de impone a la transparencia y la objetividad. Habitar el hogar es satisfactorio, siempre que no esté lleno de fantasmas.

Tampoco pasemos de largo del hecho de que esta es una tetralogía donde apenas hay *flashbacks*, y los que hay son falsos, engañosos, paradójicos o indeterminados, como los crueles y falaces recuerdos que induce Charles Boyer a Ingrid Bergman en el melodrama gótico *Gaslight*. En este sentido, el Lynch autor que aquí hemos descrito encarna tanto al personaje de Boyer como al de Bergman: él mismo es el sujeto que hace y que recibe la luz de gas; él activa falsos recuerdos para quien escuche sus historias y él los recibe, él se los cree.

En resumidas cuentas: por muy bien que se esté dentro de la casa de la ficción, el mundo espera ahí fuera.

La Historia interminable

Entre la práctica y la teoría cinematográfica se mueven la historia y el análisis. Estos dos últimos también pueden ser prácticos y/o teóricos, gracias a la ficción. Las películas pueden hacer historia, pero también Historia. Y estas historias ficticias, siempre van a ser subjetivas, siempre van a ser memoria. Igualmente, la historia es compatible con la narración y con la ficcionalización, pero es algo que no se nos puede olvidar, que siempre debemos tener en cuenta. El historiador de cine trabaja con ficciones; sobra decir entonces cuál es la labor y a qué tenderá el cineasta que es también historiador de las imágenes del cine. la imaginación insufla a la historia de multiplicidad de posibilidades: conectar mediante el montaje cinematográfico lo que nunca fue, contar las historias que no pudieron ser contadas.

A decir verdad, estas propuestas, evidentemente, ni son nuevas ni exclusivas de nuestro artista: ya hemos señalado que en los inicios de los cineastas coetáneos a Lynch existía ya esta preocupación, y que actualmente aparecen de vez en cuando, enmascarados en el *mainstream*, productos que versan sobre estos asuntos. Toda esta reflexión se hace en un momento crítico de la historia de la cultura audiovisual en el que nuevas franquicias

y sagas amenazan la hegemonía de los relatos clásicos e imponen discursos posmodernos de la era internet, la cultura popular digital y las adaptaciones de novelas y cómics. Fenómeno, por cierto, enmarcado en el tambaleo de la primacía de la sala de cine como espacio privilegiado para el consumo. Las pequeñas pantallas se imponen a la grandes, el visionado particular y reducido a la comunión gregaria del patio de butacas. El pretérito anterior del cine parece que emerge de las tinieblas del tiempo y las tecnologías de visionado particular regresan con el modelo edisoniano frente a la convención lumieriana. Paradójicamente, la opción de Lynch es la siguiente: empezar en ese hogar del cine clásico en el que el espectador se refugia y se evade de la realidad y terminar en el hogar televisión moderno en el que cabe el anterior, pero con otras condiciones ambientales. Es decir, del hogar metafórico al hogar real, de la pantalla grande a la pequeña, donde, irónicamente cabe y emite lo que se proyecta sobre la grande. Del mismo modo, en los últimos años se ha notado un incremento de *remakes*, *reboots*, relanzamientos de sagas y refritos que poco aportan estéticamente y se limitan a engrasar la maquinaria de la industria y generar dinero. Lo interesante es que, al mismo tiempo, dentro de estas nuevas hegemonías, rescatadas del enjambre audiovisual imperante, se aprecian también estas preocupaciones por las imágenes del pasado y su uso en el presente, medios de masas cuyos temas se alejan a veces de las historias entretenidas y emotivas de consumo fácil y rápido.

Entre otros destacaríamos los siguientes: los videojuegos *Metal Gear Solid II*, *Final Fantasy VII* y su reciente remake; la nueva saga de *Star Wars* y su pelea interna por emular la trilogía original o despegarse de ella como producto nuevo y autónomo; la serie secuela *Watchmen*, que aparte de continuar la historia del cómic original se pregunta constantemente sobre sí misma, sobre la creación, la originalidad y los héroes de mitos y leyendas; la segunda parte de *La última película* de Bogdanovich, *Texasville*, 20 años después; el penúltimo filme hasta la fecha de Leos Carax, *Holy Motors*, donde el cineasta francés se autoficcionaliza y retorna a los lugares y a los personajes de sus filmes anteriores; el *neonoir* hipermoderno *Under the silver lake*; la nostálgica *Peggy Sue se casó*, la oscarizada y muda *The artist* (Michel Hazanaviciuos, 2011), las revisiones historicistas de Quentin Tarantino, las paródicas fotografías de Cindy Sherman. Y cada vez con mayor incidencia y claridad: las secuelas, precuelas y sucedáneos del multimillonario y exitoso Universo Cinematográfico de Marvel, que con apenas diez años de vida ya comienza a reflejar en sus fantásticas tramas la problemática de la intertextualidad y la recursión a las mismas historias e imágenes de siempre, en películas

como *Vengadores: Endgame* o series televisivas como *Wandavision* (2021, en la que la protagonista se imagina (y hace imaginar a los demás) un mundo ideal y tergiversado basado en las diferentes etapas de la *sitcom* estadounidense desde los años 50 para olvidar los trágicos sucesos que le ocurrieron en las películas donde aparece) o la reciente *Loki* (2021). Productos sobre los que me interesaría retomar las ideas, el enfoque y la metodología de análisis empleada en futuras investigaciones.

El pasado es un país extraño y peligroso, por lo que hay que andar con cuidado si se emprende una extracción de estas capas pretéritas, ya que se corre el peligro de agotar tanto la actividad de la memoria como el propio pasado al que acudimos a recuperar recuerdos, con cuidado además de tener nostalgia de la propia nostalgia (Lowenthal, 1998). Asistimos a la nostalgia de lo inmediato, de lo cada vez más cercano, tratado de forma aséptica y sin sentido crítico, quizás encarnada en productos del estilo de *Stranger Things* (Matt y Ross Duffer, 2016) y otros discursos que provocan falsos recuerdos o sensaciones de tiempos pasados, de consumo fácil y rápido, sin reposo, sin reflexión. Los 80s miraban por el retrovisor a los 50s; los 2010s (y visto lo visto las décadas que vienen) echan la vista atrás a los 80s, incluso a los 90s, generando una industria muy efectiva comercial y políticamente. La memoria, la reimaginación, la ficción, viajan cada vez más cerca, más rápido y en mayor cantidad.

¿Por qué gritó Laura?

Si David Lynch es uno de los cineastas más importantes de los últimos 40 años y en general de la historia del cine es porque comprende y utiliza consciente y críticamente una de las particularidades (quizás la particularidad) del arte cinematográfico: el montaje. Decisión por la que no desprecia otras manifestaciones artísticas, ni mucho menos, tal y como hemos demostrado en estas páginas acerca de sus influencias y fusiones pictóricas, musicales, literarias y teatrales. Todo lo cual, no podemos obviar que esto es cine, y el cine es un arte fundamentado en el movimiento y el tiempo, gracias al montaje que ensambla las imágenes que resultan en un relato. En suma, el montaje de dos planos genera una tercera imagen, una suerte de sentido obtuso que surge de la unión del plano A con el plano B. Esto ya lo entendieron y trabajaron a la perfección los cineastas soviéticos (Vertov, Eisenstein, Pudovkin), cuyo alumno más tardío y aventajado fue Jean-Luc Godard con sus rupturismos y su desafío a las convenciones temáticas y enunciativas

del clasicismo europeo y de Hollywood. Evidentemente, los directores que comparten líneas en este párrafo no tienen nada que ver entre ellos, salvo por el hecho de tener en mente esa idea del montaje a través del tiempo, del tiempo de la película y el tiempo de la historia. El montaje sirve tanto para ensamblar las escenas de una sola película como para unir y sobrepresionar relatos separados, de épocas, países, géneros, formatos diferentes.

