

111
2 ej



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA
DE MEXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLITICAS Y SOCIALES

ESTETICA Y PRAGMATICA DEL CINE
CONTEMPORANEO: DAVID LYNCH
EL CASO ESPECIFICO

T E S I S
PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIATURA EN CIENCIAS DE LA
C O M U N I C A C I O N
P R E S E N T A :
DIANA RAMOS MIRANDA

DIRECTOR DE TESIS: FRANCISCO PEREDO CASTRO



CIUDAD UNIVERSITARIA.

1996.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

**A José Guadalupe y María de Jesús
por haberme concebido
infinitamente imperfecta y mortal,
por su apoyo y paciencia.**

Al zorro.

A mis niños.

**A todos los que de alguna u otra forma
han manifestado interés en este trabajo
y me brindaron su ayuda.**

**A los Lumière,
por ese maravilloso invento del
cinematógrafo.**

INDICE

	página
INTRODUCCION	1
0.1 El universo de David Lynch	8
0.2 Contexto Teórico	15
CAPITULO 1. LAS IMAGENES OPTICAS Y SONORAS	21
1.1 Las imágenes ópticas	
1.1.1 Descripciones orgánicas y cristalinas	22
1.1.2 Lynch y la imagen óptica	27
1.2 Las imágenes sonoras	37
1.2.1 Tratamiento clásico y moderno del campo sonoro	38
1.2.2 Lynch y la imagen sonora	41
CAPITULO 2. EL MONTAJE	46
2.1 Sintaxis del montaje	
2.1.1 La unión sensoriomotor y su ruptura	47
2.1.2 Sintaxis de Lynch	54

2.2 Semántica del montaje	
2.2.1 Lo verdadero, lo falso y el simulacro	59
2.2.2 Lynch y la representación	62
CAPITULO 3. ELEMENTOS SOBRE EL ALCANCE	70
PRAGMATICO DE LA OBRA	
3.1 El rol del espectador	72
3.2 Lynch y el espectador	80
CAPITULO 4. BREVE ESBOZO SOBRE	86
LA FILMOGRAFIA LYNCHIANA	
4.1 Eraserhead (Cabeza Borradora)	88
4.1.1 Sinopsis del argumento	90
4.2 The elephant man (El hombre elefante)	92
4.2.1 Sinopsis del argumento	94
4.3 Dune (Dunas)	96
4.3.1 Sinopsis del argumento	98
4.4 Blue Velvet (Terciopelo Azul)	100
4.4.1 Sinopsis del argumento	103

página

4.5 Twin Peaks (Picos Gemelos)	105
4.5.1 Sinopsis del argumento	107
4.6 Industrial Symphony No. 1: the dream of the broken hearted (Sinfonía Industrial No. 1: el sueño de los corazones rotos)	109
4.6.1 Sinopsis del argumento	111
4.7 Wild at heart (Salvaje de corazón)	113
4.7.1 Sinopsis del argumento	114
4.8 Twin Peaks: the fire walk with me (Picos Gemelos: el fuego camina conmigo)	116
4.8.1 Sinopsis del argumento	118
CONCLUSIONES	120
BIBLIOGRAFIA	124
FILMOGRAFIA	128

INTRODUCCION

"En el momento en el que tú terminas algo
ahí empieza a decaer. Instantáneamente.
Como Nueva York; las calles, los edificios, los puentes
se están cayendo y construyen nuevos,
pero nunca de la misma manera. Este asunto de la decadencia
y de que nada sea constante es para preocupar.
Un pequeño mundo como el de una pintura o el de una película
te da la ilusión de que, más o menos, tú tienes el control,
o de que sí lo tienes.
Me fascina estar en otro mundo
y las películas me dan esa oportunidad".

DAVID LYNCH

El objetivo de esta tesis consiste en resaltar, a través de un análisis de la obra del cineasta norteamericano David Lynch, lo que podría ser la especificidad de la producción cinematográfica contemporánea considerando los regímenes clásico y moderno del cine, abordados por Guilles Deleuze.

En efecto, resulta hoy cada vez más claramente que el cine ha encontrado la puerta de salida del modernismo para continuar su camino, tal vez siendo éste un trayecto a las formas más clásicas (pero menos inocentes) de representación y también, uno de los rasgos dominantes de cierta posmodernidad.

Se intenta consecuentemente circunscribir la manera en que se actualiza esta tendencia en la obra de Lynch que ofrece, al menos a primera vista, todos los rasgos de un regreso y de una pérdida de la inocencia.

Con el fin de realizar este análisis, consideramos conveniente seguir el trayecto que nos sugiere la organización misma de la materia fílmica en su doble articulación producción-recepción, es decir, en sus dimensiones estética y pragmática.

En primer lugar estamos considerando la cuestión de las imágenes ópticas y sonoras de las que creemos Lynch raramente rinde cuenta de un universo referencial estable y no describe los universos "ya cinematográficos". Posteriormente analizamos las modalidades organizacionales de estas imágenes para el montaje, percibiendo que el autor de *Blue Velvet* (*Terciopelo Azul*, 1986), en sus realizaciones, usa procedimientos que las dejan caer en el simulacro.

Por último, ponemos nuestra atención sobre la cuestión del espectador, y constatamos en esta ocasión que Lynch le reserva un lugar importante y le confiere un rol considerable en la determinación del sentido de la obra.

La imponente taxonomía de las imágenes y de los signos cinematográficos puesta al día por Gilles Deleuze en *La imagen-movimiento*, después en *La imagen-tiempo*, sirven como lienzo de fondo teórico a este trabajo, permitiendo en particular a nuestro análisis situarse contextualmente en relación a los regímenes clásico y moderno de representación, definidos por este autor.

Queremos así mismo especificar en los filmes de Lynch lo que nos llevaría a comprender mejor de qué modo tienen rasgos representativos de las nuevas fuerzas que invaden hoy nuestras pantallas.

La puerta de salida del modernismo por la que atravesó el cine, se abre cada vez con más frecuencia a la liquidación pura y simple de la idea de innovación. La industria cinematográfica entera parece estar presa de una extraña bocanada de nostalgia que hace que nuestras pantallas se parezcan más a menudo a un largo terreno desierto visitado por fantasmas no muy inocentes.

De la nueva versión integral (remake) a las referencias históricas abiertamente anunciadas, del cliché al texto citado; el cine contemporáneo continúa utilizando en su historia la fuente de una inspiración de segundo grado, como si lo real no fuera suficiente por sí mismo más que a destajo.

Al parecer, la inocencia es una cuestión trunca por los autores de películas donde se clama un poco por todas partes que todo ha sido dicho en las imágenes multiplicándose como un cáncer, que "la dominación creciente de los circuitos de información/comunicación tienen sumergida y disuelta la ilusión a secas y la ilusión cinematográfica"(1); pero esta inocencia es también la de los espectadores confrontados a tal aumento de simulacros, que ya no se dejan engañar y seducir tan fácilmente por la magia del cinematógrafo. Esta hipertrofia de las imágenes y el desencantamiento que la acompaña, conducen hoy al cine a buscar cierta especificidad que frecuentemente es propia en su historia.

Esta consideración actualmente tiene dos tendencias confrontadas que son características de todo el debate en torno al posmodernismo. La primera francamente regresiva, se ensaña en jugar con las formas vacías de la representación, en proponer las estéticas 'neo' o 'retro', en reciclar sin cesar las recetas y los procedimientos bien experimentados en una clase de reflejo arcaico que deja poco o nada de lugar a la innovación real y a la distanciamiento.

La segunda actitud ramificada sobre sus propios fantasmas, no excluye el recurso al juego, al tratamiento distanciado de su objeto, y desemboca en los mejores casos sobre una cierta forma de reflexividad crítica que da a las obras una profundidad que no conocen las nuevas versiones integrales (remakes) de toda índole.

Estamos de acuerdo con Youssef Ishaghpour para decir que "lo posmoderno no es sin duda un concepto"(2), dada la extensión y la variedad de las consideraciones que él recobra. Dicho autor nos ayuda a situar la producción cinematográfica actual en sus relaciones internas con el cine moderno, lo que no es menor mérito si se considera que hoy, la gran mayoría de las cintas son en cualquier grado tomas de posición a favor o contra la puesta en crisis de la representación iniciada por el cine de vanguardia.

Así, se podría decir de las dos tendencias del cine actual, que corresponden respectivamente a las dos actitudes posmodernas más significativas a la mirada de la modernidad artística.

La primera actitud consiste en encerrar al movimiento modernista entre paréntesis, en rechazar sus imperativos por causa de dogmatismo, y en predicar el retorno sistemático a las formas más clásicas (o barrocas, o románicas, u orientales, depende) de representación.

La segunda actitud posmoderna también tiene en cuenta el fin de las vanguardias y no vacila en utilizar los infinitos recursos de un repertorio, sin olvidar quizá tomar todo de los logros de la modernidad donde ha encontrado los medios para no hundirse en la repetición más pura y simple.

Esta tesis se interesa en la segunda actitud y en sus diferentes modalidades de actualización del cine contemporáneo. Nuestra intención inicial era de constituir un cuerpo de obras variadas que habrían provisto a nuestra búsqueda de un largo espectro de particularidades de este cine; pero rápidamente apreciamos que tal aproximación permitía apenas un rozamiento de cada una de las obras, así pues, un análisis detallado de los elementos verdaderamente significativos de una cinta, se hizo el más necesario.

Dada la imposibilidad de determinar con exactitud qué es el posmodernismo, hemos considerado la conveniencia de extendernos un poco más al respecto, para establecer con claridad la acepción que hemos asumido para efecto de este trabajo. El texto *La posmodernidad* de Hal Foster y otros autores, conforman la base teórica de nuestro concepto.

El posmodernismo se constituye de fenómenos de crisis o de final, de una ruptura radical que por lo general se remonta al término de la década de los años cincuenta o a principios de los sesenta. Tal ruptura se relaciona casi siempre con la decadencia o la extinción del movimiento modernista.

Podría ampliarse indefinidamente una lista de elementos considerados como el final del impulso modernista, pero para nuestro propósito consideramos relevante señalar que las teorías de la posmodernidad presentan un parecido con generalizaciones sociológicas que anunciaron el advenimiento de un tipo de sociedad completamente nuevo y con frecuencia llamado como "sociedad industrial", "sociedad de consumo", "sociedad de los media", "sociedad de la información", "sociedad electrónica" o de las "altas tecnologías", entre muchas otras acepciones (3).

Así pues, es importante "captar el posmodernismo, no como un estilo, sino más bien como una pauta cultural: una concepción que permite la presencia y coexistencia de una gama de rasgos muy diferentes e incluso subordinados entre sí (...). Lo posmoderno es, a pesar de todo, el campo de fuerzas en el que han de abrirse paso impulsos culturales de muy diferentes especies" (4).

Foster plantea que el posmodernismo es difícil de concebir sin la teoría continental, en particular el estructuralismo y el postestructuralismo. Ambos llevan a reflexionar en la cultura como un corpus de códigos o mitos, como un conjunto de resoluciones imaginarias de contradicciones reales.

Una obra de arte en términos posmodernistas, sería considerada como un texto "ya escrito". A partir de este modelo, una estrategia posmodernista sería deconstruir el modernismo no para encerrarlo en su propia imagen sino a fin de abrirlo, de reescribirlo, abrir sus sistemas cerrados a la heterogeneidad de los textos, reescribir sus técnicas universales desde el punto de vista de las contradicciones sintéticas. En la política cultural esta posición de deconstrucción se opone al status quo, el posmodernismo elogia a éste y repudia al modernismo: un posmodernismo de reacción y otro de resistencia.

La deconstrucción constituye una toma de posición en base a las estructuras político-institucionales que forman y regulan nuestra actividad y nuestras competencias. La deconstrucción no se limita ni a una reforma metodológica sustentadora de la organización dada, ni inversamente a una parodia de destrucción irresponsable que tendría como seguro efecto el dejar todo como está y consolidar las fuerzas inmovilistas de la Universidad (5).

El modo de concebir el posmodernismo es esencial para determinar la forma en que se representa el presente y el pasado, en los aspectos que hace hincapié y los que reprime. Tal vez la mejor manera de concebirlo sea la de considerarlo como un conflicto de estilos nuevos y antiguos, culturales y económicos.

Hay dos posiciones estandarizadas acerca del posmodernismo: una ataca al modernismo como elitista y apoya al posmodernismo como populista, la segunda hace exactamente lo contrario. Lo que ambas posiciones manifiestan es que el posmodernismo se considera públicamente como un giro necesario hacia la tradición.

El posmodernismo de reacción se singulariza por su repudio del modernismo cuyos voceros más ruidosos tal vez sean los neoconservadores que desgajan lo cultural de lo social, y luego culpan a las prácticas culturales (modernistas) de los males sociales. En oposición, un posmodernismo de resistencia se interesa por una deconstrucción crítica de la tradición, trata de cuestionar más que de explorar códigos culturales, explorarlos más que ocultar afiliaciones sociales y políticas (6).

Gregory Ulmer argumenta que la crítica (sus convenciones de representación) se transforma hoy como en su momento las artes lo hicieron con el modernismo. Detalla esta transformación desde el punto de vista del collage y el montaje, la desconstrucción y la alegoría (una forma que atiende a la materialidad histórica del pensamiento) aludiendo que estas prácticas han conducido a nuevas formas culturales.

El collage es "tomar un cierto número de elementos de obras, objetos, mensajes preexistentes e integrarlos en una nueva creación a fin de producir una totalidad original que manifiesta rupturas de diversas clases. Es la transferencia de materiales de un contexto a otro, y el montaje es la diseminación de estos préstamos en el nuevo emplazamiento" (7).

Jamenson, por su parte, menciona que uno de los rasgos o prácticas más importantes del posmodernismo es el pastiche que se ha convertido en una boga omnipresente (sobre todo en el cine). Éste tiende a confundirse con lo comunmente llamado parodia, ambos recurren a la imitación, o mejor aún, a la mímica de otros estilos, y en particular a los amaneramientos y retorcimientos estilísticos de éstos.

"El pastiche es la imitación de un estilo peculiar o único, llevar una máscara estilística, hablar en un lenguaje muerto: pero es una práctica neutral de esa mímica, sin el motivo ulterior de la parodia, sin el impulso satírico, sin risa, sin ese sentimiento todavía latente de que existe algo normal en comparación con lo cual aquello que se limita es bastante cómico. El pastiche es parodia neutra que ha perdido su sentido del humor"(8).

Además, hay otros rasgos del posmodernismo propiamente ofensivos: desde la oscuridad y el material sexualmente explícito hasta la obscenidad psicológica y las expresiones de abierta provocación social y política, que trascienden todo lo imaginable en los momentos más extremos del modernismo.

Dichos rasgos son "la expresión interna y superestructural de toda una nueva ola (...) en la historia de las clases sociales, el trasfondo de la cultura lo constituyen la sangre, la tortura, la muerte y el horror"(9).

Después de los elementos presentados que consideramos como esenciales para la mejor comprensión de nuestro objetivo, hemos resuelto trabajar esencialmente a partir de la obra de un cineasta. en este caso David Lynch, cuyos ciertos rasgos en su material filmico nos parecen representativos de la dirección que toma el cine posmoderno.

Así pues, retomamos el concepto de Lauro Zavala para definir de alguna manera al cine posmoderno como la "categoría utilizada para hacer referencia al cine surgido a partir de los años 70 y 80, en el que se superponen elementos del cine clásico y del cine moderno, lo cual da lugar a la presencia simultánea de collage genérico, auto-referencialidad, hiper-realismo y otras estrategias igualmente paradójicas, que a la vez utilizan y ponen en evidencia las convenciones de la representación clásica" (10).

No se trata tanto de bosquejar un cuadro general de la situación del cine contemporáneo sino de intentar encontrar en las películas de Lynch las pistas que nos puedan llevar a una mejor comprensión de estas nuevas fuerzas que invaden hoy nuestras pantallas.

0.1. EL UNIVERSO DE DAVID LYNCH.

Se imponen aquí algunas consideraciones preliminares concernientes a la obra de Lynch para situar al lector que conozca poco el trabajo del cineasta norteamericano y por justificar en la medida de lo posible la importancia que nosotros le otorgamos.

David Lynch nació el 20 de enero de 1946 en Missoula, estado de Montana. Vivió en diferentes localidades de Idaho, Washington y Virginia; tras una adolescencia aparentemente convencional, estudió Bellas Artes en la capital norteamericana y en Boston.

En Filadelfia, casado y con una hija, se interesó por el cine y realizó dos cortometrajes, **The alphabet (El alfabeto, 1968)** y **The grand mother (La abuela, 1969)**; que le proporcionaron una beca para el Centro de Estudios Cinematográficos Avanzados en Los Angeles.

Posteriormente, concibió **Erasehead (Cabeza Borradora, 1977)**, que le ganó el respaldo económico de Mel Brooks, productor de **The elephant man (El hombre elefante, 1980)**, una película que tuvo abundantes nominaciones para los oscars de la academia. Aceptado por la industria de Hollywood, Dino de Laurentis produjo **Dune (Dunas, 1984)**, la novela de ciencia ficción de Frank Herbert, escogiéndolo a él para su dirección. Más adelante, el mismo productor le permitió rodar un guión propio: **Blue Velvet (Terciopelo Azul, 1986)**, esa inquietante película que le facilitó el acceso a la televisión comercial, donde la serie **Twin Peaks (Picos Gemelos, 1989)** tuvo gran acogida.

Debido al gran éxito de la serie televisiva, David Lynch en colaboración con el músico Angelo Badalamenti y la cantante Julee Cruise, se embarcaron en la producción de un video cuya introducción es ilustrada por Laura Dern y Nicholas Cage, protagonistas de su siguiente película, y algunos personajes de la ya mencionada serie en un gran performance. El resultado se llama **Industrial Symphony No. 1: the dream of de broken hearted (Sinfonía Industrial No. 1: el sueño de los corazones rotos, 1989)**.

Más adelante, con su largometraje *Wild at heart* (*Salvaje de corazón*, 1990), definida por su autor como una 'comedia violenta', triunfó en el festival de Cannes de ese mismo año, ganando la Palma de Oro. Sin embargo, el cineasta y los protagonistas tuvieron que enfrentarse a la censura de algunas de sus muy ardientes escenas.

En 1992, y para aprovechar aún más el fenómeno de la exitosa serie televisiva, Lynch filma otro largometraje, se trata de *Twin Peaks: the fire walk with me* (*Picos Gemelos: el fuego camina conmigo*), sorprendiendo a los que pensaron que haría un filme meramente oportunista para satisfacer a todos los adictos a la serie, dejando una profunda sensación de extrañamiento a todos sus fans.

Lynch, ocupado no solamente en el cine, dirigió spots publicitarios, hizo exhibiciones de sus pinturas, apareció como actor en *Zelly and me* (1988), dibujó para el semanario *L. A. Reader* una tira con el título *El perro más airado del mundo*, en televisión se mantuvo con *American Chronicles*, documentales de viajes, y participó con el ya mencionado Angelo Badalamenti en la producción del *L.P., Floting Into the Nighth*.

El controvertido director había mencionado en diferentes entrevistas con periódicos y revistas, que tenía ultimando una nueva serie para la televisión llamada *En el aire*, comedia que transcurre en los primeros días de la televisión y donde sus personajes, como algunos otros de todas sus anteriores realizaciones, serían realmente malvados. También se refirió a la preparación para cine de un viejo proyecto: *Una burbuja de saliva*. Al parecer la historia de este largometraje tiene que ver con la electricidad y se desarrollaría en una ciudad de Kansas.

Ante la imposibilidad de hablar de los cortometrajes realizados por Lynch, comenzaremos por esbozar *Eraserhead* (*Cabeza Borradora*, 1977), largometraje de poco presupuesto, terminado difícilmente en 1977, cinco años después que su autor le hubiera emprendido, cuando aún era estudiante.

Esta fábula surrealista constituida de largos planos fijos casi autónomos, es incatalogable tanto desde el punto de vista narrativo (no hay que hablar propiamente de un argumento), como del plástico, las imágenes recrean una especie de mundo a la vez similar al nuestro y totalmente imaginario, próximo al creado por Kafka.

A la mitad del camino se muestra entre el horror y el humor negro poblado de los fantasmas más raros, demostrando una virtuosidad técnica fuera de lo común. Este pequeño filme sale a escondidas y rápidamente se convierte en una cinta de culto solicitado por los adeptos a los 'teatros de media noche', salas de cine donde se pasa una y otra vez la misma cinta fuera de las horas comerciales y donde se produce un extraño fenómeno de ósmosis entre el público que conoce todas las réplicas y una obra a menudo marginal.

Es a partir de este extraño filme que el productor Mel Brooks, convencido de las cualidades de Lynch, le propuso realizar el importante proyecto de **The elephant man** (**El hombre elefante**, 1980). Inspirada en hechos auténticos, esta historia relata ciertos acontecimientos de la vida de un hombre horriblemente deformado, exhibido en un circo de feria, pero no obstante sensible e inteligente, que trata de recobrar un estatus más humano. Aunque la factura global de la obra sea resuelta de forma un tanto más realista, se encuentra el mismo sentido de onirismo y rareza que caracteriza a **Eraserhead** (**Cabeza Borradora**), templado cada vez más por las exigencias atadas al género de drama histórico (tal vez nostálgico).

Dune (**Dunas**, 1984), el tercer largometraje del cineasta, es una adaptación del 'best-seller' de la literatura de ciencia ficción escrito por Frank Herbert en los años cincuenta. Este megaproyecto de cincuenta millones de dólares, uno de los más riesgosos de la historia reciente de la industria cinematográfica y sobre el que se obstinaron más de un realizador, conoció un destino mucho menos feliz.

A Lynch le habría gustado hacer de **Dune** (**Dunas**) un largo poema del espacio, rodado en blanco y negro como sus dos precedentes filmes, pero las trabas de producción eran enormes y se resolvió a trabajar durante tres años sobre una obra que casi repudiara más tarde. La gran prudencia metafísica fue mal recibida por el público y por la crítica, y resultó un desastre financiero.

A consecuencia de esta experiencia, Lynch decide emprender la realización de uno de sus propios escenarios y es así que nacerá su cuarto largometraje, **Blue Velvet** (**Terciopelo Azul**, 1989). Con esta historia híbrida, mezcla de horror, humor negro y cine policíaco; el joven autor retoma lo planteado en su primera película (una factura más personal, una obsesión de la sexualidad y de las atmósferas confusas). Pero esta vez la estampería surrealista es continua en los límites de un relato sólidamente conducido, aprovecha sin duda la experiencia adquirida a través de la realización de sus dos precedentes filmes.

Nada menos trivial que la aventura de esta adolescente enfrentada a la dimensión subterránea de la existencia prolongada en pleno drama donde se mezclan droga, perversión y violencia. Lynch llega aquí a la cima de su arte, y supo dar en **Blue Velvet (Terciopelo Azul)** la plena medida de su extraña fascinación por todo esto que en el orden de la vida terrestre seduce y repugna a la vez. Esta cinta es de ese tipo de filmes que son de culto instantáneo, en la que Lynch vuelca sus inquietudes por retratar un ambiente perverso que subyace en la aparente tranquilidad de un pueblo norteamericano, cuestión que volvió a tratar en su exitosa serie televisiva **Twin Peaks (Picos Gemelos, 1989)**.

La trama de dicha serie con múltiples posibilidades de desenlace, ocurría en un ámbito a tal grado enrarecido que, las interpretaciones más coherentes suponían que se trataba del sueño de uno de los personajes, o más precisamente, de una pesadilla empapada de símbolos perturbadores. Los sucesos ocurridos en el programa piloto se desviaban por caminos insospechados sosteniendo la intriga inicial y sus sabores oníricos, sin demeritar una sola vez.

Twin Peaks (Picos Gemelos) es una historia que se desarrolla en la comunidad maderera del mismo nombre en torno al asesinato -sin aparente solución- de Laura Palmer (Sheryl Lee Fenn) en el que todo el pueblo parece estar involucrado de una u otra forma, razón por la que el agente especial del F.B.I. Dale Cooper (Kyle MacLachlan), se empapa en su totalidad en el caso, que al parecer, tiene muchas vías inesperadas y también perversas.

Esta serie juega mucho con el color al igual que **Dune (Dunas)** y sus posteriores creaciones. Es así como **Industrial Symphony No. 1: the dream of the broken hearted (Sinfonía Industrial No. 1: el sueño de los corazones rotos, 1989)**, se convierte en un alucinante delirio visual con instantes muy bizarros y música verdaderamente cautivadora, video realizado en la academia de música de Brooklyn, en su Opera House, el 10 de noviembre de 1989.

Lynch en colaboración con el músico italiano Angelo Badalamenti y la cantante Julee Cruise, logra rescatar en este performance toda la música enigmática de la propuesta de **Twin Peaks (Picos Gemelos)**, unión barroca de horror y melodrama con elementos de música clásica, rock pop y blues, que se ubica en un futuro o en un pasado incierto. Los diez temas de **Industrial Symphony No. 1: the dream of the broken hearted (Sinfonía Industrial No. 1: el sueño de los corazones rotos)** siguen una aparente historia que comienza con una conversación telefónica entre Lula y Sailor, protagonistas de su siguiente largometraje, logrando por instantes un clímax bastante raro.

Con la comedia violenta *Wild at heart* (*Salvaje de corazón*, 1990), propiamente definida por su autor, Lynch logra introducirnos en un mundo de pasión y ardor sexual en el que sus personajes tienen visiones, viven en sueños o para realizarlos, y aunque pueden ser extremadamente crueles, están redimidos por su idealismo y motivados por el amor. Los elementos de violencia, sangre y perversidad no son ajenos a la historia de Lula (Laura Dern) y Sailor (Nicholas Cage), por lo que al tener problemas con la censura tuvieron que modificarse.

Es a partir de la gran audiencia que atrajo la serie televisiva, que el cineasta realizó *Twin Peaks: the fire walk with me* (*Picos Gemelos: el fuego camina conmigo*, 1992), como un largometraje. David Lynch plasma sensaciones escondidas, que no se pueden ver y que la mente crea, se preocupa por ellas y expone a sus personajes a muchas situaciones terribles.

Muestra que en el mundo hay demasiadas cosas que están mal y que también bastante gente participa de ellas, de cosas extrañas y horribles; que la paz y la tranquilidad de la vida pueden estar amenazadas o desaparecer totalmente.

David Lynch registra con malsana mirada los últimos días en la vida de Laura Palmer, acosada sexualmente por su padre y abocada a traicionar a su mejor amiga Donna, fatalmente atraída por el mundo de vicio, drogas y excesos sexuales del que Laura no puede ni quiere salir. Con un final muy en el estilo lyncheano, *Twin Peaks: the fire walk with me* (*Picos Gemelos: el fuego camina conmigo*) nos sumerge en ese mundo onírico paralelo de alguna manera al nuestro, y hace de la narración algo verdaderamente traumático para sus personajes.

Se puede decir de la obra de Lynch, considerada globalmente, que toma su fuerza y su originalidad de la diversidad de las procedencias que utiliza para crear un espacio representacional coherente de un filme al otro, y esto a pesar de la pluralidad de géneros abordados.

Es lo que existe como una mirada oportunamente lyncheana que sabe reconstruir cada vez más allá de las épocas vistas o de los temas abordados, una arquitectura del mundo fundada artísticamente sobre una consciencia aguda de los poderes de la imagen y del cine.

Las cintas de Lynch son, propiamente hablando, películas de la monstruosidad presentada ya sea física o moralmente en sus historias y personajes. No son, ante cualquier consideración, una metáfora sobre la visión o el voyeurismo ni toman artimañas para seducir nuestro propio instinto de voyeur.

Lynch reúne en su manera de trabajar uno de sus más ilustres predecesores con uno de sus filmes más notables: Alfred Hitchcock y **La ventana indiscreta**, su cineasta y película preferidos. **Blue Velvet** (Terciopelo azul, 1986) es el ejemplo más palpable, específicamente en cuanto a la alusión al voyeurismo se refiere.

Hitchcock fue uno de los primeros en incluir como la materia de sus películas una dimensión crítica (11). De alguna manera Lynch retoma ésta en su trabajo y empuja aún más lejos esta voluntad de hacer del cine el objeto de una reflexión sobre el poder de las imágenes. A diferencia de "Brian de Palma, del que los filmes parecen frecuentemente imitaciones educativas de tal modo que crecen sus semejanzas con la obra del realizador de *Vértigo*"(12), Lynch da a sus películas una autonomía real y sus visiones son más artísticas que pedagógicas.

El trabajo de Lynch se caracteriza por la manera en la que usa los recursos del cine. Con él, las imágenes, los sonidos, la iluminación, los movimientos de cámara y el montaje son tratados de tal forma que todos contribuyen por sí mismos en la edificación de un espacio cinematográfico original, su función no se limita jamás a la simple reproducción mimética de lo real (imitación de la realidad).

Cada una de sus cintas aparece como una construcción compleja de elementos diversos arrancados de su subordinación al orden de la transparencia y ahora se dirigen hacia un mundo marginal que les sirve con un máximo de eficiencia.

El cine de Lynch ha dado lugar a cierto número de interpretaciones tanto psicoanalíticas y sociológicas como propiamente cinematográficas, pero ninguna entre ellas tiene la amplitud suficiente para resaltar la especificidad de esta obra fundamentalmente polisémica (pluralidad de significados de una palabra).

La mejor vía a tomar, creemos, para captar todo el alcance de su obra, es la de un análisis que esté lo más cerca posible de la materialidad del texto mismo y que avance paso a paso a través de sus diferentes facetas, imágenes, sonidos, montaje, etc., pero para hacerlo, necesitamos de un cuadro conceptual claro que nos permita a cada etapa indicar las características significantes del trabajo lyncheano.

0.2 CONTEXTO TEORICO.

El discurso crítico y teórico concerniente a las películas de Lynch se limita, siendo dada la novedad relativa de este trabajo, a algunas entrevistas y artículos que concentran sus comentarios en torno a los aspectos marginales del trabajo del cineasta.

No se puede, pues, apoyar nuestra búsqueda sobre una interpretación ya existente como es el caso, por ejemplo, del análisis de sus obras que ya pasaron a la historia y que suscitaron largos comentarios, pero sí es necesario tomarlos en cuenta para conocer las reacciones que provocaron. Las interpretaciones de sus filmes permiten entender a sus auditores.

