



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS
POSGRADO HISTORIA DEL ARTE**

DAVID LYNCH O EL IMPERIO DE LA IMAGEN

**TESIS
QUE PRESENTA**

Para obtener el grado de
MAESTRA EN HISTORIA DEL ARTE.
Graciela Gayón Domínguez.

Director de Tesis
Dr. José Luis Barrios Lara.

México, Junio, 2009.



Universidad Nacional
Autónoma de México



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.

MUCHAS GRACIAS A:

A Dios...por nunca perderme la huella.

A mi Aliado, por recorrer este jardín de senderos conmigo y enseñarme a Ver lo que somos.

A mi madre, por ser una triunfadora guerrera. Por tener la suerte de voltear a la derecha y verla siempre a mi lado.

A mi hermana, Sofía por sus sueños locos y su desfachatado, pero incondicional apoyo.

A Don Marino, por orientar desde hace mucho este navío y regalarme las olas que me han fundado.

A mi Lupis, por dejar que le bailen los ángeles y contármelo todo. Por ese amor infinito.

A Alberto...por su nostalgia que canta, a Virgen por sus ensueños y batallas, a Norma por ser ejemplo y mi Amiga. A todo el "clan"; Ana, Fer, Ninis, gracias, mil gracias, por estar siempre en las buenas y en las malas.

A José Luis, por sus clases, por su ejemplo, por su comprensión, tiempo y aguante. Por todo lo que de suyo tiene esta tesis y mi pasión por el cine.

A Elia, por su total apoyo y entusiasmo. Por adentrarse en esta espiral y dejarse seducir por David Lynch.

A Ignacio, por regalarme siempre una sonrisa amable. Por abrirme los ojos y educar mi mirada. Por compartirme tanto.

A la UNAM y todo lo que implica, por abrirme los brazos y dejarme ser parte de su historia.

Al cine, por encender mí agua, devolverme los sueños... la magia.

A Lynch, mi entrañable amigo, aunque él ni lo sospecha...

A lolo, lenin y mily, por compartir todas las tardes conmigo y ser tan apapachadores.

A todos los que de alguna u otra manera estuvieron involucrados en este proyecto...

MUCHISIMAS GRACIAS.

Graciela Gayón Domínguez.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

1

I- *INLAND EMPIRE* (El Imperio).

13

II- El Imperio de la Imagen: Tiempo y Movimiento.

20

III- Imagen-Duración.

27

IV- La visión de Lynch, *encuadre*: espacio estético del sueño.

32

V- Una Estética de lo Siniestro.

57

Conclusiones

61

Bibliografía

65

RESUMEN

DAVID LYNCH ES UNO DE LOS DIRECTORES Y ARTISTAS VISUALES MAS IMPORTANTES DE LA ESTÉTICA CONTEMPORÁNEA EN LOS ÚLTIMOS TREINTA AÑOS. PARA COMPRENDER SU OBRA, ESTA TESIS REALIZA UNA REVISIÓN DE SU TRABAJO EN DIVERSOS CAMPOS ARTÍSTICOS A LO LARGO DEL TIEMPO, ASI COMO UN ACERCAMIENTO A SU LEGADO CINEMATOGRAFICO A PARTIR DE LAS TAXONOMIAS DADAS POR EL FILOSOFO GILLES DELEUZE EN SUS ESTUDIOS SOBRE CINE: IMAGEN-MOVIMIENTO E IMAGEN-TIEMPO. EN ESTA INVESTIGACIÓN SE ABORDAN LOS ELEMENTOS ESTÉTICOS Y FORMALES QUE CONSTRUYEN UNA ESTÉTICA QUE SE EXPLICA FUNDAMENTALMENTE A PARTIR DE UNA LÓGICA ONÍRICA. INLAND EMPIRE ES LA OBRA EMBLEMÁTICA QUE PROPONE UNA COHERENCIA SOBRE LA UNIDAD ARTÍSTICA DE DAVID LYNCH COMO CONSTRUCTOR DE ESPACIOS, AMBIENTES Y ATMÓSFERAS QUE SE DESLIZAN ENTRE LO OMINOSO, LO REFERENCIAL Y LO ONÍRICO. UN EJERCICIO CREATIVO DONDE SE NOS MUESTRAN LOS ASPECTOS INEXPLORADOS DE LA CINEMATOGRAFÍA. ESTE ESTUDIO REALIZA UNA DOBLE APROXIMACIÓN A LA OBRA DEL ARTISTA DONDE SIEMPRE HAY UNA REFLEXIÓN SOBRE LA IMAGEN, EL ARTE Y EL CINE MISMO, CREANDO UNA POÉTICA DE INTENSIDADES QUE OBLIGA A REFLEXIONAR SOBRE LA ILUSIÓN DE LA IMAGEN Y LA REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD A TRAVÉS DEL ARTIFICIO CINEMATOGRAFICO.

ABSTRACT

DAVID LYNCH IS ONE OF THE MOST IMPORTANT DIRECTORS AND VISUAL ARTISTS OF CONTEMPORARY ESTETICS IN THE LAST THIRTY YEARS. IN ORDER TO UNDERSTAND HIS WORK, THIS THESIS MAKES A REVISION OF IT IN DIFFERENT ARTISTIC FIELDS A LONG TIME, JUST AS AN APPROACHING TO HIS CINEMATOGRAPHIC LEGACY BASED ON THE TAXONOMYS GIVEN BY THE PHILOSOPHER GILLES DELEUZE IN HIS STUDIES ABOUT CINEMA: IMAGE-MOVEMENT AND IMAGE-TIME. THIS INVESTIGATION APPROACHES THE ESTETIC AND FORMAL ELEMENTS WICH BUILT AN ESTETIC THAT EXPLAINS FUNDAMENTALLY STARTING FROM AN ONIRIC LOGIC. INLAND EMPIRE IS THE EMBLEMATIC WORK THAT PROPOSES A COHERENCE ABOUT THE ARTISTIC UNITY OF DAVID LYNCH AS A BUILDER OF SPACES, AMBIENTS AND ATMOSPHERES THAT SLIP BETWEEN THE OMINOUS, THE REFERENCIAL AND THE ONIRIC. A CREATIVE EXERCISE WHERE UNEXPLORED ASPECTS OF CINEMATOGRAPHY ARE SHOWNED TO US. THIS STUDY MAKES A DOUBLE APROXIMATION TO THE WORK OF THE ARTIST WHERE THERE IS ALWAYS A REFLEXTION ABOUT THE IMAGE, ART AN CINEMA ITSELF, CREATING A POETIC OF INTENSITYS THAT FORCE US TO THINK ABOUT THE ILLUSION OF IMAGE AND THE REPRESENTATION OF REALITY THROUGH CINEMATIC ARTIFICE.

Introducción:

David Lynch es uno de los mejores directores de cine que existen actualmente en la escena del arte contemporáneo. A lo largo de su carrera ha forjado un estilo propio e inimitable. Por ello, es importante conocer el contexto histórico en el cual Lynch se incorpora al cine, así como sus influencias para poder llegar a un discernimiento adecuado del alcance de su legado cinematográfico.

David Lynch nace el 20 de enero de 1946 en un pequeño pueblo de Montana llamado Missoula. A los dos meses fue trasladado a Sandpoint Idaho, una ciudad alejada de los convencionalismos de las grandes ciudades. Siendo el mayor de dos hermanos, su infancia transcurrió en ambientes naturales, casi siempre magníficos por su belleza. En 1961, Lynch y su familia se mudaron del noroeste a Alexandria, Virginia. En sus veintitantos, ingresa al prestigioso American Film Institute donde desde el principio de su carrera como realizador cinematográfico, se da cuenta que no pertenece a ese lugar, Lynch sabía que tenía que hacer algo completamente diferente a lo establecido.¹

Los setenta fueron una década en la que el cine se reinventó; en Europa la “nouvelle vague” estaba llegando a su conclusión, pero no sin dejar huella. Sus creadores: Francois Truffaut (*Les Quatre Cents Coups*), Jacques Rivette (*Play Time*), Jean Luc-Godard (*À bout de souffle*), Eric Rohmer (*Nadja*) y Alain Resnais (*Hiroshima mon*

¹ Véase Rodley, Chris. *Lynch por David Lynch*. Traducción de Manu Berástegui y Javier Lago. Barcelona: Ed. Alba, 2001, págs 17-18.

amour) fueron los encargados de hacer un cine sin las restricciones de occidente, creando de esta forma la teoría del “cine de autor”².

La trascendencia y valoración de una película ya no residía en los productores, quienes eran los que controlaban el total de las producciones; ahora los directores recibían poco a poco el reconocimiento que se merecían. Por ejemplo, Godard al hacer *À bout de souffle*, cambia la manera en que el montaje influye en una película. Es un claro rompimiento con las convenciones previamente establecidas, con cortes fuera de lugar, y alteraciones en el lenguaje cinematográfico. Su influencia es palpable en la actualidad, desde los videos musicales hasta el cine mismo por supuesto. Y es esta filosofía la que en cierta forma se traslada a Estados Unidos, donde la reinención ya se estaba gestando. Lo que en Francia era llamada la “nueva ola”, aquí se va conformando como el cine independiente, cuyo antecedente y pauta había sido ya establecida por el desaparecido John Cassavetes (*Faces*)³.

El país estaba en un momento muy importante de su historia y no sólo a un nivel cinematográfico. La guerra de Vietnam y el escándalo de “Watergate” tuvieron grandes repercusiones en la sociedad. A partir de este momento, el cine tendría una especie de pesimismo inherente. Los dramas políticos tienen prioridad: *All the President's Men*

² El concepto de “cine de autor” surge el mes de abril de 1951, a manos de una de las revistas más prestigiosas del mundo, “Cahiers du Cinéma”. Fundada por los ilustres André Bazin, Jacques Doniol-Valcroze y Joseph-Marie Lo Duca, dicha publicación abrigaba como editor a Éric Rohmer y engendró colaboradores de la talla de Godard, Chabrol o Truffaut. El cine denominado de autor es el realizado por directores que se caracterizan por algún estilo o cualidad y que controlan todo el proceso cinematográfico, incluida la postproducción.

³ Este director buscó financiamiento de las formas más variadas: *Shadows* fue “producida” por dos mil oyentes del programa de radio *Night People Story* (cada radioescucha aportó un dólar). La obra de John Cassavetes alcanzaría para demoler cualquier suposición de que las restricciones, en el cine americano, terminan imponiéndose a la visión personal.

(Alan J. Pakula), *Apocalipsis Now* y *The Conversation* (Francis Ford Coppola), entre otras. Sin duda la influencia del cine negro es fundamental⁴.