Hemos vinculado constantemente a dos directores muy distanciados entre sí como son Lynch y Godard, pero insisto una última vez en ese punto en común entre la *opus magnum* del realizador suizo y la tetralogía lyncheana que funda esta tesis: la historia se cambia, se entiende y se escribe reescribiéndola, y la manera que tiene el cine de historizarse a sí mismo, según la teoría y la práctica de estos artistas, pasa por contar todas las historias, mezclar todas las imágenes, confrontar escenas, rostros, paisajes, de todos los tiempos, de todas las películas. Esta idea la resume a la perfección la reinterpretación, con 25 años de por medio, de un plano-contraplano de *Fuego camina conmigo* (1992) en el penúltimo episodio de *The Return* (2017). Me refiero al grito, en aquel entonces incomprensible, de Laura Palmer minutos antes de ser asesinada, cuando su novio James la deja en medio del bosque del pueblo. En ese punto concreto de la historia/Historia de la serie decide Lynch intervenir, por mediación de su personaje Dale Cooper, que viaja en el tiempo con la intención de rescatar a la joven y restaurar el orden de la localidad y del serial. Es gracias a esta reimaginación, a esta reescritura, que sabemos por fin por qué gritó Laura: su expresión de terror no respondía a un choque o delirio efímero por el efecto de las drogas. Faltaba una imagen, un contracampo que revelase la razón de su grito: ver a Cooper, el hombre que se le apareció en sueños, escondido entre los árboles, venido de otro tiempo y lugar, para cambiar el pasado y arreglar el presente. En el filme la escena se resuelve con la preocupación de un James que echa un vistazo detrás de sí, pensando que hay alguien acechándoles, pero no ve nada. En la serie vemos al héroe preparado para cumplir su misión: retornar al *Twin Peaks* original del pasado, y que el autor y sus espectadores retornemos con él.

Nadie supo en 1992 por qué Laura desencajaba su rostro, nadie consiguió explicar qué quería decir aquella imagen a simple vista sin sentido, sin contexto hasta que llegó 2017, hasta que Lynch viajó en el tiempo y quiso contar de otra forma su historia. Ya que, como poetiza Godard, “si una imagen/contemplada por separado/expresa claramente algo/si contiene/una interpretación/no se transformará/por el contacto con otras imágenes/las otras imágenes no tendrán/ningún poder sobre ella/y ella no tendrá ningún poder/sobre las otras imágenes/ni acción/ni reacción/ella es definitiva e inutilizable/en el sistema/ del cinematógrafo” (2014: 110).



I had a nightmare

Aunque no haya sido incluida en la tetralogía de los fantasmas lyncheanos ni haya sido por ello analizada, *Terciopelo azul* sería miembro de pleno derecho de este grupo de obras, si no fuera porque la historia de Jeffrey Beaumont no está ambientada en el mundo del cine, así como por el momento de su estreno, previo a ese punto de partida que supuso *Twin Peaks* en 1990. No obstante, en este filme iniciático de 1986 ya son perceptibles las ideas más importantes que más tarde serían desarrolladas en la famosa serie y en las películas que le sucedieron. Para muestra, no hace falta ir mucho más lejos que los créditos iniciales y la escena inicial de la película. Durante estos primeros minutos

asistimos a una idealización de la convivencia del suburbio estadounidense, esa parcela de la vida que el cine y la televisión han explotado y vendido en las pantallas y los televisores de todo el mundo hasta la saciedad. Niños jugando en las calles, afables bomberos saludando a los vecinos, un hombre que riega el jardín en una soleada mañana; todo a cámara lenta y con la dulce canción de Bobby Vinton de fondo. Y a modo de apertura, un movimiento de cámara vertical, desde un perfecto cielo azulado que va descubriendo lentamente el rojo intenso de unas rosas y el blanco impoluto de las vallas del jardín de una casa. Podríamos decir que esta composición se asemeja a los elementos y los colores de una bandera de Estados Unidos estallada, deconstruida y recompuesta con la naturaleza y los objetos que enmarcan una escena edénica en la que quedarse a vivir. Bandera, dicho sea de paso, tantas veces ondeada, filmada y aludida en himnos y canciones, que llega a representar cultural y económicamente a personas de todo el mundo que ni siquiera tenemos la nacionalidad estadounidense, lo queramos o no, a base consumir y asimilar las imágenes, los discursos y los programas ideológicos de la mayor industria simbólica de Occidente y más allá.

A partir de este momento, la filmografía de David Lynch tomará el camino de la desidealización, de la mostración del lado oscuro de ese sueño, esto es, de su carácter oculto pesadillesco; visitará el tenebroso *backstage* de la mercantilización cultural de esos sueños, Hollywood¹⁴⁶, realizando el mismo desplazamiento endoscópico que hace la cámara al adentrarse en la hierba, lidiando con la suciedad, los insectos y el ruido ensordecedor. En el prólogo de *Terciopelo azul* y en la tetralogía fantasmal, Lynch relata su particular sueño americano, su visión personal de la historia del cine de Hollywood con el que creció en esos idílicos vecindarios. Porque enseñar sin filtros la cara oculta de la sociedad y la cultura estadounidenses es lo mismo que mostrar el reverso del lenguaje clásico, sus defectos, sus paradojas, su sospechosa perfección, su eterna influencia.

¹⁴⁶ Ucronía utópica cercana a la de Quentin Tarantino en su cuento imaginado *Once upon a time in Hollywood* (2019): no es un ejercicio mental, sino textual; no son los personajes los que fantasean, es él mismo como autor el que imagina la historia de Hollywood tal y como él hubiese querido que ocurriera: sin la profunda herida afligida por Charles Manson con el asesinato de Sharon Tate. Con todo, Tarantino y Lynch divergen a la hora de acometer esa reescritura histórica del pasado de Hollywood y de la actitud adoptada para llevarla a cabo. Del mismo modo que, en palabras de David Foster Wallace, “a Quentin Tarantino le interesa ver cómo a alguien le cortan la oreja” y “a David Lynch le interesa la oreja” (2008: 199), el director de *Pulp Fiction* fabula un final feliz (de cuento, a juzgar por el “érase una vez” del título) alterando la historia, mientras que el creador de *Twin Peaks*, aun realizando cambios drásticos en la misma materia de sus imágenes y sus relatos, no consigue restaurar la felicidad y el idealismo que se le presupone a una diégesis de corte clásico y basada en los estereotipos culturales americanos.



Así las cosas, y a decir verdad, no debería sorprendernos —a nosotros precisamente como seres racionales y emocionales— ni la aparente imposibilidad de generar novedades ni esta dinámica *ad infinitum* intertextual y reproductora del arte contemporáneo. Pues, ¿qué son en el fondo la imagen, el mundo y el mercado globalizados —a merced de Internet, los medios de comunicación y entretenimiento hiperconectados y el caudal de información y contenido que consumimos ingentemente a diario— sino un reflejo acelerado y materializado de cómo funcionan nuestra mente y nuestra memoria?: rastreando, rememorando, relacionando, buscando las conexiones, discriminando, produciendo imágenes e historias, recurriendo al archivo, tra(d)icionando a los clásicos. Luchando, en definitiva, contra los fantasmas del pasado.

THE END

10. Bibliografía y obras mencionadas.

Bibliografía sobre David Lynch

Alexander, J. (1993). *The films of David Lynch*. Charles Letts.

Amaba, R. (2019a). Te veré dentro de veintidós años. En R. Amaba (coord.). *Carretera Perdida. Paseos con David Lynch. Shangrila 33* (pp. 8-16). Shangrila Textos Aparte.

Amaba, R. (2019b). Poética del plano picado. Un análisis de puesta en escena. En R. Amaba (coord.). *Carretera Perdida. Paseos con David Lynch. Shangrila 33* (pp. 148-182). Shangrila Textos Aparte.

Bellavita, A. (2008). Inland Empire. En *David Lynch. A cura di Paolo Bertetto* (pp. 127-145). Marsilio.

Bertetto, P. (2008). L'enigma de l'eccesso. En *David Lynch. A cura di Paolo Bertetto* (pp. 7-29). Marsilio.

Cabello, G. (2005). *La vida sin nombre: la lógica del espectáculo según David Lynch*. Biblioteca Nueva.

Cabello, G. (2019). Entre los jirones del tiempo perfecto. El espacio como arqueología del trauma en *Carretera perdida*. En R. Amaba (coord.). *Carretera Perdida. Paseos con David Lynch. Shangrila 33* (pp. 52-70). Shangrila Textos Aparte.