El origen de nuestras bases teóricas está por consecuencia en cierto número de autores cuya reflexión sobre el cine o sobre la cultura contemporánea concierne específicamente a nuestro propósito, y de los que las herramientas de análisis pueden ser válidas al provecho de nuestra metodología.

Guilles Deleuze, en **La imagen-movimiento** y después en **La imagen-tiempo**, propone un ensayo de taxonomía de las imágenes cinematográficas que consideramos esencial para comprender el movimiento general de la historia del cine respecto a las fuerzas que la habitan en cada una de las fases de su desarrollo.

Deleuze distingue dos grandes modos de representación en el cine. El modo clásico, al que pertenece el cine de antes de la 2a. guerra, es caracterizado por la transparencia de las imágenes a una realidad que les precede y se desarrolla alrededor de los "esquemas sensoriomotores según los cuales los personajes reaccionan a situaciones, o bien actúan en tal forma que ponen la situación al descubierto" (13).

Este modo de representación da lugar a un cine realista, entendido aquí no en sus connotaciones sociológicas, sino en las relaciones que supone entre la materia fílmica y el orden de referencia.

El cine moderno, por su parte, reconoce la ruptura de los lazos sensoriomotores que dan al filme su transparencia y le llevan a una realidad independiente. La imagen deja de estar en segundo lugar en relación al modelo porque las imágenes lyncheanas parecen ser autoreferentes, no tienen una correspondencia con la realidad, aunque no significa que aquella les sea ajena; y la narración no es más asumida en la cadena de las acciones y las reacciones.

Es entonces cuando la imagen y la narración clásica crean, de alguna manera, otra realidad que depende totalmente de la descripción que la cámara hace de ella. Para Deleuze, lo que aparece en el cine es una imagen directa del tiempo, una imagen-tiempo cuyo valor significativo no es tan subordinado como en el cine clásico.

Lo que deseamos presentar para la distinción esencial entre los dos modos cinematográficos (clásico y moderno), cuyas ramificaciones son más complejas de las que se montan con frecuencia en una misma película, son los elementos que pueden conducirnos a especificar las modalidades representacionales del cine de David Lynch.

Nos parece en efecto, que el autor de *Terciopelo Azul* (1986), tiene sabido, contrariamente a la mayor parte de sus contemporáneos, cómo aprovechar las verdaderas consecuencias de la crisis del cine clásico de la que habla Deleuze, y su obra retoma el espíritu del cine moderno. El cuadro de reflexión desarrollado en **La imagen-movimiento** y en **La imagen-tiempo** sirvió de modelo al análisis de los diferentes componentes del cine de Lynch.

Además, Deleuze se interesa en la dimensión pragmática de las obras, por lo que consideramos conveniente recurrir a los autores cuya reflexión lleva hacia la cuestión del lugar que ocupa el espectador en el cine, en el caso Christian Metz con **El significativo imaginario** y Umberto Eco con **La estructura ausente: Introducción a la semiótica**.

Con el objeto de realizar nuestro análisis, nos propusimos seguir un trayecto metodológico lo más sencillo posible; esto es, en rigor, lo que nos dicta la organización misma de la materia fílmica en su doble articulación producción-recepción y que dividimos aquí en tres polos mayores: las imágenes y los sonidos, sus modalidades organizacionales para el montaje y su alcance pragmático.

Antes de ver más en detalle esto que entendemos exactamente por sus categorías, veamos las pistas de análisis que orientaron nuestra búsqueda a través de cada una de ellas:

- 1) Creemos que las imágenes ópticas de Lynch se someten menos a una realidad exterior (referencial) que a un establecimiento independiente de los universos prioritariamente cinematográficos por él creados. El tratamiento de la banda sonora contribuye a una lectura semejante de la imagen visual.
- 2) En segundo lugar, consideramos que la disposición de estas imágenes se hace de acuerdo a la idea del montaje que rechaza el principio de la transparencia guiándola a un orden de realidad autónoma, haciendo de las narraciones como un objeto de destrucción de la materia fílmica.

Entendemos como el principio de la transparencia la correlación existente entre la realidad tal como la perciben los individuos y la fijan en sus sueños, imaginación, etc., y los mecanismos narrativos (elipsis, flash backs, fundidos, etc.) del cine que permiten la ilusión de percibir el tiempo cinematográfico como tiempo real.

- 3) Pretendemos, por último, que el efecto de tales procedimientos sobre la recepción de la obra por los espectadores (su alcance pragmático) es el de desbaratar los mecanismos tradicionales de la identificación y de ordenar así un trabajo creativo por parte del receptor.

Hay un proceso de elaboración mental en el receptor que lo aleja de aquella idea de ente pasivo y nos planta frente a una reivindicación del espectador como creativo, en función de sus antecedentes sociales, familiares, académicos, políticos, religiosos, etc., un sistema autoreferente.

Cada uno de estos aspectos de análisis dio lugar a la elaboración de los capítulos de esta tesis a través del método deductivo; es decir, desarrollando nuestro trabajo principalmente sobre bases teóricas generales de Gilles Deleuze, en cuanto a las imágenes cinematográficas, además de Christian Metz y Umberto Eco, entre otros autores, para llegar a la particularidad del caso de David Lynch.

Así, el primer capítulo se interesa en la cuestión de las imágenes visuales a partir de la noción de descripción, se trata de mostrar cómo la distinción entre descripción orgánica y descripción cristalina establecida por Deleuze es la misma que nos guiará a la comprensión del tratamiento de la imagen óptica de Lynch y a situar los diferentes procedimientos desrealizantes que emplea en el concepto de cine contemporáneo.

La cuestión de las imágenes sonoras es igualmente tratada, esta vez, a la luz de las relaciones que mantienen con los elementos visuales. Hemos estudiado la manera original en la que Lynch concibe la organización sonora de sus películas con el fin de permitir una mayor autonomía del material fílmico.

El segundo capítulo concierne a la organización de las imágenes por el montaje. Retomamos para este caso la distinción propuesta por Jacques Aumont entre sintaxis y semántica del montaje, entre el nivel sintáctico correspondiente a las modalidades organizacionales de las imágenes y el nivel semántico en todo el filme.

Antes de estudiar las particularidades con el material de Lynch hemos determinado en primera instancia, que la idea del montaje es la base del cine clásico y del cine moderno.

A partir de este punto, creemos que Lynch rechaza la transparencia de los mecanismos del montaje llevándonos a la simple linealidad acontecida, la razón y los medios de los que se vale para desviar la narración hacia procedimientos que dan a su obra una importante dimensión reflexiva, también han sido analizados bajo las premisas de Aumont.

El tercer capítulo estudia la pragmática del trabajo efectuado por Lynch sobre el material fílmico. La noción de identificación primaria y secundaria adaptadas a la cinematografía por Christian Metz, nos sirvió de trampolín al análisis de los medios utilizados por el autor de *Salvaje de corazón* (1990), para integrar la presencia del receptor en el mismo texto y hacerse desplazar a los diferentes polos del triángulo comunicacional.

De algún modo Lynch reúne en su trabajo ciertos rasgos posmodernos que se preocupan por la cuestión ética de las obras. Hemos tratado de comprender mejor por qué el espectador se integra a las películas, y al hacerlo, se requiere de éste un trabajo activo. Jean Francois Lyotard constituyó nuestra base teórica.

El último capítulo es un breve esbozo de la filmografía lyncheana a efecto de comentar el punto de vista personal de cada una de las películas del cineasta, dejando de lado la teoría anteriormente asumida para el análisis de cada apartado.

Antes de terminar, deseo hacer dos precisiones, la primera trata de la utilización que hacemos de los trabajos de Guilles Deleuze, que apoya su argumentación sobre una lectura de la semiótica de Pierce. Preferimos no retomarla a fin de concentrarnos mejor sobre los aspectos teóricos que conciernen más directamente a nuestro propósito.

La segunda aclaración enfoca la organización misma de nuestro texto, organización que no se podrá calificar de alternante, pues habríamos podido, en efecto, concentrar los aspectos teóricos de esta tesis en un solo bloque que habría seguido el análisis propiamente dicho de nuestro cuerpo.

Con el objeto de marcar bien la autonomía relativa de cada una de las unidades significantes, escogimos hacer alternar teoría y análisis dentro de cada subdivisión del texto, prefiriendo la dimensión didáctica que permite tal procedimiento.

- 1) Youssef Ishaghpour. Cinema contemporain. pág. 7.
- (2) Ibid., pág. 8.
- (3) Frederic Jameson. El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado. pág. 13-14.
- (4) Ibid., pág. 17.
- (5) Patricio Peñalver. Desconstrucción, pág. 16.
- (6) Hal Foster et. al. La posmodernidad, pág. 11.
- (7) Ibid., pág. 127.
- (8) Frederic Jameson. Op cit., pág. 41.
- (9) Ibid., pág. 49.
- (10) Véase Lauro Zavala. "El lenguaje analítico del cine" en Plural, mayo, pág. 57.
- (11) Robin Wood. El cine según Hitchcock, pág. 116.
- (12) Ibid., pág. 117.
- (13) Guilles Deleuze. La imagen-tiempo: estudios sobre cine 2, pág. 173.

CAPITULO I

LAS IMAGENES OPTICAS Y SONORAS

"El misterio es algo que siempre atrae al ser humano, por ejemplo, si usted estuviera en un cuarto con una sola puerta que condujera a una escalera y de pronto se apagaran las luces, no dudo que se lanzaría a la aventura de la oscuridad con tal de salir de allí. Escapar a la luz es una tentación que pocos podemos resistir."

DAVID LYNCH

En esta primera parte nos interesamos en la cuestión de las imágenes y los sonidos, es decir, en las unidades básicas de la materia fílmica consideradas en una perspectiva paradigmática (de modelo).

No es prioridad de este trabajo retomar el debate respecto a la definición de fotogramas, planos y secuencias (las más pequeñas unidades del significante), o de los componentes sonoros que les podrían corresponder; sino que analizaremos independientemente las imágenes ópticas (que estudiamos a partir de las descripciones, ver secuencia 1.1.1) y las imágenes sonoras cuya autonomía de los componentes es relativa.

Para cada una de las dos partes de este capítulo, desarrollamos primero los aspectos conceptuales de la cuestión, para después pasar al análisis circunstancial de las películas de Lynch y de ahí señalar las nociones pertinentes que más sobresalgan.

1.1 LAS IMAGENES OPTICAS.

1.1.1 DESCRIPCIONES ORGANICAS Y CRISTALINAS.

La teoría fílmica, desde que tiene intención de hacer del cine un objeto de estudio comparable al del lenguaje por la lingüística, se apoya en la cuestión de los diferentes elementos visuales y de su lugar en la cadena signifiante. El desglose en palabras y en frases de una lengua natural simplifica la tarea del lingüista, donde el punto de referencia de las unidades que la componen da lugar a una situación en sí.

Para el analista de cine que busca dotarse de un modelo que tome la materia cinematográfica desde un punto de vista formal y recurrente este cuadro no es seductor. Desafortunadamente la cuestión tampoco es simple, pues no existe en el cine algo como lo de las palabras y frases, y no es desventaja hacer corresponder a cada imagen y cada plano con los enunciados que se organizan en sintagmas de diferentes tamaños, entendiendo por sintagma (según el diccionario de la lengua española), a la unidad sintáctica elemental en una frase u oración.

Los idiomas y el cine, según Christian Metz, son lenguajes distintos con estructuras orgánicas diferentes que tienen en común, como lenguajes, la posibilidad de transmitir contenidos, mensajes.

Como dice Deleuze, las imágenes cinematográficas son "una masa plástica, una materia a-significante y a-sintáctica, una materia no lingüísticamente formada, aunque no sea amorfa y esté formada semiótica, estética y pragmáticamente" (1).

Coincidiendo con ambos autores y desde esta perspectiva, la búsqueda de las unidades minimales de significación pierde un poco su sentido, puesto que no conduce a modalizar su exterior, sino a comprender en su interior el funcionamiento de cada película.

Deleuze propone referirse a la imagen óptica en términos de descripción, lo que no atañe específicamente ni al fotograma, ni al plano, ni a la secuencia misma, aunque ésta se organiza sintagmáticamente gracias a las diferentes modalidades de desglose que no pierden su valor discreto. En cuanto al aspecto propiamente plástico y referencial de las imágenes no se cataloga en relación a un recorte técnico cuya función es, generalmente, regir su organización sintagmática.

El concepto de descripción permite ir al corazón de la representación cinematográfica, ya que se refiere prioritariamente al tratamiento de la imagen (su forma) y a la naturaleza de los elementos representados (su contenido). Para Deleuze el cine clásico y el cine moderno dan lugar a dos tipos de regímenes descriptivos, que él nombra respectivamente 'orgánico' y 'cristalino', así pues trataremos de definirlos y de ver qué tratamiento de la imagen óptica les implican.

Una descripción es orgánica cuando supone la independencia de su objeto. Dicho de otro modo, lo que aparece en la pantalla, ya vale por sí mismo desde antes por la realidad que se supone preexistente, "independientemente de la descripción que la cámara hace de él" (2). Los objetos, los personajes, los decorados y los medios son representados como habiendo una personalidad propia que se despliega al exterior del espacio filmico.

El tiempo que dura la cinta, además de los espacios circunscritos por ella, no constituyen sino un pedazo de realidad arrancada a una continuidad real cuya veracidad o ficción crea dudas. Se comprenderá así que la primera propiedad esencial de las imágenes que forman este tipo de descripción es la fidelidad absoluta a un orden referencial conocido de los espectadores.

La tarea del realizador (queriendo maximizar este 'efecto de lo real') es por consecuencia borrar en la medida de lo posible las señales de su trabajo y pretender hacer tanto como pueda una transparencia de los mecanismos de puesta en imágenes al orden natural de la percepción; es decir, las descripciones orgánicas sirven para definir situaciones sensoriomotrices (encadenamientos legales, causales y lógicos) en las que se puede diferenciar lo real de lo imaginario, los sueños de lo supuestamente real.

Este es el objetivo a lograr con sus sobresalientes coordenadas reales, psíquicas y espaciales en este tipo de descripciones que actualizan con frecuencia a los medios circunscritos, en los que actúan los personajes creados lo más verdaderos posible.

Así, los grandes géneros del cine clásico, el western, el drama psicosocial, la comedia de costumbres y el cine negro, entre otros, tienen sus espacios respectivos bien definidos, conectados directamente a la realidad que ellos describen, y la tipología de sus personajes poseen las cualidades psíquicas y psicológicas requeridas para evaluar estos medios.

Por oposición, una descripción es cristalina cuando vale para su objeto, cuando reemplaza a éste, lo crea y borra a la vez, y no existe fuera de sus coordenadas cinematográficas. Aquí las imágenes no reflejan a un mundo que le es exterior, no hay un referente mediato ni inmediato en la realidad.

Las imágenes no son propiamente 'representativas' de una continuidad geográfica y temporal, crean una realidad suficiente para sí misma pero también entra en una relación de transparencia con el mundo. Los cambios de un régimen al otro, del orgánico al cristalino, pueden darse de forma imperceptible o producirse incesantes intrusiones de uno en otro.

La descripción cristalina "remite a situaciones puramente ópticas y sonoras" (3) -desprendidas de sus referencias totales y de su prolongamiento motor-, a imágenes que absorben todas las potencialidades y que valen por sí mismas y no por una realidad a representar.

El régimen cristalino está separado de sus conexiones legales, lo real es independiente de lo imaginario y cada uno vale por sí mismo, pero es difícil distinguir uno de otro pues intercambian sus roles y se hacen indiscernibles

Al respecto de **El año pasado en Marienbad** (Alain Resnais, 1961), Alain Robbe-Grillet da una explicación de este tipo de imágenes y de sus motivaciones: "Es un mundo sin pasado suficiente para sí mismo a cada instante y se borra poco a poco. Este hombre, esta mujer comienzan a existir solamente cuando ellos aparecen en la pantalla por primera vez(...). No puede haber realidad fuera de las imágenes que se ven, de las palabras que se entienden" (4).

Es decir, la descripción cristalina trabaja por 'engomado', ateniéndonos a otra expresión del escritor francés: todo lo que no aparece en la pantalla no tiene derecho a la existencia, la imagen es primero y borra toda posibilidad. Las modalidades de tratamiento de la imagen que conducen a este tipo de representación son numerosas, pero todas en común pasan la materialidad del texto fílmico en primer plano y eliminan así en las descripciones cristalinas cualquier pretensión de señalar lo real.

Se comprenderá mejor ahora por qué estas descripciones cristalinas actualizan frecuentemente los medios desconectados e independientes y las razones por las cuales el personaje del cine moderno es falsario por excelencia bajo todas sus formas, pues se convierte en el personaje mismo del cine (no el criminal o el cow-boy, por ejemplo) que miente y traiciona, adquiriendo una figura ilimitada que impregna toda la película.

Al mismo tiempo el falsario es el hombre de las descripciones puras y fabrica las imágenes cristalinas, las diferencias inexplicables entre lo verdadero y lo falso, la indiscernibilidad de lo real y lo imaginario, de la descripción orgánica y cristalina.

La descripción orgánica se sitúa siempre al mismo nivel que al de una verdad de la representación; la adecuación entre imagen y realidad no es cuestionada, puesto que se limita a reproducir lo mejor posible todo lo real. La descripción cristalina está lejos de lo verdadero y lo falso, no tiene la capacidad de afirmar el mundo real, sino de substituir las "potencias cinematográficas juzgadas más profundas"(5), donde la imagen aparece siempre como primaria.

El régimen orgánico tiende a maximizar la exactitud de las imágenes de acuerdo con las coordenadas que le son exteriores, éste prefiere la observación y se asienta directamente sobre lo real. El régimen cristalino, por su parte, permite que se constituyan las imágenes puras sin aspirar a ninguna exactitud, sin referirse a sí mismas como fuerzas.

Por supuesto, cada uno de estos regímenes origina concepciones del cine muy diferentes. A este respecto, André Bazin dice que hay dos clases de cineastas: "los que creen en la realidad y los que creen en la imagen" (6).

La distinción establecida por Deleuze entre la descripción orgánica y la descripción cristalina retoma bastante fielmente esta idea, haciendo un extenso cuadro de reflexión particularmente rico. Ahora pues, intentaremos mostrar, cómo de acuerdo a nuestra comprensión, el cine de Lynch aprovecha estas diferentes herramientas.

1.1.2 LYNCH Y LA IMAGEN OPTICA.

Una de las dimensiones más interesantes en la obra de Lynch reside en el tratamiento que da a la imagen cinematográfica. Los diferentes procedimientos que él desarrolla en busca de crear representaciones originales, ponen en juego la noción de realismo y participan así en la desrealización de su objeto. En este apartado trataremos de estudiar dichos procedimientos (los más significativos), a fin de ver cómo se comportan sobre el estatuto propiamente descriptivo de las imágenes.

El primero de estos procedimientos es la utilización recurrente del blanco y negro. Por supuesto, en la época donde el color en el cine no existía aún, rodar en blanco y negro no podría corresponder a algo en especial. Pero para Lynch que ha realizado dos de sus largometrajes de esta manera, y que hubiese deseado hacer lo mismo con *Dune* (Dunas, 1984), si lo es, pues no podría haberse dejado llevar por tal decisión sin saber de antemano que tendría consecuencias estéticas evidentes. La primera de ellas es justamente la ausencia de color.

Esta redundancia podría considerarse que no es tan inocente como parece. De entrada, en el orden de la representación cinética, el color es un elemento esencial del efecto de lo real que contribuye enormemente a 'hacer verdad' y a representar la norma. Su ausencia tiende a connotar una voluntad rebelde de no jugar el juego de la transparencia absoluta de la realidad y define así negativamente el espacio representacional como autónomo.

Pero el empleo del blanco y negro tiene igualmente un valor positivo. En *Eraserhead* (**Cabeza Borradora**, 1976), por ejemplo, las cubiertas de sombra, los fuertes contrastes y las atmósferas confusas permiten que el blanco y negro trabajen de común acuerdo con todos los demás elementos para crear espacios cualquiera en propiedades geográficas inciertas, espacios desconectados de sus relaciones topológicas con el fuera de campo estable.

Entendemos como fuera de campo a la no coincidencia entre dos cuadros, uno visual y otro sonoro (cuando el sonido pone de manifiesto lo que no se ve, y sustituye a lo visual en vez de duplicarlo). El fuera de campo remite a lo que no se oye ni se ve y sin embargo está perfectamente presente.

Como dice Deleuze, "el espacio cualquiera conserva una sola y misma naturaleza: ya no tiene coordenadas, es un puro potencial, expone solamente potencias y cualidades puras, independientemente de los estados de cosas o de los medios que los actualizan". (7)

El blanco y negro coloca las descripciones en la dimensión de los espacios cualquiera, permite a las imágenes liberarse de la continuidad espacial y temporal que regula las uniones orgánicas, y les da así una vida propia y una independencia que no conocerían sin él.

Paradójicamente, Lynch usa el color para fines bastante similares, esto es, utilizándolo no en una óptica de verosimilitud, sino más bien como un elemento autónomo cargando las imágenes de significaciones suplementarias. Así, en **Twin Peaks**, (**Picos Gemelos**, 1989), video y **Twin Peaks: the fire walk with me** (**Picos Gemelos: el fuego camina conmigo**, 1992), largometraje, **Wild at heart** (**Salvaje de corazón**, 1990) y **Blue Velvet** (**Terciopelo Azul**, 1986); Lynch usa estructuralmente el color dando a las diferentes partes del filme su tonalidad propia en el relato.

Las secuencias que respectivamente abren y cierran **Blue Velvet** (**Terciopelo Azul**) se asemejan a las que podrían parecer sueños de Laura Palmer en **Twin Peaks: the fire walk with me** (**Picos Gemelos: el fuego camina conmigo**) y a las de **Wild at heart** (**Salvaje de Corazón**), en donde el rojo saturado aparece frecuentemente; sin dejar de lado las constantes recurrencias en **Dune** (**Dunas**, 1984).

Así pues, podría decirse que las secuencias mencionadas están constituidas de una serie de planos más parecidos a la pintura que al cine, la luz parece emanar de los objetos y de los mismos personajes como consecuencia de la saturación de colores.

Bajo el efecto de ésta, las secuencias en cuestión toman el aspecto de pinturas hiperrealistas fascinantes por la precisión de sus detalles y por lo estropeado de lo real que éstas parecen sugerir. Por oposición, las secuencias restantes de cada una de las películas mencionadas, son apenas subexpuestas y el cuadro tirante al negro es el color dominante excepto por los exteriores de día.

Tal utilización del color no tiene nada de natural. éste subraya con fuerza la artificialidad de estos universos y como en el caso del blanco y negro, permite a las imágenes hacer valer en ellas las cualidades y las capacidades atribuidas diferencialmente a estos espacios.

Otro procedimiento característico de la manera en la que Lynch trata la imagen está en la oposición entre saturación y enrarecimiento (disminución del color). Al parecer una de sus dos tendencias está siempre presente en la pantalla y define una forma de composición recurrente de un filme al otro.

Se tienen pues los espacios de la ciudad en **Eraserhead (Cabeza Borradora, 1976)**, el desierto del planeta **Dune (Dunas, 1984)**, los terrenos vagos de **The elephant man (El hombre elefante, 1979)**, el apartamento desnudo de Dorothy Valance en **Blue Velvet (Terciopelo Azul, 1986)**, las imágenes de la escalera y recámara de la casa de Laura Palmer en **Twin peaks (Picos Gemelos, 1989, 1992)** y la casa blanca de Perdita Durango en **Wild at heart (Salvaje de Corazón, 1990)**; que a su vez contrastan con las descripciones extremadamente ricas en detalles, grandes planos al límite de la obscenidad que fijan por turno su atención sobre el bebé monstruo, las criaturas extraterrestres, el hombre elefante mismo, los insectos hormigueantes bajo la tierra, el enano vestido de rojo, los gestos del padre de Laura Palmer o el rostro de Bobby Peru en **Wild at heart (Salvaje de Corazón)**, entre muchos otros.

Lynch hace comprender de esta forma, que la vida es tanto como una saturación porque ambas forzan al espectador a ver lo que hay en la imagen, determinan las descripciones centradas sobre su objeto y les colocan en primer plano en una relativa autonomía en relación a las otras imágenes.

Cierto número de otros elementos son determinantes del régimen descriptivo (cristalino) que adopta Lynch en sus cintas. Cualquiera de éstos forma parte de una imagen desfasada o aberrante, sin relación aparente con el aspecto natural de la conexión de la banda imagen, puestos a intervalos regulares como una especie de tema visual.

La imagen aberrante se compone de movimientos (encuadres, planos) que de una u otra manera escapan al centrado (centro de imagen es la desviación entre un movimiento recibido y un movimiento ejecutado, entre una acción y una reacción). No son sólo los acelerados, cámaras lentas e inversiones, sino también el alejamiento del móvil (por ejemplo un hombre que corre y siempre está de cara a nosotros), y los constantes cambios de escala y proporción. Libera al tiempo de todo encadenamiento presentándolo como anterioridad sobre todo movimiento.

Blue Velvet (Terlopelo Azul, 1986), ofrece dos ejemplos particularmente significativos, el primero concierne a una especie de flama muy borrosa, tomada en gran plano sobre fondo completamente negro que aparece cuatro o cinco veces acompañada del sonido parecido al rugir de un león.

El segundo ejemplo se presenta cuando en los movimientos de cámara inmotivados repetidos varias veces, los dos principales protagonistas caminan sin historia en una pequeña calle, la cámara fija su atención sobre los árboles que desfilan lentamente sobre sus cabezas, creando de la serie un clima extraño sin relacionarse con la situación.

En el video piloto de **Wild at heart (Picos Gemelos, 1989)**, también se podrían manejar tres ejemplos retomados posteriormente en el largometraje; el primero se muestra con la cantante en el subterfugio 'El mirador', al parecer nada que ver con la historia, igualmente con la secuencia final donde un enano feo y deforme vestido de rojo baila suavemente, recordándonos las escenas de una mujer-coneja bailando en un escenario con cortinas muy largas en **Eraserhead (Cabeza Borradora, 1976)**. El tercer elemento es la imagen en primer plano de un ventilador funcionando que aparece en la pantalla varias ocasiones.

Otros ejemplos más se muestran en **Wild at heart (Salvaje de Corazón, 1990)**; en primer plano aparece cinco o seis veces la imagen del encender de un cerillo o un encendedor y un cigarro consumiéndose frente a un fondo totalmente negro. En un bar, una mujer anciana de piel oscura pareciera decir adiós a la nada o tal vez mostrando su ceguera, sin haber relación aparente con la narración inicial.

Lula le cuenta a Sailor la vida del primo Dell que en pantalla vemos en una serie de flash-back y también nos desfasan de la historia. Finalmente, entre otros tantos, mencionaremos como ejemplo la imagen de un televisor encendido donde unos perros se pelean y arrebatan un pedazo de carne cuando el teléfono suena; y otras veces más el aparato funcionando sin reproducir nada.

Estas descripciones, irrelevantes en sí mismas desde un punto de vista estrictamente diegético, participan de una artificialidad fundamental donde son visibles y donde ellas mismas marcan los mecanismos propiamente cinematográficos que presiden a su existencia.

La diégesis es la historia comprendida como pseudo-mundo, como universo ficticio cuyos elementos se ordenan para formar una globalidad. Es la ficción en el momento en que no sólo toma cuerpo, sino que hace cuerpo, es todo lo que la historia evoca o provoca en el espectador.

Se podría alargar aún la lista de estas formas de tratamiento de la imagen que desrealizan su objeto y permiten así que la representación se anuncie abiertamente como un simulacro, los numerosos manejos de cámara lenta, las imágenes borrosas, las imágenes en espejo y las tomas directas sobre una televisión encendida, nos parecen igualmente como procedimientos simulados, y en este sentido afectan la imagen óptica en sus pretensiones de restituir un realismo bruto.

La imagen con Lynch no es jamás completamente inocente, y cuando aparentemente ésta aparece como tal (de forma particular en cierto número de escenas de cada uno de sus filmes), tiende sobre todo a connotar los efectos de género.

En el caso de **Blue Velvet** (Terciopelo Azul, 1986), **Twin peaks** (Picos Gemelos, 1989, 1992) y **Wild at heart** (Salvaje de Corazón, 1990), lo que podría llamarse como 'teenage movie' (películas rosas de amor destinadas a un público adolescente), adquiere un valor diferencial en relación al conjunto de la cinta y resalta el alto nivel de codificación que le afecta.

Se sabe ya que las descripciones orgánicas dan lugar a espacios naturales y verosímiles conectados directamente a la realidad que describen y en los que actúan los personajes tomando sus cualidades de este medio. Se tiene igualmente visto que las descripciones cristalinas suponen espacios cualesquiera liberándose de sus conexiones geográficas y que el personaje por excelencia de este cine es el falsario.

Las descripciones de Lynch, que nosotros calificamos de desrealizantes, entre tanto una mejor definición, actualizan también los medios y los personajes que constituyen un prolongamiento lógico.

De los medios creados por Lynch se puede decir que generalmente están bien ubicados en este sentido, son identificables y siguen el código del género adoptado; sin embargo, no son verosímiles. Así, en **Eraserhead (Cabeza Borradora, 1976)**, el espacio de la ciudad desesperado y angular, y el apartamento minúsculo y sofocante que habitan los dos protagonistas, apuntan hacia el expresionismo, y ambos elementos se hacen coherentes.

Pero este elemento no tiene coordenadas lógicas, el cuadro refleja descripciones puras de donde el movimiento está casi excluido. Ese es un medio calificado pero irreal.

Esta definición podría también aplicarse al espacio del planeta **Dune (Dunas, 1984)**, que respeta las reglas de la ciencia ficción sin por lo mismo permitir ver dos mundos reales; o los diferentes espacios que se desarrollan en **Blue Velvet (Terciopelo Azul, 1986)**, **Twin Peaks (Picos Gemelos, 1989)**, **Twin Peaks: the fire walk with me (Picos Gemelos: el fuego camina conmigo, 1992)** o **Wild at heart (Salvaje de Corazón, 1990)**, y que, como se ha visto, sirven más para especificar la pertenencia de cada una de estas secuencias a un género definido.