Bajo este escenario, Lynch comienza su época de cortos experimentales: *Six Men Getting Sick* (1967), *The Alphabet* (1968), *Grandmother* (1970) y *The amputé* (1974). Cortos asombrosos que no hacían otra cosa que demostrar las diversas inquietudes que lo atormentaban y aquello que identificará sus obras. Pero su verdadera etapa profesional comenzó en Los Ángeles, cuando filma *Eraserhead* (1976) con la colaboración de su amigo Jack Nance como actor. Con un guión bastante simple, un presupuesto muy modesto y un grupo de colegas, emprende la producción. El resultado es una impactante y perturbadora película en blanco y negro, fundamentada en elementos propios donde los mundos colisionan, produciendo confusión, extrañamiento y el sentido de “desasosiego” de la mayoría de sus películas, que es en parte el producto de la confusión de cruces de géneros, percibido por el espectador como una ausencia de reglas y convenciones que ofrecen comodidad y orientación.⁵

Muchos críticos a lo largo de los últimos treinta años, han definido el trabajo de David Lynch (desde *Eraserhead*) como las películas de un pintor, y tal vez sea esa la clave de la originalidad y de las cualidades estéticas que integran la obra de David Lynch:

Al principio, quería ser pintor, pero mientras estudiaba bellas artes, hice un corto que proyecté, como un bucle, en una pantalla esculpida. Fue un proyecto experimental; la idea era conseguir que la pintura pareciera viva... De manera que hice un corto, que me reportó un premio y financiación para hacer *Eraserhead*. Así empecé.⁶

⁴ El cine negro es un género que se desarrolló en Estados Unidos durante la década de 1940 y 1950. Este punto lo desarrollaré mas tarde, en el capítulo IV.

⁵ Rodley, Chris. *Lynch por David Lynch*. Barcelona: Ed. Alba, 2001, pág.10.

⁶ Tirard, Laurent, *Lecciones de cine*. Barcelona: Ed. Paidós Comunicación 149, 2003, pág. 139.

La pasión de David Lynch por el dibujo y la pintura se remonta a su infancia en la ciudad industrial de Filadelfia, mas tarde, en 1965 ingresó en la Academia de Bellas Artes en Pensilvania, y a mediados de los años sesenta también realizó estudios en el *School of the Museum of Fine Arts* de Boston durante un año, antes de partir rumbo a Europa en compañía de su colega artístico Jack Fisk. Sus planes eran estudiar con el pintor del expresionismo austriaco Oskar Kokoschka⁷ (quien resultaría uno de sus principales referentes artísticos) durante tres años. Sin embargo, Lynch regresó a los Estados Unidos y al poco tiempo empezó primero a dibujar y a pintar, después se dedico a la fotografía, dio movimiento a sus telas con el cine y a partir de mediados de los noventa comenzó a trabajar con todo tipo de soportes de impresión: grabado, fotograbado clásico, colografía, serigrafía y monotipos, además de experimentar con la estampación grafica no seriada de la que se obtiene un único original que ya no puede ser alterado, algo que sin duda atraía mucho al cineasta. También es esa época realizó una serie de fotografías, llamadas *Fish Kit* (Montaje de peces) y *Chicken Kit* (Montaje de pollos), en las cuales estas criaturas habían sido diseccionadas, montadas y dispuestas de manera humorística.⁸

De esta manera, simultaneo a su carrera de director, Lynch cuenta con más de 600 trabajos entre dibujos, pinturas y fotografías. Las pinturas y los dibujos de David Lynch son siniestros, complejos y abstractos como sus películas. Algunas de las obras, suelen no llevar ni título ni fecha, y los materiales de su soporte pueden ser tan diversos como óleos de gran formato, pedazos de papel o servilletas. Ha sido parte de diversas exposiciones, incluso en la conocida y afamada galería de Leo Castelli.

⁷ *Ibidem* pág 65.

⁸ *Ibidem*, págs, 183-184.

Do you really want to know what I think, es el título de una de las obras, en la que se ve una mujer semidesnuda, que es amenazada por un hombre con un cuchillo. En muchas pinturas aparece el nombre de *Bob*. Sobre una obra abstracta, se lee *Bob sees himself walking* o sobre una imagen más figurativa de un acto sexual *Bob loves Rally*. La serie de 33 pinturas surgieron entre 1988 y 2007. Por cierto cabe señalar que Bob es la figura de la encarnación del mal en el film *Twin Peaks* de 1992.

Lynch crea una poética personal de la compilación, muchas de sus pinturas son totalmente intercambiables y dialogan con planos y elementos de sus películas. En el 2007 David Lynch presentó la exposición *The Air is on Fire*, en la Fondation Cartier pour l'Art Contemporain de París. Con una serie de pinturas, fotografías, cortometrajes, y dibujos, Lynch construyó un espacio al estilo de sus filmes, creando diversos ambientes y atmósferas sonoras, provocando en el espectador un viaje intenso en la espiral de las emociones y afectos.

También en mayo del 2009, se presentó en el Centro de Historia de Zaragoza una exposición sobre el universo creativo de David Lynch. La muestra, con el título *Action Reaction*, se compone de doce litografías de la serie *París Suite*, inspirada por unos dibujos realizados en "Post-it" durante los años sesenta y ochenta, y otras siete de la serie *Women*, que presentan la iconografía clásica del artista, principalmente monocromáticos, deliberadamente primitivos y de calidades crudas.

Sin embargo, lo que es asombroso en el paisaje cinematográfico de los últimos treinta años, es su visión. "Para Lynch tal poder sólo se da cuando los elementos del cine se

fusionan produciendo lo que él a menudo define como “ambiente”; cuando todo lo que se ve y se oye contribuye a un sentimiento específico”.⁹

A través del tiempo, el séptimo arte ha ido convirtiéndose cada vez más en algo cerrado sobre sí mismo y en cierto sentido, en un callejón sin salida donde la sorpresa y la originalidad desaparecen. Cuando irrumpe alguien como David Lynch, proveniente de otro mundo como es la pintura, y que es capaz a través de un excepcional talento de plasmar en sus películas las técnicas que usa en sus cuadros para crear ambientes y transmitir sensaciones, todo el mundo del cine se rejuvenece, y el espectador tiene la agradable y rarísima sensación de estar viendo algo nuevo que no le recuerda a nada de lo que ha visto antes. La estética en este pintor-director tiene gran importancia, pero no solo se muestra mediante los colores sino que se hace patente al crear una atmósfera mediante la decoración, el vestuario, las texturas, el maquillaje, la fisonomía de los actores e incluso la música tiene bastante de componentes plásticos.

Al finalizar los años setentas, firmó contrato con la productora de Mel Brooks para dirigir en Londres *The Elephant Man* (1980) con Anthony Hopkins. La película recibió ocho nominaciones al Oscar pero no ganó ninguno. El peor desastre de toda su carrera llegó con *Dune* (1984) basado en la novela de Frank Herbert, que fue un rotundo fracaso en carteleras y ante los críticos, además de haber sido para Lynch un periodo muy triste y problemático que él mismo define como haber caído en un terreno a medio camino entre dos mundos; “saber que no podía hacer lo que quería y que no quería hacer lo que tenía que hacer”¹⁰, ya que al haber sido un película de gran estudio, el director nunca tuvo control sobre el montaje definitivo.

⁹ *Ibidem*, pág, 60.

¹⁰ *Ibidem*, pág, 195

Lynch continuó trabajando e ingresó como historietista en el diario Los Ángeles Reader, con su tira *The angriest dog on the world*, una ácida y sarcástica visión de la sociedad, que fue publicada desde 1983 hasta 1992. Lynch la califica como perversa porque el humor en la tira se basa en el estado lamentable de la gente infeliz y de la miseria.¹¹

En cuanto a la dirección de películas, después del fracaso de *Dune*, se propuso hacer algo que cimbrara la mirada de los espectadores: *Blue Velvet* (1986), film controversial donde el sexo, el fetichismo, la violencia y asesinatos, son orquestados por las actuaciones soberbias de Isabella Rossellini, Kyle MacLachlan y Dennis Hopper.

Le seguiría el corto *The Cowboy and the Frenchman* (1989), que le sirvió como ensayo para su film posterior con Nicholas Cage y Laura Dern. El resultado fue explosivo; *Wild at Heart* (1990). Una vez más, acompañado de la actriz Laura Dern, ganando la Palma de Oro como mejor película en el festival de Cannes.

Junto a su inseparable colaborador Angelo Badalamenti¹², con quien había trabado amistad desde *Blue Velvet*, editaron material discográfico. También crearon *Industrial Symphony N°1*, en el marco del “Festival de la Nueva Era” (fundado por los músicos: Laurie Andreson y David Byrne).

A principios de los años 90, nace la serie de televisión *Twin Peaks* que consta de 30 episodios y el hilo principal recae en saber quien mató a la protagonista (Laura Palmer).

¹¹ *Ibidem.* págs. 198-200.

¹² Angelo Badalamenti nació en Brooklyn, Nueva York (Estados Unidos) el 22 de marzo de 1937. Posteriormente Badalamenti ha trabajado en diversos proyectos del cine independiente y series de TV. También ha compuesto numerosas canciones para la cantante Julee Cruise, quien también interpretó varios temas en *Twin Peaks*. Hizo lo propio con la vocalista Marianne Faithful. La música de Badalamenti se caracteriza por sus lánguidas y sinuosas melodías así como sus múltiples aproximaciones al jazz. Por su partitura para *Una historia verdadera* fue nominado al Globo de Oro en 1999.

Durante ese período, entre 1990 y 1992, la serie se mantuvo entre los programas más vistos, después de haber ganado numerosos premios. Llegó a convertirse en serie exitosa, sin embargo, finalizada la segunda temporada fue cancelada en EEUU (por la cadena americana ABC). Posteriormente en 1992 se estreno: *Twin Peaks: Fire Walk with Me*, que no llegó a conmover tanto como con los episodios de la serie, pero al menos pudo satisfacer a los que no pudieron enterarse del desenlace final, o del origen de ciertos personajes.¹³

En 1992 y 1993, Lynch produce dos series: *On the Air* (1992), telecomedia ambientada en 1957, una comedia física de lo mas crudo e inteligencia imprevisible¹⁴, casi imposible de ver, ya que la cadena ABC sólo llegó a emitir tres episodios de siete y cambiados de orden, y *Hotel Room* (1993), una trilogía de obras cortas ambientada en la habitación 603 del Railroad Hotel de Nueva York, realizada para HBO pero truncada de la misma manera.

Para Lynch, el formato del relato seriado abre la posibilidad de desarrollar determinados elementos, (personajes, diálogos, escenarios) o situaciones clave, más eficazmente que en un largometraje. Por ello ha declarado: “La televisión es el teleobjetivo, mientras que el cine es el gran angular. En el cine se puede interpretar una sinfonía, pero en la tele se esta limitado a un chirrido. Única ventaja: el chirrido puede ser continuo”.¹⁵

Su trabajo, también le ha abierto las puertas del mundo de la publicidad, utilizándolo como otro camino alternativo para expresarse y como medio de financiamiento para sus proyectos cinematográficos. De esta manera ha realizado y producido comerciales para

¹³ Véase Chion, Michel. *David Lynch*. Buenos Aires: Ed. Paidós, 2003. págs. 125-172.

¹⁴ Véase Rodley, Chris. *Lynch por David Lynch*. Barcelona: Ed. Alba, 2001, págs. 340 y 341.