Chion, M. (2003). *David Lynch*. Paidós.

Casas, Q. (2007). *David Lynch*. Cátedra.

Elsaesser, T. (2013). Los actos tienen consecuencias. Lógicas del mind-game film en la trilogía de Los Ángeles de David Lynch. *L'Atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 15, 7-18.

Filloi, S. (2016). *Historias de la desaparición: el cine desde Franz Kafka, Jacques Tourner y David Lynch*. Shangrila.

Foster Wallace, D. (2008). David Lynch conserva la cabeza. En *Algo supuestamente divertido que nunca volveré a hacer* (pp. 177-250) Mondadori.

Gómez, C. (2019). La combustión de la imagen. En torno al uso del vídeo en *Carretera perdida*. En R. Amaba (coord.). *Carretera Perdida. Paseos con David Lynch*. Shangrila 33 (pp. 106-124). Shangrila Textos Aparte.

Lim, D. (2017). *David Lynch. El hombre de otro lugar*. Alpha Decay.

Loren, S. & Metelmann, J. (2013). *Irritation of life. The subversive melodrama of Michael Haneke, David Lynch and Lars Von Trier*. Schüren.

Losilla, C. (2011). *Flujos de la melancolía: de la historia al relato del cine*. Ediciones de la Filmoteca (Institut Valencià de'Audiovisula i de la Cinematografia Ricardo Muñoz Suay).

Lynch, D., McKenna, K. (2018). *Espacio para soñar*. Reservoir Books.

Martin, A. (noviembre de 2017). Despertar. *Caimán Cuadernos de Cine* 65, 7.

McAvoy, M. (2019). 'Is it about the bunny? No, it's not about the bunny!'. David Lynch's fandom and trolling of peak TV audiences. En A. Sanna (Ed.). *Critical essays on Twin Peaks. The return* (pp. 85-103). Palgrave Macmillan.

McKenna, K. (2021). Painting is a place. En S. Huijts (Ed.) *David Lynch. Someone is in my house* (pp. 11-19). Prestel Verlag.

Nochimson, M.P. (2007). Inland Empire. *Film Quarterly*, Vol. 60, n° 4, 10-14. University of California Press. <https://doi.org/10.1525/fq.2007.60.4.10>

Nochimson, M. P. (2013). *David Lynch swerves. Uncertainty from Lost Highway to Inland Empire*. University of Texas Press.

Ortíz de Zárate, A. (2011). *Retazos de un sueño. A propósito de David Lynch*. Castilla Ediciones.

Palau Martín, I. (2012). Lynch noir. El cine negro según David Lynch. *L'atalante. Revista de estudios cinematográficos*, 14, 108-114.

Rodley, C., & Lynch, D. (1997). *David Lynch por David Lynch*. Alba.

Rodríguez Serrano, A. (2017). Hacer filosofía en *Twin Peaks*. Mundo, existencia, belleza. En R. Crisóstomo y E. Ros (Coords.). *Regreso a Twin Peaks* (pp. 137-159). Errata Naturae.

Ros, E. (2017). Los bosques del mal. Visiones del *numen* en *Twin Peaks*. En R. Crisóstomo y E. Ros (Coords.). *Regreso a Twin Peaks* (pp. 115-137). Errata Naturae.

Thiellement, P. (2020). *Tres ensayos sobre Twin Peaks*. Alpha Decay.

Trigales, J. Música en el aire. Una aproximación a los sonidos de *Twin Peaks*. En A. Zárate & O. Tad (Coords.), *Twin Peaks. 25 años después, todavía se escucha música en el aire* (pp. 114-127). Innisfree.

Wilser, J. (31 de mayo de 2017). 'Where is *Twin Peaks*?' is the new 'Who killed Laura Palmer?'. *Vulture*. <https://www.vulture.com/2017/05/where-is-twin-peaks-is-the-new-who-killed-laura-palmer.html>

Woods, P. A. (2000). *Weirdsville USA: the obsessive universe of David Lynch*. Plexus.

Zizek, S. (2006). *Lacrimae rerum. Ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*. Debate.

Bibliografía general

- Albiac, G. (1996). *La muerte: metáforas, mitologías, símbolos*. Paidós Ibérica.
- Alexopoulou, M. (2009). *The theme of returning home in ancient Greek literature. The Nostos of the epic heroes*. The Edwin Mellen Press.
- Alvarado Duque, C.F. (2017). *Pantallas simuladas. Las potencias filigráficas del cine*. Shangrila Textos Aparte.
- Altuna, B. (2011). *Una historia moral del rostro*. Pre-Textos.
- Amiel, V. (2005). *Estética del montaje*. Abada Editores.
- Aparicio Maydeu, J. (2013). *Continuidad y ruptura. Una gramática de la tradición en la cultura contemporánea*. Alianza Editorial.
- Arenas, L. (2011). *Fantasmas de la vida moderna. Ampliaciones y quiebras del sujeto en la ciudad contemporánea*. Editorial Trotta.
- Arocena, C. (1996). *Víctor Erice*. Cátedra.
- Augé, M. (1998). *La guerra de los sueños: ejercicios de etno-ficción*. Gedisa.
- Aumont, J. & Marie, M. (1990). *Análisis del film*. Paidós.
- Aumont, J. (1997). *El ojo interminable: cine y pintura*. Paidós.
- Aumont, J. (2009). *Matière d'images, redux*. Editions de la Différence.
- Aumont, J. (2019). *L'attrait de l'illusion*. Yellow Now.

- Bachelard, G. (1966). *Psicoanálisis del fuego*. Alianza Editorial.
- Bachelard, G. (2000). *La poética del espacio*. Fondo de Cultura Económica.
- Barthes, R. (1970). Introducción al análisis estructural del relato. En *Análisis estructural del relato* (pp. 9-45). Editorial Tiempo Contemporáneo.
- Barthes, R. (1994). *El susurro del lenguaje. Más allá de la palabra y de la escritura*. Paidós.
- Baudrillard, J. (1980). *El intercambio simbólico y la muerte*. Monte Ávila Editores.
- Bazin, A. (1966). *¿Qué es el cine?*. Rialp.
- Belevan, H. (1976). *Teoría de lo fantástico. Apuntes para una dinámica de la literatura de expresión fantástica*. Anagrama.
- Bellido López, A. (2000). *El crepúsculo de los dioses*. Paidós.
- Bellour, R. (2013). *El cuerpo del cine: hipnosis, emociones, animalidades*. Shangrila Textos Aparte.
- Benjamin, W. (2005). *Libro de los pasajes*. Ediciones Akal.
- Biers, K. (2018). Clock-watching. Melodrama, realism, and the dialectics of time. *Theater Survey*, 59, 3, 318-339.
- Blanco, D. (2003). *Semiótica del texto filmico*. Universidad de Lima. Fondo Editorial.
- Blanchot, M. (2012). *El espacio literario*. Paidós.
- Blumenberg, H. (2004). *El mito y el concepto de realidad*. Herder Editorial.
- Bodei, R. (2002). *Las lógicas del delirio. Razón, afectos, locura*. Cátedra.

- Borges, J.L. (1974). Los cuatro ciclos. En *Obras completas. 1923-1972* (p. 1128). Emecé Editores.
- Booth, W. C. (1978). *La retórica de la ficción*. Bosch.
- Booth, W. C. (1989). *Retórica de la ironía*. Taurus.
- Bordwell, D. (1996). *La narración en el cine de ficción*. Paidós.
- Bordwell, D., Steiger, J. & Thompson, K. (1997). *El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Paidós.
- Bourdieu, P. (1997). *Sobre la televisión*. Anagrama.
- Bresson, R. (1979). *Notas sobre el cinematógrafo*. Biblioteca Era.
- Bueno, G. (2000). *Televisión: apariencia y verdad*. Gedisa.
- Buonanno, M. (1999). *El drama televisivo: identidad y contenidos sociales*. Gedisa Editorial.
- Burch, N. (1991). *El tragaluz del infinito: contribución a la genealogía del lenguaje cinematográfico*. Cátedra.
- Burgin, V., Donald, J., Kaplan, C. (1986). *Formations of fantasy*. Methuen.
- Campbell, J. (1997). *El héroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. Fondo de Cultura Económica.
- Camporesi, V. (2014). *Pensar la historia del cine*. Cátedra.
- Cascajosa Virino, C. (2006). *El espejo deformado: versiones, secuelas y adaptaciones en Hollywood*. Universidad de Sevilla, Secretariado de Publicaciones.