Claramente se muestra que las descripciones lyncheanas sirven para actualizar los medios 'ya cinematográficos'; pero éstos no se constituyen, como en el cine clásico, a partir de 'dádivas naturales preexistentes o sobre espacios geográficamente determinados y tampoco representan totalmente, como en el cine moderno, espacios autónomos y desconectados, pues continúan manteniendo con lo real las conexiones de tipo orgánico que permiten creer, al menos superficialmente, su dependencia con respecto a un orden referencial estable.

Los medios 'ya cinematográficos' se construyen primero sobre códigos cinematográficos que preceden el establecimiento de un género. Éstos, son espacios de códigos que no existen en referencia a una enciclopedia (comprende todas las opiniones comunmente compartidas de las definiciones culturales que una cultura proporciona de todas sus unidades de contenido), y juegan con ella como el cine clásico podría jugar con lo real. La realidad de la imagen para Lynch, como para muchos de los cineastas contemporáneos, es el cine mismo.

Los personajes que habitan estos medios serán consecuentemente también 'ya cinematográficos', y al respecto, podríamos hablar más del héroe clásico, definido por su esencia psicológica y por su capacidad de actuar sobre una situación, que de los personajes falsarios del cine moderno, aunque conserven algunos rasgos de los primeros. Los personajes de Lynch son todos, literal o simbólicamente, monstruos, o de alguna u otra forma, vehículos de la monstruosidad y de la maldad.

El bebé de *Eraserhead* (Cabeza Borradora, 1976), especie de ser híbrido, mitad-hombre mitad-animal; el hombre elefante, horriblemente deformado; los extraterrestres de *Dune* (Dunas, 1984), no menos espantosos; Frank de *Blue Velvet* (Terciopelo Azul, 1986), que de humano tiene sólo la psique, su personalidad es una amalgama de todas las patologías y de todas las perversiones imaginables, Laura Palmer y su padre en *Twin Peaks* (Picos Gemelos, 1989, 1992), el Sr. Reindeer, Santos, Bobby Peru, la madre de Lula y el primo Dell, en *Wild at Heart* (Salvaje de Corazón, 1990), cuyas almas están totalmente corrompidas, no son más que ejemplos de esta monstruosidad.

Y aún más, se está en derecho de preguntar si los otros personajes principales de sus películas, detrás de una apariencia desde luego, más ortodoxa, no son también monstruos en potencia, o más bien, como lo dice Deleuze, "el actor es un monstruo, o mejor dicho los monstruos son actores natos (...) porque encuentran un rol en el exceso o el defecto que los marca. El actor queda adherido a su rol público: él vuelve actual la imagen virtual del rol (...)">(8).

Esta figura del monstruo y de sus diferentes fuerzas virtuales o actualizadas nos sumerge plenamente en el corazón de la problemática del cine lyncheano, nunca inocente, siempre poblado de violencia y alimentado por los deseos y temores que habitan nuestra mirada, donde la imagen se afirma en su más pura brutalidad dejándonos mal sabor de boca.

Un poco como el falsario impregna todo el cine moderno y permite a las imágenes volcarse más allá de lo verdadero y de lo falso (9), el monstruo reina al interior de los filmes de David Lynch como una referencia obligada del mirar y de la visión, reina al acto mismo del cine, de la monstruosidad, y permite así a las imágenes afirmar mejor su carácter intrínsecamente obscuro y simulado.

Se ve pues, que la imagen óptica de Lynch es trabajada de tal forma, que de entrada es una referencia a su propia naturaleza codificada. La maneja recurriendo al blanco y negro o a la utilización estructural del color, marcando así una distancia entre el objeto y su referente, o entre la repetición de una imagen aberrante que crea un elemento diferente de la representación.

Los diferentes procedimientos descriptivos sirven para actualizar a los medios o a los personajes que son siempre 'ya cinematográficos'. En este sentido, apuntan hacia el cine mismo y su historia, hacia el espacio representacional en tanto que es simulacro.

Nos parece que desde la perspectiva deleuziana entre descripción orgánica y cristalina, entre cine clásico y cine moderno, se está aquí frente a un régimen diferente de la imagen. La imagen lyncheana, su artificialidad, su tendencia a no desaprovechar jamás nada en primer plano y a tratar lo real como el cine mismo, nos impide establecer de forma simple a uno u otro de los paradigmas descriptivos que la dominan.

Por cierto, la imagen lyncheana hereda del cine moderno buen número de características, cuya imposibilidad de hacer su representación en el lugar donde debe producirse lo real, guarda del cine clásico una especie de nostalgia que le impulsa a retomar los caminos que contribuyó a definir. Pero la verdad y esencia están además en una especie de consciencia de sí misma y de su origen que nos parece es distintiva de nuestra época (lo contemporáneo).

Una vía interesante es la propuesta por Alain Bergala cuando introduce en el campo del cine la noción de manierismo para calificar la actitud de los cineastas contemporáneos a la mirada de la imagen (10). Entendemos por manierismo la forma del arte que se manifestó en Italia en el siglo XVI, entre el renacimiento y la época barroca, y que se caracterizó por su falta de naturalidad y su afectación.

Esto podría ser en efecto una adecuación entre la situación de las pinturas de un Rafael o un Miguel Angel, confrontadas a la certeza de que cierta perfección había estado presente y la de los cineastas de hoy, atravesados por la consciencia de que "la época clásica está detrás de ellos desde hace veinte años y que la época moderna viene terminándose" (11).

La actitud manierista, consiste esencialmente en regresar al recurso de las nuevas formas por jugar en los códigos establecidos de las Grandes Formas Históricas, tendría que comprenderse como una reacción de cineastas frente al aspecto final de su arte, como si todo hubiera sido dicho, registrado y no quedara nada en el lugar de lo real, sino un "vasto reservorio de formas y de motivos" (12), 'ya cinematográficos'.

Considerada en esta perspectiva, la imagen lyncheana se aclara. Los diferentes procedimientos denominados por nosotros 'desrealizantes' en espera de una mejor manera de llamarles, pueden en efecto tomar parte en cierto manierismo, pero en oposición a otros cineastas porque éste se actualiza en la maximización de una forma o un género bien preciso y en su respectiva ostentación de las reglas de composición de la imagen que le presiden. Para nosotros el manierismo de Lynch es reflexivo en este sentido, no es víctima de las ilusiones que crea y pretende justamente subrayar este carácter ilusorio de la imagen cinematográfica.

Volvamos un instante a las secuencias que abren respectivamente **Blue Velvet** (Terziopelo Azul, 1986), **Twin Peaks** (Picos Gemelos, 1989), **Twin Peaks: the fire walk with me** (Picos Gemelos: el fuego camina conmigo, 1992) y **Wild at heart** (Salvaje de Corazón, 1990); cuya utilización de colores saturados y del movimiento lento da a estas imágenes un aura de irrealidad, una impresión muy fuerte de algo ya visto que hace volcar la representación en una especie de hiperrealismo próximo a la pintura.

Por tanto, no se incita a creer en estas imágenes por la manera en que son trabajadas y, además de referirse por su candor a un género determinado (el drama de costumbres norteamericano de los años cincuenta), afirma en un mismo movimiento esta alusión como un juego ficticio.

Se está aquí en pleno engaño delante de una "representación que se denuncia en dos partes como la ilusión de un espectáculo real, como ilusión de realidad" (13). El manierismo de Lynch no tiene nada que ver con el que invade hoy nuestras pantallas, respetable e inocente con frecuencia. Las imágenes de este cineasta siempre dan al manierismo su sitio sin buscar reencontrar una inocencia perdida, y si juegan sobre los códigos históricos del cine, es por anunciarse mejor, en toda razón, como los simulacros.

Las imágenes de Lynch reúnen ciertos rasgos de posmodernidad preocupada por el estatuto de la imagen y de la representación, posmodernidad cada vez más consciente del aparato y de la institución cinematográfica, consciencia de no hacer más que cine.

1.2 LAS IMAGENES SONORAS.

Hasta el apartado anterior nos habíamos interesado en la imagen óptica sin tomar en cuenta los aspectos sonoros que contribuyen a la edificación del espacio representacional de una película. Se manejó de este modo porque era necesario retomar la diferencia entre el régimen orgánico y el régimen cristalino en un sentido visual antes de abordar la dimensión sonora del cine.

La dimensión sonora del cine no tiene una importancia capital para la determinación de los modos clásico y moderno de representación, sin embargo, a cada uno de ellos corresponde una manera muy diferente de concebir el campo sonoro y tal diferencia tiene un impacto inmenso sobre la naturaleza misma de lo que es representado.

Comenzaremos pues, por ver la forma en que el sonido es tratado en lo referente a las descripciones orgánica y cristalina, a fin de comprender su uso en el cine de Lynch.

1.2.1 TRATAMIENTO CLASICO Y MODERNO DEL CAMPO SONORO.

A las descripciones orgánicas, que como se sabe tienden a maximizar la impresión de la realidad, corresponde un tratamiento del sonido en adecuación con lo que aparece visualmente en la pantalla: esto es lo que se llama comunmente el continuo (o el componente sonoro) imagen-sonido. Pero es necesario distinguir diferentes clases de sonidos, pues éstos no se inscriben en el continuo de la misma manera según su naturaleza. Deleuze habla así de tres grupos de sonidos de la banda sonora: el ruido, la voz (o palabra) y la música.

El ruido y la voz no exponen problemas particulares, se refieren a lo que es designado en el campo visual (un hombre habla, se entiende su voz, él abre una puerta, un rechinar es producido), a lo que es puesto como presente en el fuera de campo inmediato, y en este momento son ellos quienes dan vida propia a este fuera de campo "que llena lo no visto visual con una presencia específica" (14); los primeros aíslan un objeto y se aíslan unos de otros, los segundos recortan las relaciones marcadas por los sonidos (pueden ser gritos o palabras).

Es decir, que en una descripción de tipo orgánico, los sonidos -ruidos y voces- atraen casi siempre la existencia de una fuente directa que motiva su actualización en el filme. Estos diferentes elementos pueden entrar en rivalidad, combatirse, suplantarse, recubrirse, transformarse.

Todos los sonidos no serán necesariamente audibles, y algunos podrían ser amplificadas por causa de una acción o de un efecto particular, pero no cambia nada al continuo mismo. Como dice Jacques Aumont "todo el trabajo del cine clásico y de sus subproductos, hoy dominantes, tiene apuntado especializar los elementos sonoros, ofrecer los correspondientes en la imagen y asegurar entre imagen y sonido una unión bi-unívoca, redundante podriase decir" (15).

La tercera categoría de elementos sonoros -la música-, mantiene las relaciones más complejas con la imagen óptica. Se podría hablar al respecto de una complementariedad no independiente, puesto que sin ser directamente motivada por una fuente intradiegetica, no propocne menos claramente una lectura de la imagen que oriente semánticamente su contenido.

El campo de los posibles en esta materia es más vasto: la música es probablemente el elemento, en el sentido del cine, poseedor del más grande potencial de autonomía, pues permite los actos de palabras independientes y evita que la imagen entre en una relación de redundancia total con la realidad transcrita.

Sin embargo, es necesario reconocer que la música del filme es constituida históricamente como una ayuda banal de la imagen óptica, y habitualmente mantiene con lo visual ligaduras de desdoblamiento puro y simple. Así, la música de la cinta, cuando encaja en las descripciones orgánicas, se integra frecuentemente al continuo audiovisual, guarda sus ataduras y una fuerte dependencia frente a la banda imagen.

Los elementos del continuo sonoro no se separan sino en función de un referente o de un significado eventuales, pero no de un significante. La voz no es separable de los ruidos, de los sonidos que a veces la hacen inaudible. Lo sonoro, en todas sus formas, viene a poblar el fuera de campo de la imagen visual y en este sentido se realiza cabalmente como componente de esa imagen, a nivel de la voz es lo que llaman voz en off cuya fuente no se ve.

Con el cine moderno aparece una nueva utilización del sonido. Las descripciones cristalinas no se refieren a una realidad autónoma que trata de devolver lo más fielmente posible la continua pérdida de su pertinencia. La banda sonora puede ahora existir por sí misma, se desata de sus amarres visuales y se constituye en una verdadera componente del filme, el sonido y la palabra no son una simple redundancia de lo que se ve.

La película no hace que se autonomise la banda sonora en relación a lo designado por del cine moderno y a los elementos visuales, sino que los elementos sonoros hacen ver la imagen por sí misma. Así la distinción entre ruidos, voces y música, esencial para comprender el continuo que refuerza la organización de las descripciones en el cine clásico, pierde en gran parte su sentido en el cine moderno. Cada uno de los elementos pueden entrar en relaciones heterogéneas con la imagen óptica que a menudo son contradictorias.

Este "corte irracional" (16) (como resultado lo parlante y lo visual ya no se corresponden, se desmienten y contradicen) entre el campo visual y el campo sonoro tiene dos consecuencias importantes.

La primera se refiere específicamente al valor de los elementos sonoros; una vez que estos han tomado vuelo y no son motivados por alguna fuente interna de la imagen o del fuera de campo, comienzan a valer por sí mismos y constituyen un acto de palabra pura que no retorna a una lectura de lo visual sino a otras potencias "más profundas, más espirituales" (17).

Al mismo tiempo, la imagen óptica abandonada de sus prolongamientos auditivos, "descubre por su cuenta una arqueología o una estratigrafía, es decir, una lectura que concierne íntegramente, y que sólo la concierne a ella" (18). Dicho de otro modo, el cine no se vuelve verdaderamente audiovisual sino a partir del momento en que las imágenes y los sonidos entran en una relación de completud y redundancia, afirmando cada una por sí misma sus propias potencias.

Resumamos un poco. Se ha visto que la banda sonora, en el caso de las descripciones de tipo orgánico, sirven sobre todo para reforzar la ilusión de realidad dando un equivalente sonoro a lo que es designado visualmente, y que la música, a pesar de tener un gran potencial de autonomía, es generalmente prueba de una "servilidad sin medida" (19).

A las descripciones cristalinas corresponde por contra una utilización totalmente diferente del sonido que no debe necesariamente completar la imagen visual en el sentido del realismo, sino se mantiene a distancia para hacerla valer mejor en sí misma y afirmarse en tanto que retiene poderes autónomos.

Estos regímenes caracterizan en gran medida la forma en la cual el cine clásico y el cine moderno confluyen el elemento sonoro mismo. Si resaltamos que trazan un retrato fuertemente polarizado, el análisis del tratamiento que David Lynch reserva al continuo audiovisual será al mismo tiempo el que muestre los matices que se imponen.

1.2.2 LYNCH Y LA IMAGEN SONORA.

Creemos que Lynch utiliza los recursos de la banda sonora ilustrando una concepción orgánica del continuo sabiendo hacer uso de las consecuencias de una modernidad innovadora. No es, por cierto, una casualidad esta capacidad de crear verdaderas arquitecturas sonoras que no se limitan a un simple rol de acompañante o de reforzador de los elementos visuales y contribuyen en gran parte al valor intrínseco de las obras.

A este respecto, podría ser que el trabajo efectuado sobre la banda sonora de **Blue Velvet** (Terclopeto Azul, 1986) y **Industrial Symphony No. 1: the dream of the broken hearted** (Sinfonía Industrial No. 1: el sueño de los corazones rotos, 1989), sea el más logrado y artísticamente coherente con el espíritu de los universos propuestos por Lynch, sin dejar de mencionar, por supuesto **Wild at heart** (Salvaje de corazón, 1990), aunque ésta no sea tan excelentemente bien lograda como las anteriores. Proponemos tomar en cuenta los principales motivos a fin de ver en qué Lynch contribuye a esta coherencia.

De entrada, se debe hablar de la utilización original de los ruidos. Se sabe por qué su rol se reduce ordinariamente a suministrar un equivalente sonoro a la representación visual que constituye la fuente, recreando de cierta forma la ilusión del continuo. En el trabajo de Lynch, especialmente en esta regla de correspondencia (en particular por el tratamiento de las voces, que están siempre sincronizadas), hay ciertas excepciones notables que nos parecen significativas y con voluntad de sobrepasar la simple iconicidad sonora.

Se llama icono al conjunto de lo expresado y de su expresión, del efecto y del rostro. Todo icono tiene dos polos, el signo de composición bipolar de la imagen-afección que es la potencia o la cualidad consideradas por sí mismas en tanto que son expresadas.

Así, de varios sonidos concretos unidos originalmente a una situación visual que le da una justificación, se repiten más allá en el filme aún después de haber perdido toda motivación intradiegetica. Este es el caso, por ejemplo, del ruido producido por un tubo de riego que aparece desde la primera secuencia en **Blue Velvet** (Terclopeto Azul, 1986), y que vuelve como tema punzante a frecuentar el clima sonoro de algunas escenas posteriores.

Hay que remarcar, por otra parte, que los sonidos que pueblan la banda sonora de extrañas atmósferas están casi siempre deformados por diversos procedimientos, ya sea amplificadas o moderados, creando una especie de impresión persistente de diferencia entre la imagen y su verdad referencial. Esto es como si todas las cosas en las películas de Lynch estuvieran animadas de una vida orgánica amenazante, como si visitáramos un mundo sin medida común con lo que conocemos. De esta manera, el envanecimiento sonoro se acerca en espíritu a los procedimientos que dan a la imagen su aura de irrealidad, todo contribuye largamente a este tipo de lectura de lo visual.

El segundo motivo es musical. Lynch utiliza en **Blue Velvet (Terciopelo Azul, 1986)**, las canciones originales de los años sesenta, en particular 'In Dreams' de Roy Orbison y 'Blue Velvet' de Bobby Vinton, de ahí el título de la película, evidentemente. El recurso a estas canciones no es inocente; corresponden al registro bien conocido de estribillos 'pegajosos' y a fuertes acentos melodramáticos que contrastan eminentemente con el clima de terror que atraviesa toda la cinta.

Una ironía muy marcada envuelve el juego de correspondencias que se establece entre la música y los elementos visuales que vienen reforzando el alcance pragmático del conjunto (uso de los mensajes en relación con los factores comunicativos, con la situación, necesidades y miras de los participantes, con los papeles y presuposiciones, etc.) gracias a un efecto de contrapunto apoyado.

Igualmente en **Twin Peaks: the fire walk with me (Picos Gemeos: el fuego camina conmigo, 1992)**, en colaboración con el músico Angelo Badalamenti y la cantante Julee Cruise se da un instante donde la interpretación de una canción en "El Mirador", remite a otra dimensión al momento en que se inicia una pelea. Otra situación interesante en la misma cinta es la música hastiante a la que Lynch recurre durante la secuencia en la que Laura Palmer da a conocer su verdadera personalidad a su amiga Donna en un bar poco común donde cualquier perversión y exceso no es reprochable a la vista de los parroquianos.

Por último, numerosas son las escenas de **Wild at heart (Salvaje de Corazón, 1990)**, y **Blue velvet (Terciopelo Azul, 1986)**, donde la música afirma su primacía sobre las imágenes, la relación de dependencia se invierte de tal manera que lo visual no juega más que un rol intermediario, un rol de ilustración de la trama musical.

Nos parece que este es el caso cada vez que una de las canciones tema de las cintas (*Amame tiernamente* y *Terciopelo Azul*, respectivamente) es presentada en estos momentos de mayor intensidad, la música evade completamente la diégesis (todo lo que la historia evoca o provoca en el espectador), ésta actúa como un efecto impresionante al cual no escapan ni los personajes, ni los espectadores.

Es probablemente esto lo que Lynch quiso hacer, como si el origen de *Blue Velvet*, *Wild at heart* y *Twin Peaks* (*Terciopelo Azul*, *Salvaje de Corazón* y *Picos Gemelos* 1989, 1992), fuera del orden de un ambiente musical y que su autor había entendido la película antes de verla.

Por otro lado, en el caso de *Industrial Symphony No. 1: the dream of the broken hearted* (*Sinfonía Industrial No. 1: el sueño de los corazones rotos*, 1989), está de más tratar de resaltar aspectos en especial puesto que el video en sí es totalmente musical y esto habla por sí mismo. En todo caso cabría señalar que dicho performance fue inspirado en la historia de *Wild at heart* (*Salvaje de Corazón*, 1990) y algunos elementos de *Twin Peaks* (*Picos Gemelos*, 1989).

En *Twin peaks* (*Picos Gemelos*) el video y posteriormente en el largometraje (1992), Lynch utiliza el sonido aparentemente para dar más fuerza a las imágenes que podrían llamarse simbólicas muy en su estilo, aunque al mismo tiempo pareciera que sonido e imagen estuvieran desfasadas y cada elemento existiera por sí mismo, sin dejar de formar un continuo.

Como ejemplo específico está la secuencia en la que en un flash back manejado en cámara lenta la madre de Laura Palmer mira hacia las escaleras que conducían a la habitación de su hija, en ese momento se escuchan ruidos incomprensibles que resaltan la imagen, o las repetidas veces que aparece un ventilador funcionando acompañado de un ruido fastidioso. Otro ejemplo está en la última secuencia del video en el que un enano feo y deforme baila en un cuarto con largas cortinas rojas y piso con cuadros blancos y negros, la música es una combinación de trompetas que contrasta con la fealdad física del hombrecillo y la actitud introvertida del agente Jeffrey.

Twin Peaks: the fire walk with me (*Picos Gemelos: el fuego camina conmigo*, 1992), maneja varios ejemplos por el estilo. Sin ir más lejos, la presentación de la película con fondo azul y música de trompetas nos lleva hasta la imagen borrosa de una televisión encendida metiéndonos totalmente a una atmósfera de irrealidad.

Otro momento es la secuencia en la que nuevamente el enano y otros personajes bastante bizarros que parecen estar recreando el sueño o pesadilla de Laura Palmer, hablan incongruencias y la voz del enano se oye deformada; después una garganta en un gran primer plano, asusta y amenaza acompañada por el ruido ensordecedor de un grito; o la música hastiante que va de la mano con Laura Palmer en el subterfugio que es testigo de sus perversiones y vicios.

Wild at heart (Salvaje de Corazón, 1990), por su parte, comienza con el ruido y la imagen de un cerillo que se enciende hasta formar todo un incendio; después, música de las grandes bandas nos hace chocar con la violencia extrema de la primera secuencia. Lynch vuelve a hacer uso de canciones de los años sesenta para dar una atmósfera de melodrama y humor negro, a saber, temas como 'Amame Tiernamente', que en la cinta cobra una importancia excepcional para Lula y Sailor, los personajes principales del filme.

Estos son algunos ejemplos de la manera en la que Lynch trabajó la banda sonora y de su importancia significativa, muestra muy claramente respecto a las concepciones orgánica y cristalina del continuo imagen-sonido que **Blue Velvet (Terclopeto Azul, 1986)**, **Wild at heart (Salvaje de Corazón, 1990)** y **Twin Peaks (Picos Gemelos, 1989, 1992)** heredan el espíritu de innovación generalmente caracterizador del cine moderno, sin por lo mismo, adoptar con rigor todos los efectos.

Se dirá en este sentido que el principal impacto de determinado uso del sonido, es el de proponer esta lectura estratigráfica de la imagen óptica de la que habla Deleuze (20); es decir, una lectura que la concierne íntegramente, y que sólo la concierne a ella, si consideremos como estratificación a la disposición de los elementos de algo en capas situadas en diferentes planos.

En efecto, está remarcado que un corte irracional entre el campo sonoro y el campo visual a esta incidencia pragmática, libera la imagen de sus contingencias realistas y le permite acceder a una autonomía más grande.

Así pues, los diferentes procedimientos descriptivos que utiliza Lynch para actualizar los medios y los personajes 'ya cinematográficos', se adjuntan a una serie de motivos sonoros de los que se dirá contribuyen grandemente a reforzar este tipo de lectura. Se trata ahora de ver cómo la organización de las imágenes (el montaje) se compone de tales elementos, es esto de lo que hablaremos en el capítulo siguiente.

- (1) Guilles Deleuze. La imagen-tiempo: estudios sobre cine 2, pág. 49.
- (2) Ibid., pág. 171.
- (3) Ibid., pág. 172.
- (4) Grillet Robbe. Pour un nouveau roman, pág. 165.
- (5) Guilles Deleuze. Op. cit., pág. 181.
- (6) André Bazin. Qué es el cine, pág. 38.
- (7) Guilles Deleuze. La imagen-movimiento: estudios sobre cine 1, pág. 174.
- (8) Guilles Deleuze. La imagen-tiempo..., pág. 102.
- (9) Ibid., pág. 178.
- (10) Véase Alain Bergala, "D'une certaine manière" en Cahiers du Cinema, No. 371, páginas 11-15.
- (11) Ibid., pág. 11.
- (12) Ibid., pág. 15.
- (13) Véase Pascal Bonitzer, "Le plan-tableau". Op. cit., pág. 15.
- (14) Guilles Deleuze. Op. cit., pág. 310.
- (15) Jacques Aumont et. al. Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje, pág. 33.
- (16) Guilles Deleuze. Op. cit., pág. 329.
- (17) Ibid., pág. 182.
- (18) Ibid., pág. 325.
- (19) Michel Chion. Le son au cinema, pág. 102.
- (20) Guilles Deleuze. Op. cit., pág. 326

CAPITULO 2

EL MONTAJE

"Mis películas son una cosa y mis pinturas otra,
es algo muy importante dejar bien claro esa diferencia.
Cuando pinto, deseo ante todo que me salgan cuadros bonitos,
trabajo básicamente llevado por sensaciones como el atisgamiento,
la asfixia y la claustrofobia.
Me gusta que mis pinturas sean oscuras, espantosas y feas.
¿Alguien sabe por qué? Yo no, lo siento."

DAVID LYNCH

En esta segunda parte nos interesamos en la cuestión del montaje, es decir, en la segmentación y la organización de la materia filmica considerada desde una perspectiva sintagmática (unidad sintáctica elemental), entendiendo que en lingüística, sintagma es el encadenamiento de unidades de primera articulación (palabras). Por analogía, se llamará sintagma en el cine a los encadenados de unidades sucesivas (plános, por ejemplo).

Es importante distinguir al menos dos niveles de montaje en las modalidades de disposición de las imágenes, sus relaciones de sucesión o aún en el sentido que se le da a la producción para el arreglo global de todo el filme.

Deleuze nombra respectivamente narración y relato a estas dos instancias, pero evitaremos retomar estas acepciones tan polémicas y bastante confusas en algunos aspectos. Preferimos las nociones de sintaxis y semántica del montaje, propuestas por Jacques Aumont, que recuperan esencialmente la realidad quedando más cerca de las operaciones de recorte mismas y las funciones que le acompañan. Este capítulo se propone estudiar estos lineamientos y analizar su actualización en el cine de David Lynch.

2.1 SINTAXIS DEL MONTAJE.

2.1.1 LA UNION SENSORIOMOTOR Y SU RUPTURA.

El objetivo propiamente sintáctico del montaje es de empalmar unos en otros a los diferentes planos de una película. Pero más allá de la aparente simplicidad de este principio básico, el montaje ha dado lugar, a todo lo largo de la historia del cine, a un verdadero debate teórico cuyos parámetros son más estéticos que ideológicos. La polaridad de este debate se establece generalmente a partir de sus dos más grandes ponentes, Eisenstein (el montaje-rey, concibe el tiempo como representación indirecta que emana de la síntesis de imágenes) y André Bazin (el montaje prohibido) (1).

El primero concibe el cine como un lenguaje articulado cuyo principio dinámico reside en la posibilidad de relacionar entre sí fragmentos de lo real de naturaleza frecuentemente conflictiva, donde nacerá un sentido (que no posee, de antemano, la realidad misma) de lo que está descrito, el cine no tiene la obligación de reproducir la realidad sin intervenir en ella sino, por el contrario, reflejar esa realidad dando al mismo tiempo un cierto juicio ideológico sobre ésta. Se comprende fácilmente la importancia inmensa que se da al montaje en este tipo de cine, llamado por otra parte "cine-dialéctico" para subrayar a la vez su principio y su ideología.

Al otro extremo, André Bazin funda su sistema sobre la desvalorización del montaje y propone que haya recursos únicamente cuando éste permita "una representación más realista del mundo"(2). Lo real es considerado como el dato primario de un cine que debe minimizar en lo posible los trazos de su trabajo, y que anuncia de esta manera una ideología esencialmente naturalista, él dice que cuando lo esencial de una situación (el sentido de la acción) depende de una presencia simultánea de dos o más factores de la acción, el montaje está prohibido.

Se reconocen detrás de estas dos grandes teorías del montaje, también dos conceptos de la realidad y del cine diametralmente opuestos. El primero resalta los aspectos contruados del hecho filmico, su artificialidad; el segundo rehusa ésta en nombre de la transparencia del discurso que designa una estética particular del cine, según la cual la película tiene como función esencial dejar ver los acontecimientos representados y no dejarse ver a sí misma como filme.

Según la idea de transparencia del discurso filmico de Bazin, cualquiera que sea la cinta, tiene como finalidad proporcionarnos la ilusión de asistir a sucesos reales que tienen lugar ante nosotros como la vida cotidiana y cuyos planos toleramos porque permiten que subsista en nosotros la impresión de una realidad continua y homogénea.

En contra está mucho más que trazar el lazo que unirá cada una de estas teorías y conceptos, categóricamente hablando, a los regimenes clásico y moderno de representación.

Puede parecer demasiado paradójico que las cintas referidas por Bazin (cuando quiere ilustrar su teoría del montaje prohibido), las de Orson Welles y del neorrealismo italiano (que se definían por su contenido social), sean las iniciadoras de la caída del naturalismo dando una importancia primordial a la imagen cinematográfica por lo que es en sí misma, y trazan así el camino a la nueva ola francesa regulando de una vez por todas sus cuentas con la noción de realismo.

En el antiguo realismo, los objetos y los medios tenían ya una realidad propia, pero se trataba de una realidad funcional determinada por las exigencias de la situación, ésta se prolongaba en acción y pasión.