¹⁵ *Ibidem*, pág., 251.

diversas marcas como: Opium de *Yves Saint Laurent*, Obsesión de *Calvin Klein*, Gio de *Giorgio Armani*, de la misma manera para *Play Station* y *Sony*. Para Lynch, los anuncios son como pequeñas películas donde siempre tiene la oportunidad de aprender algo.¹⁶

En 1996 fue estrenada; *Lost Highway* film noir, escalofriante y violento interpretado por Bill Pullman, Patricia Arquette y Robert Blake. Le sigue; *The Straight Story* de 1999, interpretada por Richard Farnsworth, obra de corte intimista, sobre la relación afectiva entre dos hermanos, que se aparta un poco de la línea subjetiva de sus anteriores cintas, detalle que no gustó a sus seguidores por su corte clásico y sencillo, pero que consiguió una nominación al Oscar al mejor actor y resultando ser el film con el que Lynch finalmente es considerado por el *establishment* como un director que ha llegado a la madurez.

Posteriormente aparece; *Dumbland* (2000), una animación muy simple con contornos negros y de fondo blanco. Dos años después realiza: *Rabbits* (2002), serie de nueve episodios para ver sólo por medio de su página web, donde una cámara fija enfoca a tres personas vestidas con trajes gigantes de conejo, en una habitación cerrada y sofocante, teniendo breves diálogos crípticos (el resto del tiempo están en silencio) y risas enlatadas.

Ese mismo año se estrenó: *Mulholland Drive*. El proyecto fue originalmente el episodio piloto de una serie de televisión para la cadena ABC que podría haber supuesto el retorno a la pequeña pantalla de David Lynch tras *Twin Peaks*. Pero la cadena televisiva decidió no seguir con la serie y el episodio piloto jamás fue emitido. La película fue premiada por la Sociedad de Críticos de Estados Unidos y por el Círculo de Críticos de

¹⁶ *Ibidem*, pág, 334.

Nueva York. También se presentó en el Festival de Cine de Cannes del 2001, donde David Lynch consiguió la Palma de Oro al mejor director. También fue candidato al Oscar 2002 al mejor director y consiguió el Independent Spirit Award del mismo año por la mejor fotografía.¹⁷

En el Festival de Cannes correspondiente a 2006, se estreno su último film, la película, titulada *INLAND EMPIRE* (en mayúsculas) que supone casi un compendio del cine de este director. El reparto de la película incluye actores habituales de Lynch como la ya mencionada Laura Dern, Harry Dean Stanton, y el protagonista de *Mulholland Drive*; Justin Theroux, además de la actuación estelar del británico Jeremy Irons. Lynch describió la película como: "un misterio acerca de una mujer metida en grandes dificultades".¹⁸

Sin duda grandes realizadores, artistas, pintores y escritores han influido de manera directa e indirecta en la obra del director. Lynch ha declarado ser gran admirador de cineastas como Stanley Kubrick y Federico Fellini, Jacques Tati, Luis Buñuel, Werner Herzog, Ingmar Bergman, Billy Wilder y Roman Polanski. Respecto a la influencia de Billy Wilder hemos de destacar la gran influencia que supone para Lynch el film *Sunset Boulevard*, de la cual toma numerosas ideas sobre todo en lo que respecta a la puesta en escena y a la composición de personajes. Lynch ha declarado admirar sobre todo su atmósfera mórbida y el contraste del blanco y negro.¹⁹

¹⁷ *Ibidem.* págs. 322-328.

¹⁸ Stéphane Delorme. *A Married Woman. INLAND EMPIRE by David Lynch.* Translated by Sally Shafto. Cahiers du Cinéma. N°620, february 2007 págs.10-12

¹⁹ Chion, Michel. *David Lynch.* pág. 50.

También es un gran seguidor de la obra del escritor Franz Kafka²⁰, así como de los pintores Francis Bacon y Edward Hopper. Ha declarado que las obras de Kafka y Bacon lo subyugan por su fuerza visual y su conmovedora sensibilidad²¹. Manifestó una gran inclinación por la obra de Francis Bacon, ya que se caracteriza por mostrar en fragmentos narrativos,²² seres con deformaciones e imágenes de carácter subjetivo y de imprecisas formas geométricas. En esta etapa de aprendizaje realizó algunas pinturas, mosaicos y figuras artesanales que tienen formas grotescas. La referencia apunta en principio a los cuerpos en descomposición que el pintor irlandés pone en escena, rodeado por colores que se dejan ver en las películas de Lynch.²³ De Edward Hopper, admira que supo retratar la soledad del paisaje americano a través de desoladoras imágenes, serenas y perfectamente compuestas, en las que el vacío adquiere una importancia esencial. Igualmente ha citado al pintor expresionista austriaco Oskar Kokoschka como fuente de inspiración.

Lynch desde siempre ha manifestado gran atracción por la película *The Wizard of Oz* y a menudo ha hecho clara referencia a la misma en cintas como *Wild at Heart* o *Lost Highway*.

Sin duda, una influencia temprana en él fue el libro; *The Art Spirit* del artista y profesor norteamericano Robert Henri, del cual afirmó que le ayudó a decidir el curso que tomaría su trabajo plástico. Como Henri, Lynch se trasladó del campo a un entorno urbano para desarrollar su carrera artística. Henri era un pintor realista urbano, que adoptaba la vida en la ciudad como materia principal de su trabajo, lo que imitó Lynch

²⁰ Véase Rodley, Chris. *Lynch por David Lynch*. Barcelona: Ed. Alba, 2001, págs 343, De hecho, uno de los proyectos mas ambiciosos de Lynch, es llevar a la pantalla grande *La Metamorfosis* de Kafka, sin embargo por falta de presupuesto no ha podido llevarlo a cabo.

²¹ *Ibidem* pág. 78.

²² *Ibidem* pág, 41.

²³ Tal vez en el *otro*, el mundo paralelo que este director inventa en *Twin Peaks*, aparezca el tipo de puesta en escena de Bacon y un color parecido a los que usa el pintor en las cortinas que sirven de fondo

en sus orígenes. Y si la obra de Henri sirvió de puente entre la norteamérica agrícola del siglo XIX y la urbana del XX, de la misma manera, las cintas de Lynch entremezclan la nostalgia feliz de los años 50 con la extrañeza existencial de los 80 y 90.

I. *INLAND EMPIRE* (El Imperio)

*Encontrarse en un estado de conmoción extrema
alumbrado de irrealidad, teniendo en un rincón
de sí mismo trozos del mundo real.*

Antonin Artaud. (El pesa nervios)

A diferencia de las anteriores producciones, *INLAND EMPIRE* es una película que él mismo director reconoce haber filmado sin guión y sin un punto inicial o final específico, y que simplemente filmaba las escenas según le iban llegando a su mente, con la idea de en un momento dado, unir todos los retazos y obtener así un enigmático resultado final.

Sin embargo, el propio David Lynch ha advertido muchas veces las posibilidades infinitas que tiene un texto filmico de caer en lecturas equívocas, especialmente cuando está pulsando bajo la superficie, un “significado oculto” como es el caso en *INLAND EMPIRE*.

Siendo particularmente vago con respecto a la cuestión del “significado”, Lynch por otra parte, acentúa la película como: “forma de arte por derecho propio; no hace nada de bueno decir, ¡esto es lo que significa! La película *es* lo que significa.”¹.

¹ Frederick Szebin y Steve Biodrowski. “Una meditación surreal en amor, celos, identidad y realidad.” Cinefantastique, abril de 1997. <http://www.mikedunn.com/lynch/lh/cinelh.html> cotizado posteriormente como (Cinefantastique).

La historia que presenta el film es quizá la más enrevesada, compleja y misteriosa de toda la obra creada por Lynch. La coherencia temática es descentrada y por lo mismo, el tipo de lectura que impone su obra nos impide alcanzar aquellos “temas” oficiales que gravitan sobre la historia contada, sin que podamos integrarlos a nuestra común lectura y percepción de imágenes. La obra resiste a la interpretación común y se organiza sistemática y formalmente, justo para impedir una organización espacial y temporal como a la que los receptores estamos acostumbrados. Por lo mismo es una película de difícil comprensión y sobre todo de resumir en una breve sinopsis. Sin embargo, podríamos decir que en cuanto a la historia se refiere: *INLAND EMPIRE A woman in trouble* narra la historia de Nikki Grace (Laura Dern), una actriz que está a la espera de saber si consiguió el rol principal en un importante proyecto. De la misma forma que ocurre en *Mulholland Drive* (2001), Hollywood vuelve a convertirse en el escenario principal. (*Hollywood, California, where stars make dreams and dreams make stars!*). Durante la espera, la actriz recibe en su elegante casa de Beverly Hills la visita de una extraña vecina (Grace Zabriskie). Su hermético y siniestro discurso revela las claves principales de la historia y del viaje que Nikki emprenderá a lo largo de las tres horas de película; “una antigua leyenda polaca”, “el callejón en la parte de atrás del mercado”, el terrible relato sobre la importancia de los actos: “Los actos tienen consecuencias. Y aún así, existe la magia. Si hoy fuese mañana, usted estaría sentada allí”. De esta manera nos encontramos en el terreno de la paradoja², que abre la posibilidad de múltiples perspectivas a la vez, rompiendo así con la unilateralidad.

² Cabe señalar que este punto no será desarrollado en este trabajo debido a la falta de espacio. Gilles Deleuze escribe la *Lógica del sentido* en treinta y cuatro series de paradojas, haciendo en entre otras cosas, una reflexión sobre las paradojas carrollianas. Deleuze entiende el sentido en lógica simbólica, como un inapresable, una entidad compleja, irreductible, acontecimiento puro que subsiste o insiste en la proposición. La paradoja, dice Deleuze, destituye la profundidad, expone los acontecimientos en la superficie, despliega el lenguaje a lo largo de este límite.
Deleuze, Gilles. *Lógica del sentido*. Barcelona: Ed. Paidós. 2005.

Desde el momento en que Nikki aparece en el sofá que señala la mujer, la escenografía comienza entonces a descomponerse, pero la intromisión de la extraña mujer, es también el punto de conexión con el mundo de una espectadora polaca frente a un televisor, que modela de alguna manera, cada uno de los estadios vividos por Laura Dern. A partir de ahí, comienza el viaje laberíntico, en el que el espectador sigue a Nikki durante el rodaje de la película: *On High in Blue Tomorrows*, un melodrama de infidelidades, drama y traición, que en realidad es un *remake* de una película polaca que nunca se terminó y que aparentemente, traerá una terrible maldición al rodaje de esta nueva versión.

Mientras progresa el rodaje de la película, el constante cambio entre realidad y ficción, crea dentro de Nikki una confusión en la que no sabe diferenciar qué es real y qué no. De un momento a otro, la mujer se ve viviendo la vida de su personaje de modo que ya no puede distinguir cual es su verdadera identidad.