- Casetti, F. (1989). *El film y su espectador*. Cátedra.
- Casetti, F. & Di Chio, F. (1990). *Cómo analizar un film*. Paidós.
- Català Domènech, J.M. (2009). *Pasión y conocimiento. El nuevo realismo melodramático*. Cátedra.
- Cavell, S. (2009). *Más allá de las lágrimas*. Machado Libros.
- Cherchi Usai, P. (2005). *La muerte del cine. Historia y memoria cultural en el medioevo digital*. Editorial Laertes.
- Cirlot, J.E. (1992). *Diccionario de símbolos*. Editorial Labor.
- Coma, J. & Latorre, J. M. (1981). *Luces y sombras del cine negro*. Fabregat.
- Coma, J. (1993). *Historia del cine americano 2, 1930-1960: el esplendor y el éxtasis*. Laertes.
- Comolli, J-L. (2004). *Voir et pouvoir. L'innocence perdue: cinéma, télévision, fiction, documentaire*. Verdier.
- Company, J.M. (2014). *Hollywood: el espejo pintado (1911-2001)*. Publicaciones de l'Universitat de Valencia.
- Daney, S. (2004). *Cine, arte del presente*. Santiago Arcos Editor.
- Danto, A.C. (2014). *Narración y conocimiento*. Prometeo Libros.
- Deleuze, G. (1987). *La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2*. Paidós.
- Deleuze, G. (1988). *Diferencia y repetición*. Júcar.
- Deleuze, G. (1994). *Lógica del sentido*. Paidós.

- Deleuze, G. (2005). *Lógica de la sensación*. Arena Libros.
- Didi-Huberman, G. (2011). *Ante el tiempo. Historia del arte y anacronismo de las imágenes*. Adriana Hidalgo Editora.
- Didi Huberman, G. (2015). *Falenas: ensayos sobre la aparición 2*. Shangrila.
- Didi-Huberman, G. (2017). *Pasados citados por Jean-Luc Godard. El ojo de la Historia*, 5. Shangrila.
- Eco, U. (1988). *De los espejos y otros ensayos*. Lumen.
- Eco, U. (1990). *Los límites de la interpretación*. Lumen.
- Eco, U. (1993). *Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Lumen.
- Eliade, M. (1973). *Mito y realidad*. Ediciones Guadarrama.
- Epstein, J. (2014). *El cine del diablo*. Editorial Cactus.
- Farge, A. (1991). *La atracción del archivo*. Edicions Alfons el Magnànim.
- Fernández Gonzalo, J. (2016). *Guía perversa del viajero en el tiempo*. Sans Soleil Ediciones.
- Feuerbach, L. (1975). *La esencia del cristianismo*. Ediciones Sígueme.
- Feuerbach, L. (1993). *Pensamientos sobre muerte e inmortalidad*. Alianza.
- Fisher, M. (2018). *Lo raro y lo espeluznante*. Alpha Decay.
- Foucault, M. (2010). *El cuerpo utópico. Las heterotopías*. Nueva Visión Argentina.

Freud, S. (2005). *Tótem y tabú*. Alianza Editorial.

Freud, S. (2008). *Psicología de las masas. Más allá del principio del placer. El porvenir de una ilusión*. Alianza Editorial.

Gadamer, H-G. (2011). *Estética y hermenéutica*. Editorial Tecnos.

Garrocho, D. (2019). *Sobre la nostalgia. Damnatio memoriae*. Alianza Editorial.

Gaudreault, A. & Jost, F. (1995). *El relato cinematográfico. Ciencia y narratología*. Paidós.

Gaudreault, A. (2007). Del “cine primitivo” a la “cinematografía-atracción”. *Secuencias: revista de historia del cine*, 26, 10-28.

Genette, G. (1998). *Nuevo discurso del relato*. Cátedra.

Genette, G. (2004). *Metalepsis: de la figura a la ficción*. Fondo de Cultura Económica.

Godard, J-L. & Ishaghpour, Y. (2000). *Archéologie du cinéma et mémoire du siècle: Dialogue*. Éditions Verdier.

Godard, J-L. (2014). *Historia(s) del cine*. Caja Negra Editora.

Gombrich, E. H. (2000). *La imagen y el ojo: nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica*. Debate.

Gómez Tarín, F. J. (2006). *Más allá de las sombras: lo ausente en el discurso fílmico desde los orígenes hasta el declive del clasicismo (1895-1949)*. Universitat Jaume I.

Gómez Tarín, F.J. (2010). *El análisis de textos audiovisuales. Significación y sentido*. Shangrila Textos Aparte.

González Requena, J. (1981). «Yo fui Fedora» o La muerte de lo mismo. *Contracampo. Revista de cine*, 21, (13-17).

González Requena, J. (1985). Texto onírico, texto artístico. *Tekné. Revista de arte*, 1 (1), 111-117.

González Requena, J. (1986). *La metáfora del espejo: el cine de Douglas Sirk*. Instituto de Cine y Radio-Televisión.

González Requena, J. (1995). *El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad*. Cátedra.

González Requena, J. (2006). *Clásico, manierista, postclásico. Los modos del relato en el cine de Hollywood*. Castilla Ediciones.

González Requena, J. (2012). La interrogación se traza. A propósito de *The Searchers*. En A. Aranzubia, C. Arocena, P. Carrera, I. Zumalde (Eds.). *Composiciones de lugar. Ensayos in honorem Santos Zunzunegui en su 65 aniversario* (pp. 177-197). Biblioteca Nueva.

Goodman, N. (1990). *Maneras de hacer mundos*. Visor.

Grotstein, J. S. (1983). *Identificación proyectiva y escisión*. Gedisa.

Gubern, R. (1997). Fabulación audiovisual y mitogenia. En E. Verón (Ed.). *Telenovela: ficción popular y mutaciones culturales* (pp. 29-36) Gedisa.

Harvey, J. (2010). *Fotografía y espíritu*. Alianza Editorial.

Harper, B. & Price, H. (2017). Domestic imaginaries: home in global literary and visual cultures. En B. Harper y H. Price (Eds.). *Domestic imaginaries. Navigating the home in global literary and visual cultures* (pp. 1-19) Palgrave Macmillan.

Herederó, C. F., Santamarina, A. (1996). *El cine negro: maduración y crisis de la escritura clásica*. Paidós.

Hernández Esteve, V. (1980). Teoría y técnica del análisis filmico. En J. Talens *et al.* *Elementos para una semiótica del texto artístico (poesía, narrativa, teatro, cine)* (pp. 203-226). Cátedra.

Hofstadter, D. R. (1987). *Gödel, Escher, Bach un eterno y grácil bucle*. Tusquets.

Hutcheon, L. & Valdés, M.J. (1998). Irony, nostalgia and the postmodern: a dialogue. *Poligrafías. Revista de teoría literaria y literatura comparada*, 3, 18-41.

Ibáñez, A. (2016). *A través del espejo*. Atalanta.

Imbert, G. (2008). *El transformismo televisivo: postelevisión e imaginarios sociales*. Cátedra.

Jameson, F. (1995). *El posmodernismo*. Paidós.

Jakobson, R. (1984). Lingüística y poética. En *Ensayos de lingüística general* (pp. 347-395). Ariel.

Kant, I. (2010). *Antropología en sentido pragmático*. Alianza.

Kirk, G.S. (1985). *El mito. Su significado y funciones en la Antigüedad y otras culturas*. Paidós.

Kracauer, S. (1989). *Teoría del cine: la redención de la realidad física*. Paidós.

Lagny, M. (1997). *Cine e historia. Problemas y métodos en la investigación cinematográfica*. Bosch Casa Editorial.

Larrauri, I. (2017). Igualdad, discriminación. El hombre elefante. En I. Marzabal y C. Arocena (Eds.). *Películas para la educación. Aprender viendo cine, aprender a ver cine* (pp. 207-224). Cátedra.