En el neorrealismo los objetos y los medios cobran una realidad autónoma que los hace valer por sí mismos. Se hace preciso que tanto espectador como protagonista impregnen medios y objetos con la mirada, que vean y oigan cosas y personas para que nazca la acción y la pasión, irrumpiendo en una cotidianidad preexistente. Lo que se establece entre la realidad del medio y la de la acción ya no es un prolongamiento motor, sino más bien una relación onírica.

La nueva ola francesa rehace el camino del neorrealismo italiano siguiendo otras direcciones, retoma desde el aflojamiento de los nexos sensoriomotores hasta el ascenso de las situaciones ópticas y sonoras. El cine vidente reemplaza a la acción y asume un objetivismo descriptivo crítico y didáctico donde la reflexión recae sobre el contenido de la imagen, su forma, medios y funciones, falsificaciones y creatividades, sobre las relaciones que en ella mantienen lo sonoro y lo óptico.

Sin embargo, tal paradoja no debe buscarse en la oposición tradicional entre "montaje y plano" y en las diferencias significativas que determinan los regímenes clásico y moderno respecto a la sintaxis del filme.

Para Deleuze, estas diferencias se encuentran en la naturaleza del empalme mismo de la imagen y en la representación directa o indirecta del tiempo que resulta de esta. De ahí la terminología de imagen-movimiento (el plano, conjunto acentrado de elementos variables que actúan y reaccionan unos sobre otros) e imagen-tiempo que complementa, desde un punto de vista sintáctico, sus conceptos de descripción orgánica y cristalina al nivel de la imagen óptica.

La imagen-movimiento tiene dos facetas, una hace variar los objetos de acuerdo a su posición relativa, la otra se refiere a un todo del que expresa un cambio absoluto. La posición está en el espacio, pero el todo que cambia está en el tiempo.

Como la imagen-movimiento es el plano, se llama encuadre a la primera faceta de éste dirigida hacia los objetos, y montaje a la segunda cara apuntando hacia el todo. Esto es, el montaje constituye el todo que nos da de esta manera la imagen-tiempo; es decir, que ésta emana del montaje (liga una imagen-movimiento a otra), quien a su vez surge del plano.

Así, el cine clásico encuentra su esencia en la narración orgánica que consiste "en el desarrollo de los esquemas sensorio motores siguiendo los de los personajes que reaccionan a ciertas situaciones, o bien actúan de tal forma que descubren la situación"(3). Tal esquema implica a cada imagen formar una pausa móvil sobre una unidad más vasta relacionada invariablemente "en todos sus lados"(4), tanto desde un punto de vista geográfico como temporal, a la imagen precedente y siguiente.

También la imagen-movimiento es una ventana abierta al mundo (en la cual, según André Bazin, el cuadro es como una ventana que deja ver un fragmento del mundo) determinando cómo se ha visto un fuera de campo inmediato, y no asume su sentido sino a través de la relación de secuencia dentro de lo que la cámara ha tomado.

Ahora pues, hablaremos de narración orgánica entendiendo que cada una de las imágenes de la película está ligada a las otras para formar un todo coherente. Esta es la función primordial del montaje que trata de ajustar lo más lógicamente posible los diferentes elementos del sintagma. La falta de ajuste por ausencia o exceso de recortes no cambia en nada la continuidad en tanto que el espacio físico y temporal sea puesto primordialmente como unificador.

Para Deleuze, el elemento esencial de esta imagen-movimiento es que se relaciona a las otras imágenes de la cinta según los cortes racionales de las conexiones legales y que permite así, dar una imagen indirecta del tiempo.

Las imágenes que desfilan en la pantalla ordenadas lógicamente en función del lugar que tienen en el continuo, determinan los presentes sucesivos que se abren sobre una concepción lineal y cronológica del tiempo.

De esta forma las relaciones temporales dentro de una misma narración orgánica (entendida aquí como la serie lógica de acciones y reacciones) pueden ser extremadamente complejas y desfasar, tal vez decenas de años secuencias enteras o una sola imagen, siendo el caso, por ejemplo, de los flashes back. Se trata de un circuito cerrado que va del presente al pasado y que luego nos trae de nuevo al presente, en general se caracteriza por un fundido-encadenado y las imágenes que introduce están a menudo sobreexpuestas o tramadas. Las relaciones temporales no dejan de unirse, por lo mismo, a una medida que permite situarlas sobre un eje pasado-presente-futuro.

"Para resumir en breve, los cortes racionales determinan siempre las relaciones conmensurables entre serie de imágenes, y constituyen la rítmica y la armonía del cine clásico. El tiempo es pues el objeto de una representación indirecta siguiendo las relaciones conmensurables y los cortes irracionales que organizan la serie o el encadenamiento de las imágenes-movimiento"(5).

De la misma forma que las descripciones orgánicas actualizan los medios y los personajes que mantienen relaciones de identidad con la realidad que aquellas describen, la narración orgánica es una "narración verídica, en el sentido de que aspira a la verdad, aun en la ficción"(6).

Esta verdad no es, por supuesto, la de un absoluto de lo real y la representación; sería más bien una relación de identidad fenomenológica entre lo real vivido como una sucesión de presentes y el desarrollo fílmico comprendido según el mismo esquema horizontal.

La historia, como se designa con frecuencia a la serie de acciones y reacciones, podría ser rellenada de flash-back (imágenes-recuerdo e imágenes-sueño), o en tal caso parecer absolutamente inverosímil, pero no se referirá a un modelo de "verdad" que es "de un tiempo cronológico y espacio hodológico"(7).

Espacio hodológico se define por un campo de fuerzas, oposiciones y tensiones entre éstas, resoluciones de aquéllas según la distribución de las metas, obstáculos, medios y rodeos.

El cine moderno por su parte, encuentra su esencia en el derrumbamiento del esquema sensoriomotor. El encadenamiento de éste era pues, la unidad del movimiento y de su intervalo, la especificación de la imagen-movimiento o la imagen-acción por excelencia.

En la ruptura de dicho esquema se dan situaciones ante las que ya no se puede reaccionar, medios con los cuales ya no existen sino relaciones aleatorias de espacios cualesquiera vacíos o desconectados que reemplazan a las extensiones calificadas. Las situaciones no se prolongan en acción o reacción, la narración emana de este esquema y la descripción ya no forma parte de las relaciones orgánicas de sucesión, puesto que sólo vale por sí misma, "habiendo absorbido todas sus intensidades afectivas, todas sus extensiones activas"(8).

La imagen del cine moderno no es propiamente hablando una imagen-movimiento que se relaciona a un conjunto más vasto de imágenes, sino una imagen-tiempo, aunque no define ningún fuera de campo. Su sentido no es encontrar ligaduras lógicas que tejer con el mundo, pero sí sus relaciones inconmensurables con otras imágenes al corazón de un universo cinematográfico donde lo real y lo imaginario son indiscernibles.

El modo de sucesión por excelencia de estas imágenes será pues el falso empalme y el corte irracional: "En el lugar de una imagen después de la otra, existe una imagen más(...). No hay encadenamiento de imágenes sino reencadenamientos de imágenes independientes"(9).

Deleuze señala que estas imágenes son las representaciones del tiempo, las imágenes-tiempo. No debate acerca de un tiempo derivado que nace de la sucesión, pero sí de uno puro y vertical.

En el cine clásico el tiempo es el conjunto del movimiento que resulta del encadenamiento causal y lógico de las imágenes. En el cine moderno, el movimiento es la consecuencia de una presentación directa del tiempo y de las relaciones de subordinación invertidas; de ahí las falsas relaciones y aberraciones de aquél.

Para Deleuze es falso decir que la imagen cinematográfica está necesariamente en presente, porque la imagen moderna "rompe con la sucesión empírica tanto como con la memoria psicológica"(10) y accede a una representación directa del tiempo que no depende de ninguna cronología.

Contrariamente a la narración orgánica, la narración cristalina no se desarrolla alrededor de un esquema sensoriomotor permitiendo el encadenamiento de las acciones y situaciones alrededor de lo que se denomina historia. Mejor dicho, si hay historia en el cine moderno, no es jamás un fin en sí, pues éste no existe de relaciones de sumisión de las imágenes y movimientos en su principio.

La ficción moderna no busca decir la verdad ni despliega espacios y tiempos continuos, pero en los espacios desconectados cualesquiera enfoca el tiempo, esencialmente en la simultaneidad de todos los presentes; un poco como el inconsciente humano que desconoce el tiempo cronológico, según el psicoanálisis, y empieza cualquier acontecimiento sobre un mismo plano temporal. Así pues, se dice de estas narraciones que son "falsarias", pues la narración deja de ser verídica, de aspirar a lo verdadero para hacerse esencialmente falsificante.

"La descripción cristalina llegaba ya a la indiscernibilidad de lo real y lo imaginario, pero la narración falsificante que le corresponde da un paso más y plantea en presente diferencias inexplicables y en pasado alternativas indecibles entre lo verdadero y lo falso. El hombre verídico muere, todo modelo de verdad se derrumba, en provecho de la nueva narración"(11).

No bastará al cine moderno operar por "flash-back" (imágenes-recuerdo) o imágenes-sueño, éstos permanecen esencialmente por las contradicciones, momentáneas que se relacionan a una realidad concreta, de la que se alejan sin crear cuestión alguna.

Estas son las imágenes que, en lo sucesivo, se encadenan bajo el principio de una indiscernibilidad de lo real e imaginario, verdadero y falso. Es en estas condiciones que la visión y subjetividad sustituyen acción y objetividad como los elementos dominantes de este cine, y el poder de lo falso reemplaza al principio más general que determina el conjunto de las relaciones en la imagen-tiempo(12).

Recordemos brevemente las características que definen respectivamente las modalidades de sintaxis clásica y moderna antes de ver su utilidad en el material de Lynch. En el cine clásico, las imágenes se componen de cortes móviles sobre un conjunto más vasto de imágenes-movimiento que se enlazan por conexiones legales (factibles) y relaciones lógicas, a las imágenes que les preceden. Éstas, proponen así una continuidad geográfica temporal, un espacio hodológico y un tiempo cronológico que se organiza alrededor de un vínculo sensoriomotor.

Los errores de este sistema son siempre designados como tales y se relacionan a un modelo de lo verdadero en el que se resalta la persistencia (antes que éstos le pongan en duda); entonces se habla de narraciones verídicas.

Por su parte, el cine moderno registra la ruptura del vínculo sensoriomotor; las imágenes al absorber toda su intensidad activa, no se encadenan unas a otras según las relaciones orgánicas, ni se asientan en un continuo espacio temporal que fijaban el lugar, sino que son imágenes directas del tiempo, imágenes-tiempo cuya organización sintáctica transcurre prioritariamente por el falso empalme y corte irracional instituido por narraciones falsarias donde lo real e imaginario, verdadero y falso se comunican entre sí de modo indiscernible.

Una vez más, comprendemos bien que estas distinciones proceden de una intención de orden didáctico, y que no se sabría determinar, en hecho, dos regímenes distintos de relaciones.

2.1.2 LA SINTAXIS DE LYNCH

A excepción de *Eraserhead* (Cabeza Borradora, 1977), que es probablemente la película más resueltamente moderna que haya realizado Lynch, su obra parece ser la más cercana a lo descrito como un modelo esencialmente clásico. Este juicio nos parece un poco atrevido y rápido, sin embargo, aunque contiene una parte de verdad irreversible, cierto número de matices son necesarios para esclarecer este punto.

Comencemos por la sintaxis de *The elephant man* (El hombre elefante, 1980), que ciertamente de todas las películas de Lynch, esta es la que mejor respeta el desarrollo tradicional de una historia, donde las imágenes se encadenan de manera orgánica siguiendo un vínculo sensoriomotor. Se sabe que esta cinta está rodada en blanco y negro, proceder que teníamos calificado de manierista al mostrar como tal el recurso que permite a las imágenes designarse por sí mismas como "ya cinematográficas".

Es necesario agregar otra dimensión de orden sintáctico. La cinta de *The elephant man* (El hombre elefante, 1980) está encuadrada por dos secuencias oníricas que propiamente hablando no están incluidas en el desarrollo narrativo de la película, sino que sugieren por un travelling que penetra al héroe dormido, que se trata de un bello sueño.

Estas extrañas secuencias son introducidas a la pantalla por una neblina blanca sobre fondo negro, seguido de interminables tuberías conductoras a una especie de escena primitiva, que de hecho, es la representación de un momento de la vida prenatal del hombre elefante.

Estas imágenes-sueño, evocadoras de un trauma fundamental súbito del protagonista principal antes de su nacimiento, no están colocadas inocentemente en epílogo, pues dan al resto del filme un alcance trascendente a la relación episódica de hechos históricos y hace girar a la narración hacia una metáfora del inconsciente que apunta a un tiempo primitivo y fundamental.

Pero como lo muestra Deleuze, las imágenes-sueño no garantizan la indiscernibilidad de lo real e imaginario, porque guardan siempre una realidad supuesta de vínculos jerárquicos que dan a la relación una motivación realista.

En **Blue Velvet** (**Terciopelo Azul**, 1986), Lynch da un paso de más, el corazón de la narración también está encuadrado por dos secuencias no motivadas por el vínculo sensoriomotor, pero tampoco se pueden asociar de ninguna manera a las imágenes-recuerdo (flashes-back) o imágenes-sueño.

Después que Jeff encontrara en un terreno baldío una oreja humana y la hubiera hecho analizar en el cuartel de policía, la cámara toma todo de golpe en una perfecta autonomía e inicia un movimiento al interior de este órgano que se acabará en medio de un montón de insectos hormigueantes.

Finalmente la historia policiaca conoce su desenlace regresando a lo habitual, el plano que introduce el epílogo es un movimiento semejante al del final, pero inverso, la cámara saliente de la oreja de Jeff toma en un plano de conjunto una veta del jardín donde la vida ha retomado su curso normal.

Estos dos movimientos que abren y cierran la investigación del héroe, además de introducir una franca censura en el continuo de las imágenes, dejan suponer que todo lo sucedido pasaba en la cabeza de Jeff, o por lo menos que lo esencial tiene relación con el inconsciente.

En **Eraserhead** (**Cabeza Borradora**, 1977), la sintaxis aqueja verdaderamente a la indiscernibilidad de lo real y onírico, verdadero y falso. Es decir, los largos planos-secuencia no se empalman entre sí bajo ningún principio motor que determinaría una historia continua, los desencajamientos surrealistas no están introducidos racionalmente como los sueños o recuerdos.

El universo de **Eraserhead** (**Cabeza Borradora**) es coherente consigo mismo y no participa de ninguna manera en una visión cualquiera de la realidad. Como testimonio, la presencia de personajes salidos de la imaginación de Lynch.

Así, a cierto número de remiendos, el héroe de la película, Henry es enfrentado a una divertida y extraña criatura (una mujer conejo) que vive en el calentador de su apartamento y ejecuta para él números de danza y canto. Ningún signo indica que se trata de un sueño o una alucinación, de hecho, es como si toda la cinta estuviera o fuera una pesadilla.

Pero cabe preguntarse de quién es el sueño y suponiendo que así fuera, en el filme no se presenta a ningún personaje externo al desarrollo de los acontecimientos de éste que pudiera darle una coherencia, aún siendo abstracta. Henry no es presentado como un soñador sino como el actuante del sueño.

Las imágenes figuran como el producto de una instancia superior que pareciera se trata del espectador mismo, o más específicamente, de una clase de inconsciente colectivo repartido en los espectadores y cuya representación en la pantalla está regida por nuestro propio conocimiento del universo de la pesadilla y nuestros propios temores.

En este nivel se está en fase de una metáfora del inconsciente de tanto poder que su organización sintáctica sigue de cerca la de un verdadero sueño. Este es el caso de *Twin Peaks: the fire walk with me* (*Picos Gemelos: el fuego camina conmigo*, 1992), los sueños de Laura Palmer se confunden con la realidad porque no hay ningún signo perfectamente claro que los defina.

¿Qué se puede deducir de esto? Comenzaremos por remarcar que si el cine clásico atrae encadenamientos lógicos de imágenes formando un todo abierto sobre el mundo continuo, el cine moderno funciona por falsos enlaces y yuxtapone las imágenes más que encadenarlas.

Lynch por su parte, primero tiende a unir las imágenes de sus películas bajo una organización subjetiva. En efecto, el principio que precede al encadenamiento de las imágenes parece ser generalmente determinado por una vida interior autónoma difícilmente localizable, una actividad cerebral inconsciente que da lugar a la producción de imágenes desconectadas, pero no independientes entre sí.

Esto es como si el vínculo sensorio motor estuviera siempre ahí, pero perdió sus criterios de objetividad para encontrar una dimensión más profunda del ser. Las imágenes se suceden a partir de este momento en función de una visión subjetiva del mundo vuelta hacia los mecanismos del subconsciente.

En este sentido sí puede hablarse de un sueño propiamente dicho en el caso de *The elephant man* (El hombre elefante, 1980). A diferencia de *Eraserhead* (Cabeza Borradora, 1977), *Blue Velvet* (Terciopelo Azul, 1986) y *Twin Peaks: the fire walk with me* (Picos Gemelos: el fuego camina conmigo, 1992), en donde la dimensión onírica se especifica en un estado psicológico y en el principio a partir del cual nacen y se encadenan las imágenes, puesto que su origen se sitúa en el interior de los personajes.

Bajo esta perspectiva, los largometrajes de Lynch no son más que un asunto de punto de vista. Por supuesto, la transparencia no se dirige a un orden referencial estable y la representación no busca devolver lo real en su inherencia, en este caso se habla de otro tipo de transparencia que no procede de un efecto de espejo como en el cine clásico, pero inquiera reintegrar una especie de anterioridad a la acción y se interesa menos en los protagonistas.

Con Lynch los falsos empalmes, cortes irracionales, errores intencionados de movimiento de la cámara (llamados anteriormente como aberraciones), se entienden menos como poderes de lo falso en el sentido estricto, que como movimientos de consciencia a intervalos cognoscitivos estando en tomas directas sobre el funcionamiento cerebral: las imágenes mentales.

Nos parece que este recurso al inconsciente como modalidad de producción y encadenamiento de las imágenes es lo que Baudrillard nombra como obscenidad posmoderna. Algo así como el cuerpo humano en la pornografía, donde la desnudez exacerbada en tomas demasiado cerradas, crea una especie de vértigo de la realidad. Lynch sondeando las profundidades de la psique humana muestra toda la obscenidad que surge de la promiscuidad en la realidad; es el caso de *Blue Velvet* (Terciopelo Azul, 1986), *Twin Peaks: the fire walk with me* (Picos Gemelos: el fuego camina conmigo, 1992) y *Wild at heart* (Salvaje de corazón, 1990). Es este pues uno de los rasgos posmodernos en la cinematografía lynchiana.

"Así pues, ya no es la tradicional obscenidad lo que está oculto, reprimido, prohibido o es oscuro; por el contrario, es la obscenidad de lo visible, de lo demasiado visible, de lo más visible que lo visible. Es la obscenidad de lo que ya no tiene ningún secreto, de lo que se disuelve por completo en información y comunicación" (13).

Las narraciones lyncheanas negando quedar a la superficie de las cosas, buscando deliberadamente acosar lo real hasta sus últimas consecuencias, no alcanzan una indiscernibilidad de lo verdadero y lo falso, pero sí una especie de hiperrealismo. Las imágenes tratan de no encadenarse sobre la base de un modelo de lo verdadero correspondiente, como tampoco de sobrepasarlo.

Lynch empuja al límite la idea de transparencia hasta que los personajes se vuelven literalmente traslúcidos, la cámara les penetra y las imágenes se comunican sobre el modo de su actividad cerebral, de ahí la obscenidad de tales representaciones y la violencia que nacen de un acercamiento demasiado íntimo con los rodeos del inconsciente.

En **Twin Peaks: the fire walk with me** (**Picos Gemelos; el fuego camina conmigo**, 1992), por ejemplo, Lynch juega excesivamente con las imágenes-sueño e imágenes-recuerdo de tal forma que se confunden con alucinaciones propias de un cocainómano (Laura Palmer).

En esta cinta la idea de transparencia en los personajes es tan clara con respecto a la realidad de las imágenes que no permite dilucidar si los "flashes back" pertenecen a Dale Cooper o Laura Palmer, pues los elementos utilizados son en ambos casos los mismos, el enano deforme vestido de rojo, el niño representando un venado, la habitación con largas cortinas rojas y piso en rayas zigzagueantes, entre otros.

En el caso de **Wild at heart** (**Salvaje de Corazón**, 1990), los flashes-back son más precisos y relacionados con la realidad presentada en la cinta, sin embargo utiliza otros elementos lyncheanos (como es el caso del fuego) para penetrar en la mente de los personajes y mostrar su interior inconsciente.

2.2 SEMANTICA DEL MONTAJE

2.2.1 LO VERDADERO, LO FALSO, EL SIMULACRO.

Para Deleuze hay una tercera instancia más allá de las descripciones y narraciones, el relato, definiendo éste como "la relación sujeto-objeto y el desarrollo de la misma"(14), mientras que la narración concierne al desarrollo del esquema sensoriomotor.

Estamos de acuerdo con él en la determinación de un nivel de significación más elevado que la narración, pero no creemos que el término relato sea el adecuado con la realidad fílmica que intenta describir, como tampoco el desarrollo de la relación entre imagen objetiva (lo que ve la cámara) y subjetiva (lo que ve el personaje) nos parece suficiente para captar el "todo del filme", como es nuestra intención. Preferimos utilizar el término de semántica del montaje, que viene a completar el trabajo iniciado alrededor de la dimensión sintáctica de la película.

Si en la primera parte de este capítulo nos preguntamos cómo se acomodan las imágenes, ahora la cuestión es para decir qué. Nos parece que considerando las diferencias entre cine clásico y moderno, la respuesta se encuentra en la relación que mantienen cada uno de estos regímenes con la noción de representación.

El cine clásico aspira a decir la verdad cuyo origen está en la concepción platónica de "copia-ícono"(15), fundada en buena parte sobre su verosimilitud y fidelidad de un modelo. El buen cine, en el sentido en que Christian Metz habla del "buen objeto", es aquél donde no se trastornen demasiado las reglas y conveniencias ya circunscritas por lo real como experiencia sensible (el efecto de realidad) y para el cine en tanto que es institución (efecto del género).

La capacidad del cine clásico de restituir en sus universos, personajes e historias, la credibilidad a un espectador, es regida por una idea común de la realidad. En esta perspectiva, es claro que la película más clásica, verosímil y realista en el sentido estricto de la palabra es un simulacro que intenta por todos los medios de escapar a su condición.

"En el cine clásico, se tiende a dar la impresión de que la historia se cuenta por sí misma, y que relato y narración son neutros, transparentes: el universo diegético parece ofrecerse sin intermediario, sin que el espectador tenga la sensación de que necesita recurrir a una tercera instancia para comprender lo que ve"(16).

Entendemos como universo diegético a lo que comprende la serie de acciones, su supuesto marco (geográfico, histórico o social) y el ambiente de sentimientos y motivaciones en la que se produce, es a la vez el que engendra la historia y le sirve de apoyo, y hacia el que ésta remite. Toda historia particular crea su universo diegético, pero también ayuda a la constitución y comprensión de la historia.

Se menciona la concepción de Platón que en el Sofista opone la idea de "buena copia" a la del simulacro, en función de una objetividad de la representación ligada a la idea de un mundo verdadero(17).

Todo el arte clásico, y no solamente el cine, está fundado en esta premisa de los criterios de verdad, o por lo menos, de verosimilitud. Del cine clásico se habla (y por supuesto de todo este lienzo de la industria cinematográfica, hoy dominante, que se reclama bajo los mismos preceptos) como de un simulacro encaminado a restituir, en el orden de la representación, una identidad del hombre y del mundo basada en una adecuación natural del signo y su referente.

Para Deleuze, el arte moderno se ubica en la caída del platonismo y en la ascensión de "simulacros fantasmas"(18). La crítica de la verdad operada por Nietzsche y la negación de un mundo verdadero y esencial lleva a la representación a un más allá de lo verdadero y falso, a un espacio de poder donde el mundo se vuelve fábula y el "mismo y semejante tienen por esencia ser simulados; es decir, expresar el funcionamiento del simulacro"(19).

La relación de subordinación entre el modelo y la copia se hace inversa, ahora primero es el simulacro productor por sí mismo de sentido y efecto, "un mundo donde la impostura pretende a la verdad, donde no hay más original"(20).

En este sentido es necesario comprender ambos polos del cine moderno, uno crítico y otro de afirmación. Al primero corresponde una idea de representación donde se anticipa que el mundo de las apariencias es vano: el modelo de verdad sobre la cual se erige toda reproducción mimética de lo real es siempre un fantasma, y en consecuencia, se hace necesario dejar emerger los simulacros a la superficie por lo que son construcciones de fábulas denunciándose a sí mismas como ficciones.

Este poder crítico no es únicamente destructor, en cuyo caso todo sería también vano: lo que cruza por el poder de lo falso es una voluntad de afirmación del mundo, la apertura a todos los posibles y transformaciones; el plano de la censura realista surge de la repetición y del acceder a lo nuevo y a la diferencia.

"Esto es una pequeña oportunidad, el nihilismo puede llevarle. La vida agotada se apodera de lo nuevo de su nacimiento y las formas hacen petrificar las metamorfosis, reconstituir los modelos y las copias (...). Pero es esta la única oportunidad del arte o de la vida"(21).

La reproducción clásica define un espacio representacional fundado sobre sí mismo, semejante y verdadero; la modernidad, en cambio determina lo imperativo de la novedad como fuente de efectos y potencias, como un espacio desenterrado.

Pero el agotamiento contemporáneo de una modernidad también radical y la emergencia significativa de algunos años de formas más clásicas de representación, vuelven caduca toda reflexión que pondría como exclusivas estas dos concepciones generales sobre las finalidades del arte.

Nos parece igual que si en un sentido del término posmoderno, se encontrara en un cuestionamiento del clásico y moderno la noción de representación, y sus manifestaciones más interesantes estuvieran con frecuencia en algún nivel de las exploraciones del simulacro que respetan, al menos superficialmente, los parámetros de la figuración clásica.

Claro, todas estas obras son diferentes y tienen en los términos que les son propios las bases de una reflexión crítica, nos proponemos pues estudiar una de las formas, como Lynch la conoce.

2.2.2 LYNCH Y LA REPRESENTACION.

En este punto nos interesamos en las imágenes ópticas y sonoras, así como en sus modalidades de disposición. Pudimos precisar cierto número de procedimientos por los que Lynch llega a crear un universo cinematográfico original y coherente del que se ha visto no podía ubicarse en una concepción clásica ni moderna del cine.

Introducimos igualmente la idea de simulacro para calificar el tipo de tratamiento que el cineasta norteamericano reserva a la imagen, además de los diversos elementos y pistas fructuosas por las que se quiere comprender la naturaleza del espacio representacional desarrollada en su obra. Pero queda circunscribir aún la dimensión propiamente semántica, entendida aquí como ese sentido que debe darse a todo filme.

Para hacerlo nos proponemos recorrer primeramente **Blue Velvet** (**Terciopelo Azul**, 1986), buscando los índices que puedan abrir el camino al surgimiento de un sentido global de la obra. Lo mismo que el "todo de la película" clásica apunta esencialmente a decir la verdad, a partir de un concepto de representación de la realidad basada en la idea de una "buena copia"; el "todo de la cinta" moderna busca emerger los simulacros a la superficie, creando un espacio que vaya más allá de lo verdadero y falso.

Así pues, avanzamos en la hipótesis (cada vez renovada) de que **Blue Velvet** (**Terciopelo Azul**, 1986), considerada en su totalidad, aparece como una problematización del modelo de verdad, cuyo objetivo es hablar de la ilusión cinematográfica.

El comienzo de la película está constituido por una serie de imágenes en forma de tarjetas postales mostrando una típica y pequeña ciudad norteamericana que se despierta. El tono es resueltamente irónico, puesto que los colores están saturados al extremo -es el caso también de sus otros trabajos en color: **Dune** (**Dunas**, 1984), **Wild at heart** (**Salvaje de Corazón**, 1990), **Twin Peaks: the fire walk with me** (**Picos Gemelos: el fuego camina conmigo**, 1992)-; la música es dulzona y las imágenes están rodadas lentamente.

La secuencia se consume sobre un acontecimiento dramático donde un hombre de cierta edad, regando su césped es sorprendido por lo que parece ser una crisis cardíaca, haciéndolo caer sosteniendo la manguera entre sus manos, y un perro acude para beber en el chorro de agua; de ahí, la cámara inicia un lento travelling en el suelo hasta llegar en medio de un montón de insectos. La película es entonces puesta en marcha.

La secuencia siguiente transcurre en un cuarto de hospital que introduce al joven héroe de la película, Jeff, de quien se aprende es hijo de este hombre gravemente enfermo acostado sobre la cama y es reconocido como la víctima de la crisis cardíaca del inicio. Es volviendo del hospital, que Jeff descubre una oreja humana al atravesar un terreno baldío y decide llevarla a un detective amigo de sus padres a la oficina de policía de la ciudad de Lumberton donde se desarrolla la acción de la cinta.

Como un eco a la escena de los insectos, la secuencia termina cuando la cámara penetra la oreja mutilada por un zoom-in, sugiriendo así entrar al interior de una cabeza, que al final de la cinta sabremos se trata de la del héroe.

En seguida el largometraje nos lleva al domicilio del detective, a quien Jeff visita con el objeto de saber más sobre la averiguación iniciada a partir de su descubrimiento. Intuye que se trata de una historia demasiado peligrosa e importante para ser implicado de algún modo y el detective rehusa satisfacer su curiosidad. En el momento mismo en que se prepara a entrar con él, cruza por la calle la hija del policía, Sandy, que vagamente conoce por asistir a la misma escuela que ella.

Sandy le informa que sabe de ciertos detalles del asunto que le interesa, notablemente una tal Dorothy Valence está implicada, y acepta mostrar a Jeff dónde vive ésta. Es verdaderamente ahí que el comienzo de la investigación constituirá lo esencial del desarrollo narrativo del resto de la cinta.

Hábilmente, Jeff logra introducirse en el apartamento de Dorothy durante su ausencia. Pero, falta de suerte, ella regresa antes que pueda salir y se esconde en el guardarropa donde presencia el baño de la mujer antes que ésta le descubra en su escondite, amenazándolo y forzándolo a desvestirse. Entonces empieza con él extraños juegos amorosos que serán interrumpidos por alguien que golpea la puerta. Jeff regresa al guardarropa, retomando su posición de voyeur (mirón).