Lynch presenta a una mujer en diferentes devenires, (mujer-actriz, mujer-prostituta, mujer-esposa, mujer-afecto) en sus múltiples desdoblamientos, el yo que se disuelve, posiblemente hacia peligrosos terrenos hasta la disgregación total de la persona, mujer-intensidad, tal cual como ocurriría en *Lost Highway* o *Mullholand Drive*. Recordemos la naturaleza doble de Leland Palmer en *Twin Peaks* y de Fred Madison en *Lost Highway* o aún mas siniestro; Betty Ems o Niki Grace y la idea inquietante de una

persona que contiene a otra. En todos los casos, el yo se disuelve, disgregación total, la muerte o su contrario la redención.

Por otro lado, resulta irónico que Lynch, en un momento en que el *remake* es el sistema de producción predominante en Hollywood, haya decidido explorar esta forma asociada a la lógica socioeconómica y artística de la industria americana desde el cine mudo, partiendo de la idea de que las duplicaciones fílmicas son una replica de la duplicación ontológica que el cine practica respecto de la realidad.

En este mismo sentido, las alteraciones visuales causadas por el uso del formato digital de baja definición y el juego simulado entre cámaras y películas de diferente sensibilidad constituyen otro importante factor de desestabilización narrativa y enrarecimiento estético de las imágenes.

INLAND EMPIRE se presenta entonces como el imperio del interior, un imperio de infinitas posibilidades e interpretaciones. Puede contemplarse como un conmovedor drama sobre una mujer en y con problemas, pero también se presta a ser interpretada como un interesante discurso, más acorde con el resto de la filmografía de Lynch, sobre la fascinación por el horror, la dualidad del sujeto o el mundo como representación. Indudablemente, estos temas quedarán ligados a otros como el de la mujer fatal o el del espejo y sus variadas funciones.

Hace aproximadamente diez años, David Lynch comenzó el ciclo de una trilogía (onírica) cinematográfica con una estructura narrativa innovadora, tanto como provocativa e irreverente dentro del cine contemporáneo; *Lost Highway* (1997), *Mulholland Drive* (2001) y cerrando indudablemente con *INLAND EMPIRE* (2006).

En *INLAND EMPIRE*, la realidad diagética de la película que vemos realmente en pantalla, muestra desde su propio interior, cómo se compone de exterioridades, pedazos y elementos de otras películas y géneros, incluidas las suyas, pues él explota casi violentamente su propia abundancia de imágenes, iniciando en cada plano el choque del reconocimiento en el espectador. Con Lynch, la autoreferencia y las aplicaciones de los diversos géneros de Hollywood se sustraen como de una rica mina, fuente de recursos inagotables.

El universo fragmentado de David Lynch se ha caracterizado siempre por su extraña personalidad, algo que se materializa en el desarrollo de un universo propio a lo largo de su filmografía. La fragmentación del universo lynchiano no sólo tiene que ver con su forma de narrar, sino también con la relación que existe entre las producciones que realiza, las cuales se pueden encontrar en distintos formatos y medios de difusión.

INLAND EMPIRE es un espejo en el tiempo de la obra de Lynch en sí misma, en donde van a reflejarse algunos elementos anteriores, que la cohesionan y la vuelven coherente consigo misma. Aparecen planos, escenas, elementos, temas, iconos que son reflejos de otros de sus films. Es decir, su obra es espejo de sí misma. En primer lugar, supone la primera aparición de uno de sus actores fetiche; Laura Dern, además del tema del doble y el tema de la pérdida de la identidad que es constante en su obra.

En *INLAND EMPIRE* es posible encontrar rastros de varias propuestas que el director había venido desarrollando desde la grabación de *Mulholland Drive* mediante su página web personal (www.davidlynch.com), especialmente con la miniserie *Rabbits* (2002) y el cortometraje *The Darkened Room* (2002) o como su nuevo proyecto titulado *Axxonn* palabra que aparece en un momento clave de la película. Todos estos elementos son los

que Lynch utiliza como “añadidos” a la(s) historia(s) principal(es) de Nikki/Susan que cumplen perfectamente con su cometido de potenciadores de la experiencia textual.

Sin duda, Lynch es un artista autoreferencial, sus películas están alejadas de la narrativa clásica, tanto que el espectador se siente impotente para establecer una conexión lógico-casual entre escenas, e incluso entre planos. En *INLAND EMPIRE* se desborda esta autoreferencialidad, funcionando como la evidencia más radical que refuerza al mismo tiempo el universo personal de su creador. Prevalece, según la denominación del teórico Percy Lubbock³ el modo pictórico de narración, en el que se representa la acción en el espejo de la conciencia de un personaje, en oposición al modo dramático.

Lynch lleva hasta sus últimas consecuencias esta concepción de la narración, de forma que las coordenadas temporales desaparecen -nada ocurre antes ni después- y los espacios abandonan la lógica del campo-contracampo. En *INLAND EMPIRE* esta circunstancia se agudiza debido a la multiplicidad de los niveles de narración. Sin embargo la estructura narrativa más clara es la que se denomina; “en abismo”, en la que una historia se encuentra dentro de otra historia, y en este caso también, un personaje dentro de otro personaje. En *INLAND EMPIRE*, podemos observar cuatro diégesis o modelos de mundos principales, aunque es difícil afirmarlo, ya que uno de los rasgos de Lynch es colocar los universos reales y fantásticos en un mismo nivel.

³ Percy Lubbock consideraba que el punto de vista era fundamental en el arte de la ficción: “The whole intricate question of method, in the craft of fiction, I take to be governed by the question of point of view -the question of the relation in which the narrator stands to the story”. Distingue así varios métodos; a cada uno de ellos le corresponde un punto de vista diferente en gradación de mayor a menor presencia autorial. El método panorámico implica un narrador omnisciente, el escénico-dramático supone la representación directa de los acontecimientos ante el lector y en el escénico-pictórico el punto de vista se ubica en la conciencia del personaje. Lubbock se manifiesta favorable a un narrador representado e integrado en la historia, y por tanto se muestra contrario a la narración omnisciente y a las intromisiones del autor en el relato.

Lubbock, Percy. *The Craft of Fiction*. Nueva York, The Viking Press, 1963, pág 251.

En Lynch, la autorreferencia obedece a premeditación, el artista es perfectamente consciente de este juego que hace de su obra un todo, de hecho, en algunos momentos puntuales de su filmografía, el director gusta de bromear sobre su propio cine entendido como juego de claves interpretativas.

En Lynch siempre hay una reflexión sobre la imagen, el arte y el cine mismo, creando una poética donde reflexiona sobre la ilusión de la imagen y sobre la representación de la realidad a través del artificio cinematográfico, es decir; los mecanismos sociales, ideológicos, políticos, formales y culturales que hay detrás, y que conforman el aparato cinemático. La imagen cinematográfica pensada como imagen caótica y ambigua, llevando a cabo una experimentación con el cine, sin ceñirse a formas clásicas establecidas, el mérito de Lynch es que los elementos clásicos de la imagen están y permanecen, pero serán empleados, orientados y dirigidos para crear de algún modo la ruptura.

II. El Imperio de la imagen: *Tiempo y Movimiento.*

El cine no es espectáculo, es una escritura.
R. Bresson.

David Lynch es un artista multidisciplinar que ha incursionado desde sus inicios en diversos campos artísticos; pintor, cineasta, escritor, fotógrafo, músico y diseñador. Es constructor de espacios, ambientes y atmósferas que se deslizan entre lo ominoso, lo referencial y lo onírico. En toda su obra podemos encontrar secuencias sin diálogos, juegos delirantes de luz y sonido creando una coreografía de cuerpos y sus movimientos, llevando a cabo con esos elementos una reflexión metacinemática de como opera el aparato cinematográfico.

Como cineasta y artista plástico, es uno de los realizadores más alejados de lo impremeditado y de la espontaneidad. En sus películas abundan imágenes fuertes y sorprendentes, traspasos hacia otras dimensiones insólitas, cruces por portales imaginarios, encuentros fortuitos y azarosos, en viajes por la dimensión más abierta y desconcertante de la imaginación, pero nada de esto está librado por la casualidad, ni por la incongruencia, creando imágenes de inquietante extrañeza que amenazan lo real. Un impulso caótico, pugna por la pulsión que se abre paso para conectar a los seres y las cosas en un orden cósmico desconocido. Filma umbrales que permiten el tránsito de una realidad a otra, elementos que irrumpen en el tejido cotidiano para expresar mundos imposibles y lo impensable creando un extraño efecto de lo siniestro. El espectador de

Lynch, debe realizar un viaje a través de los afectos y los sentidos, a la par de sus protagonistas, para acceder a impensables revelaciones.

Según Foucault, un dispositivo teórico funciona como herramienta que permite pensar sobre determinadas características del objeto a la vez que oculta otras. El objeto, como totalidad, esta oculto desde el comienzo pues el mismo dispositivo es el que en parte lo conforma. Siempre vemos del objeto, lo que nuestra mirada nos permite ver. Es por ello que el trabajo teórico, requiere de un cuestionamiento de las herramientas que utilizamos para ver lo que vemos.

En el siglo XX, el cine funciona como el dispositivo de representación de la experiencia

del tiempo. La característica distintiva del cine es el movimiento y esto introdujo la posibilidad del tiempo real en el arte. Como señala José Luis Barrios:

Es una nueva grafía para la humanidad: la irrupción de una forma inédita en Construcción de la experiencia del tiempo. El cine introduce el tiempo objetivo en el arte, lo que significa un hecho inédito en la historia del arte. En los otros sistemas artísticos existe una cuasi-temporalidad, lo que supone que el tiempo es una construcción imaginaria del espectador. En cambio en el cine la temporalidad es parte de la estructura objetiva de este lenguaje.¹

El cine es por lo tanto un tipo nuevo de narración, de lenguaje, que deja de ser representación, e imitación y donde las fronteras de lo real y lo imaginario, del interior y el exterior desaparecen. Sin embargo, toda narración no es mas que la organización del tiempo, tal como lo piensa Paul Ricoeur;

¹ Véase Barrios, José Luis. *El cuerpo disuelto: el asco y el morbo o la retórica del arte contemporáneo* en Cap. 2: “*Estética y cinematografía de lo informe*”. Tesis doctoral, UNAM, 2002, pág. 99

El tiempo se hace tiempo humano en la medida en que se articula en un modo narrativo, y la narración alcanza su plena significación cuando se convierte en una condición de la existencia temporal.²

La Imagen-Movimiento. Estudios sobre cine I. Y La Imagen-Tiempo. Estudios sobre cine 2, son los dos libros que Gilles Deleuze consagra al estudio del cine. El tema central que desarrolla de manera original es el de un cine del tiempo. Como señala Deleuze:

El tiempo como curso emana de la Imagen-Movimiento, o de los planos sucesivos. Pero el tiempo como unidad o como totalidad dependen del montaje, que lo refieren aun al movimiento o a la sucesión de planos. Por eso es por lo que la Imagen-Movimiento está ligada fundamentalmente a una representación indirecta del tiempo, y no nos da de éste una prerepresentación directa, es decir no nos da una Imagen-Tiempo... Pero en el cine moderno, por el contrario, la Imagen-Tiempo ya no es empírica ni metafísica, es “trascendental”, en el sentido que da Kant a este término: el tiempo pierde los estribos y se presenta en estado puro. La Imagen-Tiempo no implica ausencia de movimiento, pero si implica la inversión de la subordinación; ya no es el tiempo el que esta subordinado al movimiento, es el movimiento el que se subordina al tiempo.³

El filósofo se sitúa en oposición a las dos grandes tendencias que dominaron los estudios cinematográficos en Francia y en el extranjero, desde la época de la posguerra hasta 1980, por un lado, el estudio realista y fenomenológico que realizó André Bazin y por el otro el estudio lingüístico y psicoanalítico llevado a cabo por Christian Metz.