Laplanche, J., Pontalis, J. B. (1986). *Fantasia originaria, fantasía de los orígenes, origen de la fantasía*. Gedisa.

Laplanche, J. & J-B. Pontalis. (1996). *Diccionario de psicoanálisis*. Paidós.

Leutrat, J. (1999). *Vida de fantasmas: lo fantástico en el cine*. De la Mirada, Ediciones.

Lévi-Strauss, C. (1995). *Antropología estructural*. Paidós.

Lévi-Strauss, C. (2002). *El pensamiento salvaje*. Fondo de Cultura Económica.

Losilla, C. (1993). *El cine de terror: una introducción*. Paidós.

Losilla, C. (1995). Tecnología y estética. La implantación del color, los nuevos formatos y el sonido. En Della Casa, S., Riambau, E., Torreiro, C., Talens, J., & Domínguez, G. (Coords.). *Historia general del cine, volumen VIII: Estados Unidos (1932-1955)* (pp. 207-225). Cátedra.

Losilla, C. (2003). *La invención de Hollywood o cómo olvidarse de una vez por todas del cine clásico*. Paidós.

Lowenthal, D. (1998). *El pasado es un país extraño*. Ediciones Akal.

Lozano, J. (1987). *El discurso histórico*. Alianza Editorial.

Lucas, G. d. (2001). *Vida secreta de las sombras: imágenes del fantástico en el cine francés*. Paidós.

Lyotard, J. (1979). *Discurso, figura*. Gustavo Gili.

- Marzal, J.J. (1985). *Melodrama y géneros cinematográficos*. Ediciones Episteme S.L.
- Merleau-Ponty, M. (2017). *La institución. La pasividad. II. El problema de la pasividad: el sueño, el inconsciente, la memoria*. Anthropos.
- Metz, C. (2001). *El significante imaginario: psicoanálisis y cine*. Paidós.
- Metz, C. (2002). *Ensayos sobre la significación en el cine (1964-1968)*. Paidós.
- Michaud, P-A. (1998). *Aby Warburg et l'image en mouvement*. Macula.
- Milner, M. (1982). *La fantasmagorie. Essai sur l'optique fantastique*. PUF.
- Mitry, J. (1990). *La semiología en tela de juicio (cine y lenguaje)*. Akal.
- Molina Foix, V. El cine posmoderno: un nihilismo ilustrado. En M. Palacios y S. Zunzunegui (Coords.). *Historia general del cine. Volumen XII. El cine en la era del audiovisual* (pp. 151-166). Cátedra.
- Moliner, M. (2008). *Diccionario del uso del español*. Gredos.
- Montiel, A. (2002). *El desfile y la quietud. Análisis filmico versus Historia del Cine*. Generalitat Valenciana.
- Morin, E. (1972). *El cine o el hombre imaginario*. Seix Barral.
- Morin, E. (1974). *El hombre y la muerte*. Kairós.
- Mulvey, L. (2006). *Death 24x a second. Stillness and the moving image*. Reaktion Books.
- Nagel, A. & Wood, C.S. (2017). *Renacimiento anacronista*. Akal.
- Nemerov, A. (2017). *El vuelo de la forma*. Mudito & Co.

Nieto, P. Orfeo entre el arte y la muerte. En F. Broncano y D. Hernández de la Fuente (Eds.). *De Orfeo a David Lynch. Mito, simbolismo y recepción. Ensayos y ficciones* (pp. 11-35). Escolar y Mayo Editores.

Nietzsche, F. (1984). *Humano, demasiado humano*. Editorial Edaf.

Oroz, S. (1995). *Melodrama. El cine de lágrimas de América Latina*. UNAM. Dirección General de Actividades Cinematográficas.

Pérez Rubio, P. (2018). *Dolor en la pantalla: 50 melodramas esenciales*. Editorial UOC.

Pérez Rubio, P. (2004). *El cine melodramático*. Paidós.

Pierobon, F. (2012). *Le symptôme Avatar*. J. Vrin

Platón. (2016). *Diálogos*. Austral.

Puelles Romero, L. (2011). *Mirar al que mira: teoría estética y sujeto espectador*. Abada.

Rancière, J. (2005). *La fábula cinematográfica: reflexiones sobre la ficción en el cine*. Paidós.

Roas, D. (2011). *Tras los límites de lo real. Una definición de lo fantástico*. Páginas de Espuma.

Rooney, M. (2015). *Living screens: melodrama and plasticity in contemporary film and television*. Rowman & Littlefield International.

Rosset, C. (1993). *Lo real y su doble. Ensayo sobre la ilusión*. Tusquets.

Ruiz, N. (2009). *En busca del cine perdido. Histoire(s) du cinéma de Jean-Luc Godard*. Servicio Editorial UPV/EHU.

Sánchez, S. (2003). *Hacia una imagen no-tiempo. Deleuze y el cine contemporáneo*. Ediciones de la Universidad de Oviedo.

Sánchez-Escalonilla, A. (2009). *Fantasia de aventuras. Claves creativas en novela y cine*. Ariel.

Sánchez Usanos, D. (2009). A través del espejo. ¿De qué hablamos cuando hablamos de 'viajes en el tiempo'? En E. Alonso & E. Romerales (Eds.). *Los viajes en el tiempo. Un enfoque multidisciplinar* (pp. 155-168) UAM Ediciones.

Santamarina, A. (1999). *El cine negro en 100 películas*. Alianza.

Sartre, J-P. (1976). *Lo imaginario. Psicología fenomenológica de la imaginación*. Editorial Losada.

Seidl, C. (1991). *Billy Wilder*. Cátedra.

Silverman, K. (2009). *El umbral del mundo visible*. Akal.

Simmel, G. (2001). Puente y puerta. En *El individuo y la libertad. Ensayo de crítica de la cultura* (pp. 45-55). Ediciones Península.

Simmel, G. (2015). *El secreto y las sociedades secretas*. Sequitur.

Simsolo, N. (2007). *El cine negro: pesadillas verdaderas y falsas*. Alianza Editorial.

Sontag, S. (2005). *Contra la interpretación*. Alfaguara.

Sontag, S. (2008). *Sobre la fotografía*. Debolsillo.

Souriau, E. (1998). *Diccionario AKAL de Estética*. Akal.

Stam, R. (1985). *Reflexivity in film and literature from Don Quixote to Jean-Luc Godard*. UMI Research Press.

- Steiner, G. (2001a). *Presencias reales: ¿hay algo en lo que decimos?*. Destino.
- Steiner, G. (2001b). *Gramáticas de la creación*. Siruela.
- Stoichita, V.I. (1999). *Breve historia de la sombra*. Siruela.
- Stoichita, V. I. (2006). *Simulacros: el efecto Pigmalión: de Ovidio a Hitchcock*. Ediciones Siruela.
- Talens, J. (1980). Práctica artística y producción significativa. Notas para una discusión. En J. Talens et al. *Elementos para una semiótica del texto artístico (poesía, narrativa, teatro, cine)* (pp. 17-59) Cátedra.
- Talens, J. (2016). Prólogo. En S. Zunzunegui. *La mirada cercana. Microanálisis filmico* (pp. 10-15). Shangrila Textos Aparte.
- Téllez, J.L. (2013). *Paisajes imaginarios. Escritos sobre música y cine*. Cátedra.
- Todorov, T. (1981). *Introducción a la literatura fantástica*. Premia Editora de Libros.
- Tomasovic, D. (2002). *Le palimpseste noir: notes sur l'impétigo, la terreur et le cinéma américain contemporain*. Yellow Now.
- Traversa, Ó. (1997). La telenovela mira hacia el pasado. En E. Verón (Ed.). *Telenovela: ficción popular y mutaciones culturales* (pp. 63-72) Gedisa.
- Turim, M. C. (1989). *Flashbacks in film: memory & history*. Routledge.
- Valéry, P. (1984). *Teoría poética y estética*. Visor.
- Valéry, P. (2000). El proceso creativo como caja de resonancias. En M. Decaudin (Ed.) *Anthologie de la poésie française du XXe siècle* (pp. 49-50) Gallimard.

Venturi, R. (1978). *Aprendiendo de las Vegas: el simbolismo olvidado de la forma arquitectónica*. Gustavo Gili.