El personaje de Frank es introducido, una extraña amalgama de todas las perversiones posibles que trata a Dorothy de manera extremadamente violenta. Sobreviene a este modelo la escena esencial del filme que contiene para nosotros la llave de *Blue Velvet* (*Terciopelo Azul*, 1986): Jeff revive, literalmente hablando, lo que Freud llamó la "escena primitiva", este momento donde el niño descubre a sus padres haciendo el amor. Desde su escondite, él es testigo visual de la violación de Dorothy por Frank.

Desde este punto, la configuración edipiana está trazada, los actuantes ocupan su lugar y el resto de la película no es más que la prolongación lógica de esta situación: Jeff hará el amor con Dorothy, matará a Frank y reencontrará la estabilidad perdida al principio del relato.

Toda la historia policiaca que envuelve este drama fundamental podría ser comparado como un pretexto a decir y hacer las cosas más interesantes. Pero miremos más de cerca esta configuración e intentemos comprender las implicaciones desde el punto de vista de la representación.

El padre de Jeff, en tanto que es padre real, se comprende que su crisis cardíaca al principio de la película es como la expresión de una muerte simbólica, necesaria a la liberación del hijo que debe desde entonces comenzar la búsqueda de una identidad sexual propia.

Frank, es el padre simbólico cuya identidad está confirmada por la máscara de oxígeno que trae consigo por todas partes y que se conecta a través de ésta al hospital, al padre real. Como en toda configuración edipiana, es claramente presentado como la mala instancia de la que la muerte, al fin del relato, permite el cierre del drama.

Dorothy, representa a la madre simbólica cuya doble función de amante potencial y engendradora marcó en la cinta por una parte su rol de madre real (tiene un hijo secuestrado por Frank) y por otra, la actividad sexual que muestra con Jeff.

Sandy, asume en la aventura de Jeff el espejismo pos-edipiano de una estabilidad encontrada, la identidad sexual que se confirmará en la capacidad del héroe de vivir, al final de la película, una relación adulta con ella. También sostiene lejanamente el drama que se juega entre Jeff, Dorothy y Frank.

Jeff, en la triada edipiana es el hijo seguro y por extensión simple el perverso poliforme aún niño. Como instancia principal del relato, encarna la mirada graciosa de la que las imágenes son producidas, favoreciendo la identificación de los espectadores a este personaje por su deseo y voluntad propia de saber, que dirige el desarrollo narrativo.

Cabe mencionar que nuestra intención no es hacer el psicoanálisis de la película. Al mostrar la estructura fuertemente codificada de las relaciones entre los personajes, deseamos resaltar esta especie de transtextualidad (Umberto Eco la llama intertextualidad) que se teje entre *Tercllopejo Azul* (1986) y el psicoanálisis como campo teórico, teniendo la pretensión, a decir verdad, de una visión espectadora.

Entendemos como transtextualidad la presencia de signos filmicos provenientes de otras películas en una película cualquiera. Entre las principales estrategias de la transtextualidad filmica se encuentran las siguientes: citación, alusión, parodia, pastiche, collage, remake, relake, revival, secuelas, precuelas, metaficción, metalepsis, y toda clase de subtextos, paratextos y palimpsestos(22).

Dicho de otro modo, el modelo que preside a la constitución del relato no es real, pero tampoco es como en el cine moderno, una voluntad absoluta de novedad; es decir, propiamente hablando, un meta lenguaje, cierto discurso crítico sobre el cine que está apropiado y puesto en primer plano como principio de la ficción.

Lo que se juega verdaderamente en Edipo y esta ilustración de la escena primitiva, es prioritariamente la cuestión del voyeurismo, y para éste la visión como referencia abierta a la naturaleza del cinematógrafo.

Nos hemos permitido un acercamiento ilustrando con otra película que expone en términos similares esta cuestión del voyeurismo. En **Ventana Indiscreta** de Alfred Hitchcock, James Stewart es inmovilizado en su sillón a consecuencia de un accidente y pasa el tiempo observando desde su ventana la vida de sus vecinos de Greenwich Village.

Los apartamentos que espía aparecen como pantallas de cine (tienen verdaderamente la forma de ésta), y su situación motriz limitada le coloca en posición idéntica a la de un espectador. Después de haber descubierto que un homicidio fue cometido en uno de los apartamentos que observa, su propia vida será puesta en peligro y no se salvará sino después de un combate con el asesino mismo.

La situación de Jeff en *Blue Velvet* (Terciopelo Azul, 1986), evoca extrañamente la de James Stewart que frecuentemente se encuentra en una situación de mirón (voyeur) con la motricidad reducida (en el guardarropa, en el auto, etc.) y en algunas ocasiones, su mirada reencuentra los obstáculos que dan a lo que él ve la forma de una pantalla de cine o de una fotografía. En palabras de Eco, este sería un diálogo intertextual entre Lynch y Hitchcock

No se pretende saber si se trata de una referencia explícita a *Ventana Indiscreta*, pero se reconocerá en estas dos obras una similitud de intenciones al incluir a voluntad en el contexto las marcas de una reflexión crítica concerniente al cine, al colocar en el centro de ambas películas la cuestión del voyeurismo e incluir deliberadamente el sentido de la configuración edipiana.

Lynch sitúa abiertamente su propósito en una perspectiva reflexiva dando un tratamiento de comentario a la violencia que se esconde detrás nuestro, de "pasión de percibir"⁽²³⁾, pasión voyeurista nunca privada de cierto sadismo. El personaje de Jeff aparece claramente como una ilustración en el sentido mismo de la diégesis de una presencia-espectador cuya ambigüedad de intenciones es señalada varias veces en los diálogos.

Así, cuando Sandy le dice "no sé si eres un detective o un perverso", se entiende que estas palabras conciernen también a la situación general del espectador; después cuando Frank le afirma: "me gustas", pone al sujeto percibido como culpable, cómplice de la maquinación e ilusión cinematográfica.

Nos parece que tal rodeo reflexivo llevado en extremo de líneas a la deconstrucción del objeto fílmico y cierto cuestionamiento del medio sobre sí mismo sea bastante común en el cine contemporáneo.

Pero el espectro de asombro es más largo en un registro completamente diferente, uno de los filmes de la serie de Indiana Jones (El Santo Grial), donde parece sintomática esta parte fundamental de inocencia en el sentido comercial de la industria cinematográfica.

Esto no es únicamente la estructura edipiana resuelta una vez más (el padre y el hijo codician a la misma mujer, el padre muere pero es resucitado por el hijo preso de remordimientos...), sino que está en un mismo contexto la búsqueda literal del Santo Grial y su descubrimiento

Ahora la pregunta es si el cine posmoderno no sería el que, a través de un cuestionamiento sobre sus orígenes, motivos y mitos (además del de Edipo, por supuesto), pone de manifiesto el problema de una renovación formal de la representación cinematográfica.

Podría ser que ésta, no habiendo más recursos ni razones de inocencia, hoy derrota a una modernidad asolada, colocada necesariamente por una puesta en abismo de sus propios mecanismos. Pero antes de plantear tales conclusiones, nos es necesario mirar más de cerca la incidencia de dichos mecanismos sobre el acto de recepción mismo, puesto que residen ahí los elementos de respuestas esenciales.

- (1) Jacques Aumont et. al. Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje, pág. 50.
- (2) Ibid., pág. 51.
- (3) Guilles Deleuze. La imagen-tiempo: estudios sobre cine 2, pág. 173.
- (4) Guilles Deleuze. La imagen-movimiento: estudios sobre cine 1, pág. 91.
- (5) Guilles Deleuze. La imagen-tiempo..., pág. 182.
- (6) Ibid., pág. 173.
- (7) Ibid., pág. 174.
- (8) Ibid., pág. 361.
- (9) Ibid., pág. 358.
- (10) Ibid., página de cubierta
- (11) Ibid., pág. 178.
- (12) Ibid., pág. 179.
- (13) Jean Baudrillard et. al. La posmodernidad, pág. 194.
- (14) Guilles Deleuze Op. cit., pág. 198.
- (15) Guilles Deleuze. Logique du sens, pág. 296.
- (16) Jacques Aumont et. al., Op. cit., pág. 120.
- (17) Platón. Obras Completas, pág. 236.
- (18) Guilles Deleuze. Op. cit., pág. 198.
- (19) Ibid., pág. 308.
- (20) Véase Maurice Blanchot, "Le rire des dieux" en La nouvelle revue française, julio, pág.103

(21) Guilles Deleuze. Op. cit., pág. 198.

(22) Véase Lauro Zavala. "El lenguaje analítico del cine" en Plural, mayo, pág. 58.

(23) Christian Metz. El significante imaginario, pág. 82.

CAPITULO 3

ELEMENTOS SOBRE EL ALCANCE PRAGMATICO DE LA OBRA

"China
Vivimos en el tercer mundo a partir del sol. Número tres.
Nadie nos dice lo que hemos de hacer.
Fueron muy amables quienes nos enseñaron a contar.
Siempre es hora de marcharse.
Si llueve, puede que tengas paraguas o que no lo tengas.
El viento arrastra tu sombrero.
También sale el sol.
Preferiría que las estrellas no dieran a los demás nuestra descripción;
preferiría que nos describieramos nosotros mismos.
Corre delante de tu sombra.
Una hermana que señala hacia el cielo al menos una vez
cada década es una buena hermana..."

Fragmento del poema de Bob Perelman en Primer,
This Press, Berkeley.

El desarrollo reciente de la teoría fílmica ha mostrado la importancia de los mecanismos de lectura en el proceso significativo de una obra. No podíamos eliminar de nuestro trabajo tales consideraciones de tipo pragmático sin comprometer de manera significativa el alcance de nuestra búsqueda.

Dedicamos así este último capítulo a la cuestión del lugar reservado al espectador de cine, enfatizando particularmente las formas en las que se incluye (mezcla) al tejido textual de la película.

Es decir, nos interesamos en el lector actual y el conjunto de procedimientos cognoscitivos que muestra al captar el sentido de una obra, y en el espacio implícito que deja hueco un filme para ser llenado por una presencia-espectador activo y dinámico.

Cierto número de teorías pueden considerarse en este sentido las más recientes sin ser necesariamente las pertinentes para nuestro estudio; es por esto que consideramos que las ideas de Christian Metz son las apropiadas. Este capítulo intentará, al menos parcialmente, mostrar cómo sus trabajos sobre la identificación constituyen una herramienta útil para comprender mejor el lugar que ocupa el espectador en una película.

A esta premisa agregaremos algunas consideraciones concernientes a la capacidad enciclopédica (de acuerdo a Umberto Eco) que completan adecuadamente, a nuestro parecer, las ideas de Metz llenando ciertas lagunas. Posteriormente se intentan aplicar estos instrumentos con el fin de llegar a determinar la manera en la que los diferentes regímenes cinematográficos se especifican en la obra de Lynch.

3.1 EL ROL DEL ESPECTADOR.

En su célebre texto, *El significante imaginario*, Metz propone que el camino psicoanalítico puede ser capaz de permitir una mejor comprensión de las relaciones que mantienen un espectador de cine con el objeto filmico. De esta consideración sólo retenemos la parte que trata de la identificación primaria y secundaria, puesto que según nosotros, se relaciona más directamente a la concreción de la obra y abre las pistas del análisis propiamente dicho.

Según la semiología, la identificación funciona en el cine como una doble estructura diferenciada básicamente por una instancia representativa a la que el sujeto-percibiendo (el espectador) se asimila. La primera estructura identificatoria asociada a la fase de espejo en el niño es nombrada identificación primaria; la segunda relacionada a la fase de Edipo, generalmente es designada como identificación secundaria.

En el primer caso, el espejo simbólico es la pantalla; en el segundo, la estructura edipiana es representada por el enunciado filmico. Es decir, la identificación primaria es una asimilación del sujeto-percibiendo (el espectador) a través de la mirada, y la identificación secundaria también lo es, pero hacia un hecho estructurado. Veamos esto más de cerca.

La teoría lacaniana de la fase de espejo retomada por Metz, dice que el niño pequeño vive en un estado de indistinción total con el mundo (el lugar de lo imaginario) hasta que sea confrontado alrededor de un año, a su propia imagen en un espejo. Esto es decisivo en su desarrollo, puesto que a partir de este momento se forma para él la consciencia del Yo, la consciencia de una identidad distinta a la de su madre, y de este modo forma parte de la función simbólica, cuya identificación es primordial.

"El Yo del niño se forma por identificación con su semejante, y ello en dos sentidos a la vez, metonímico y metafórico: el otro ser humano que sale en el espejo, el propio reflejo que es el cuerpo y que no lo es, que se le parece. El niño se identifica a sí mismo como objeto" (1).

Para Metz, la pantalla de cine es un poco para el espectador lo que el espejo es para el niño: un espacio proyectivo, el lugar de una identificación estructural profunda. Contrariamente al reflejo primordial que le devuelve el espejo, la pantalla testimonia siempre la ausencia del sujeto-percibiendo, de manera que la película es como el espejo. Sin embargo, difiere de éste en un punto esencial, aunque todo pueda proyectarse hay algo que nunca refleja la película, el cuerpo del espectador quien se identifica en los personajes.

Pero eso implica que dichos personajes existan y se sabe muy bien que no todos los géneros de cine los presentan (algunos documentales, por ejemplo) y que incluso las cintas de tipo narrativo contienen escenas sin éstos. El espectador de cine se identifica de hecho "a sí mismo, como puro acto de percepción"(2).

Es en realidad esto lo que relaciona más al niño consigo mismo, pues a partir de este momento "en estado de submotricidad y superpercepción"(3), es presa de un vacilamiento constante de lo real (lo que veo es factible) y de lo imaginario (debo creer lo que veo).

Pero identificándose como sujeto de la visión (como verse en el espejo), el espectador no puede ser la cámara al mismo tiempo y se convierte en éste literalmente. Tal asimilación de lo que ve el sujeto-percibiendo es necesaria, porque le permite posicionarse como centro de la ficción (en el caso de una cinta narrativa), sin que le sea imposible jugar el juego y creer en lo que le pasa delante de sus ojos. La eficacia del relato filmico se da por esta capacidad del espectador de usurpar el lugar del narrador y de establecerse como "la instancia que constituye el significante del cine"(4), siendo éste perceptivo (visual y auditivo).

La identificación primaria de la visión (la del espejo), se inclina en la mayor parte de los filmes por una identificación secundaria que pasa esencialmente por los personajes (en el propio proceso cinematográfico, puesto que aparte de esto toda identificación distinta de la del espejo debe considerarse como algo secundario).

Funciona también como un proceso de asimilación del sujeto-percibiendo, pero esta vez a un juego de estructura que Metz relaciona con el complejo de Edipo. El voyeurismo fundamental del espectador de cine, esta pasión con la que se deja seducir por "la historia" incluso la más banal que la cinta le pueda contar, tendría su origen en la escena primitiva (de un voyeurismo unilateral, sin exhibicionismo por parte del objeto contemplado), en la que cada relato sería la repetición simbólica, una especie de puesta en escena que se re replica a cada momento del drama inicial:

"No por ello dejo de ser voyeur, pero lo soy según un régimen distinto, el de la escena primitiva, el del agujero de la cerradura. La pantalla rectangular permite todos los fetichismos(...) e inaugura el picado tenebroso"(5).

Este "picado tenebroso" es la proyección-identificación del espectador al corazón del enunciado que sin resumirse se concretiza por apego afectivo o por lo menos, por solidaridad que desarrolla instintivamente hacia ciertos personajes en detrimento de otros. Es el tipo de identificación que se relaciona más a la concepción popular de la identificación, entendida como el conjunto de mecanismos que permiten al espectador situarse en la historia de la cinta, y por lo mismo participar activamente en ella.

Se comprende pues, que la identificación al cine es por lo que el espectador toma su lugar en una película, en el sentido de que se posiciona como sujeto de la visión, como voyeur, y que puede así disfrutar del espectáculo que le ofrece uniendo (inconscientemente) a esta actividad ciertas experiencias fundamentales como persona. En este sentido se puede afirmar que toda obra cinematográfica, en un grado u otro, abarca al destinatario (el espectador) incluso en la materia del filme.

Veremos un poco más allá que las modalidades de este contenido (del destinatario), varían mucho de una cinta a otra y esta es una de las condiciones esenciales para comprender la especificidad de los regímenes clásico y moderno del cine. Pero antes algunas consideraciones complementarias sobre la noción de enciclopedia son absolutamente necesarias.

Umberto Eco habla de la enciclopedia en términos de "sistema semántico global"(6) que presenta todas las opiniones comúnmente compartidas de las definiciones culturales que una cultura proporciona de todas sus unidades de contenido, expresión que recobra al conjunto de reglas, convenciones y escenarios repartidos en cualquier grado por el autor y por los espectadores.

Es decir, la enciclopedia de un espectador constituye toda esta amalgama que en el momento de ver la película descifra e interpreta el tejido textual de ésta. es entonces cuando se habla de una incumbencia enciclopédica. variando por supuesto, de un receptor a otro, condicionada también por gran número de factores históricos, sociológicos y cinematográficos.

La noción de género, por ejemplo, reviste al cine de una importancia considerable. No se mira un Western de la misma manera si es el primero o el centésimo que se ve. La implantación de reglas y convenios bien precisos ligados históricamente a un género determinado facilita la lectura de una película. Limita igualmente la apertura, puesto que la respuesta de los espectadores juega como elemento apremiante para el autor que no debe transgredir los límites que le son implícitamente prescritos.

La cuestión de la transtextualidad (cambio de una textualidad a otra, que cambia de un lugar a otro textualmente) a su vez es considerada en la enciclopedia. Todas las referencias, citas, imitaciones o remakes (nuevas versiones) que se hacen, constituyen una dimensión importante del cine contemporáneo, requieren del espectador una capacidad propiamente cinematográfica fundamental para que se efectúe una lectura clara de la película. Hay algunas que toman un carácter diferente para el sujeto-percibiendo, si éste conoce de antemano a los autores a que se hace referencia en las cintas.

La enciclopedia engloba también otras consideraciones, pero esencialmente queremos resaltar lo que posee como reserva de posibles informaciones cinematográficas y como competencia propia del receptor para captar lo que se juega en una obra en particular. La enciclopedia es el lugar donde se cruzan en una película dos presencias que intentan reunirse a pesar de su heteronomía.

En este sentido, designan en la cinta un lugar que será apto para el espectador y determina las condiciones que rige a la compenetración del destinatario en el material filmico. No es suficiente para un espectador ser confrontado a un enunciado filmico para que el proceso de identificación se lleve a cabo eficazmente, es necesario que haya un número suficiente de antecedentes que le permitan situarse correctamente en la película.

Algunos elementos teóricos nos ayudan a comprender mejor el tipo de relaciones que mantiene el espectador con el texto de una obra, pero se desligan de la concreción del acto de recepción sí-mismo y de la forma en que los diferentes filmes actualizan esta relación potencial. En este aspecto, pocas cosas fueron dichas sobre la especificidad de los regímenes clásico y moderno del cine frente a las pretensiones pragmáticas. Por lo tanto ese es un elemento decisivo que proponemos abordar antes de analizar las películas de Lynch.

En el cine clásico, de la relación pragmática se puede decir que obedece generalmente a una función de disfrute y el rol del espectador se limita con frecuencia a un trabajo de desciframiento e incluso alteralidad, o si se prefiere, a un reconocimiento de la "buena forma" cinematográfica.

El lugar reservado a la lectura de la cinta es totalmente determinado por otra (la del autor) que busca hacer corresponder lo mejor posible su propia intencionalidad a la interpretación que será hecha del material fílmico. El objetivo propiamente pragmático de tal cine es conducir al espectador donde se quiere sin confundirlo demasiado, a fin de permitir el nacimiento de un sentido ya cifrado.

"Esta voluntad de transparencia, como la voluntad de ser comprendido, conoce su objeto (su proyecto) de antemano, y en la representación incluso le reduce. El lugar de contacto o de comunicación consiste en hacer el menor ruido posible en medio del espectador"(7).

Los dos ejes de identificación (la cámara y el enunciado) se articulan en función de esta voluntad de transparencia. La asimilación del sujeto-percibiendo (el espectador), al momento de ver la película, será rigurosamente controlada por dos prohibiciones mayores: primero se reducirán al máximo los falsos empalmes, cortes irracionales, movimientos aberrantes y todas las formas de desviaciones a la buena conducción del relato que pondrían al espectador en problemas sin solución con respecto a la coherencia de su propia visión (a menos que estas incoherencias sean designadas como tales); además se impedirá formalmente a los personajes mirar a la cámara, puesto que al hacerlo se sorprendería al espectador en delito de voyeurismo y podría decaer su placer.

El segundo eje de identificación por su parte será favorecido particularmente por la designación clara de "buenos y malos" puesto que esto le permite al espectador atravesar la barrera ficcional y dejarse llevar por una proyección en el relato, claro está que en la medida en que el enunciado guarde una forma estructurada; de modo que el destinatario pueda encontrar su lugar (las películas más clásicas, pero juzgadas demasiado complicadas muestran al contrario esta presión de la buena forma sobre la identificación secundaria).

La capacidad enciclopédica consiste, sobre todo en el cine clásico, en una agrupación de informaciones distribuidas entre el autor y los espectadores que contribuyen activamente a reducir los nudos de incomprensión en el sentido de una comunicación que aspira a la máxima eficacia.

También la noción de género (que es un fenómeno asociado directamente al cine clásico) se encamina a través de la repetición de las mismas reglas, a confortar al espectador en un espacio que conoce bien, que ama y del que sabe de antemano que podrá disfrutar.

Otros elementos circunstanciales propios a la enciclopedia como el reconocer a los actores y al realizador de la historia (frecuentemente tomada de la literatura), afianzan esta capacidad de disfrutar en el destinatario (el espectador) y le dan (de entrada) un lugar confortable en el filme.

Se manifiesta la naturaleza pragmática en el cine moderno porque exige del espectador una participación activa en la producción de sentido de la obra. Por supuesto, en el cine clásico éste se produce en el encuentro con un espectador, pero es necesario aclarar que es "codificado" según parámetros precisos y que aspira a ser captado igualmente por todos, en tal caso la modernidad cinematográfica rehusa esta plenitud en una acepción determinada.

La obra moderna se caracteriza por su apertura a una multitud de interpretaciones, puesto que su finalidad comunicacional no está en una lógica de la designación sino en una lógica de la expresión.

Así, "en la lógica de la expresión, el orden de la destinación no es dada a priori: se releva de una agonía general puesto que hace un acontecimiento de la relación pragmática del cine, está finalmente inscrito el combate que decidirá el uso de los juegos de lenguaje cinematográfico"(8).

La lógica de la expresión coloca al espectador del otro lado del espejo y llega a situarse "en una región donde el lenguaje no tiene más relación con lo designado, sino solamente con lo expresado"(9).

Dicho de otro modo y para simplificar un poco, la relación que se establece entre el espectador y el texto es comprendido como un acontecimiento donde cada jugador (la película como presencia de un destinador y un destinatario) está por turno en posición de autoridad en la determinación del sentido de la cinta, el autor no se apropia como en el cine clásico del monopolio de la destinación.

La reacción que espera del espectador es más de orden sensitivo que de comprensión (un poco como en la pintura moderna cuyos autores se consagran, a nuestro parecer, no porque el espectador intente comprenderla sino porque se deja tocar por ella).

Las implicaciones de este esquema pragmático son naturalmente experimentadas de manera sensible en el nivel de la estructura identificatoria. La primera dificultad del espectador de cine común (ordinario) se presenta al dejarse tocar por las obras modernas.

Todo el caudal de esperas ligadas a la proyección-identificación de la que obtiene su placer será cruelmente defraudado, pues el objetivo de la película es justamente desconstituir esta estructura considerada como "una mecánica de orden, un medio de aplastar al otro"(10).

El receptor continúa identificándose completamente conforme prosigue mirando, ya que es una consecuencia ontológica (que se halla contenida la idea de su existencia) del dispositivo cinematográfico, pero su mirada no aprecia el desarrollo de las imágenes como entidad ya significativa, tampoco hay relato ni personajes que pueda recuperar, solamente los enunciados-relatos que se yuxtaponen y los cuerpos en movimiento, pues su enciclopedia le es de poca ayuda e incluso prefiere el vestuario.

Se comprende entonces que los regímenes clásico y moderno de cine, en sus manifestaciones extremas (consideramos como ejemplo el cine moderno en el cine experimental de los años 60, particularmente con Warhol), establecen las condiciones pragmáticas que definen a los "espectadores implícitos" absolutamente diferentes.

Del espectador-voyeur del cine clásico que busca reducir al máximo la alteralidad incluso y transformar la serie de imágenes en una construcción coherente de la que podrá disfrutar, al espectador-pantalla del cine moderno, "que perdió su identidad, y que sólo el uso de la imaginación, capacidad de articular lo que no estaba"(11), le permite reencontrar su lugar con el filme; hay otro abismo.

Esta consideración de abismo dejada al espectador del que hablamos al principio de este capítulo parece encontrarse frente a dos polos opuestos: un mínimo de latitud al polo clásico y un máximo al polo moderno. Ahora pues nos proponemos ver las condiciones de la relación pragmática en las películas de Lynch.

ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA

3.2 LYNCH Y EL ESPECTADOR.

Se ha visto ya que la mirada es el elemento esencial de las cintas de Lynch y que esta referencia a la visión apuntaba hacia una idea del cine enfocado a meter en escena incluso los mecanismos de la representación.

Hemos hablado hasta este momento de la estructura de **Blue Velvet** (**Terciopelo Azul**, 1986) principalmente, pero habríamos podido también llegar a las mismas conclusiones a partir de **The elephant man** (**El hombre elefante**, 1980), que se desarrolla de otra manera, pero no sin la misma eficacia al tema de voyeurismo y de los diferentes chistes (gracias) que se ocultan detrás de nuestra pasión de percibir.

Igualmente podemos hablar de sus otras cintas, a saber, **Eraserhead** (**Cabeza Borradora**, 1976), **Dune** (**Dunas**, 1984), **Wild at heart** (**Salvaje de Corazón**, 1990) y **Twin Peaks: the fire walk with me** (**Picos Gemelos: el fuego camina conmigo**, 1992), en las que es evidente que el espectador-mirón, busca satisfacer sus necesidades voyeuristas a través de los elementos manejados por el autor.

Esta persistencia que muestra Lynch al incluir en sus obras las consideraciones que tratan directamente la naturaleza ontológica del medio, recupera de hecho otras tantas de orden pragmático. Creemos que el corazón de esta puesta en escena donde se juegan los mecanismos de la mirada y de la visión, es antes la cuestión del espectador y de su rol.

Así es como Lynch reserva al destinatario un lugar de elección en sus películas, particularmente gracias a la edificación de una estructura identificatoria compleja y a un manejo de la enciclopedia que requieren del espectador un trabajo activo en la producción del sentido de la cinta.

Creemos que recurriendo a tales procedimientos el objetivo perseguido por el cineasta es doble: primero, permite una identificación máxima del espectador con el relato, y luego la desbarata denunciándolo como perverso. Consideremos esto más de cerca.

En **Blue Velvet** (Terciopelo Azul, 1986) Lynch utiliza mecanismos de una identificación primaria y secundaria, de modo que el espectador sea literalmente incluido en la película. En cada momento decisivo del relato (particularmente la secuencia que calificamos como "escena primitiva", cuando la cámara se introduce por la oreja de Jeff), la mirada de la cámara se confunde con la de Jeff, creando de este modo lo que se nombra ordinariamente un "plano subjetivo".

La asimilación del sujeto-percibiendo (del espectador) en el momento en que ve la película, se da por medio de la cámara (veo lo que ve la cámara). El proceso es doble puesto que veo lo que Jeff ve, no soy únicamente este sujeto de lo que veo, ajeno al desarrollo de la acción, sino que mi propia presencia está inscrita en el enunciado por el hecho de que mi mirada es, desde ahora, encarnada por un personaje.

Esta identificación primaria, la asimilación del sujeto-percibiendo unida al sujeto de la acción, sirve de trampolín para llegar a una identificación secundaria todavía más eficaz. En efecto, el espectador lo será tanto, hasta incluso proyectarse en el relato situado sobre la escena del referente y su presencia en el filme está en cierto modo justificada por el juego de las imágenes subjetivas.

En **Blue Velvet** (Terciopelo Azul, 1986), **Wild at heart** (Salvaje de Corazón, 1990) y **Twin Peaks: the fire walk with me** (Picos Gemelos: el fuego camina conmigo, 1992), la identificación al enunciado fílmico está reforzada por la estructura edipiana, al menos según Metz. El fundamento de la posibilidad para un espectador de vivir simbólicamente en sincronía con el desarrollo de la película, se comprenderá facilitando la complejidad del juego de intercambio que se establece de este modo entre el espectador y la cinta.

Así pues, Lynch trabaja en sus películas forzando al máximo la participación del espectador, obligándolo a lograr una identificación primaria así como secundaria. El destinatario es absorbido por una red de relaciones, por una estructura identificatoria ingeniosamente montada que le sitúa de golpe en la escena del referente.

Esta es la relación pragmática básica de la que hablamos y pertenece al orden de la identificación-proyección clásica que se da en el recurso a los planos subjetivos, siendo bastante comunes en el "thriller" (cintas escalofriantes) y el "private eye" (películas de detectives), dos géneros que están por demás explícitamente presentes en **Blue Velvet** (Terciopelo Azul, 1986) y **Twin Peaks: the fire walk with me** (Picos Gemelos: el fuego camina conmigo, 1992).

En este sentido, diremos que dichas obras funcionan eficazmente como películas de ficción al primer nivel (identificación primaria, lectura primaria, identificación con el personaje), el espectador "tradicional" de cine encuentra ahí suficientes señales que le fortalecen en su rol tradicional.

Pero no se puede suspender tal lectura, pues se corre el riesgo de quedarse ahí. En una obra clásica cuyas pretensiones son "decir la verdad", la estructura identificatoria se enfoca esencialmente a maximizar, a través de la compenetración del destinatario en la cinta, el efecto de realidad que resulta de ésta.