Deleuze se acerca al cine con el propósito de trabajar los conceptos que suscita, para explorar las posibilidades que ofrece, y no sólo en el ámbito del arte, sino en el pensamiento en general, y encuentra una fascinante alianza entre el cine y las teorías de Bergson. El universo de Bergson es para Deleuze como un proyector, el cine es irreductible al modelo de la percepción natural; la movilidad de la cámara, la

² Véase Ricoeur, Paul. “*Tiempo y Narración*”. Editorial Siglo XXI; México, 1996, pág. 113.

³ Gilles Deleuze, *La Imagen Tiempo. Estudios sobre cine II*. Barcelona: Paidós, págs, 359-361.

variabilidad de los ángulos de encuadre y demás artilugios técnicos, reintroducen siempre zonas a-centradas y desencuadradas en relación con cualquier centro de percepción subjetiva. De modo que la imagen cinematográfica presenta el raro privilegio y la posibilidad de trabajar con los dos regímenes de imágenes: las imágenes-movimiento y las imágenes subjetivas que se forman a partir de las primeras; *Imágenes-Tiempo*. El concepto de *Imagen-Movimiento* sitúa en una nueva perspectiva lo que concierne a la relación del montaje con el plano y la cuestión entre cine y la narración. El concepto de *Imagen-Tiempo* da cuenta de la transformación acontecida en el cine de posguerra y de la factura entre el cine clásico y el moderno. La *Imagen-Movimiento* responde a un esquema sensoriomotriz que articula su narrativa, que concibe el montaje como la única representación posible del tiempo. La *Imagen-Tiempo* se articula en función de situaciones ópticas y sonoras puras, imágenes capaces de presentar directamente la duración y el cambio, más allá del movimiento.

Esto supone los sentidos como pura percepción anterior a la narración, articulando así toda una nueva cinematografía. Un cine donde la imagen revela las acciones, ya no en función de la narración, sino de los acontecimientos y devenires de los personajes.

Según Deleuze, partiendo de estas dos formas contrapuestas, se pueden entender los funcionamientos de los diferentes tipos de toma que se pueden encontrar en el cine. El filósofo define seis tipos: *la imagen-acción, la imagen percepción, la imagen afección que son producto de la imagen-movimiento*. Le siguen *la imagen-relación, la imagen-pulsión y la imagen-reflexión, que determinan la Imagen-Tiempo*.

Bergson no logro ver esto, pero sus teorías ayudaron a Deleuze a comprender que a través del cine se abre una nueva posibilidad de creación que tiene que ver con esta

apertura de la imagen cinematográfica a la experiencia anterior a la configuración del sujeto. Si ahora pensamos en la apertura de la imagen al tiempo que se produce en el cine moderno, no parecerá extraño que Deleuze estuviese pensando el cine como ese lugar en el que se abría la posibilidad de producir una “nueva imagen del pensamiento”. Deleuze se plantea en su obra, la necesidad de construir una “nueva imagen del pensamiento”, porque la imagen dogmática dominante está compuesta por aquellas fuerzas que nos constriñen a pensar de un determinado modo, según un estilo, de acuerdo a un régimen de producción que imposibilita el pensamiento. “El cine es una nueva práctica de las imágenes y los signos, y la filosofía ha de hacer su teoría como práctica conceptual. Pues ninguna determinación técnica, aplicada o reflexiva, es suficiente para establecer los conceptos del cine mismo”.⁴

Para el filósofo, el cine no es un lenguaje, ni un código narrativo, ni un sistema de signos sino un “material inteligible” que cobra forma a través de un devenir-arte⁵, en realidad a través de dos, cada uno de los cuales implica un “régimen” distinto de imágenes y signos: el régimen del tiempo y por otro lado el del movimiento. El cine representa dos formas del tiempo: su representación indirecta con la *Imagen-Movimiento* y su presentación directa; la *Imagen-Duración*, propia del cine contemporáneo.

En su trabajo realizado sobre cine en *La Imagen-Movimiento* y *La Imagen-Tiempo*, describe los tres grandes momentos donde el cine escribe su propia historia, utilizando diversos recursos. El primer momento es la prehistoria del cine y del cine clásico (cine mudo) aquí se exploran los recursos tecnológicos, que definirán los elementos que

⁴ *Ibidem*, pág. 371.

⁵ La idea de “devenir-arte” es una adaptación de la noción de Alois Riegl de una *Kunstwollen* o “volición artística” que se opone a cualquier determinismo histórico o contextual.

configuran el lenguaje cinematográfico. El segundo es el del cine Moderno (Eisenstein) y sus condiciones formales y le corresponde a las nociones de *Imagen-Movimiento*. Donde el montaje aparece como lo propio cinematográfico y el tiempo se compone de instantes privilegiados y no hay duración. Por último tenemos el tercer momento que le corresponde al cine contemporáneo (Neorrealismo) y a las nociones de la *Imagen-Tiempo*, cine que se entiende a través de la distensión de duración en la imagen, aquí la toma será la que domine sobre la imagen y no el montaje, además de predominar la duración y no el movimiento.

La *Imagen Tiempo* se ha hecho directa, y mientras que el tiempo ha descubierto nuevos aspectos, el movimiento se ha hecho aberrante por esencia y no por accidente, el montaje ha cobrado un nuevo sentido, y un cine llamado moderno se ha constituido después de la guerra.⁶

Después de la guerra se produce una crisis en la idea misma de lo qué es una imagen, y por ende seguirá en la invención de nuevos procedimientos cinemáticos. Para Deleuze, este momento del cine es el triunfo de una estética y narrativa propiamente cinematográfica con la cualidad estética de la *Imagen-Duración*.

En *Imagen-Tiempo*, Deleuze declara que nuestra civilización no es de la imagen, sino de clichés, donde el problema reside precisamente en extraer de ahí una imagen genuina, por ello debemos volver a pensar la idea misma de imagen, libre de cualquier juicio previo o punto de vista externo e inmutable. Es por ello que Deleuze en *Imagen-Tiempo* se aparta de la “teoría de la mirada” inspirada por Christian Metz y de la “teoría del espectáculo” que percibe la imagen como una alienación, producto de la transformación de todo en mercancía. Así por ejemplo, para Deleuze la imagen en el “Neorrealismo”,

⁶ Véase Gilles Deleuze, *La Imagen Tiempo. Estudios sobre cine II*. Barcelona: Paidós, págs, 360-361.

forma parte de un arte de ver algo que es intolerable en situaciones nuevas que no hay manera de describir y mucho menos juzgar.

Deleuze, propone en sus estudios obtener un acercamiento diferente al cine, describir lo que le pertenece como propio, analizando los modelos singulares que el cine piensa directamente en las imágenes. La exigencia consiste en producir conceptos singulares que pertenezcan al cine:

La teoría del cine no trata sobre el cine, sino sobre los conceptos del cine, que no son menos prácticos, efectivos o existentes que el cine mismo. Los grandes autores de cine son como los grandes pintores o los grandes músicos: nadie habla mejor que ellos de lo que hacen.
...Los conceptos de cine no son datos preestablecidos en el cine. Y sin embargo son los conceptos del cine, no teorías sobre el cine.⁷

De esta manera Gilles Deleuze como teórico permite entender la imagen como producción de sentido, por ello no cabe un análisis formal ni narratológico clásico para el cine contemporáneo, sobre todo para el cine de David Lynch.

⁷ *Ibidem*, págs, 370-371.

III-Imagen-Duración.

En Lynch la imagen se articula a partir de la *Imagen -Duración*, otra forma de montaje en relación con un nuevo tipo de imagen, donde el tiempo se revela y presenta directamente.

Deleuze encuentra en el cine, el ejemplo perfecto para distinguir imagen-movimiento e imagen-tiempo en el arte.

El cine de preguerra hasta Welles, se constituye de imágenes-movimiento, representa la temporalidad a través del montaje. El montaje reemplaza en el film, el espacio hodológico que los cuerpos recorren cuando están en movimiento. La descripción implica seguir un cuerpo en su desplazamiento por un presente, y como mucho, insertar algún recuerdo que pueda completar lagunas de sentido o que pueda dar verosimilitud a una acción narrativa. El espacio encuadrado, funciona como un escenario, se construye la organicidad en el eje, la continuidad causal, el centro organizando los ángulos, etc.

En cambio, el cine de posguerra (*el Neorrealismo y la Nouvelle vague*) rompe la continuidad, se olvida del montaje como elemento de organización y se constituye en base a la unidad temporal del plano en la *Imagen -Tiempo*.

La *Imagen-Tiempo* se sostendrá sobre un circuito mínimo integrado por el reenvío permanente de alguna cara de la imagen óptica sonora pura a la otra. Así, en base a ese circuito, puede estructurarse la expresión del tiempo a modo de cristal. Cada faceta del cristal mostrará una imagen que sólo podrá ser percibida como la cara actual de otra que aparece en otra faceta. El reenvío es infinito; la cara presente, actual, que es la cara que

percibo, no hace más que enviarnos a otra, con lo cual el relato cristalino, se posiciona en un presente que es potencia pura, potencia de lo falso. Ya no hay imagen verdadera que nos acerque a la 'idea', ya no hay imagen en la conciencia que proyecte el movimiento en el mundo, sólo hay imágenes que accionan y reaccionan unas sobre otras y la única acción especial puede ser proporcionada por una imagen viviente: un sujeto. Entonces, la imagen cristal se constituye de las imágenes ópticas y sonoras puras, que son las que perturban los nexos sensoriomotrices fragmentando toda linealidad. Al convocar otra imagen virtual que la actualiza, la óptica-sonora, produce con ella una relación donde el límite aparece borrado, remiten la una a la otra, sin definir cuál es primera. Entonces, la imagen óptica-sonora es actual pero no se prolonga en movimiento sino que desencadena una imagen virtual en devenir constante y forma con ella un circuito. La imagen virtual nunca llega a actualizarse, sino que permanece en vías de actualización, el recuerdo puro permanece en la duración, es la memoria la que nos permite intentar la actualización en una imagen-recuerdo. El espacio mismo es afectado, lo definido y reconocible es remplazado por lo que Deluze llama espacios cualquiera y desconectados, ya no funcionan como el decorado que le corresponde a una acción o situación determinada.

A partir de estas relaciones habrá que interpretar el sentido y el funcionamiento de sus mediaciones simbólicas como una crítica irónica a los paradigmas de la modernidad y en una estética que se explica fundamentalmente a partir de una lógica onírica.