Vernet, M. (1988). *De l'invisible au cinéma. Figures de l'absence*. Editions de l'Étoile.

Vila-Matas, E. (2018). *Una casa para siempre..* Debolsillo.

Viota, P. Cómo limpiarse las gafas. *Comunicar. Revista científica de comunicación y educación*, 11, 50-55. <https://doi.org/10.3916/C11-1998-08>

Viota, P. (2020). *La herencia del cine*. Ediciones Asimétricas.

Waugh, P. (1984). *Metafiction: the theory and practice of self-conscious fiction*. Routledge.

Wittgenstein, L. (1992). *Observaciones a La rama dorada de Frazer*. Editorial Tecnos.

White, H. (1992). *El contenido de la forma. Narrativa, discurso y representación histórica*. Paidós.

Zavala, L. (2007). *Ironías de la ficción y la metaficción en cine y literatura*. Universidad Autónoma de México.

Zernik, C. & Zernik, E. (2019). *L'attrait des fantômes*. Yellow Now.

Zizek, S. (2011). *El acoso de las fantasías*. Akal.

Zumalde, I. (2002). *Los placeres de la vista. Mirar, escuchar, pensar*. Ediciones de la Filmoteca.

Zumalde, I. (2006). *La materialidad de la forma filmica. Crítica de la (sin)razón posestructuralista*. Servicio Editorial UPV/EHU.

Zunzunegui, S. (1994). *Paisajes de la forma*. Cátedra.

Zunzunegui, S. (2007). Acerca del análisis filmico: el estado de las cosas. *Comunicar Revista Científica de Comunicación y Educación*, 29 (XV),51-58.
<https://doi.org/10.3916/C29-2007-07>

Zunzunegui, S. (2016). *La mirada cercana. Microanálisis filmico*. Shangrila Textos Aparte.

Películas, series de televisión y otras obras de arte

PELÍCULAS DE DAVID LYNCH

Cabeza borradora (Eraserhead, 1977)

El hombre elefante (The elephant man, 1980)

Dune (1984)

Terciopelo azul (Blue velvet, 1986)

Corazón salvaje (Wild at heart, 1990)

Twin Peaks: fuego camina conmigo (Twin Peaks: Fire Walk With Me, 1992)

Carretera Perdida (Lost highway, 1997)

Una historia verdadera (The straight story, 1999)

Mulholland Drive (2001)

Inland Empire (2006)

Twin Peaks: las piezas desaparecidas (Twin Peaks. The missing pieces, 2014)

SERIES DE DAVID LYNCH

Twin Peaks (David Lynch y Mark Frost, ABC, 1990)

Rabbits (David Lynch, 2002)

Twin Peaks. The return (David Lynch y Mark Frost, Showtime, 2017)

CUADROS DE DAVID LYNCH

Figure as space (1988)

Oww God, Mom, the dog bited me (1988)

Shadow of a twisted hand across my house (1988)

Head and heart in house (2008)

Someone is in my house (2014)

PELÍCULAS

Monkeyshines, No. 1 (W.K.L. Dickson y William Heise, 1890)

El moderno Sherlock Holmes (*Sherlock Jr.*, Buster Keaton, 1924)

La reina Kelly (*Queen Kelly*, Erich Von Stroheim, 1929)

La parada de los monstruos (*Freaks*, Todd Browning, 1932)

Le roman d'un tricheur (Sacha Guitry, 1936)

Tú y yo (*An affair to remember*, Leo McCarey, 1939)

El mago de Oz (*The wizard of Oz*, Victor Fleming, 1939)

Ciudadano Kane (*Citizen Kane*, Orson Welles, 1940)

Rebecca (Alfred Hitchcock, 1940)

Loquilandia (*Helzapoppin'*, H.C. Potter, 1941)

El último refugio (*High Sierra*, Raoul Walsh, 1941)

El halcón maltés (*The Maltese Falcon*, John Huston, 1941)

El cuarto mandamiento (*The magnificent Ambersons*, 1942)

La mujer pantera (*Cat people*, Jacques Tourneur, 1942)

La extraña pasajera (*Now, Voyager*, Irving Rapper, 1942)

Meshes of the afternoon (Maya Deren y Alexander Hammid, 1943)

Luz que agoniza (*Gaslight*, Joseph L. Mankiewicz, 1944)

Laura (Otto Preminger, 1944)

La mujer del cuadro (*The woman in the window*, Fritz Lang, 1944)

Perdición (*Double indemnity*, Billy Wilder, 1944)

El desvío (*Detour*, Edgar G. Ulmer, 1945)

Al morir la noche (*Dead of night*, VV.AA., 1945)

A través del espejo (*The dark mirror*, Robert Siodmak, 1946)

A vida o muerte (Stairway to heaven, Michael Powell y Emeric Pressburger, 1946)
El castillo de Dragonwyck (Dragonwyck, Joseph L. Mankiewicz, 1946)
Forajidos (The killers, Robert Siodmak, 1946)
La bella y la bestia (Jean Cocteau, 1946)
Gilda (Charles Vidor, 1946)
Los mejores años de nuestra vida (The best years of our lives, William Wyler, 1946)
El sueño eterno (The big sleep, Howard Hawks, 1946)
Retorno al pasado (Out of the past, Jacques Tourneur, 1947)
Doble vida (A double life, George Cukor, 1947)
Carta de una desconocida (Letter from an Unknown Woman, Max Ophüls, 1948)
Jennie (Portrait of Jennie, William Dieterle, 1948)
Cautivos del mal (The bad and the beautiful, Vincente Minelli, 1950)
El crepúsculo de los dioses (Sunset Boulevard, Billy Wilder, 1950)
La ronda (La ronde, Max Ophüls, 1950)
Su propia vida (A life of her own, George Cukor, 1950)
Susana (Demonio y carne) (Luis Buñuel, 1951)
La máquina matamalvados (La macchina amazzacavitti, Roberto Rossellini, 1952)
Cabalgata de pasiones (Wait till the sun shines, Nellie, Henry King, 1952)
Melodías de Broadway 1955 (The Band Wagon, Vicente Minnelli, 1953)
Te querré siempre (Viaggio in Italia, Roberto Rossellini, 1954)
La viuda negra (Black widow, Nunally Johnson, 1954)
La ventana indiscreta (Rear window, Alfred Hitchcock, 1954)
La condesa descalza (The barefoot contessa, Joseph L. Mankiewicz, 1954)
El beso mortal (Kiss me deadly, Robert Aldrich, 1955)
Agente especial (The big combo, Joseph H. Lewis, 1955)
Mr. Arkadin (Orson Welles, 1955)
Sábado trágico (Violent Saturday, Richard Fleischer, 1955)
La pointe courte (Agnès Varda, 1955)
Solo el cielo lo sabe (All that heaven allows, Douglas Sirk, 1955)
El hombre que sabía demasiado (The man who knew too much, Alfred Hitchcock, 1956)
Atraco perfecto (The killing, Stanley Kubrick, 1956)
Más poderoso que la vida (Bigger tan life, Nicholas Ray, 1956)
Vidas borrascosas (Peyton Place, Mark Robson, 1957)
Tú y yo (An affair to remember, Leo McCarey, 1957)