También la enciclopedia toma el papel de regulador donde un mínimo de discrepancia con las reglas del género es permitido. De la misma manera funciona la enciclopedia en **Blue Velvet (Terciopelo Azul, 1986)** y **Twin Peaks: the fire walk with me (Picos Gemelos: el fuego camina conmigo, 1992)**, pues pareciera que es esto lo que determina un segundo grado de lectura (el destinatario se identifica tanto con el personaje que se proyecta en el relato), en la que la cinta entra en otra dimensión y los mecanismos de identificación se vuelven hacia el espectador. La noción de género es aquí particularmente importante.

Se ha visto en el primer capítulo de esta tesis cómo Lynch jugaba en sus películas sobre varios registros a la vez, en el caso de **Blue Velvet (Terciopelo Azul, 1986)** y **Twin Peaks: the fire walk with me (Picos Gemelos: el fuego camina conmigo, 1992)**, el cine policiaco, de horror y lo que es llamado "teenage movie" (películas rosas de amor destinadas a un público adolescente) -estando también en los últimos casos **Wild at heart (Salvaje de Corazón, 1990)**-, son designados cinematográficamente por este recurso utilizando procedimientos de diferentes naturalezas, especialmente haciendo cambios significativos en la iluminación, jugando con las sombras.

Esta referencia se amplifica en las tomas directas a una televisión encendida donde es claramente visible una película policiaca en **Blue Velvet (Terciopelo Azul, 1986)**, por ejemplo.

En las películas de Lynch tal mezcla de géneros, creemos que es tratada pragmáticamente como un elemento desencajado, puesto que señala el aspecto simulado de la representación. El espectador confrontado a sus películas, no puede hacer otra cosa, de acuerdo a su propia enciclopedia, que cuestionar la coherencia de lo que ha visto.

Creemos igualmente que esta clase de transtextualidad que se teje entre la película y el campo psicoanalítico, cuando es captado por el espectador (y tenemos bien claro que esto se da), opera como un elemento de distanciamiento en el sentido "de que tiene como objetivo devolver al espectador su libertad de crítica, disipando el fenómeno de identificación"(12).

Consideramos que un espectador que conoce la teoría psicoanalítica y su aplicación al campo del cine, tendrá cierto retroceso en relación al relato desarrollado en *Blue Velvet* (*Terciopelo Azul*, 1986), por ejemplo, cuando reconozca la naturaleza fuertemente codificada de lo que está viendo, pues la película no se comprende "sin referencia a su enunciación"(13), sin que sean mostrados los mecanismos que rigen el establecimiento del sentido de la cinta.

Es posible comprender ahora en qué forma la estructura de identificación en las obras de Lynch enfocan definitivamente a finalidades diferentes a las del cine clásico, no trata de suscitar una participación descabellada, una proyección ciega en el filme, pero señala que nuestra situación de espectador de cine mantiene con el voyeurismo la unión primaria más estrecha.

Nuestra identificación forzada al héroe de la película nos posiciona en igualdad con él, y nos obliga a constatar la uniformidad fundamental de estas dos situaciones; lo que resulta, creemos, un cuestionamiento de naturaleza ética respecto a la "perversión" propia del espectador de cine.

Por último, nos parece que concebir el cine en una perspectiva reflexiva, donde destinador y destinatario son en cierto modo invitados a cuestionar de común acuerdo el carácter ontológicamente voyeurista (que se halla contenida la idea de su existencia) del medio, se acerca a la definición de Jean-Francois Lyotard de la posmodernidad.

Según dicho autor la obra posmoderna es la que empareja a los diferentes polos de la enunciación permitiendo una realidad activa al destinatario en la determinación del sentido de la obra:

"Es una forma estratégica donde no se trata de vencer, sino de poner a la gente en paridad. He ahí la diferencia. Es necesario evaluar cada vez las consecuencias, relaciones de fuerza, de valor(...), y para hacerlo, no hay criterios, sino opiniones"(14).

A su manera consideramos que Lynch incluye en sus películas características de la enunciación, permitiendo al espectador jugar también con las referencias de fuerza y de valor que están implícitas en la relación comunicacional en el momento en que percibe la cinta. Así pues, podemos decir que este es otro lienzo de la consciencia posmoderna que se preocupa por la cuestión ética de las obras.

- (1) Christian Metz. El significante imaginario, pág. 47.
- (2) Ibid., pág. 50.
- (3) Loc. cit.
- (4) Idem.
- (5) Ibid., pág. 86.
- (6) Umberto Eco. Lector in fabula, pág. 28.
- (7) Cellier Renaud. Jeux de langage cinématographiques et postmodernité, pág. 32.
- (8) Ibid., pág. 22.
- (9) Guilles Deleuze. Logique du sens, pág. 38.
- (10) Cellier Renaud. Op. cit., pág. 35.
- (11) Ibid., pág. 45.
- (12) Véase artículo sobre la Distanciación en Enciclopedia Universal, pág. 874.
- (13) Jacques Aumont et. al. Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje, pág. 85.
- (14) Jean-Francoise Lyotard et Jean-Louis Thébaud. Au juste, pág. 55.

CAPITULO 4

BREVE ESBOZO SOBRE LA FILMOGRAFIA LINCHEANA

"Yo iba a Brooklyn a visitar a mis abuelos.
eso era parte del horror. Me di cuenta de que
en una ciudad grande hay mucho miedo.
Venía del noreste y la impresión era como si
un tren te pasara por encima.
De hecho, cuando yo entraba al metro sentía que
entraba al infierno. Mientras bajaba los escalones.
y me perdía en la profundidad me daba cuenta
de que era casi tan difícil volver a subir y salir
como sobrevivir al viaje".

DAVID LYNCH

Con dos cortometrajes, una serie televisiva, seis largometrajes y un video musical como espléndido bagaje de una trayectoria definida por la originalidad y una notable rebeldía para someterse a reglas y gustos en la moda, con proyectos en perspectiva y la posibilidad de seguir haciendo cine dentro de los senderos industriales, David Lynch es considerado actualmente uno de los cineastas más interesantes y personales.

En poco tiempo sus películas se han convertido en objetos de culto, sobre todo de los jóvenes cinéfilos. En varias videotecas particulares, se ha tenido el tino de conservar **Eraserhead (Cabeza Borradora, 1976)**, por ejemplo, o la conocida **Blue Velvet (Terciopelo Azul, 1986)**. Claro que mucho antes que pulularan las videocasetas ya habíamos visto en el cine, la más bien colorida **Dune (Dunas, 1984)**, y hasta la dramática y cruel **The elephant man (El hombre elefante, 1980)**.

Pero tal vez sus mejores aciertos se harían más claros a partir de *Blue velvet* (Terciopelo Azul). Consecuentemente, *Twin Peaks* (Picos Gemelos, 1989, 1992) -video y largometraje- y *Wild at heart* (Salvaje de Corazón, 1990), poseen la equilibrada mezcla de elementos contrastantes que predisponen al espectador hacia una atmósfera ambigua donde se llevan a cabo actos ultraviolentos y perversos en convivencia con cotidianidades de quinceañera soñadora de los cincuenta, que hacen de las cintas un objeto de extrañas y novedosas potencialidades que desordenan los ánimos.

Este último capítulo pretende ser un breve esbozo de la filmografía lyncheana a efecto de comentar el punto de vista personal de cada una de las películas del cineasta, dejando de lado la teoría anteriormente asumida para el análisis de cada apartado.

4.1 ERASERHEAD (CABEZA BORRADORA, 1976).

Casado, con una hija y antecedentes como pintor, David Lynch realizó en 1968 y 1969 dos cortometrajes, *The alphabet* (El alfabeto) y *The grand mother* (La abuela) respectivamente, ejercicios que le proporcionaron una beca para el Centro de Estudios Cinematográficos Avanzados en los Angeles.

En 1972, Lynch inició la filmación de su primer largometraje, obra difícil de analizar y aún de describir, que llevó a su autor cuatro años de trabajo y en la que evoca, por medio de un registro nauseabundo y compulsivo, la desolación industrial y humana producida por el rechazo hacia el cuerpo, la sexualidad y la procreación; causado precisamente, por la privación o carencia de éste y su sexualidad.

La película no apta para tímidos y cobardes es, pese a sus imágenes de extrema repugnancia (como en muchas otras del resto de su filmografía), una obra no exenta de belleza que ha ganado un lugar privilegiado entre la cinefilia al grado de convertirse en filme de culto.

Desde la aparición de *Eraserhead* (Cabeza Borradora), Lynch ha sido un cineasta muy particular entre el público moderno, pues a través de sus obras parece bosquejar sentimientos turbadores en sus personajes.

La cinematografía lyncheana no encaja en algún movimiento en especial, sin embargo, podríamos estar hablando de que en ésta existen notablemente rasgos posmodernos. En *Eraserhead* (Cabeza Borradora) también se notan dichos rasgos, aunque consideramos que se apega más al surrealismo.

Eraserhead (Cabeza Borradora) fue inspirada por la estancia de Lynch en Filadelfia, ciudad conocida como "la del amor fraterno" (del dominio popular), contrastando con la imperante corrupción de sus calles donde se respira decadencia, maldad y furia reprimida, donde todo huele diferente y los trenes tienen un ritmo macabro, donde la gente mira distinto y todo parece agonizante.

En la película Lynch utiliza estos elementos, y Henry (John Nance) el personaje principal, posee todos los temores de la humanidad. **Eraserhead (Cabeza Borradora)** es una pesadilla hecha imágenes, la pesadilla de Henry o del propio Lynch (tal vez la nuestra).

El personaje de Henry tiene visiones (la mujer que habita en el radiador y baila para él), vive en sueños o realizando sus sueños, a veces estos sueños-temores-realidad-pesadilla son extremadamente desagradables (el bebé monstruo) en sí mismos o en su comportamiento, pero les redime su idealismo. Toda la cinta tiene un curioso sentido de dislocación, una superficie de aparente normalidad que reabre algo que parece un universo paralelo al nuestro, reconocible pero ajeno.

Eraserhead (Cabeza Borradora) crea sensaciones como el asfixamiento, la asfixia o la claustrofobia. Es una opresión en blanco y negro, una narrativa de libre asociación que no precisamente cuenta una historia sino un sueño, una pesadilla, más bien. Henry está confundido y no puede entender por qué las cosas son así, además no tiene tiempo para pensarlo porque la vida lo empuja hacia adelante, transtornándolo aún más.

David Lynch utiliza la vehemencia y la locura en los personajes de la película, la monstruosidad y la maldad se contrastan y forman un ambiente exasperante. Todo lo que representa el nacer y morir, la sangre, los cadáveres, la decadencia, la inconstancia y las frases absurdas, son modos de su creación cinematográfica que le dan un tono verdaderamente onírico.

4.1.1 SINOPSIS DEL ARGUMENTO.

La cabeza de Henry flota en el espacio con una piedra sobreimpuesta en su rostro. Un obrero ve constantemente fuera de su ventana donde todo está oscuro. Henry abre la boca y le sale un gusano. El obrero echa a andar la maquinaria con la que trabaja, toma el gusano y lo arroja en un profundo hoyo lodoso. Henry recoge su correspondencia y antes de entrar a su apartamento charla un poco con su vecina. Ya dentro tiende sus calcetines sobre el radiador y mira la foto de Mary. Henry está invitado para cenar en casa de ella y su familia; su madre; Bill, su padre y su abuela, que posiblemente esté muerta. Bill invita a Henry a cortar el pollo para la cena y éste comienza a moverse y a sangrar cuando Henry lo punza con el tenedor. Henry está nervioso porque no sabe qué tanto conocen los padres acerca de él y Mary o qué actitud tendrán si ellos se enteran. Él ve a Mary asustada y pelean constantemente. Se percató de que la madre está enojada y ésta lo interroga la noche entera. Bill parece indiferente. Después la madre de Mary y Henry discuten porque él tuvo sexo con su hija y como consecuencia hay un bebé-monstruo, entonces Henry fantasea que la madre le muerde una oreja. Mary y Henry viven juntos. Ella se dedica a cuidar al bebé-monstruo mientras él trabaja. Cuando llega a casa encuentra un pequeño gusano en su caja postal, Mary le pregunta si hubo correo y él lo niega. Por la noche, creyendo que Mary dormía, coloca al gusano en un joyero sobre su tocador. El bebé comienza a llorar y Mary no puede dormir, se desespera y abandona a Henry para ir a vivir nuevamente con sus padres, dejando el bebé a cargo de él. Cuando se queda solo, Henry duerme pensando en su sexy vecina. Al día siguiente se percató de que el bebé está enfermo y no puede alejarse de él porque éste se lo impide. Llegando la noche, Henry verifica que el pequeño gusano aún esté en el joyero, apaga las luces y va a dormir. Durante el sueño se ve a sí mismo mirando fijamente al radiador y pareciera penetrar en él, entonces aparece un escenario donde una mujer con disfraz de conejo o ardilla, baila. El gusano que guardó en el joyero cae del techo del escenario y la mujer-conejo lo pisa. Después se ve en su cama junto a Mary que pelea contra algo parecido a una telaraña que la envuelve. Él alarga la mano y se da cuenta que ella está llena de grandes gusanos, entonces ve que el gusano del joyero cobra vida y empieza a bailar alrededor, después abre la boca y se come a Henry. Éste, aún soñando, ve que su sexy vecina toca a su puerta esperando pasar la noche. Tienen sexo, pero cuida que ella no se dé cuenta del bebé. Nuevamente regresa al escenario donde la mujer-conejo ahora canta acerca del paraíso (el cielo). Henry da algunos pasos sobre el escenario y toca la mano de la mujer, en ese momento ve una luz muy brillante. El obrero y un árbol gigante aparecen y todos los gusanos se van, entonces Henry se asusta y su cabeza sale disparada apareciendo en su lugar la del bebé-monstruo. El árbol sangra y la cabeza de Henry que estaba en el piso desaparece. Después su cabeza cae del cielo, un niño la encuentra y la lleva con dos hombres, quienes hacen con ella gomas para borrar. Cuando Henry despierta

y recuerda su sueño, prueba visitar a su vecina que en esos momentos está en el pasillo, abre la puerta y encuentra que ella está acompañada de otro hombre, entonces espera a que entren al apartamento de ella para poder observarlos por el ojo de la cerradura. Frustrado y desesperado, Henry corta las vendas que envuelven al bebé-monstruo que se resiste a morir. En ese momento Henry tiene una visión donde ve en un asteroide al obrero tratando de detener su maquinaria sin éxito. Henry se ve parado en una luz brillante y acariciando a la mujer-conejo todo se torna oscuro porque finalmente es él quien muere.

4.2 THE ELEPHANT MAN (EL HOMBRE ELEFANTE, 1980).

Podría decirse que la definitiva incursión de David Lynch en el cine con *Eraserhead* (Cabeza Borradora, 1976), fue el móvil principal para que Mel Brooks le produjera *The elephant man* (El hombre elefante, 1980), película que estuvo abundantemente nominada para los Oscars de la Academia.

Este filme ha sido trabajado a partir de la idea de otra persona, en una adaptación y no una idea original de Lynch. sin embargo, logró introducir elementos personales que evocan su primera obra, aunque también es muy convencional.

The elephant man (El hombre elefante) cuenta una historia trágica y cruel ubicada en un hospital sombrío en el inicio de la Revolución Industrial. El objetivo de la trama es enamorarse del personaje principal, sin importar su apariencia deforme.

En la cinta Lynch muestra muchas cosas en la vida que no se pueden ver, sino sólo sentir o pensar, mundos mentales, emocionales y espirituales. El blanco y negro aunado al sonido de la película son utilizados como un medio para resaltar las texturas y los momentos más dramáticos de la historia.

La cinta narra la última etapa de la vida del infortunado John Merrick (John Hurt), quien constituye uno de los casos más sonados de malformación y quien es descubierto por el Dr. Treves (Anthony Hopkins), arrastrado por calles oscuras hasta encontrarse con el hombre monstruoso y mirar directamente a su rostro alumbrado sólo por una antorcha.

John Merrick, personaje principal de la cinta, demuestra bajo su horrorosa deformidad una radiante humanidad que necesita poco para salir a la superficie e iluminar a cuanta gente le rodee. Resalta que la normalidad física no es garantía de bondad y belleza interior, pues el verdadero monstruo y animal lo lleva dentro quien lo mantiene exhibido en un circo y quienes lo miran con morbosa curiosidad (el voyeurismo latente en sus posteriores películas).

El hombre deforme es salvado por el Dr. Treves del abismo tortuoso que era obligado a vivir y le ofrece la posibilidad de una vida más digna, aunque ésta ya está por extinguirse. Es entonces cuando la trama de la película circunda entre el horror e indignación que provoca la forma en que es tratado por los malos de la historia, y el agradecimiento a la bondad de quien le da un poco de luz a su desgraciada vida.

Lynch maneja sombras y tonalidades grises para dar la textura exacta requerida por la historia, haciendonos recordar el expresionismo alemán. Además, al igual que en sus otras películas, introduce elementos (muy característicos de su estilo), donde no muy claramente se denotan imágenes-sueño; a saber, en el inicio de la cinta una imagen brumosa es el fondo para escuchar a un elefante, y al final, en el momento en que Merrick, al acostarse sin todas las almohadas necesarias para no ahogarse cuando dormía, inicia una especie de vuelo hacia la felicidad eterna.

La oscilación del filme entre lo bondadoso y lo malvado, lo dulce y amargo, nos llevan a visitar un mundo misterioso en el que parecíamos personajes observando como hipnotizados un sepulcro abierto en busca de horrores y emociones que no pueden concebirse fácilmente.

Es posible que surja la pregunta de ¿quién quiere ver una película sobre un tipo deforme? Sin embargo, la cinta rompió records de taquilla en Japón, demostrando que siempre hay excepciones en la regla.

4.2.1 SINOPSIS DEL ARGUMENTO.

El doctor Frederick Treves, cirujano del hospital de Londres y profesor de anatomía de la escuela de medicina en la Universidad, camina por una feria en busca de algo que le pueda dar publicidad a su carrera. Siguiendo por un lugar cerrado donde se exhibe una diversidad de fenómenos humanos, encuentra el anuncio de "El Hombre Elefante". El Sr. Bytes, hombre alcohólico que se considera dueño de éste le impide observarlo. El Dr. Treves no se da por vencido y vuelve a buscar al fenómeno ofreciendo dinero a Bytes para que ésta vez si le permita verlo. El monstruo humano es golpeado y obligado a acercarse a la luz, contando al mismo tiempo al doctor que nació deforme porque la madre de éste fue asustada por un elefante en el Africa a los cuatro meses de embarazo. Cuando Treves logra verlo se conmueve hasta las lágrimas y acuerda con Bytes llevarlo al hospital para mostrarlo a la junta médica, por supuesto, con una suma previa de dinero para el cruel Bytes, quien afirma es su única fuente de ingresos. Al día siguiente, el hombre elefante es llevado al hospital donde el Dr. Treves lo examina, no sin intentar entablar una comunicación con el aparentemente idiota hombre deforme. Treves le menciona entonces que sabe que él es inglés de 21 años de edad y se llama John Merrick. Éste no contesta a ninguna de las preguntas que el doctor le plantea porque tiene miedo, en ese momento uno de sus colegas se entera que Merrick será presentado en la junta médica donde finalmente es exhibido. Treves dice a los médicos que por las características de su malformación se le puso el mote de "hombre elefante". Al terminar la sesión, John regresa con Bytes quien le da tal golpiza que le ocasiona una crisis de su bronquitis ya crónica. El hijo de Bytes avisa al Dr. Treves quien va a buscarlo y lo encuentra muy enfermo. Le dice a Bytes que es necesario llevarlo al hospital porque puede morir y éste le asegura que Merrick sufrió una caída, tratando así de impedir que se lo llevara de ahí, pero Treves finalmente lo convence. Cuando llega al hospital lo introduce por la parte de atrás, pues no quiere que se den cuenta de que John estará ahí, ya que su deformidad podría asustar a la gente, pero el Dr. Carr Gomm, director de la institución, se percata de lo que está sucediendo. Sin embargo, sólo menciona a Treves que si no puede ayudar al Sr. Merrick será mejor que no se quede en el lugar. Durante el primer día de estancia en el hospital, el portero de noche encuentra el cuarto donde se encuentra Merrick y a partir de ese momento no lo deja en paz, pues constantemente lleva a gente que le paga para poder ver al "hombre elefante", personas del bajo mundo que se burlan de él y lo aterrorizan. Bytes va a buscar al hospital a Merrick y le reclama al Dr. Treves que se haya aprovechado de John exhibiéndolo a la junta médica, se violenta y exige que le devuelvan su propiedad. El Dr. Carr Gomm apoya a Treves diciendo a Bytes que la policía se enteraría de lo que hacía con Merrick, entonces Bytes se retira. Carr Gomm le dice a Treves que al día siguiente irá a conocer a su paciente. Mientras tanto, Merrick sigue sin hablar y haciéndose pasar por idiota ante Treves, quien le pide diga algo para poder ayudarlo. Merrick

sólo habla lo esencial y aprende algo que su bienhechor le enseña para causar buena impresión al director del hospital. Cuando este va a verlo, John no hace más que repetir las palabras aprendidas por Treves. Carr Gomm sale de la habitación acompañado por Frederick que decepcionado le ofrece disculpas por haberle hecho perder su tiempo. En ese momento John Merrick comienza a recitar el Salmo 23 de la Biblia, al escucharlo, Treves se emociona y pide a Carr Gomm que le de otra oportunidad, pues esa parte del Salmo él no se la había enseñado. Éste accede y se percata que el "hombre elefante" en realidad es un hombre muy sensible e inteligente. Merrick se disculpa a su vez con Treves por no haberse expresado antes, pero le explica que tenía mucho miedo de hablar. A partir de este momento la vida para John es más amable, gracias a la compasión de Treves que se encariña verdaderamente con este hombre tan sensible y humano. En el periódico aparecen referencias a John Merrick y lo califican como hombre culto, amable y hasta refinado, pero incapaz de presentarse ante la sociedad por sus horribles deformaciones. Entonces la Sra. Kendal, actriz de teatro, va a visitarlo y a ofrecerle su amistad. Ella abre la posibilidad de que la gente considerada de alta sociedad comience a frecuentarlo sólo con el afán de obtener publicidad. Posteriormente Treves reflexiona con su esposa sobre la situación y le dice que él se parece a Bytes porque volvió a exhibirlo como éste lo hacía. En el hospital se organiza una sesión para determinar si Merrick podría quedarse ahí de por vida, y ante la negativa de uno de los miembros de la asociación médica de la institución, se presenta la Princesa Alejandra de Gales llevando consigo un comunicado de la Reina Victoria quien agradecía la caridad que se había tenido con este infortunado hombre. Finalmente se llega a la unanimidad y John Merrick es aceptado. Ayudado por el portero de noche, Bytes nuevamente busca a su "tesoro" raptándolo y llevándolo a Francia. Cuando Treves se da cuenta del suceso golpea al portero, pero ya es demasiado tarde para ayudar a Merrick, quien nuevamente es golpeado y exhibido en ferias hasta enfermar, otra vez, gravemente. Los demás fenómenos humanos que trabajan también en la feria y el hijo de Bytes lo ayudan a escapar sacándolo de la jaula con monos donde había sido encerrado por el cruel hombre y lo llevan hasta un barco que lo regresaría al hogar. En la estación de trenes, ya en Londres, un niño comienza a hostigarlo porque lleva la cabeza cubierta, Merrick huye de él y sin darse cuenta, tira a una niña que comienza a gritar despavorida. Entonces la gente lo persigue y unos hombres lo acorralan. Él se pone muy enfermo y casi no puede respirar hasta que la policía lo encuentra y lo lleva nuevamente al hospital. Una vez en su hogar es invitado por la Sra. Kendal para asistir al teatro. Merrick se muere lentamente por la vida que le han dado y su bronquitis tan avanzada. Cuando regresa del espectáculo termina la maqueta en la que había estado trabajando de la Catedral de San Felipe, cuya cúpula se distinguía desde su ventana. Entonces se dispone a dormir, pero esta vez no utiliza tantas almohadas, pues no podía dormir totalmente acostado porque se asfixiaba. Ha comprendido que ha llegado el momento de morir en un dulce sueño hacia las estrellas, como una nube. Hacia la voz de su madre que lo espera.

4.3 DUNE (DUNAS, 1984).

Después de haber realizado tan acertadamente *Eraserhead* (Cabeza Borradora, 1976) y *The elephant man* (El hombre elefante, 1980), Lynch se embarca en la gran aventura de dirigir *Dune* (Dunas, 1984), la novela de ciencia ficción de Frank Herbert, con la superproducción (40 millones de dólares) de Dino de Laurentis, y tres años de su vida.

El gran fracaso económico de la película sumió al cineasta en una muy dolorosa experiencia, pues no fue respetado su derecho al montaje final. De hecho, la versión conocida fue preparada por el mismo De Laurentis y su hija. Sin embargo, la cinta tuvo aciertos, además de los característicos elementos lyncheanos.

La historia se narra como un cuento de ciencia ficción en el que hay reyes y príncipes luchando por defender al planeta Dunas del poder del mal. Lynch recurre a la saturación de los colores (es el primer filme que realiza en color), para dar texturas en formas y contrastes logrando una gran riqueza visual.

Durante seis meses Alan Splet, técnico de sonido en colaboración con el cineasta desde los inicios de su carrera y que obtuvo un Oscar por su trabajo de sonido en *El corcel negro*, de Carroll Ballard; reunió y elaboró efectos sonoros para integrarlos en la posproducción depurando sonidos y construyendo la pista sonora que mantuvo el ambiente y el estado de ánimo de la película. Además en *Dune* (Dunas) la música tuvo mayor importancia que en sus anteriores trabajos, es una mezcla de poderosa música sinfónica y de sonidos sintetizados.

En *Dune* (Dunas) Lynch sigue buceando en esa realidad atroz que se arrastra, palpita y vive debajo del mundo natural, de la sociedad organizada, de la naturaleza humana, de lo visible, lo cotidiano y lo normal.

En sus personajes persisten la monstruosidad (física y espiritual) y la perversidad en su máxima expresión que se revierte a los malvados del cuento. El lado opuesto a lo oscuro gana la batalla y el planeta Dunas resurge como un nuevo hermoso lugar con agua.

A pesar de la gran decepción que le produjo el fracaso de esta millonaria producción, Lynch pudo disfrutar posteriormente del éxito que le daría uno de sus mejores aciertos, **Blue Velvet** (Terciopelo Azul. 1986).

4.3.1 SINOPSIS DEL ARGUMENTO.

Es el año 10191, la sustancia más preciada en el universo es la especie Melange que es esencial para viajar en él, extiende la consciencia y la vida. La especie se encuentra solamente en un planeta del universo entero, Arrakis, también llamado Dunas. El gobernador de todo el universo es el Emperador Haddam IV, que tiene que rendir cuentas al Gremio Espacial y sus navegantes, quienes han sido mutantes por más de cuatro mil años. Usan la especie de gas naranja para viajar a cualquier lugar del universo sin moverse. El Gremio y el universo dependen de ésta. Arrakis es un planeta desértico donde habitan los Fremin de ojos azules saturados de especie y se esconden entre las rocas del desierto de los grandes gusanos que atacan cualquier vibración rítmica defendiendo su territorio. Los Fremin extendieron la profecía de que vendría un mesías que lo guiaría hacia la verdadera libertad, el Quisat Satarac. Hay un informe secreto del Gremio en el que se menciona la posibilidad de que cuatro planetas pongan en peligro a la especie Melange: Arrakis, donde ésta se produce; Caladan, hogar de la Casa Atreides; Giedi Prime, hogar de los Harkonnen y Kaitain, planeta del Emperador. Por tal motivo, el gremio pide se mande un navegante a Kaitain para hablar con Haddam IV y pedirle haga algo al respecto. Entre la casa de los Atreides y los Harkonnen existen viejas rencillas, por lo que ambos son enemigos. El Barón Vladimir Harkonnen juró acabar con la Casa Atreides y robar el anillo del ducado. Un navegante del gremio visita al Emperador y éste le cuenta sus planes; en Arrakis vivían los Harkonnen por mandato del Imperio para cuidar la producción de la especie, pero aprovechando las rencillas entre éstos y los Atreides, había cesado el contrato de los primeros y mandado a los otros a Dunas para el mismo cargo. Pero también prometió a los Harkonnen darles cinco tropas imperiales para que posteriormente invadieran Arrakis y mataran a todos los Atreides, pues tenía conocimiento que éstos estaban desarrollando un arma que consistía en el uso de la fuerza de la voz, y eso podría causar problemas al Imperio y al Gremio. El visitante le pide que mate a Paul Atreides. La poderosa hermandad Benijezzerat ha manipulado la genética para producir el Quisat Satarac, un superhombre. En Caladan, a Jessica, miembro de la hermandad y concubina del Duque Leto Atreides, le habían ordenado procrear sólo hijas para poder enlazarse en matrimonio con los Harkonnen y así terminar con las rencillas, pero su gran amor al Duque que deseaba un hijo, le hizo desobedecer y dio a luz un varón, Paul Atreides, vigilado por el Dr. Yueh y preparado como guerrero por Thufir y Gurney para su viaje a Arrakis, pues saben que los Harkonnen dejaron tropas suicidas en el planeta, dispuestas a terminar con ellos. La reverenda madre Gais Helen Mohiam, de la hermandad Benijezzerat, al servicio del Emperador y con poderes telepáticos, va a visitar al hijo del Duque para probarlo y le habla del agua de la vida, bilis del gusano nonato de Arrakis y que sólo podría beberla el Quisat Satarac, pues los hombres que la habían probado morían al instante. Mientras tanto, en Giedi Prime, Vladimir Harkonnen

menciona a sus sobrinos Feyd y Rabban sus planes para atacar a los Atreides, informandoles de un traidor. En Arrakis, el Duque Leto prepara a sus hombres para cualquier eventualidad, pues intentaron matar a Paul y ya se había enterado que entre ellos había un traidor, aunque aún no sabían quién era. El Dr. Yueh, movido por el odio a los Harkonnen, quienes habían asesinado a su esposa, busca vengarse intentando que el propio Duque Leto mate al Barón Harkonnen con un gas venenoso que coloca en uno de sus dientes, mientras lo mantiene drogado, pero promete salvar a Paul y Jessica. Elimina el campo de fuerza que los protegía del enemigo y entonces los Harkonnen atacan a los Atreides. Leto muere sin lograr matar al Barón, sin embargo, Paul y Jessica son llevados al desierto donde logran llegar a rocas. Ahí son encontrados por los Fremin, quienes les dan hospitalidad a cambio de sus enseñanzas en el uso de la fuerza de la voz y Paul es nombrado por ellos, Moadib. Éste jura vengar la muerte de su padre y durante dos años, con ayuda de los Fremin, trata de terminar con la producción de especie en Arrakis para obligar al Emperador a que preste atención al planeta y a la vez terminar con los Harkonnen. Pretenden cambiar las dunas de Arrakis en un lugar hermoso, para lo que almacenan millones de litros de agua en lugares secretos. El Emperador es mandado por el Gremio a que se haga cargo personalmente de la situación en Arrakis, pues la producción de especie no debe cesar por el bien del universo entero. Paul Moadib bebe el agua de la vida y obtiene el secreto de ésta al descubrir que la especie Melange eran en realidad los gusanos. De este modo llegan a terminar con los Harkonnen y las tropas del Emperador, quien finalmente tiene que aceptar que la profecía de los Fremin se había cumplido, pues Paul Moadib era el mesías tan esperado, el Quisat Satarac del que hablaba la hermandad Benijezerat, porque hizo llover en Arrakis y verdaderamente cambiaría la faz del planeta.