En *INLAND EMPIRE* el **Encuadre** es por rarificación, físico, subjetivo-indirecto libre.

El Plano se da por el plano movimiento- (*travelling*) en primer plano y primerísimo plano; el **Montaje** es intensivo.

Estas estrategias cinematográficas que utilizo para aproximarme al director, son conceptos básicos que se basan en las taxonomías que al respecto elabora Gilles Deleuze¹.

Para Deleuze, *el encuadre es la determinación de un sistema cerrado, que comprende todo lo que esta presente en la imagen*, (decorados, personajes, accesorios.), se define así como un sistema provisionalmente cerrado, un conjunto que contiene gran número de partes. Existen cuatro tipos de montaje; 1. Por saturación o rarefacción; el primero consiste en un encuadre de objetos, personajes, etc, donde aparecen claramente determinados y definidos. La rarefacción opera bien sea cuando se pone todo el acento sobre un solo objeto o bien, cuando el conjunto aparece desprovisto de ciertos subconjuntos. Es decir, consiste en abstraer la definición de los objetos. 2. Encuadre geométrico o físico; Por geométrico se entiende una concepción según la cual los límites del encuadre preexisten a los objetos que vienen a inscribirse en él, opera por un sistema cerrado. El físico se construye alrededor de la potencia y de los movimientos de los cuerpos que lo ocupan, llega hasta la objetualidad misma y la composición se define por esta objetualidad, opera por variables seleccionadas. 3. El ángulo de encuadre es el punto de vista sobre el conjunto, parte en ser un principio pragmático y coherente.

En cualquier caso, lo que se ve en la imagen se abre siempre sobre lo no-visible, ya que la operación del encuadre es la selección de los elementos presentes en la imagen, se establece necesariamente los límites de la imagen misma. En estos términos, Deleuze plantea la cuestión del fuera de campo. Según el filósofo francés, nunca hay cuadro sin fuera de campo puesto que éste remite a “lo que no se escucha ni se ve”, y sin embargo está perfectamente presente. Opera de dos formas diferentes, determinados por el tipo

¹ Gilles Deleuze, *La imagen movimiento. Estudios sobre cine I*. Barcelona: Paidós, págs. 27-86.

de encuadre; el primero opera por un conjunto presente que se relaciona con otro conjunto más vasto (fuera de campo) pero homogéneo con el cual comunica, es relativo. El segundo, por un cuadro o conjunto concebido como espacio cerrado que tiende a neutralizar y excluir todo lo que excede, es absoluto, abriendo la imagen a la duración inmanente y no posee una relación causal pragmática operando por insistencia y subsistencia.

El tipo de plano es la determinación espacial, porción de espacio o distancia con respecto a la cámara y pueden ser de tres tipos; proyectivo, perspectivo y temporal. Según Deleuze se pueden definir los siguientes tipos de plano: 1. plano-movimiento (*Travelling*), lo que definirá el plano, cualesquiera que sean los cambios de ángulo y de puntos de vista múltiples. 2. plano y continuidad de relación (constituida por la continuidad de *raccord*). 3. plano de larga duración fija o móvil (plano secuencia con profundidad de campo), y 4. plano secuencia sin profundidad, ni de superposición ni de penetración; proyecta todos los planos espaciales sobre un único primer plano que pasa por diferentes encuadres.

El plano en tanto imagen-movimiento tiene dos caras; una dirigida hacia el encuadre donde se establece el movimiento de traslación en el espacio entre las partes y otra cara dirigida hacia el montaje donde se expresa un cambio absoluto de duración. El montaje determina el todo de la narración y se dividen en cuatro tipos;

1. Montaje orgánico-activo como continuidad y organicidad del movimiento; en la alternancia de las partes diferenciadas en paralelo, de las dimensiones relativas y de las acciones convergentes.
2. Montaje dialéctico trabaja por oposición, se sustituye el

montaje paralelo, las partes ya no se yuxtaponen y es el conjunto mismo el que se divide según líneas de oposición múltiples. 3. Montaje cuantitativo se da sobre todo por las cantidades de movimiento y en las relaciones métricas que permiten definirla, es decir, por su composición mecánica y el máximo de movimiento. 4. El montaje intensivo, en este tipo el intervalo deja de ser la unidad numérica variable y sucesiva y superpone lo simultáneo.

IV- La visión de Lynch, *encuadre*: espacio estético del sueño.

*El cine no es filmar un sueño,
sino un sueño que soñamos todos.*

J. Cocteau.

En *INLAND EMPIRE* el elemento del extrañamiento está dado por la dialectica entre la toma subjetiva indirecta libre, el primer plano, la profundidad y fuera de campo, y el plano contraplano, liberando el plano intermedio de la acción haciendo acontecer una zona de puro flujo afectivo. Lynch establece las relaciones entre el plano en movimiento (*travelling adelantado*), los primerísimos planos y la profundidad de campo que libera al plano intermedio de toda acción, para hacer acontecer *el intervalo*, convirtiendo el plano intermedio en acontecimiento puro, lo que nada tiene que ver con acciones o situaciones. Es por ello que las tomas acción son prácticamente inexistentes, sin embargo, las tomas de afección (tomas cerradas) están presentes y forman el eje de toda la película. La profundidad de campo al que apuntan estos acercamientos devuelven la imagen hacia una interioridad, más cercana al intervalo que se genera por el sentido que tiene la toma en primer plano, lo que produce el compartir la pérdida de identificación del personaje principal de *INLAND EMPIRE*.

Esto provoca uno de los recursos más impactantes y utilizados por Lynch que consiste en la representación de esta disociación entre sujeto y objeto que Nikky (Laura Dern) experimenta en varias ocasiones durante el transcurso del filme. Estas escenas están resueltas mediante un inquietante uso de la figura del doble y del plano/contraplano,

tomado, frecuentemente, desde ángulos enrarecidos y acompañado por movimientos de cámara vertiginosos que se acercan opresivamente a los rostros y a sus expresiones de sobresalto. Como si el proceso de desdoblamiento fuese creado por la propia mirada y el centro de esa mirada y su objeto fuesen desplazados de un lugar a otro con la consiguiente despersonalización que eso supone.

Con la Profundidad de campo podemos pensar en un espacio de grado cero de la cámara; es decir, como si la cámara hubiera desaparecido y no somos conscientes de los cambios de escena. Este grado cero es la objetividad visual pura, donde la cámara es un agente armónico. Esta “objetividad” sugiere una identificación entre el espectador y el personaje interpretado por Laura Dern. El rostro de la actriz se presenta en primeros y primerísimos planos, creando acercamientos terribles; disparando la tensión y deformando los rostros y sus expresiones.

Lynch no adopta la postura de narrador omnisciente ya desde *Eraserhead*, casi siempre presenta la realidad fragmentada, vista bajo la parcial perspectiva de algún personaje. La experiencia, la fantasía, la sensación y la memoria de los protagonistas están vertidas en el discurso fílmico sin que el montaje jerarquice lo que no tiene orden posible.

Lo que vemos en *INLAND EMPIRE* es la mirada de la protagonista y a su vez es la mirada del cine, que por otro lado es la realidad misma: así se ve, así se siente, así se recuerda, así se representa.

La toma subjetiva, indirecta, libre, desplaza el punto de vista en términos psicoanalíticos, es decir cuando los objetos o los contextos son espacios subjetivos y corresponden a estados y afectos de los personajes. Lo que supondría un cambio de la identificación psicológica entre afecto y sujeto. Lo que se neutraliza, es justo el lugar de

la subjetividad a cambio de un puro campo de intensidad del afecto que pasa por distintos registros de representación y figuración. En otras palabras, el afecto en Lynch no se configura nunca de manera definitiva en un signo, sino que el significante pasa por esas concentraciones de significado pero no se explica por ninguna de ellas, antes bien en su conjunto generan el principio de incertidumbre como puro flujo de deseo. Esto se explica en función del uso de la cámara donde ella misma funciona como recurso visual y narrativo a partir del cual se puede desplazar el plano de significación y sentido de la acción o la intención de la toma.

El *travelling* adelantado cambia el sentido del tiempo aún contradiciendo la lógica sensoriomotriz del movimiento de cámara, donde las tomas del cine-tiempo de Lynch se resuelven según la categoría cinematográfica de “cristalización del tiempo”¹ propuestas por Deleuze. Según Deleuze, ésta consiste en los cambios de sentido de la duración a partir del propio recurso cinematográfico, en este caso, el *travelling* adelantado que cambia el sentido del tiempo, aún contradiciendo la lógica sensoriomotriz del movimiento de cámara. La imagen cristalina es aquella que muestra la presencia de un tiempo superior a todos los torpes intentos orgánicos del poder, un tiempo de la naturaleza, un tiempo no-humano, tal como Lynch lo produce.

Se puede decir que *INLAND EMPIRE* al igual que *Lost Highway* y *Mulholland Drive* forman una *trilogía cristalina* en la filmografía de Lynch. En efecto, las tres están

¹ El cine moderno se define primordialmente por promover una **representación directa del tiempo, una Imagen- tiempo, una imagen del tiempo**, que ya no remite a la mecánica de la cronología sino a la dimensión subjetiva del tiempo. Se trata del tiempo como duración que se expresa fundamentalmente en la **Imagen- cristal. La Imagen- cristal** como una "**representación directa del tiempo. Del tiempo como Todo, como Duración. El tiempo liberado ya de las ficticias divisiones entre pasado, presente y futuro.**" La Imagen- cristal, que presentaba siempre al menos dos caras, una vuelta hacia lo actual y otra hacia lo virtual, también podía proliferar, cubriendo todos los vínculos y relaciones que el filme establece. En ese caso hablábamos de un *régimen cristalino de la representación*.

inscritas claramente dentro de la *Imagen-Tiempo*. Lo real y lo ficcional, lo objetivo y lo subjetivo se confunden continuamente; fragmentos, pedazos, todo mezclado e indiferenciado.

El uso del primer plano en *travelling* adelantado, permite que lo que es filmado corresponda con el movimiento de la cámara y esta relación sea la que le de sentido a la propia secuencia. Esto es lo que pasa en el cine de Lynch, permite cambiar el orden del sujeto: ir hacia el afecto, ir hacia un campo de intensidad, cristalizar la fantasía y el cambio de plano sin que eso tenga que ver con una correspondencia con el sujeto como conciencia, sino con otros ámbitos de la subjetividad, como es en este caso el sueño y el intercambio entre campos de realidad y fantasía efectuado por el *travelling* adelantado, que en principio podría corresponder a la acción que se realiza de acuerdo a una intención, pero se disgrega cambiando los planos de la situación (el cambio del set, a la casa, de la casa al escenario de los conejos, de los Angeles a Polonia, etc) hay un funcionamiento dislocado del *travelling* adelantado que confunde y disuelve los distintos planos de realidad y sueño, que unido a la disgregación de la identidad de los personajes, genera una especie de esquizofrenia de la imagen.