Sed de mal (Touch of evil, Orson Welles, 1958)
De entre los muertos (Vertigo, Alfred Hitchcock, 1958)
Chicago, años 30 (Party girl, Nicholas Ray, 1958)
Imitación a la vida (Imitation of life, Douglas Sirk, 1959)
Pickpocket (Robert Bresson, 1959)
Con la muerte en los talones (North by Northwest, Alfred Hitchcock, 1959)
Psicosis (Psycho, Alfred Hitchcock, 1960)
La aventura (L'avventura, Michelangelo Antonioni, 1960)
El fotógrafo del pánico (Peeping Tom, Michael Powell, 1960)
La noche (La notte, Michelangelo Antonioni, 1961)
El eclipse (L'eclisse, Michelangelo Antonioni, 1962)
El ángel exterminador (Luis Buñuel, 1962)
Charada (Charade, Stanley Donen, 1963)
Fellini 8 y ½ (Otto e mezzo, Federico Fellini, 1963)
El desprecio (Le mépris, Jean-Luc Godard, 1963)
Una luz en el hampa (The naked kiss, Samuel Fuller, 1964)
Pierrot el loco (Pierrot le fou, Jean-Luc Godard, 1965)
Persona (Ingmar Bergman, 1966)
Mujeres en Venecia (The honey pot, Joseph L. Mankiewicz, 1967)
La hora del lobo (Vargtimmen, Ingmar Bergman, 1968)
2001: una odisea en el espacio (2001: a space odyssey, Stanley Kubrick, 1968)
Orfeo filmado en el campo de batalla (Antonio Maenza, 1969)
La última película (The last picture show, Peter Bogdanovich, 1971)
El padrino (The Godfather, Francis Ford Coppola, 1972)
Malas calles (Mean streets, Martin Scorsese, 1973)
American Graffiti (George Lucas, 1973)
La sociedad del espectáculo (La société du spectacle, Guy Debord, 1973)
Hermanas (Sisters, Brian de Palma, 1973)
El espíritu de la colmena (Víctor Erice, 1973)
Réfutation de tous les jugements, tant élogieux qu'hostiles, qui ont été jusqu'ici portés sur le film 'La société du spectacle' (Guy Debord, 1975)
Crossroads (Bruce Conner, 1976)
Fascinación (Obsession, Brian de Palma, 1976)
El anacoreta (Juan Estelrich, 1976)

Saga Star Wars (VV.AA., 1977-2019)

Fedora (Billy Wilder, 1978)

Arrebato (Iván Zulueta, 1979)

Correction, please (Noël Burch, 1979)

El ente (*The entity*, Sidney J. Furie, 1982)

El precio del poder (*Scarface*, Brian de Palma, 1983)

El retorno del jedi (*The return of the jedi*, Richard Marquand, 1983)

Pesadilla en Elm Street (*A nightmare on Elm Street*, Wes Craven, 1984)

Regreso al futuro (*Back to the future*, Robert Zemeckis, 1985)

Peggy Sue se casó (*Peggy Sue got married*, Francis Ford Coppola, 1986)

Indiana Jones y la última cruzada (*Indiana Jones and the last crusade*, Steven Spielberg, 1988)

Histoire(s) du cinema (Jean-Luc Godard, 1988-1998)

Texasville (Peter Bogdanovich, 1990)

El cabo del miedo (*Cape of fear*, Martin Scorsese, 1991)

Juego peligroso (*Dangerous game*, Abel Ferrara, 1993)

Ghost in the Shell (*Kokaku kidotai*, Mamoru Oshii, 1995)

El gran Lebowski (*The big Lebowski*, Ethan y Joel Cohen, 1998)

Eyes Wide Shut (Stanley Kubrick, 1999)

Creadores de imágenes (*Bildmakarna*, Ingmar Bergman, 2000)

Misión a Marte (*Mission to Mars*, Brian de Palma, 2000)

Réquiem por un sueño (*Requiem for a dream*, Darren Aronofsky, 2000)

Outer space (Peter Tscherkassky, 2000)

Dream Work (Peter Tscherkassky, 2001)

Millenium actress (Satoshi Kon, 2001)

El señor de los anillos. El retorno del rey (*The Lord of The Rings. The return of the King*, Peter Jackson, 2003)

Los Angeles plays itself (Thom Andersen, 2003)

Une couple parfait (Nobuhiro Suwa, 2005)

Paprika, detective de los sueños (*Papurika*, Satoshi Kon, 2006)

The Clock (Christian Marclay, 2010)

Origen (*Inception*, Christopher Nolan, 2010)

El árbol de la vida (*The tree of life*, Terrence Malick, 2011)

The story of film: an odyssey (Mark Cousins, 2011)

Puro vicio (Inherent vice, Paul Thomas Anderson, 2014)
Lo que esconde Silver Lake (Under the silver lake, David Robert Mitchell, 2018)
La La Land (Damian Chazelle, 2016)
The Green Fog (Guy Maddin, Evan y Galen Johnson, 2017)
Quién te cantará (Carlos Vermut, 2018)
Érase una vez en... Hollywood (Once upon a time in... Hollywood, Quentin Tarantino, 2019)
Avengers: Endgame (Anthony y Joe Russo, 2019)
Mank (David Fincher, 2020)

SERIES

La dimensión desconocida (The Twilight Zone, Rod Serling, CBS, 1959-1964)
Peyton Place (Paul Monash, ABC, 1964-1969)
Enredo (Soap, Susan Harris, ABC, 1977-1981)
Dallas (David Jacobs, CBS, 1978-1991)
Canción triste de Hill Street (Hill Street Blues, Steven Bochco y Michael Kozoll, NBC, 1981-1987)
Dinastía (Richard y Esther Shapiro, ABC, 1981-1989)
Cheers (James Burrows y Glen Charles, NBC, 1982-1993)
Los Simpson (Matt Groening, FOX, 1989)
Doctor en Alaska (Northern Exposure, Joshua Brand y John Falsey, CBS, 1990-1995)
Expediente X (The X-Files, Chris Carter, FOX, 1993-2018)
Friends (David Crane, NBC, 1994-2004)
Un viaje personal a través del cine americano con Martin Scorsese (A personal journey with Martin Scorsese through American movies, Michael Perry Wilson y Martin Scorsese, 1995)
Los Soprano (The Sopranos, David Chase, HBO, 1999-2007)
The Wire (David Simon, HBO, 2002-2008)
Perdidos (Lost, J.J. Abrams, Damon Lindelof, Jeffrey Lieber y Carlton Cuse, ABC, 2004-2011)
Be'Tipul (Hagai Levi, Hot, 2005-2008)

Cómo conocí a vuestra madre (*How I met your mother*, Carter Bays, Craig Thomas, CBS, 2005-2014)

Forbrydelsen (Søren Svestrup, ZDF, 2007-2012)

En terapia (*In treatment*, Rodrigo García, HBO, 2008-2010)

Fringe (J.J. Abrams, Alex Kurtzman, Roberto Orci, FOX, 2008-2013)

Juego de tronos (*Game of thrones*, David Benioff y D.B. Weiss, HBO, 2011-2019)

Black mirror (Charlie Brooker, Channel 4-Netflix, 2011-2019)

The killing (Veena Sud, AMC, 2011-2014)

True detective (Nic Pizzolato, HBO, 2014)

Watchmen (Damon Lindelof, HBO, 2019)

Bruja Escarlata y Visión (*Wandavision*, Jack Schaeffer, Disney+, 2021)

LITERATURA

Odisea (Homero, circa siglo VIII a.C.)

El banquete (Platón, circa 375 a.C.)

Narciso y Eco (Ovidio, 8 d.C.)

Rimas humanas y divinas del licenciado Tomé de Burguillos (Lope de Vega Carpio, 1624)

La aventuras de Alicia en el país de las maravillas (*Alice's adventures in Wonderland*, Lewis Carroll, 1865)

A través del espejo y lo que Alicia encontró allí (*Through the looking-glass, and what Alice found there*, Lewis Carroll, 1871)

El Anacronópete (Enrique Gaspar, 1887)

La máquina del tiempo (*The time machine*, H.G. Wells, 1895)

El extraño caso del doctor Jekyll y el señor Hyde (*The strange case of Dr. Jekyll and Mr. Hyde*, Robert Louis Stevenson, 1886)

¿Y para qué poetas? (Martin Heidegger, 1952)

El señor de los anillos (*The lord of the rings*, J.R.R. Tolkien, 1954)

Dune (Frank Herbert, 1965)

El oro de los tigres (Jorge Luis Borges, 1972)

Orfeo filmado en el campo de batalla (Jenaro Talens, Hiperión, 1994)

CÓMICS

Hulk (Stan Lee y Jack Kirby, Marvel, 1962-actualidad)

Watchmen (Alan Moore, Dave Gibbons y John Higgins, 1986-1987)

Vista final (Last look), Charles Burns, 2016)

VIDEOJUEGOS

Final Fantasy VII (Yoshinori Kitase, Square, 1997)

Metal Gear Solid 2: Sons of liberty (Hideo Kojima, Konami, 2001)

Final Fantasy VII Remake (Tetsuya Nomura y Naoki Hamaguchi, Square Enix, 2020)