4.4 BLUE VELVET (TERCIOPELO AZUL, 1986).

Después del gran fracaso económico que representó *Dune* (Dunas, 1984), Lynch se vio en la necesidad de filmar una película de bajo costo en la que pudiera poner libremente sus ideas y sentimientos.

Blue Velvet (Terciopelo Azul, 1986) surge de una canción de Bobby Vinton de los años sesenta del mismo nombre. En la película hay una serie de elementos y espacios cinematográficos que conectan al espectador con su primer largometraje *Eraserhead* (Cabeza Borradora, 1976) y también con *The elephant man* (El hombre elefante, 1980).

En apariencia, *Blue Velvet* (Terciopelo Azul) es un thriller, pero juega también con las reglas y convenciones del cine de suspenso y en otros momentos parece que se burla de uno y otro género. Es difícil comprender ciertas cosas que suceden en la película, sin embargo, hay las pistas suficientes para entender los crímenes en su desarrollo anecdótico, acompañados siempre de tensión.

Resulta notable el trabajo que Lynch realiza con la música (de Angelo Badalamenti) y el sonido en todas sus películas con los que crea un sentimiento concreto en cada uno de los lugares donde se efectúa la acción.

Blue Velvet (Terciopelo Azul) es de ese tipo de películas que son de culto instantáneo y se convierten en clásicos de la cinematografía. En la cinta vuelca sus inquietudes por retratar un ambiente de violencia y perversidad (latente también en todas sus películas), que subyace en la aparente tranquilidad de un pequeño pueblo estadounidense.

La cinta comienza con un colapso (al parecer un infarto) del padre de Jeffrey Beaumont (Kyle MacLachlan), el héroe voyeurista de la historia, quien regresando del hospital por un baldío, descubre entre la hierba una oreja humana.

A partir de este descubrimiento, movido por la curiosidad y con la ayuda de Sandy (Laura Dern), la princesa buena del cuento, Jeffrey penetra al mundo nocturno, mórbido y onírico de Dorothy Vallens (Isabella Rossellini), extraña mujer cantante de bar que interpreta dulce y sensualmente Blue Velvet y que viste de terciopelo azul; de Frank Booth (Dennis Hopper), turbio maleante asmático y perverso sexual que ha secuestrado al hijo y esposo de la cantante en busca de obtener de ésta los más oscuros placeres; y de Ben (Dean Stockwell), decadente proxeneta homosexual, implicado en turbios negocios con Frank.

El viaje de la luz a las tinieblas y de éstas otra vez hacia la luz: es el motivo principal de *Blue Velvet* (Terciopelo Azul), no solamente anecdótico o argumental, sino también formal. Lynch nos lleva y trae constantemente de lo iluminado a lo oscuro, de lo puro a lo sucio, de la normalidad a la locura que se manifiesta en lo visual.

Ante el enigma de la oreja, Jeff se convierte en un detective que no busca tanto la solución del caso policíaco, sino introducirse en un mundo misterioso y sensual, encarnado por Dorothy Vallens, quien lo mete de lleno en la violencia sexual, el crimen, la perversidad y el mal.

Del otro lado, del de la luz, se encuentra la rubia Sandy, ejemplo del sueño americano y de la feminidad burguesa norteamericana. Jeffrey se sumerge cada vez más en el enfermizo mundo oscuro donde las leyes del hombre y de la naturaleza tienen poca aplicación, se introduce en la pesadilla, lo salvaje, lo maligno que todo hombre lleva dentro y busca liberarse de las trabas de la sociedad y lo consciente.

La personificación exacta de este mundo es Frank, monstruo humano que destruye todo lo que encuentra a su paso, que lo infecta de la lepra de perversión. Es muy clara la alusión a la maldad y monstruosidad que Lynch maneja en todas sus películas.

Dentro de un guardarropa, Jeffrey observa la desnudez y abuso de Frank a Dorothy, provocando un encuentro sexual posterior entre el joven y la cantante torturada, donde él se descubre a sí mismo cediendo al impulso brutal y perverso de la mujer, terminando por golpearla sin compasión. Durante el viaje en este tortuoso mundo, Jeff cae en la cuenta de que Frank y él, aparentemente incompatibles, son a fin de cuentas, iguales.

A Lynch le atraen elementos como lo violento y lo enfermizo, sin embargo no los hace visibles con maticia, sino sólo los muestra. Al termino de la cinta se percibe el (aparente) triunfo de la normalidad, pero en ella es posible detectar señas ocultas de la presencia de lo otro, de lo anormal (el pajarillo devorando a un escarabajo). El final de las películas de Lynch es engañoso, anuncia que la luz ha ganado a la sombra, sin embargo, siempre hay algún ingrediente que deja lugar a la duda.

4.4.1 SINOPSIS DEL ARGUMENTO.

En el tranquilo pueblo de Lumberton, Jeffrey Beaumont encuentra una oreja humana cuando regresa del hospital donde se encuentra su padre en recuperación de un paro cardíaco. Asombrado, la lleva con el detective Williams para que investigue al respecto. Sandy, su hija, se ha enterado de algunos detalles del caso y se hace amiga de Jeff, ayudándolo así en las investigaciones que éste comienza por su cuenta. Entonces, el curioso muchacho haciéndose pasar por fumigador, entra en el departamento de Dorothy Vallens, cantante de bar implicada en el asunto de la oreja humana, de acuerdo con los datos que Sandy ha escuchado de su padre. Jeffrey roba una llave del departamento al que entró y la ocupa esa misma noche cuando la cantante está en el bar donde trabaja. Mientras Jeffrey busca algo que pueda darle pistas para resolver el caso, Dorothy regresa. El muchacho se esconde en el armario y desde ahí presencia una llamada telefónica y la desnudez de la mujer que se dispone a ducharse, hasta que percatándose de la presencia de Jeff, abre el guardarropa y lo amenaza con un cuchillo obligándolo a desnudarse, comenzando con él un extraño juego sexual. Tocan a la puerta y Jeff nuevamente se esconde en el armario, es Frank, psicópata sádico que violenta sexualmente a Dorothy mientras Jeff los observa desde su escondite, el mismo que momentos antes la había llamado. Cuando éste se marcha, Jeff y la mujer tienen sexo. Por su parte, Sandy se mantiene al margen de la investigación apoyando a Jeffrey en lo posible, pero él en su afán de ayudar a Dorothy, se envuelve cada vez más con ella y se da cuenta que Frank tiene secuestrado a Don, el esposo de la cantante y a su hijo. Además está involucrado en un asesinato por drogas y cortó la oreja de Don para obligar a Dorothy a acceder a sus patologías sexuales, amenazándola con matar a su familia si daba parte a la policía. También descubre que T. R. Gordon, policía corrupto, forma parte del negocio de Frank, lo que va tornando más peligroso el asunto. Una noche Frank encuentra a Jeff en el departamento de Dorothy y los llevan al lugar donde tienen encerrado a Don y su hijo, casa de Ben, homosexual amigo y socio del psicópata. De regreso, él y sus secuaces lo golpean tirándolo en el camino. Al amanecer llega a su casa muy asustado y sin saber qué hacer, pues si revela lo que sabe al detective Williams, Sandy saldría involucrada. Recuerda entonces los momentos vividos con Dorothy y se siente mal consigo mismo porque accedió a los deseos masoquistas de la mujer, golpeándola mientras tenían sexo y ella gritaba que Frank la había contagiado de su enfermedad. Sin embargo, cuenta a Sandy todo lo que sabe, exceptuando su relación con la complicada mujer. Sandy pide a Jeff que hable con su padre, pues no quiere que nada malo le pase, aunque ella resultara implicada. Finalmente Jeff decide hablar con Williams y le enseña algunas fotos que tomó a Gordon con Frank. Una noche que Jeffrey confiesa su amor a Sandy y la lleva a su casa, encuentran a Dorothy desnuda y golpeada en la calle, ésta dice a Jeff que hirieron a Don en la cabeza, mientras llaman a la policía y una ambulancia la lleva al

hospital. Por las actitudes de Dorothy con Jeff, Sandy se percató que hubo algo entre ellos y se siente muy lastimada, pero él le explica lo que lo llevó a tal situación mientras ella trata de entender. Jeff va al departamento de Dorothy y encuentra a Don y Gordon muertos. Frank quiere matarlo pero el detective Williams llega a tiempo y es él quien mata a Frank. La investigación se cierra. Sandy y Jeffrey pueden vivir su amor plenamente, pues el padre de éste ha salido del hospital. Dorothy ha recuperado a su hijo.

4.5 TWIN PEAKS (PICOS GEMELOS, 1989).

Si habláramos del típico cine hollywoodense, entonces no podríamos mencionar la filmografía de Lynch, ni tampoco se le podría encasillar en alguna corriente cinematográfica como tal, sin embargo, a últimas fechas la fama inusitada y culto que sienten algunos por David Lynch, en cuanto a su especial forma de hacer cine, se vio acrecentada por una serie de televisión que ha despertado los más encontrados comentarios. A saber, **Twin Peaks (Picos Gemelos, 1989)**.

La historia se divide en varios capítulos que se desarrollan en la comunidad maderera del mismo nombre en torno al asesinato -sin aparente solución- de Laura Palmer (Sheryl Lee Fenn), y en el cual todo el pueblo pareciera estar involucrado de una u otra forma.

Esta es la razón por la cual el agente especial del FBI encargado de la investigación, Dale Cooper (Kyle MacLachlan), se dirige hacia el lugar sin obtener respuestas claras y convincentes sobre el homicidio y la causa del asesinato, pues según sus conclusiones, Laura Palmer no era quien aparentaba, ni la que sus familiares y amigos conocían.

En **Twin Peaks (Picos Gemelos)** Lynch repite algunos rasgos de **Blue Velvet (Terciopelo Azul, 1986)** y lleva otros más al extremo. La trama, con múltiples posibilidades de desenlace, ocurría en un ámbito a tal grado enrarecido que las interpretaciones más coherentes suponían que se trataba del sueño de uno de los personajes, o más precisamente de una pesadilla empapada de símbolos perturbadores.

Sin embargo, el video piloto (se puede conseguir en los Videocentros) nos sacó del error. **Twin Peaks (Picos Gemelos)** era un ambicioso proyecto que apuntaba a ser la más revolucionaria serie televisiva (y con seguridad lo ha sido, al menos para la televisión estadounidense). En varios bloques de capítulos de dos horas cada uno, la serie mantuvo alertas varias videograboras semanalmente (gracias al privilegio del cable).

Los sucesos ocurridos en el programa piloto se desviaban por caminos insospechados sosteniendo la intriga inicial y sus sabores oníricos, sin demeritar una sola vez. La historia tiene un final muy en el estilo lyncheano, que ha dejado confundidos a quienes lo han visto.

La pregunta de quién mató a Laura Palmer y por qué, sólo se resolvió hasta que, tres años después, Lynch decidió filmar el largometraje de dicha serie. El éxito de **Twin Peaks (Picos Gemelos)** no sólo ha sido del serial televisivo, sino que también ha repercutido fuertemente en la industria del disco, vendiendo un cuarto de millón de copias en diversos formatos. La música de la serie, tan excelente como ésta, es del italiano Angelo Badalamenti, quien ha contribuido con Lynch en cinco más de sus realizaciones.

4.5.1 SINOPSIS DEL ARGUMENTO.

Pete Martell sale de pesca por la mañana y encuentra un cadáver a la orilla del río. Asustado llama a Harry Truman, alguacil del pueblo de "Picos Gemelos". Una vez enterado pide a Lucy, su secretaria, que avise al Dr. Hayward y a Andy para que se presenten en el aserradero "Packard" en el muelle bajo de la presa. El alguacil se percató que el cadáver es de Laura Palmer de 17 años. Mientras tanto, en casa de la chica, Sarah, su madre, le pide que baje a desayunar, pero al darse cuenta que no está en su recámara, comienza a hacer varias llamadas para preguntar por su hija, pero todo es inútil. Entonces se comunica con Leland, su esposo, que salió muy temprano de la casa y le pregunta si Laura está con él. En ese momento llega Harry para informar de lo sucedido, pero no es necesario que diga nada porque cuando Leland lo ve, sabe que algo le ocurrió a su hija y comienza a llorar. Del otro lado del teléfono Sarah escucha todo y comprende que Laura ha muerto. Bobby desayuna en el café "Mar R. R." esperando a Shelley, pero aparentan que es mera casualidad que se vayan juntos de ahí, ya que él es novio de Laura y ella vive con Leo. En la escuela, el Sr. Waltzer, director de la institución, comunica por el micrófono que Laura ha muerto. Donna Hayward (su mejor amiga) y James Hurley se miran consternados mientras ella llora desconsoladamente. Cuando Bobby llega a clases, Harry lo manda llamar a la oficina del director para interrogarlo, pues es el primer sospechoso ya que había estado con Laura la noche anterior. El alguacil interroga a Sarah en su casa, pero ésta sólo menciona que su hija había recibido una llamada por la noche y no sabía de quién. Lucy informa que Ronnie Polanski no había llegado a su casa durante toda la noche y que tampoco había ido esa mañana a la escuela. Josey Packard, dueña del aserradero, detiene las máquinas en memoria de Laura Palmer. Un hombre ve a Ronnie Polanski caminando por la vía con la ropa hecha trizas, golpeada, ataduras en ambas muñecas de las manos y totalmente desorientada. James deja una nota para Donna en la gasolinera de Eddie, acordando una cita con ella en "El Mirador". Mientras tanto, el agente especial del FBI, Dale Cooper se dirige al pueblo de "Picos Gemelos" para resolver el caso del asesinato de Laura Palmer, que al parecer tiene conexión con el de Theresa Banks, ocurrido un año antes en Washington. En el hospital se presenta con Harry y juntos ven a Ronnie Polanski que está inconsciente, por lo que es imposible interrogarla, pero Cooper examina sus uñas sin hallar nada. Sin embargo, al revisar las del cadáver de Laura Palmer, el agente del FBI encuentra en la del dedo anular, un minúsculo pedazo de papel con la letra "R" y comenta con Harry que Theresa Banks también tenía uno con la letra "T". En la gasolinera, Eddie entrega a Donna la nota de James, mientras Mike, su novio, le grita que había estado buscándola y que era urgente se comunicara con el alguacil. Cooper y Harry hacen avances en la investigación, logran abrir el diario de Laura y encuentran una bolsa de plástico con cocaína y la llave de una caja de seguridad, pegada a una de las hojas del diario. Harry no puede creer que Laura fuera adicta

y su sorpresa es mayor cuando encuentran en la caja de seguridad una revista pornográfica con fotografías de Ronnie y Laura y más de diez mil dólares en efectivo. Mientras tanto Andy ha encontrado el sitio donde torturaron a las dos muchachas en unos vagones de tren abandonados. Harry y Cooper examinan el lugar lleno de sangre y ven en el piso un montón de arena de unos cincuenta centímetros con la mitad de un corazón de oro en la punta. Al pie del montículo, en un pedazo de periódico, está escrito con sangre: "fuego, camina conmigo". Continúan las interrogaciones con Bobby, pero al no encontrar ninguna prueba en su contra lo dejan en libertad. Mike y Bobby van a buscar a James para vengarse de él, pues al parecer este último también salió con Laura. James tiene la otra mitad del corazón y está solo en el bosque reflexionando. Se siente temeroso porque la noche anterior estuvo un momento con Laura y lo dejó muy desconcertado, pues ella le dijo que Bobby había matado a un hombre, además había muchas cosas malas en ella que siquiera Donna conocía. Cooper menciona en una asamblea con gente del pueblo que es necesario un toque de queda para los menores de edad. Donna se escapa de su casa para ir al "Mirador" donde James la había citado. Mike y Bobby también llegan al lugar, pero Cooper y Harry ya están prevenidos, esperando afuera para intervenir en caso necesario. Los chicos arman una trifulca en el sitio y Donna es llevada con James por uno de sus amigos. Durante su encuentro se besan y hablan de lo que Laura dijo a James la noche anterior a su muerte y de que se entregaría a la policía aunque no tuviera coartada. Sabía que lo encerrarían. Mientras tanto, Sarah dice recordar haber visto al asesino en el cuarto de Laura y hacen un bosquejo del hombre. Cooper duerme y recibe una llamada de Mike en la que dice tener información del asesinato de Theresa Banks, citándolo en el hospital. Harry y Cooper se entrevistan con él y éste les informa que el asesino se llama Bob. Harry le muestra el bosquejo del hombre que Sarah vio en la habitación de su hija y coincidía con la afirmación de Mike. También les dice que Bob está en el sótano del hospital. Harry y Cooper bajan a buscarlo y parece que éste ya los esperaba. Les advierte que volverá a matar hasta formar su nombre completo: "Robert", pero Mike le dispara.

4.6 INDUSTRIAL SYMPHONY No. 1: THE DREAM OF THE BROKEN HEARTED (SINFONIA INDUSTRIAL No. 1: EL SUEÑO DE LOS CORAZONES ROTOS, 1989).

Con antecedentes filmicos saturados de elementos oníricos como *Eraserhead* (Cabeza Borradora, 1976), *The elephant man* (El hombre elefante, 1980), *Dune* (Dunas, 1984), *Blue Velvet* (Terciopelo Azul, 1986) y su gran éxito televisivo *Twin Peaks* (Picos Gemelos, 1989); el controvertido y versátil cineasta David Lynch en colaboración con el músico Angelo Badalamenti y la cantante Julee Cruise, y para aprovechar aún más el fenómeno del programa de televisión; se embarcaron en la idea de producir un video con algunos de los personajes de la serie y de su posterior largometraje, en un gran performance. El resultado se llama *Industrial Symphony No. 1: the dream of the broken hearted* (Sinfonía Industrial No. 1: el sueño de los corazones rotos, 1989).

Dicho video es por momentos un alucinante delirio visual con instantes muy bizarros y música verdaderamente cautivadora. Lo que antes eran rasgos recurrentes del director, en esta obra se convierten en obsesiones por los años cincuenta presentes en el video. El propio Lynch intervino en la letra de las canciones que canta seductoramente Julee Cruise en el performance del video filmado en la Academia de Música de Brooklyn, en su Ópera House.

Este video musical rescata toda la música enigmática de la propuesta de *Twin Peaks* (Picos Gemelos, 1989), mezcla barroca de horror y melodrama con elementos de música clásica, rock, pop y blues que se ubica en un futuro o en un pasado incierto.

La *Industrial Symphony No. 1: the dream of the broken hearted* (Sinfonía Industrial No. 1: el sueño de los corazones rotos), se compone de diez extraños pero sugerentes temas que canta Julee Cruise suspendida en el espacio por hilos metálicos o en varias pantallas de televisión con coreografías muy en el glamour de los cincuenta. Todas las canciones siguen una historia que se desarrolla en el performance y por instantes, logra climax bastante extraños.

A saber, los diez temas del video: *Up in flames*, *I float alone*, *The black sea*, *Into the night*, *I'm hurt bad*, *Pinky's bubble egg (the twins spoke)*, *The dream conversation*, *Rockin back inside my heart*, *The final battle* y *The world spins*.

Sin duda este es un estupendo video clave para entender otra de las muchas caras que tiene David Lynch y para que nos atrape en el performance, simplemente hay que ver a la Cruise cantando desde la cajuela de un auto la canción **Rockin back inside my heart**, en tanto su imagen es captada por una cámara de video y reproducida en viejos televisores, a su lado, dos chicas instaladas en los cincuenta hacen la coreografía, bañadas por la luz de los reflectores. En esta realización videomusical se cifran, concentradísimos, los elementos más sobresalientes de la poética lyncheana.

4.6.1 SINOPSIS DEL ARGUMENTO.

Ante la falta de una estructura dramática en este performance, se hace imposible hacer una sinopsis. Sin embargo, haremos la descripción de las escenas para dar una idea al lector del trabajo efectuado en este video musical.

Lula y Sailor, los personajes principales de *Wild at Heart* (Salvaje de Corazón, 1990), se dicen adiós por el teléfono. Luces intermitentes permiten distinguir entre penumbras un gran escenario con dos autos de los cincuenta. Julee Cruise comienza a cantar el primer tema, *Up in flames*. Una mujer semidesnuda baila mientras un hombre baja del techo suavemente, detrás de la cantante. El hombre flota en el aire, otra mujer aparece encerrada en una torre de luz y comienza a resbalar por la parte trasera de uno de los autos hasta meterse por la ventana. Alguien en una camilla, cubierto por una sábana, está bajo una de las mujeres que después se sube al toldo del auto, acariciándolo. El tema *I float alone* es interpretado nuevamente por la Cruise que va descendiendo del techo del escenario y comienza a flotar entre unos barrotes que simulan ser cables de luz. Cuando finaliza la canción vuelve a ascender dejando luces rojas en su lugar. *The black sea* comienza con iluminación de color azul y un serrucho que después es utilizado por un enano -personaje de *Picos Gemelos* (1989, 1992)-, para cortar un trozo de madera. Un hombre busca algo dentro del auto y debajo de él, mientras el enano continúa serruchando. De pronto, éste corre entre la camilla y regresa arrastrando una luz encendida dejándola en cualquier sitio, desapareciendo. Nuevamente Julee Cruise descendiendo entre cables. Se interrumpe la canción y la mujer cae estrellándose en el suelo. Corren hacia ella varios hombres con casco de obrero mientras el enano alumbrá con un reflector a un venado que se levanta en dos patas de la camilla y comienza a crecer. Una mujer semidesnuda corre entre la penumbra de un hombre que la persigue. El vestido de la cantante está en el suelo. Dos hombres con overol y casco la meten en la cajuela de uno de los autos. En la camilla ya no hay nadie y un hombre que toca la flauta es acompañado por el enano que habla por micrófono, mientras una mujer con vestido negro se acaricia. *Into the night, I'm hurt bad, Pinky's bubble egg (the twins spoke)* y *The dream conversation*, han sido interpretadas a lo largo de estas imágenes. Nuevamente reaparece Julee Cruise cantando en una pantalla de televisión y le abren la cajuela para que se vea a sí misma. Un grupo de mujeres que algunos hombres alumbran, baila haciendo coreografías. *The final battle* comienza con un ruido confuso que hace que las bailarinas corran asustadas. La Cruise queda sola y se esconde. Vuelan aviones de juguete entre luces intermitentes. Dos hombres hacen funcionar un motor mientras bajan del techo varias muñecas desnudas colgadas del cuello. Las bailarinas cruzan el escenario y las muñecas suben nuevamente quedando una en la pantalla de

televisión. **The world spins**, finaliza el performance con la cantante bajando del techo disfrutando de la caída de polvo brillante

4.7 WILD AT HEART (SALVAJE DE CORAZÓN, 1990).

Durante el Festival de Cannes No. 43, David Lynch fue galardonado con la Palma de Oro por su película **Wild at heart (Salvaje de Corazón, 1990)**, comedia sangrienta y bastante explícita sexualmente hablando.

La censura no se hizo esperar cuando se puso a prueba la película al exhibirse antes del estreno ante un público normal, que no tenía ninguna idea preconcebida de la cinta, y docenas de personas se levantaron y se fueron.

Fue entonces cuando se alteraron ciertas escenas que sobrepasaban lo tolerable y que provocaban incluso un malestar físico según los supervisores de la Motion Pictures Association of America, quienes se incomodaban ante los encuentros eróticos de Lula y Sailor, donde imaginaban penetraciones no convencionales, sin embargo, fueron las escenas de sangre situadas al principio y final de la película las que se alteraron para lograr una clasificación aceptable.

En sus incursiones en terrenos prohibidos Lynch transformó prodigiosamente a Laura Dern (Sandy), la chica modelo de **Blue Velvet (Terciopelo Azul, 1986)**, en la seductora Lula de **Wild at heart (Salvaje de Corazón)**, un paquete bomba lleno de pasión y ardor sexual. Sailor es un personaje cruel pero motivado por el amor y el idealismo.

Wild at heart (Salvaje de Corazón) describe una historia de amor entre Sailor Ripley, que cometió un homicidio impensado en defensa propia y Lula Pace Fortune. La película se convierte en una cacería, pues una sociedad antagonista persigue a la joven pareja por el sur de Estados Unidos. A lo largo de la cinta se producen varias escenas amorosas explosivas y frecuentes golpes de humor

Lynch maneja el horror a los secretos que Lula (Laura Dern) quiere revelar a Sailor (Nicholas Cage) de una forma muy sutil y con un bastante bien disimulado humor negro. Los elementos de perversidad y monstruosidad (no precisamente física), persisten también en esta cinta como en todas sus demás realizaciones. Podemos decir pues, que en definitiva, la historia está narrada en un estilo lyncheano con momentos verdaderamente raros.

4.7.1 SINOPSIS DEL ARGUMENTO.

Lula y Sailor son una pareja de jóvenes amantes que tienen que luchar constantemente para mantenerse juntos. A la salida de un baile, Bob Ray Lemon se acerca a la pareja y le dice que la madre de Lula, Marietta, le ha pagado para que lo mate. Entonces lo ataca y Sailor se defiende, pero golpea de tal modo al hombre que lo deja muerto y por este motivo es encerrado en la correccional de Pee Dee durante 22 meses y 18 días. Al terminar su sentencia, Sailor llama a Lula, pero su madre la niega. Ella se da cuenta, va a buscarlo y se escapan juntos hacia California. En un motel Lula relata a Sailor sus recuerdos del tío Pooch (que en realidad era socio de su padre) quien la violó cuando ella tenía 13 años y por tal motivo tuvo que abortar. Tres meses después de la violación, el tío Pooch murió casualmente en un accidente automovilístico. Marietta habla con su amante Johnie Farragut, quien también es detective y le pide busque a su hija, de lo contrario llamará a Marcelo Santos (su antiguo novio) para que mate a Sailor. Johnie la tranquiliza y promete traer de vuelta a Lula. Marietta recuerda el acontecimiento del baile, ve que Sailor entra al baño y ella lo sigue ofreciéndose al muchacho que la rechaza. Marietta le amenaza porque cree que Sailor sabe cosas de ella que no le convienen y le exige que se aleje de su hija. Él contesta que tendría que matarlo para dejarla, entonces la madre paga a Bob Ray Lemon para que lo mate. Marietta se entrevista con Santos y le pide asesinar a Sailor, pero él le advierte que con la condición de hacerlo también con Johnie, pues es detective y se enterará de lo que hacen con el Sr. Reindeer. Ella se niega, pero sabe que Santos lo hará. Mientras Farragut persigue a la pareja camino a Nueva Orleans, Ellos disfrutan cada momento que pasan juntos y recuerdan situaciones del pasado de Lula, como la muerte de su padre calcinado y el primo Dell que se creía perseguido por extraterrestres de guantes negros. Marcelo Santos llama al Sr. Reindeer, hombre millonario rodeado de lujos extravagantes y mujeres semidesnudas, y le dice que tiene dos problemas, es decir, dos personas a quienes matar. El millonario pide le envíe 1 dólar de plata por cada uno de sus problemas y los deje en su buzón con todos los detalles. El Sr. Reindeer los recibe y llama a Juana para informarle que tiene un dólar de plata para ella, que si acepta el trabajo mande a Reggie y Drops Hadow por el dólar y los papeles del beneficiario. Posteriormente también se comunica con Bobby Perú, amante de Perdita Durango. Sailor y Lula llegan a Nueva Orleans y salen a divertirse mientras Marietta, totalmente desquiciada, habla con Santos y le dice que se ha arrepentido, pero éste le recuerda que no puede hacerlo. El Sr. Reindeer entrega un sobre cerrado a Reggie, Drops Hadow y Juana advirtiéndoles mostrarlo al asesinar a Johnie. Sailor y Lula se van de Nueva Orleans y Johnie ya no los alcanza. Marietta, sintiéndose culpable le llama pidiéndole la espere en ese lugar y que juntos buscarán a Lula. Mientras tanto, en la carretera, Sailor confiesa a Lula que antes de conocerla trabajaba para Marcelo Santos conduciendo su auto y que su madre y éste pensaban que él había visto algo una noche que se

incendiaba una casa y de la que después se había enterado era la de ella, el día en que su padre había muerto. Lula le dice entonces que el tío Pooch les había presentado a Marcelo Santos. Johnie y Marietta se encuentran en Nueva Orleans y deciden continuar juntos en la búsqueda de Lula, pero cuando él regresa a la habitación del hotel por su equipaje, Juana, Reggie y Drops se lo llevan de ahí para matarlo, dejando un sobre cerrado a Marietta, el que el Sr. Reindeer les había entregado antes. Ella piensa que Johnie tuvo miedo y la había dejado sola en ese lugar, cuando ve llegar a Santos, quien le promete encontrar a su hija. Sailor y Lula llegan a Big Tuna y se instalan en un motel, entonces él va a buscar a Perdita Durango y le pregunta si sabe de algún contrato para él hecho por Marcelo Santos o Marietta Fortune y ella lo niega, sin embargo le advierte que Santos y Marietta mataron al padre de Lula, que lo rociaron de kerosén y lo quemaron porque ellos eran amantes. En el motel, Lula le pide a Sailor que se queden a descansar unos días en Big Tuna porque ella no se sentía bien (en realidad se había embarazado, pero aún no le mencionaba nada). Por la noche conviven con algunos de los huéspedes y conocen a Bobby Perú, quien después acosa sexualmente a Lula. Ella confiesa a Sailor su embarazo y él promete que saldrán adelante. Bobby, que se da cuenta de la situación, propone a Sailor robar el banco y así aprovechar el momento para matarlo, pues es él quien tiene el otro dólar de plata. Sailor acepta porque necesita el dinero para comenzar una nueva vida con Lula y su bebé, pero advierte a Bobby que no quiere que nadie salga lastimado. Durante el robo se complica porque Bobby comienza a disparar y mueren algunas personas. Sailor molesto, reclama a Bobby su acción cuando éste se dispone a dispararle también a él. En ese momento llega la policía y Bobby cae muerto por un disparo. Sailor regresa a la cárcel, durante su estancia recibe cartas de Lula hablando del hijo de ambos. Al salir, casi seis años después, ella va a esperarlo con su hijo sin tomar en cuenta los reproches y amenazas de su madre por teléfono. Los tres suben al auto, pero él se siente mal y extraño junto al niño porque no lo conoce, le plantea a Lula que será mejor que cada uno continúe su camino, pues ella ya ha hecho su vida y él sólo la desequilibraría. Se despide de ambos y se aleja en sentido contrario. Lula se queda atónita, llorando y atorada en un congestionamiento automovilístico. Una pandilla rodea a Sailor para robarle, éste intenta defenderse, pero lo golpean en la nariz y cae desmayado. En ese lapso se le aparece la bruja buena y le hace reflexionar acerca de su relación con Lula. Cuando despierta decide regresar a buscarla y comenzar una nueva vida con ella y su hijo.