Los pasillos en penumbra o con iluminaciones tenues e intermitentes se convierten en laberintos interminables, en *INLAND EMPIRE* las puertas son grandes protagonistas, es precisamente detrás de ellas donde se esconden misterios innominables y mundos paralelos.

De la misma manera que en *Mulholland Drive*, los teléfonos conectan con otras realidades y mundos, lo que fomenta el desdoblamiento de la personalidad, tema recurrente en Lynch desde *Lost Highway*.

Además como eje narrativo, Lynch intercala a lo largo de todo el film, un plano secuencia en cámara fija (con angulación un poco elevada), donde se capta a una familia de conejos antropomorfos en un cuarto sofocante, haciendo autoreferencia a su sitio de la web; *Rabbits* y que funciona como la representación televisiva del núcleo temático de las otras diégesis, y a la vez de enlace entre los mundos.

En ese sentido, es interesante el modo en que Lynch, en clara alusión a la experiencia cinematográfica, trabaja con la idea misma de pantalla como elemento que permite vislumbrar esas otras realidades pero impide la comunicación directa entre ellas, ya que a un lado y al otro de esa pantalla se encuentran dimensiones distintas.

En ocasiones es la propia pantalla de televisor es la que cumple esta función pero Lynch juega también con esta idea de un modo más abstracto: usando ventanas, reflejos, miradas a cámara por parte de la actriz e interferencias en la imagen a partir del desenfoque.

Como en el ritual que la protagonista realiza en una parte importante del film donde; “tienes que llevar puesto el reloj, enciendes un cigarrillo, lo presionas sobre la seda y lo giras, luego doblas la seda y miras a través del agujero”, funciona como una clara representación del viaje por dimensiones distintas donde la seda doblada equivale a una alteración de la superficie plana y el agujero funciona como un túnel que atraviesa el espacio y el tiempo.

Precisamente la construcción de sentido en Lynch, descansa en el poder que tiene la imagen cinematográfica de sumergirnos en un estado subjetivo de percepción, parecido al sueño pero sin diferenciar si es plano onírico o plano real. En un régimen cristalino de

la representación, lo Real² y lo Imaginario, la realidad objetiva exterior y la vida subjetiva, el interior del personaje, se distinguen pero no se diferencian. No podemos establecer el límite entre un ámbito y otro.

El relato cristalino supone el sucederse, el reencadenamiento de escenas que ya no componen ninguna unidad menor (la secuencia) o mayor (el Montaje o Todo de un filme).

Dado el derrumbamiento de los esquemas sensoriomotores, los personajes, devenidos "videntes", están presos de situaciones ópticas y sonoras puras ante las cuales no pueden o no saben reaccionar. Las acciones que ejecutan son nulas o impropias frente a una situación que no se define con claridad. Ya que la relación entre representación y objeto se ha visto afectada, el espacio ya no puede pensarse como euclidiano, como definido por superficies acotadas, ni soportar una serie de fuerzas en equilibrio. Si el objeto se ha fundido con la representación, si lo real y lo imaginario se hacen relativos, no absolutos, necesariamente tenemos que pensar en un espacio considerado como topología pura, que admite múltiples prolongaciones volumétricas que superan a las superficies acotadas.

El espacio es ahora modificable, deformable, por relaciones no localizadas (del orden de lo "mental"). Implican una presentación directa del tiempo. El tiempo ya no deriva del movimiento de una acción en otra, de una acotación cronológica (cuantificable -

² También entiéndase lo Real en sentido Lacaniano; lo Real es aquello que no se puede expresar como lenguaje, lo que no se puede decir, no se puede representar, porque al re-presentarlo se pierde la esencia de éste, es decir, el objeto mismo. Por ello, lo Real está siempre presente pero continuamente mediado mediante lo imaginario y lo simbólico. Lo real no es ninguna especie de realidad detrás de la realidad, sino el vacío que deja a la realidad incompleta e inconsistente.

objetiva). Ahora tenemos una representación "directa" del tiempo de la cual emanan luego movimientos "anormales".

En el relato, la certeza de la unidad del individuo se desvanece para dar paso a un Sujeto que ya no es Uno sino multiplicidad. Es un Yo que imposibilita generar certezas en cualquier posible Identidad. La identidad en los filmes de Lynch se desvanece, el relato descrece de la conciencia, hace avanzar una historia que se disgrega en cientos de caminos secundarios sin encontrar una ruta principal. El relato es una encrucijada de caminos, una paradoja del Sentido. Como señala Deleuze:

La paradoja es la inversión simultanea del buen sentido* y del sentido común: por una parte, aparece como los dos sentidos a la vez del devenir-loco, imprevisible; por otra, como el sinsentido de la identidad perdida, irreconocible.³

El director, en toda su obra pero en específico en *INLAND EMPIRE*, sustituye la lógica de la experiencia ordinaria, que por lo regular es el objeto representativo, por la lógica onírica.

En el objeto cinemático de David Lynch, parece ser que no existiese diferencia importante entre la realidad y la ficción, experiencia y pensamiento, y donde la reconstrucción fílmica de una acción se fusiona en el mismo plano representativo del relato con todos los elementos; acciones, recuerdos, sueños, delirios, etc, que conforman la acción. En el relato se inscriben las dos lógicas pero sin ninguna diferencia. El sueño y la vigilia, realidad e imaginación, recuerdo y acciones se generan en una misma

³ Deleuze, Gilles. *Lógica del sentido*. Ed. Paidós. Col. Surcos 10. Barcelona., pág:109.

* Para Deleuze el *buen sentido* cumple la función de permitirnos prever y distribuir ordenadamente elementos. Por otra parte el *sentido común* es la facultad (organo) de identificación "que remite una diversidad cualquiera a la forma de lo Mismo. El sentido común identifica, reconoce."

diégesis, que por principio resulta hermética y oscura para el espectador, invitándonos a un juego interpretativo de desveladuras.

La “lógica” en Lynch, siempre paradójica, permite este juego ilimitado de aparentes oposiciones (sueño-vigilia) que existen y devienen simultáneamente sin que por ello uno excluya a otro. La paradoja abre la posibilidad de varios sentidos o múltiples perspectivas a la vez que rompe con la unilateralidad y brindan acceso a diferentes capas de lo inconsciente:

Nada hay extraño en que la paradoja sea la potencia del inconsciente; pasa siempre por el entredós de las conciencias, contra el buen sentido o por detrás de la espalda de la conciencia, contra el sentido común.⁴

La confusión por parte del espectador para dividir los distintos modelos de mundo o de realidades viene dada principalmente por la abstracción de su puesta en escena. El recorrido en el cual devienen los personajes a lo largo de una extraña espiral que no se hace de un modo lineal, de dentro hacia fuera o viceversa, sino que saltamos de manera aleatoria por sus distintos niveles, describiendo así una composición temporal descentrada, en desorden y con irrupciones constantes y donde también se dan momentos cíclicos, como en un bucle (frecuencia repetitiva, en la que vemos el mismo hecho según la diégesis en la que nos encontremos, como si fueran distintos puntos de vista de un mismo acontecimiento).

La simultaneidad; pasado, presente y futuro se colocan en el mismo plano. En varias escenas de la película, el personaje de Nikki- Sue se ve a sí misma en un mismo espacio, como si de un espejo se tratara, con la particularidad que su reflejo pertenece

⁴ Deleuze, G. *Op. Cit.*, pág, 111.

bien al futuro o posiblemente al pasado. Se trata de una materialización tanto de los recuerdos como de lo que está por llegar.

El cambio de plano en las imágenes como recurso mínimo a partir del *travelling* adelantado y profundidad de campo libera el plano intermedio de toda acción posible haciendo acontecer el Intervalo, convirtiendo el plano en acontecimiento puro que no tiene que ver con acciones, haciendo acontecer una zona de flujo afectivo de deseo o pulsión. Según Deleuze, en relación a la *Imagen-Tiempo*:

El intervalo del movimiento ya no era aquello con respecto a lo cual la imagen-movimiento se especificaba en imagen-percepción en un extremo del intervalo, en imagen-acción en el otro extremo y en imagen-afección entre ambos, constituyendo así un conjunto sensoriomotor. Por el contrario, el nexos sensoriomotriz quedaba roto, y el intervalo de movimiento dejaba aparecer como tal *una imagen distinta de la imagen movimiento*. El signo y la imagen invertían su relación, pues el signo ya no suponía la imagen-movimiento como materia que él representaba con sus formas especificadas, sino que se dedicaba a presentar la otra imagen, de la que el mismo iba a especificar su materia y a constituir sus formas, de signo en signo... Surgiría así toda una serie de nuevos signos, constitutivos de una materia transparente o de una imagen-tiempo irreductible a la imagen-movimiento, pero no carente de relación determinable con ella.⁵

6

Podría decirse incluso que el intervalo es tanto más interesante de considerar, tanto más potente en el plano estético, cuanto menos narrativas son las imágenes entre las cuales se produce.

INLAND EMPIRE propone un desplazamiento a partir del *travelling* adelantado y la profundidad de campo hacia los submundos, hacia lo siniestro, sobredimensionando la presencia de mundos paralelos que va generando un sentimiento de extrañamiento del que acaba surgiendo una nueva temporalidad cinematográfica. Según dice la definición

⁵ Véase Gilles Deleuze, *La Imagen-Tiempo. Estudios sobre cine 2*. Barcelona: Paidós, pág. 55.

de Freud: “Lo siniestro se da frecuentemente y fácilmente, cuando se desvanece el límite entre la fantasía y la realidad; cuando lo que habíamos tenido por fantástico aparece ante nosotros como real, cuando un símbolo asume el lugar y la importancia de lo simbolizado.”⁷

Esta nueva temporalidad cinematográfica, se logra precisamente por un trabajo muy particular que hace Lynch con el *travelling* adelantado; que recorre pasillos, sube escaleras, en toma subjetiva indirecta y que parece orientarse hacia la revelación definitiva de un hecho oculto o de un misterio antiguo tras la puerta, pero que sólo conducen hacia una resolución opaca o en el mejor de los casos, conducen la película hacia un nivel de realidad inexistente hasta entonces y a sus campos de significación. Los *travellings* de Lynch, los movimientos de cámara se ejecutan en espacios estrechos y conducen hacia puertas que se abren a otras puertas, en una sucesión que crece y se amplía desmesuradamente. El rostro de Laura Dern acapara toda la atención del encuadre y su expresión se filma tan de cerca que provoca una siniestra y probablemente, intencionada distorsión.

David Lynch es un director al que le gusta jugar con los contrastes, utilizar objetivos que den mayor profundidad de campo, tiene una manera particular de utilizar el *dolly*⁸ con sacos de arena hasta que se vuelve tan pesado que parece que no va a moverse. Varios hombres se necesitan para empujarla y se empieza a mover lentamente, casi cual

⁷ Freud., Sigmund. *Lo Siniestro* en Obras Completas. Tomo III, Madrid, Ed. Biblioteca Nueva, 1996, pág. 2498.