MÚSICA

My prayer (The Platters, del album *The Platters*, Mercury, 1956)

16 reasons why I love you (Connie Stevens, del album *As cricket in "Hawaiian Eye"*, Warner Bros. Records, 1959)

Take five (Dave Brubeck Quartet, del album *Time Out*, Columbia Records, 1959)

I've told every little star (Linda Scott, del album *Starlight, Starbright*, Canadian-American Records, 1961)

Threnody to the victims of Hiroshima (Krzysztof Penderecki, Polskie Wydawnictwo Muzyczne, 1961)

Blue velvet (Bobby Vinton, del album *Blue velvet*, 1963)

I've been loving you (too long) (live) (Otis Redding, del album *Otis Blue*, Volt, 1965)

Song to the siren (This mortal coil, del album *It'll end in tears*, 4AD, 1984)

Laura Palmer's theme (Angelo Badalamenti y David Lynch, del album *Soundtrack from Twin Peaks*, Warner Bros. Records, 1990)

Audrey's dance (Angelo Badalamenti y David Lynch, del album *Soundtrack from Twin Peaks*, Warner Bros. Records, 1990)

This magic moment (Lou Reed, del album *Lost highway OST*, Interscope Records, 1997)

I put a spell on you (Marilyn Manson, del album *Lost highway OST*, Interscope Records, 1997)

I'm deranged (edit) (David Bowie, del album *Lost highway OST*, Interscope Records, 1997)

Polish poem (Crysta Bell y David Lynch, del album *Inland Empire OST*, David Lynch Music Company, 2007)

Random Access Memories (Daft Punk, Columbia Records, 2013)

Copy of a (Nine Inch Nails, del album *Hesitation Marks*, Columbia Records, 2013)

CUADROS

Autorretrato (Francis Bacon, 1969)

Autorretrato (Francis Bacon, 1971)

FICHAS TÉCNICAS DE LAS OBRAS ANALIZADAS

•**Detour.** EEUU. 1945. **Director:** Edgar G. Ulmer. **Guion:** Martin Goldsmith. **Producción:** Leon Fromkess, PRC Pictures. **Música:** Leo Erdody. **Reparto:** Tom Neal, Ann Savage, Claudia Drake, Edmund McDonald. 68 minutos.



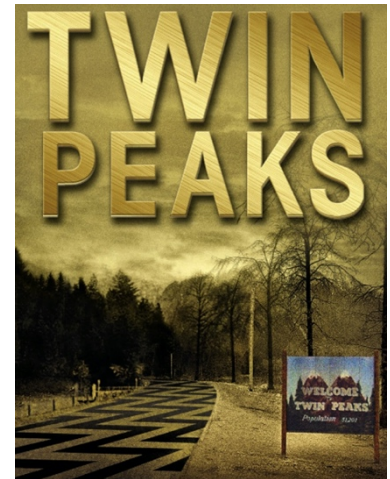
•**Sunset Boulevard.** EEUU. 1950. **Director:** Billy Wilder. **Guion:** Billy Wilder, Charles Brackett, D.M. Marshman. **Producción:** Charles Brackett, Paramount Pictures. **Música:** Franz Waxman. **Reparto:** William Holden, Gloria Swanson, Erich Von Stroheim, Nancy Olson, Fred Clark, Lloyd Gough. 110 minutos.



•**Kiss me deadly.** EEUU. 1955. **Director:** Robert Aldrich. **Guion:** A.I. Bezzerides. **Producción:** Robert Aldrich, Parklane Pictures. **Música:** Frank de Vol. **Reparto:** Ralph Meeker, Albert Dekker, Paul Stewart, Maxine Cooper, Cloris Leachman. 106 minutos.



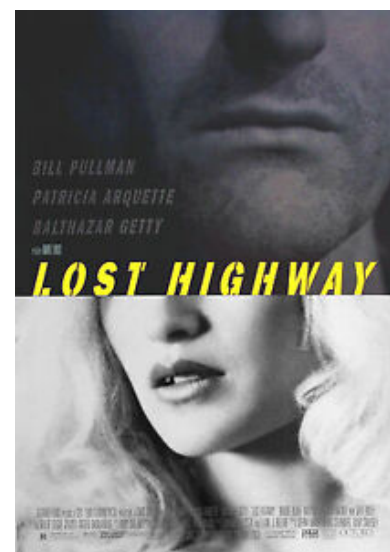
·*Twin Peaks*. EEUU. 1990-1991. **Director:** David Lynch *et al.* **Guion:** Mark Frost, David Lynch *et al.* **Producción:** Mark Frost, David Lynch, ABC. **Música:** Angelo Badalamenti. **Reparto:** Kyle MacLachlan, Sheryl Lee, Michael Ontkean, Madchen Amik, Dana Ashbrook, Peggy Lipton, Sherilyn Fenn, Grace Zabriskie, Ray Wise, Russ Tamblyn, Jack Nance, Lara Flynn Boyle. 30 episodios, 45 minutos.



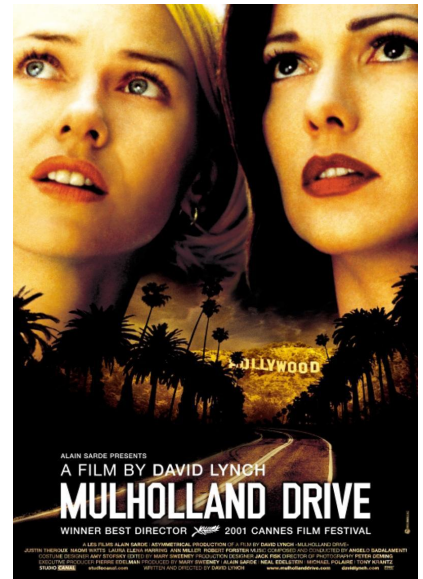
·*Twin Peaks. Fire walk with me*. EEUU. 1992. **Director:** David Lynch. **Guion:** David Lynch, Robert Engels. **Producción:** Greg Fienberg, CIBY Pictures. **Música:** Angelo Badalamenti. **Reparto:** Sheryl Lee, Kyle MacLachlan, Moira Kelly, Chris Isaak, Harry Dean Stanton, Ray Wise, David Bowie, Phoebe Augustin, Dana Ahsbrook. 135 minutos.



·*Lost highway*. EEUU. 1997. **Director:** David Lynch. **Guion:** David Lynch, Barry Gifford. **Producción:** Mary Sweeney, CIBY 2000, Asymmetrical Productions. **Música:** David Lynch, Trent Reznor, Angelo Badalamenti. **Reparto:** Bill Pullman, Patricia Arquette, Balthazar Getty, Robert Blake, Robert Loggia, Gary Busey. 134 minutos.



·**Mulholland Drive.** EEUU. 2001. **Director:** David Lynch. **Guion:** David Lynch. **Producción:** May Sweeney, Alain Sarde, Studio Canal+. **Música:** Angelo Badalamenti. **Reparto:** Naomi Watts, Laura Harring, Justin Theroux, Ann Miller, Lee Grant, Mark Pellegrino, Monty Montgomery. 150 minutos.



·**Inland empire.** EEUU. 2006. **Director:** David Lynch. **Guion:** David Lynch. **Producción:** David Lynch, Studiocanal, Camerimage. **Música:** David Lynch. **Reparto:** Karolina Gruzka, Laura Dern, Justin Theroux, Jeremy Irons, Harry Dean Stanton, Peter J. Lucas, Julia Ormond, Krzysztof Majchrzak. 176 minutos.



·**Twin Peaks. The return.** EEUU. 2017. **Director:** David Lynch. **Guion:** Mark Frost, David Lynch. **Producción:** Mark Frost, David Lynch, Sabrina S. Sutherland, Showtime. **Música:** Angelo Badalamenti. **Reparto:** Kyle MacLachlan, Sheryl Lee, Laura Dern, Mädchen Amik, Dana Ashbrook, Peggy Lipton, Sherilyn Fenn, Grace Zabriskie, Ray Wise, Russ Tamblyn, David Lynch, Miguel Ferrer, Chrysta Bell, Robert Forster, Michael Horse. 18 episodios, 60 minutos.