4.8 TWIN PEAKS: THE FIRE WALK WITH ME (PICOS GEMELOS: EL FUEGO CAMINA CONMIGO, 1992).

La última película de David Lynch (no nos extrañaría que en este momento estuviese ya trabajando en alguna otra), *Twin Peaks : the fire walk wit me* (*Picos Gemelos: el fuego camina conmigo*), no gozó de buen recibimiento en Cannes, sin embargo, lo mismo ha sucedido con otras de sus cintas como *Blue Velvet* (*Terciopelo Azul*, 1986) y *Wild at heart* (*Salvaje de Corazón*, 1990) en sus preestrenos.

La película narra los aparentes motivos por los que fue asesinada Laura Palmer, el móvil principal de la historia de la exitosa serie televisiva *Twin Peaks* (*Picos Gemelos*, 1989). Comienza con la imagen del cadáver desnudo de Teresa Banks, sobre las aguas de un río, en Washington. El FBI se hace cargo del caso, y Gordon Cole (el mismo David Lynch), miembro de tal dependencia, llama a uno de sus mejores hombres, Chester Desmond para que investigue el homicidio.

En compañía de Sam Stanley, Desmond entra en contacto con el inquietante mundo de la víctima, pero desaparece en acto de servicio y con implicaciones sobrenaturales. Es entonces que entra en escena el agente Dale Cooper, personaje clave de la serie televisiva.

De repente, la dirección del relato sufre un violento viraje y la acción se desplaza al poblado de Picos Gemelos, donde pronto se cometerá un crimen similar al de Washington. Esta vez Laura Palmer será la víctima, chica modelo para algunos y pequeña viciosa para otros, cuya atormentada alma es el campo de batalla en el que combaten las fuerzas de bien y del mal.

David Lynch retrata magistralmente los últimos días en la vida de la chica, cuyo padre abusa sexualmente de ella y toda esta confusión la lleva a traicionar a su mejor amiga y a dejarse llevar por la atracción que siente hacia un mundo de vicios, drogas y excesos sexuales que tiene en el burdel de Jack, El Tuerto, su centro neurálgico.

Por fin Sheryl Lee Fenn (que en *Wild at heart* (*Salvaje de Corazón*) hace el papel de bruja buena) da vida al personaje que en su día dio rostro a un cadáver (en la serie de televisión), mitad ángel, mitad demonio que hasta ese momento sólo estaba constituido de recuerdos erráticos y oníricas apariciones.

Junto a ella, algunos de los habituales nombres del serial, Kyle MacLachlan de nuevo en la piel del agente especial Dale Cooper. Ray Wise encarnando al incestuoso padre de Laura Palmer y Mädchen Amik. Dana Ashbrook, Miguel Ferrer, James Marshal, Catherine E. Coulson, Michael J. Anderson, David Bowie y el propio Lynch, entre otros.

Sorprendiendo a los que pensaron que haría una película oportunista en miras de satisfacer a los incondicionales de la serie, el cineasta se salió por la tangente con un elaborado trabajo que parece concebido para confundir más a quienes la ven.

4.8.1 SINOPSIS DEL ARGUMENTO.

El FBI se ha hecho cargo de las investigaciones en el asesinato de Theresa Banks. Gordon Cole, miembro de tal dependencia, llama a uno de sus mejores agentes, Chester Desmond para que averigüe el homicidio. Sam Stanley, compañero de Desmond, examina el cadáver y descubre en la uña del dedo anular, la letra "T". Al día siguiente se dirigen al lugar donde había vivido la víctima en un Trailer Park y encuentran una fotografía de la chica con un anillo que después verían en un montículo de arena a un lado del hogar de la muchacha. Sam y Desmond desaparecen en acto de servicio y con implicaciones sobrenaturales, entonces dan el caso al agente especial Dale Cooper. En el pueblo de "Picos Gemelos", Laura Palmer camina rumbo a la escuela con Donna Hayward, su mejor amiga. Laura entra al baño y se droga con cocaína. A las 2:30 de la tarde se encuentra con James en el sótano donde se besan. De regreso Bobby, que se ha puesto celoso, discute con ella y después se va con Donna a la casa de ésta donde hablan de James y Bobby. Laura busca su diario detrás de la cómoda de su recámara y se da cuenta que faltan algunas hojas. Asustada, sale corriendo a buscar a Harold Smith, otro de sus muchos "amigos" y le dice que Bob le robó algunas páginas de su diario. Él trata de calmarla convenciéndola de que éste no es real, pero ella llorando le grita que sí lo es, que por las noches se mete por la ventana a su recámara, la posee y le dice "fuego, camina conmigo", ella piensa que la matará. Mientras tanto Cooper continúa con las investigaciones del homicidio de Theresa Banks, quien había estado involucrada con drogas y excesos sexuales. Laura Palmer ayudaba a algunos enfermos y va por comida a la cafetería donde trabaja Shelley, cuando se le aparecen un niño con máscara y una anciana, quienes le dan un cuadro donde sólo se ve una puerta abierta. Laura comienza a tener alucinaciones propias de un cocainómano. A la hora de la cena, el padre de Laura, Leland, le ve en el cuello la mitad de un corazón de oro y se enoja violentando a la muchacha, obligándola a lavarse las manos para cenar. Por la noche, el padre de Laura arrepentido, le hace saber a su hija que la ama. Al dormir, Laura tiene pesadillas en donde ve el anillo de Theresa Banks. Bobby llama a Leo, novio de Shelley, para ultimar detalles de un negocio de droga y después se comunica con Jack, quien le proporciona los datos del lugar donde recogerá la mercancía. Donna va a buscar a Laura a su casa y la encuentra totalmente transformada, ebria, drogada y sin querer hablar con ella. Laura se dirige al "Bang-Bang" bar y burdel de Jack, donde vive en drogas, vicios y excesos sexuales. Donna la sigue y se da cuenta quién es Laura en realidad al aceptar ésta a dos hombres que Jack le manda. Uno de ellos pone droga en la cerveza de Donna y sin darse cuenta comienza a acceder a los deseos sexuales de su compañero. Laura y Ronnie Polanski se encuentran en el sitio con Jack y recuerdan viejos tiempos con Theresa Banks, quien hacía casi un año que había fallecido y concertaron una cita en la cabaña del bosque, para revivir esos momentos. Entonces Laura se percató de que Donna se está desnudando y la

saca de ahí. Al día siguiente, en su casa, ambas platican muy cerca la una de la otra. Cuando entra el papá de Laura y las sorprende, recuerda haber visto a su hija con Ronnie en un motel, mientras él estaba con Theresa Banks, su amante. Laura y su padre van en el auto y se acerca en una camioneta Mike, hombre maduro que parece conocer a Leland y le grita algo del anillo de Theresa. Por la noche, Bobby y Laura, totalmente ebrios, se dirigen al lugar de la cita donde les entregarán la droga, pero algo sale mal y Bobby dispara matando al hombre con quien hicieron negocio. James va a visitar a Laura para que hablen, pero su padre los mira amenazador desde la puerta y ella entra en la casa. Por la noche, mientras Laura se droga, Leland da a Sarah, su esposa, un vaso de leche con algo para dormir y entonces entra por la ventana de la recámara de Laura y la posee. Ella piensa que es Bob, hasta que en un momento de lucidez ve el rostro de su padre. Al día siguiente, durante el desayuno, Leland sospecha que Laura ya sabe que es él quien abusa de ella. Después de clases, Laura pasa un momento con Bobby, su novio y después regresa a su casa. Da las buenas noches a su madre y en su recámara comienza a drogarse y beber mientras se viste para salir a la cita con Jack y Ronnie en la cabaña del bosque. En ese momento recibe una llamada de James quien le pide que hablen, ella acepta encontrarse con él en 15 minutos. Laura se escapa por la ventana de su recámara y sube a la motocicleta de James, quien ha ido por ella. Leland los ve alejarse con el rostro descompuesto de odio. Laura confiesa a James su amor por él y que Bobby mató a un hombre, se siente desconsolada porque cree que Donna la odia por las cosas malas que ella esconde. Está muy confundida por la doble vida que lleva y el abuso sexual de su padre. James trata de calmarla, de ayudarla, pero ella se baja de la motocicleta corriendo hacia el bosque donde Jack, Ronnie y Leo la están esperando para ir a la cabaña. Ahí comienzan un juego de drogas, alcohol y sexo, cuando Leland se asoma por la ventana. Jack sale de la cabaña y el padre de Laura lo golpea hasta dejarlo inconsciente, después de que Leo ve al hombre tirado, huye dejando a las dos muchachas a merced del asesino. Laura se da cuenta que su padre está ahí y comienza a gritar llena de pánico. Leland las amarra y las lleva a unos vagones de tren abandonados. Mike llega a la cabaña sin encontrar nada y entonces corre hacia los vagones de tren. Leland tortura a las chicas y Laura está muy confundida y aterrada porque ve a Bob y a su padre al mismo tiempo. Finalmente asesina a Laura y a Ronnie la golpea, dejándola en el sitio pensando que también estaba muerta. Mike llega a los vagones, pero se da cuenta que es demasiado tarde y se marcha desconsolado. Leland envuelve el cadáver de Laura en plástico y lo arroja al río, entonces comienza a llorar desconsolado.

CONCLUSIONES

En esta tesis abordamos la cuestión del cine contemporáneo partiendo de que se distinguen necesariamente sus contrapartes clásica y moderna; además hemos asentado que la obra de David Lynch era, a primera vista, representativa de la producción cinematográfica actual en cierto número de generalizaciones operadas, tal vez a partir de ésta.

En la medida de nuestras posibilidades, intentamos verificar estas dos hipótesis básicas a través de un análisis de los diferentes componentes de una película como se presentan en el cine clásico y moderno, así como en la obra del cineasta estadounidense.

Para lograr nuestro objetivo optamos por una metodología deductiva (de lo general a lo particular), que permitiera acercarnos poco a poco y lo mejor posible a la materia fílmica, es decir, se realizó un análisis que acompañara paso a paso la obra cinematográfica en sus grandes articulaciones: en primer lugar las imágenes ópticas y sonoras, después la disposición de éstas por el montaje, y finalmente, la recepción de la obra por el espectador.

Fue necesario especificar, respecto a cada componente, las características que dan a las cintas de Lynch su originalidad, así como las que permiten situarlas mejor en relación al resto de la producción cinematográfica contemporánea.

De este modo percibimos que era preferible abordar la cuestión de la imagen óptica de la cinematografía lyncheana a partir de la noción de manierismo. En el análisis se resalta claramente que el cineasta de Filadelfia había recurrido a cierto tipo de procedimientos de tratamiento de la imagen (entre ellos la utilización del blanco y negro además del uso original del color) y de la banda sonora, dando lugar a consecuencias estéticas importantes cuya más significativa es tal vez, el proponer descripciones que no están bajo un orden referencial como en el cine clásico, pero tampoco son independientes como en el cine moderno.

De estas descripciones se ha dicho que eran "ya cinematográficas", entendiendo que su artificialidad y su afectación se dirigen hacia una consciencia de sí mismas llegando a una pérdida fundamental de la inocencia. de ahí cierto manierismo que se comprende como la expresión del desencantamiento contemporáneo frente al aspecto concluido de la historia del cine.

Posteriormente dimos a la cuenta respecto al análisis de las modalidades de organización de las imágenes, que el principio central de la noción de sintaxis en las obras de Lynch está fuertemente ligado a la idea del inconsciente.

Efectivamente fue posible constatar que las imágenes se encadenan frecuentemente sobre la base de una actividad cerebral autónoma dando lugar a otra forma de transparencia que hemos asociado a la obscenidad. característica para Baudrillard de la situación posmoderna.

Esta obscenidad se establece de su representación en la imagen que, siendo a priori algo simulado, en el momento en que ésta se reproduce ordena elementos de lo real y no vacila en incluir distintivos de la enunciación incluso en el texto de la película -la estructura de **Blue Velvet** (Terciopelo Azul, 1986), **Twin Peaks: the fire walk with me** (Picos Gemelos: el fuego camina conmigo, 1992) y **Wild at heart** (Salvaje de Corazón, 1990)-, que como se ha visto se asemeja a la de Edipo), donde se manifiesta la intención de transmitir en primer plano los mecanismos de producción de esa imagen como una forma de resaltar el carácter intrínsecamente simulado de toda representación.

Finalmente, gracias a las nociones de identificación y de enciclopedia pudimos observar que Lynch deja un lugar importante al espectador, sin embargo, exige de él un trabajo de reconstrucción imponente como en el cine moderno.

David Lynch utiliza muy hábilmente los métodos clásicos de la identificación, particularmente en un juego con imágenes subjetivas que incluyen literalmente al destinatario en la película, pero contrariamente a la gran mayoría de las obras clásicas que ofrecen ejemplos de tal estructura identificatoria, la competencia enciclopédica juega un rol esencial de distanciamiento, permitiendo de este modo al espectador recobrar su sentido crítico. Bajo esta perspectiva, la obra del cineasta demuestra un potencial reflexivo que desemboca en un cuestionamiento de naturaleza ética concerniente al cine.

Al principio de este trabajo, en el que esto no era más que una intuición, la noción de posmodernidad parecía ser una idea suficientemente rica para servir de categoría que hubiéramos opuesto al cine clásico y moderno como un nuevo régimen de representación teniendo sus propias reglas, prohibiciones y obras destacadas.

Sin embargo, y de acuerdo al concepto de posmodernismo que para el efecto específico de este trabajo hemos considerado, creemos que si existiera el llamado cine posmoderno (consideramos el término de Lauro Zavala que incluimos en la introducción), y estamos partiendo de la idea de que así es, aún con la imposibilidad de definir con exactitud dicha acepción, la obra de Lynch tendría sólo rasgos de éste y no es necesario buscar su sentido en alguna escuela o en una verdadera corriente propia del cine, sino más bien en ciertos signos inequívocos que pertenecen a nuestra época artística.

Este rasgo parece tener bajo su protección a buena parte de las obras contemporáneas significativas: la voluntad de hacer lo nuevo con lo viejo (la añoranza), o si se prefiere, salir de la hegemonía de las formas estereotipadas, sin por lo mismo renegar de la importante reserva de inspiración que constituye la historia general de las artes.

Recordemos los rasgos que consideramos constitutivos del posmodernismo y que Lynch utiliza en su trabajo, a saber, pastiche, intertextualidad, collage; así como los propiamente ofensivos desde la oscuridad y el material sexualmente explícito hasta la obscenidad psicológica y las expresiones de abierta provocación social y política; la sangre, la tortura, la muerte y el horror. Tales rasgos ya no escandalizan a nadie y no sólo se reciben con la mayor complacencia, sino que se han incorporado a la cultura.

Como es bien resumido por Lyotard: "No se trata simplemente de conservar los antiguos juegos practicados, sino de retinar, modificar, inventar quizá nuevas maneras de jugar a los juegos hasta ahora conocidos. Para todo juego que se practique, es el uso de la imaginación que permite las variaciones"(1).

Es tal vez ahí donde un desafío pone en marcha a todas las creaciones contemporáneas, y más específicamente, a los cineastas, porque el arte es también una industria.

A este respecto la obra de David Lynch se coloca en falso contra todas las facilidades y repeticiones inútiles que caracterizan la producción cinematográfica de masa, pero sin caer en la trampa de la novedad por la novedad que frecuentemente es una manera de no decir nada.

Consideramos que encontrar el equilibrio, y esto sería nuestra propio ideal de lo posmoderno, reside en el modo de componer, de la forma más creativa posible, lo viejo con lo nuevo, lejos de dogmatismos estrechos respecto a la inteligencia y sensibilidad de los espectadores.

(1) Jean-Francoise Lyotard et Jean-Louis Thébaud. Au Juste, pág. 121.

BIBLIOGRAFIA

- Alonso, J. Antonio, Metodología, México, Edicol. Col. Sociología conceptos, No. 26, 1986, 143pp.
- Aumont, Jacques et. al. Estética del cine: espacio filmico, montaje, narración, lenguaje, Barcelona, Paidós, 1989, 313pp.
- Baena Paz, Guillermina, Instrumentos de investigación: manual para elaborar trabajos de investigación y tesis profesionales, México, Editores Mexicanos Unidos, Col. Textos y Diccionarios, 1984, 134pp.
- Baena Paz, Guillermina, Tesis en 30 días: lineamientos prácticos y científicos, México, Editores Mexicanos unidos, 1986, 100pp.
- Barthes, Roland, La cámara lúcida, Barcelona, Gustavo Gili, 1982, 207pp.
- Baudrillard, Jean, L'échange symbolique et la mort, Paris, Ed. Gallimard, 1975.
- Baudrillard, Jean., Foster, Hal, La posmodernidad, México, Kairos, 1988.
- Baudrillard, Jean, Simulacres et simulation, Paris, Editions Galilée, 1981.
- Bazin, André, Qué es el cine, Madrid, Rialp, 1986, 599pp.
- Bergala, Alain, "D'une certaine manière", en Cahier du cinema, No. 371, abril, 1985, p.11-15
- Berrendoner, Alain, Elementos de pragmática lingüística, Buenos Aires, Gedisa, 1987.
- Blanchot, Maurice, "Le rire des dieux", en La nouvelle revue française, julio, 1965.
- Bonitzer, Pascal, "Le plan-tableau", en Cahier du cinema, No. 371, abril, 1985, p.17-22
- Burch, Noël, Práxis del cine, Madrid, Fundamentos, 1970, 188pp.
- Carontini, Enrico, Elementos de semiótica general: el proyecto semiótico, Barcelona, Gustavo Gili, Col. Punto y Línea, 1979, 139pp.
- Culler, Jonathan, Sobre la deconstrucción, Madrid, Catedra, 1992, 262pp.

- Chevrie, Marc. "La posmodernité en question: l'innocence entre guillemets", en Cahier du cinema, No. 376, octubre, 1985, p. 29-34
- Chion, Michel. Le son au cinema. Paris, Editions de L'etoile, 1985.
- Deleuze, Guilles. La imagen-movimiento: estudios sobre cine 1. Barcelona, Paidós, 1984, 318pp.
- Deleuze, Guilles. La imagen-tiempo: estudios sobre cine 2. Barcelona, Paidós, 1989, 329pp.
- Deleuze, Guilles. Lógica del sentido. México, Paidós, 1989, 329pp.
- Dudley J., Andrew. Las principales teorías cinematográficas, Barcelona, Gustavo Gili, Col. Punto y Línea, 1981, 274pp.
- Eco, Umberto. Cómo se hace una tesis: técnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura, México, Gedisa, 1984, 267pp.
- Eco, Umberto. La estructura ausente: introducción a la semiótica, Barcelona, Lumen, 1978, 510pp.
- Eco, Umberto. Lector in fabula, México, Lumen, Col. Palabra en el tiempo No. 142, 1985.
- Eco, Umberto. Tratado de semiótica general, Barcelona, Lumen, Col. Palabra en el tiempo No. 122, 1988, 463pp.
- Foster, Hal et. al. La posmodernidad, Barcelona, Kairós, 1985, 238pp.
- García-Pelayo y Gross, Ramón. Enciclopedia Universal, Madrid, Thésaurus, 1985.
- Garronti, Emilio. Reconocimiento de la semiótica. México, Concepto, 1979, 166pp.
- Gili Gaya, Samuel. Diccionario de sinónimos, México, Ed. Rei, 1991.
- González Reyna, Susana. Manual de redacción e investigación documental, 4a. ed., México, Trillas, 1990, 204pp.
- Ishaghpour, Youssef. Cinema Contemporain, Paris, Ed. de la difference, 1986.
- Jameson, Frederic. El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado, Barcelona, Paidós, 1991, 121pp.

- Jurgenson, Albert; Brunet, Sophie. La práctica del montaje. Madrid. Gedisa, 1992, 214pp.
- Lacan, Jacques. Escritos 1, México, Siglo XXI, 1984, 603pp
- Lotman M, Yuri. Estética y semiótica del cine. Barcelona. Gustavo Gili. Col. Punto y Línea, 1979, 265pp.
- Lyotard, Jean-Francois et Thébaud, Jean-Louis. Auguste. Paris. Ed. Christian Burgois, 1979.
- Lyotard, Jean-Francois. La condición posmoderna. México. Red Editorial Iberoamericana, 1990, 119pp.
- Lyotard, Jean-Francois. La posmodernidad (explicada a los niños). México. Gedisa, 1991, 123pp.
- McConnell D., Frank. El cine y la imaginación romántica. Barcelona. Gustavo Gili, Col. Punto y Línea, 1977, 204pp.
- Metz, Christian. El significante imaginario, Barcelona. Gustavo Gili, Col. Comunicación visual, 1979, 265pp.
- Mitry, Jean. Estética y psicología del cine: las estructuras. 3a. ed., México, Siglo XXI, 1986.
- Peñalver, Patricio. Desconstrucción, Barcelona, Montesinos, 1990, 171pp.
- Platón. Obras Completas, Paris, Ed. de la Pléyade-Gallimard, 1942.
- Renaud, Cellier. Jeu de langage cinématographiques et postmodernité, Montréal, UQAM, 1986.
- Richards, Stewart. Filosofía y sociología de la ciencia. México, Siglo XXI, 1987, 237pp.
- Romaguera Ramió, Joaquim. El lenguaje cinematográfico: gramática, géneros, estilos y materiales, Madrid, Ediciones de la Torre, 1991, 151pp.
- Truffaut, Francois. El cine según Hitchcock, Madrid, Alianza Editorial, El libro de bolsillo, sección arte, 1974, 320pp.
- Vattimo, Gianni. El fin de la modernidad, nihilismo y hermenéutica en la cultura posmoderna. México, Gedisa, 1985, 160pp.

Wood, Robin. El cine de Hitchcock. México: Ediciones Era. 1977. 226pp.

Zavala, Lauro. "El lenguaje analítico del cine" en Plural. Revista Cultural de Excélsior, No. 260, mayo, 1993. p. 54-59.

FILMOGRAFIA

Cabeza Borradora (1976).
(Eraserhead).

Producción USA, American Film Institute for Advanced Film Studies, David Lynch; **Dirección**, David Lynch; **Guión**, David Lynch; **Fotografía**, Frederick Elmes; **Música**, Alan Splet; **Sonido**, Alan Splet; **Edición**, David Lynch; **Efectos Especiales**, David Lynch; **Duración**, 90 minutos aprox.; **Intérpretes**, John Nance, Charlotte Stewart, Jeanne Bates, Laura Near, Allen Joseph.

El hombre elefante (1980).
(The elephant man).

Producción USA, Brookfilms, Jonathan Sanger; **Dirección**, David Lynch; **Guión**, sobre la novela "El hombre elefante y otras reminiscencias" de Sir. Frederick Treves, adaptación de Christopher de Vore, Eric Bergren, David Lynch; **Fotografía**, Frederick Francis; **Música**, John Morris; **Sonido**, Alan Splet; **Edición**, Anne Coates; **Escenografía**, Bob Cartwright; **Duración**, 125 minutos aprox.; **Intérpretes**, Anthony Hopkins, John Hurt, John Gielgud, Anne Bancroft, Freddie Jones, Helen Ryan.
Gran premio del film fantástico de Avoriaz, 1981.

Dunas (1984).
(Dune).

Producción USA, Raffaella de Laurentis, Dino de Laurentis; **Dirección de Producción**, Anuar Baldin, Vicente Escrivá; **Dirección**, David Lynch; **Asistencia de Dirección**, José López Roderó; **Guión**, sobre la novela "Dunas" de Frank Herbert, adaptación de David Lynch; **Fotografía**, Freddie Francis; **Música**, Toto, Brian Eno; **Sonido**, Alan Splet, Nelson Stoll; **Edición**, Anthony Gibbs; **Escenografía**, Benjamin Fernández; **Ambientación**, Giorgio Desideri; **Efectos Especiales**, Barry Nolan, Kit West, Albert Whitlock; **Duración**, 137 minutos aprox.; **Intérpretes**, Kyle MacLachlan, Virginia Madsen, José Ferrer, Lynda Hunt, Jack Nance, Sian Phillips, Paul Smith, Roanne Witt, Sean Young.

Terciopelo Azul (1986).
(Blue Velvet).

Producción USA, De Laurentis Entertainment Group Inc.; **Dirección**, David Lynch; **Guión**, David Lynch; **Fotografía**, Frederick Elmes; **Música**, Angelo Badalamenti; **Sonido**, Anne Kroeber, Alan Splet; **Edición**, Duwayne Dunham; **Escenografía**, Patricia Norris; **Efectos Especiales**, Greg Hull; **Duración**, 120 minutos aprox.; **Intérpretes**, Kyle MacLachlan, Isabella Rossellini, Denis Hopper, Laura Dern, Jack Nance, Hope Lange.

Picos Gemelos (1989).
(Twin Peaks).
Programa piloto de televisión.

Producción USA, Monty Montgomery, Mark Frost, David Lynch, Patricia Norris; **Dirección**, David Lynch; **Guión**, Mark Frost, David Lynch; **Fotografía**, Ron García; **Música**, Angelo Badalamenti; **Sonido**, James Pilcher, John Wentworth; **Edición**, Duwayne R. Dunham; **Duración**, 113 minutos aprox.; **Intérpretes**, Kyle MacLachlan, Michael Ontkean, Madchen Amick, Danna Asbrook, Richard Beymer, Lara Flynn Boyle, Sheryl Lee Fenn, Warren Frost, Peggy Lipton, James Marshal, Everett McGill, Jack Nance, Ray Wise, Joan Chen.

Sinfonía Industrial No. 1: el sueño de los corazones rotos (1989).
(Industrial Symphony No. 1: the dream of the broken hearted).
Video musical filmado en la Academia de Brooklyn, en su Ópera House.

Producción USA, Badalamenti, Lynch; **Dirección**, David Lynch; **Fotografía**, Ron García; **Música**, Angelo Badalamenti; **Letra**, David Lynch; **Vocalista**, Julee Cruise; **Intérpretes**, Julee Cruise, Kyle MacLachlan, Sheryl Lee Fenn, Lara Flynn Boyle, Michael Ontkean, Richard Beymer.

Salvaje de corazón (1990).
(Wild at heart).

Producción USA. The Samuel Goldwyn Company. Poligram Propaganda Films, Monty Montgomery, Steve Golin, Sigunon Signvatsson, Patricia Norris, Michael Kuhn; **Dirección**, David Lynch; **Guión**, David Lynch; **Fotografía**, Frederick Elmes; **Música**, Angelo Badalamenti; **Sonido**, Randy Thom; **Edición**, Duwayne R. Dunham; **Efectos Especiales**, David B. Willer; **Duración**, 102 minutos aprox.; **Intérpretes**, Nicholas Cage, Laura Dern, Willem Dafoe, J. D. Freeman, Crispin Glover, Diane Ladd, Calvin Lockhart, Isabella Rossellini, Harry Dean Stanton, Grace Zabriskie, w. Morgan Sheppard, David Patrick Kelly, Sheryl Lee Fenn, Freddie Jones, John Laurie, Pruitt Taylor Vince, Jack Nance.
Palma de Oro de Cannes.

Picos Gemelos: el fuego camina conmigo (1992).
(Twin Peaks: the fire walk with me).

Producción USA, Mark Frost, David Lynch, Francis Bouygues, Gregg Fiemberg; **Dirección**, David Lynch; **Guión**, Robert Engels, David Lynch; **Fotografía**, Ron García; **Música**, Angelo Badalamenti; **Sonido**, Douglas Murray, David Lynch; **Edición**, Mary Sweeney; **Efectos Especiales**, Terry Shattuck, Darrel Fritcnett; **Escenografía**, Leslie Morales; **Duración**, 176 minutos aprox.; **Intérpretes**, Sheryl Lee Fenn, Ray Wise, Madchen Amick, Danna Ashbrook, Phoebe Augustine, David Bowie, Eric Dare, Miguel Ferrer, Pamela Gidley, Heather Graham, Chris Isaack, Moira Kelly, Peggy Lipton, David Lynch, James Marshall, Jurgen Prochnow, Harry Dean Stanton, Kiefer Sutherland, Lenny Von Dohlen, Grace Zabriskie, Kyle MacLachlan.