⁸ *Dolly*, es un termino cinematográfico para describir un movimiento de cámara que se desplazan hacia delante o hacia atrás, por lo regular en línea recta sobre unos rieles. También es útil para acompañar al personaje estando en movimiento, el cual puede ser en *Over the Shoulder* ó en *Point of View*, también llamado toma subjetiva o punto de vista, tal como lo utiliza David Lynch.

ritmo de una vieja locomotora, después va ganando velocidad y los hombres que empujaban ahora tienen que tirar con fuerza para detenerla. En palabras del director; “es un proceso agotador, pero el resultado es increíblemente fluido y elegante”⁹

Lynch utiliza constantemente el modo llamado *Dolly In*, el cual es un movimiento de cámara hacia el enfrente, logrando crear un efecto de acercamiento hacia el personaje u objeto, consiguiendo de esta manera denotar en algún objeto específico una importancia sobresaliente frente al resto de los demás. De igual manera, con este recurso logra denotar la perturbación o asombro del personaje que está a cuadro.

Se puede apreciar una fuerza visual en sus imágenes, capaces de cargar de inquietud, misterio y miedo unos espacios angustiosos y opresivos; propone la profundidad de campo; va desde el primer plano al primerísimo primer plano; ejerce un movimiento pendular, mediado por el plano/contraplano entre la cámara en mano y la cámara fija, sólo dos cámaras bastan para registrar el diálogo perturbador entre la extraña vecina y el personaje interpretado por Laura Dern (Nikki Grace).

La cuestión es que en *INLAND EMPIRE*, son las texturas las que nos hacen recorrer el más mínimo de los detalles. La textura la construye el director a partir de la supuesta imperfección de la imagen, del movimiento continuo de la cámara, los cortes aleatorios que simulan fallos en el sistema de grabación, etc. Todos estos recursos se han convertido en una manera idónea para construir una atmósfera terrorífica y perturbadora.

⁹ Tirard Laurent, *Lecciones de cine*. Barcelona: Paidós, 149, págs. 139-140.

En el caso de *INLAND EMPIRE*, el director opta por la cámara digital, con las virtudes y defectos que ello conlleva, el soporte original (una cinta de Mini-Dv tradicional) se infló (término que se suele utilizar para este proceso) a 35 mm. Por lo tanto, este “estiramiento” de la imagen proporciona una textura muy diferente; poco nítida, granulada, confusa y en definitiva, tan extraña como el propio universo lynchiano.

Las formas físicas y distorsionadas por el acercamiento de la cámara, utilizando grandes angulares sobre los rostros de los actores y objetos, que cobran vida desde un tocadiscos cuya aguja parece herir la superficie de un disco o el mismo *travelling* adelantado que desde el vacío recorre los pasillos de un cuarto oscuro. En definitiva, esos acercamientos son los que nos hacen recorrer el más mínimo de los detalles y sentir que aquello que no tiene vida, ahora, la tiene.

Gracias al recurso digital, se permite jugar con la cámara a su antojo, deformar y adaptar la imagen de mil formas. El director dividió el rodaje con una cámara digital (Sony PD-150) de baja definición en dos etapas. La primera se centró en un rodaje con dispositivo reducido. Lo importante era el rostro de Laura Dern y la idea de privilegiar la intimidad y los estados subjetivos del personaje a través de los primeros planos y plano a detalle, en una franca toma-afección. La actriz, se ciñó al poco ortodoxo calendario de filmación impuesto por Lynch, quien en muchas ocasiones, sin sonidista, asistente o iluminadores, realizaba con ella sesiones de filmación solitarias para exprimir, según sus propias palabras, el máximo jugo de su capacidad gestual y expresiva. La segunda etapa se creó como un rodaje tradicional.

INLAND EMPIRE deberá entenderse bajo la lógica de la toma *Imagen-Afección*. Este es el tercer avatar de la *Imagen-Movimiento*, la desviación entre la acción y la reacción a causa del tiempo en medio de ambas, es decir, el intervalo, que es ocupado en el momento de la indeterminación por la afección en una estrategia disgregante de la identidad subjetiva.

En el régimen cristalino de la imagen, la descripción sólo vale para su objeto, ya que lo reemplaza, desintegrando la posibilidad de organizar una referencia "objetiva" a la realidad existente más allá de la representación. La descripción borra al objeto o al personaje toda vez que no cesa de hacer proliferar descripciones falsas, autónomas, que sólo se rigen por sus propias reglas, llenas de contradicciones o modificaciones constantes. El afecto irrumpe por medio de estas cristalizaciones del tiempo superando el estado psicológico del personaje y conducirlo hacia una condición esquizofrénica de la imagen.

La *Imagen- Afección* se distingue por un signo particular: el primer plano. Y el primer plano no es otra cosa que el Rostro, esto es, esa construcción abstracta que hace de una cabeza, de una cara, el lugar de inscripción de las expresiones afectivas. Pero hay que recordar que dicha cualidad afectiva emanada por el rostro puede desprenderse de su contorno específico, de su placa inmóvil, de su cuadrante, para contagiarse, afectivamente, espacios cualesquiera que pasan ahora a poseer una carga adicional aportada por la mirada de alguien, de algún personaje en particular. Una casa, o un objeto cualquiera, son simplemente eso, un objeto o una casa indiferentes hasta que la mirada afectiva de alguien los cualifica, les otorga afecto, valor, esto es, recuerdo, memoria: Tiempo.

La *Imagen-Afección* posee dos signos; Icono; para la expresión de la cualidad, potencia por un rostro y Cualisigno para su presentación en un espacio cualquiera. El icono es el signo de la composición bipolar de la *Imagen-Afección*. Es el conjunto de lo expresado y de su expresión, del afecto y del rostro. Todo icono posee dos polos; iconos de rasgos e iconos de contorno. Los afectos, las cualidades-potencias pueden ser captados de dos maneras: o bien como actualizados en un estado de cosas, o bien como expresados por un rostro, un equivalente de rostro o una proposición.

Si el rostro-primer plano, es el signo a partir del cual se expresa el afecto en la imagen, lo cierto es que el rostro posee aún otra posibilidad. Puede hacerse *extensivo*, comunicar su cualidad afectiva, fundamentalmente gracias a la Mirada (la mirada siempre remite al rostro que la soporta), a los espacios y los objetos. Entonces hablamos de *rostrificación*, de cualificación, de afectivización de las cosas. En el caso de Lynch podemos hablar de objetos rostrificados, como la lámpara, la aguja del tocadiscos, la tela blanca, etc.

Puede suceder, por el contrario, que toda la situación se concentre en un rostro. Entonces hablamos de primer plano *intensivo* ya que toda la extensión de la cualidad afectiva parece ahora resumirse en un rostro. Se trata por ejemplo, del Primer Plano de la chica que mira llorando el televisor, mientras observa las imágenes que en él se reflejan. Ese rostro, esas inflexiones de la boca, esos ojos húmedos por las lágrimas, expresan ahora toda la frustración, toda la impotencia, el miedo y la furia, de aquella observadora de diversas imágenes que se fragmentan y conectan con la historia y drama de la protagonista¹⁰.

¹⁰ El afecto se presenta bajo dos aspectos; *la admiración*, (que marca un mínimo de movimiento para un máximo de unidad reflejante y reflejada sobre el rostro); y *el deseo*, (inseparable de pequeñas sollicitaciones o impulsiones que descomponen una serie intensiva expresada por el rostro). En tanto que piensa algo, el rostro vale sobre todo por su contorno envolvente, por su unidad reflejante que eleva a sí

En el caso de Lynch nos hallamos ante un rostro intensivo, cada vez que los rasgos se escapan del contorno, se ponen a trabajar por su cuenta y forman una serie autónoma que tiende hacia un límite o franquea un umbral. El aspecto serial se encarna mejor a través de varios rostros sucesivos, aunque uno solo pueda bastar si pone en serie sus diversos órganos y rasgos como en el caso de David Lynch. La serie intensiva revela su función que es pasar de una cualidad a otra, desembocar en una nueva cualidad. Producir una nueva cualidad, operar un salto cualitativo¹¹.

El primer plano no ha hecho más que llevar el rostro hasta esas regiones donde el principio de individuación deja de reinar. Es inútil preguntarse si en *INLAND EMPIRE*, se trata de dos o más personajes distintos que comparten el mismo rostro o por el contrario un solo personaje desdoblándose. No se confunden por el parecido, sino porque ha perdido la individuación, no menos que la socialización y la comunicación. El primer plano no desdobla a un individuo, sino que suspende la individuación. Entonces el rostro único y desfigurado une una parte de uno con una parte del otro. En este punto ya no refleja ni siente nada, solo experimenta un miedo sordo. *La Imagen – Afcción*, su límite es el afecto simple del miedo, y el borramiento de los rostros en el vacío. Pero su sustancia es el afecto compuesto del deseo y del asombro, que le da vida, y el desvío de los rostros hacia lo abierto, hacia lo vivo. El movimiento tendrá que

todas las partes. Otras veces experimenta o siente algo, y entonces vale por la serie intensiva que sus partes atraviesan sucesivamente hasta un paroxismo, obteniendo cada parte una suerte de independencia momentánea. Así es el rostro de la actriz (Laura Dern) en Lynch.

¹¹ Por el contrario estamos ante un rostro reflexivo o reflejante cuando los rasgos permanecen agrupados bajo la dominación de un pensamiento fijo o terrible, pero inmutable y sin devenir, en cierto modo eterno.

desbordar los estados de las cosas, trazar líneas de fuga, justo lo suficiente para abrir en el espacio una dimensión de otro orden favorable a estas composiciones de afectos.¹²

Está Nikki Grace, las prostitutas, la aguja del tocadiscos, la tela con un orificio, el marido violento; personas supuestamente reales con sus características individuales y sus roles sociales, objetos con sus usos y conexiones reales entre estos objetos y personas, es decir, un estrado de cosas actual. Pero también está lo brillante de la luz a través del orificio de la tela, el terror y la confusión de Nikki y el cinismo de las prostitutas. Todo esto son puras cualidades o potencialidades singulares, puros posibles en cierto modo. Las cualidades-potencias se relacionan con las personas y los objetos, con el estado de las cosas y con sus causas. Se trata de unos efectos muy especiales: todos juntos no remiten más que así mismos y constituyen lo expresado del estado de las cosas, mientras que las causas, por su lado, no remiten más que a sí mismas constituyendo el estado de las cosas.

Las cualidades-potencias cumplen un papel anticipador, puesto que preparan el acontecimiento que va actualizarse en el estado de las cosas y a modificarlo (la entrada a otros mundos), pero en sí mismas en tanto expresadas, ellas son ya el acontecimiento en su parte eterna¹³

Hay una desterritorialización muy especial en la imagen afección, ya que el primer plano conserva el poder de arrancar la imagen a las coordenadas espacio-temporales para hacer surgir el afecto puro en tanto expresado. El lugar todavía presente en el fondo pierde sus coordenadas y se torna un espacio cualquiera. Este espacio cualquiera sería

¹² Gilles Deleuze, *La imagen movimiento. Estudios sobre cine I*. Barcelona: Paidós, págs. 148-151

¹³ En lo que Blanchot llama: "la parte del acontecimiento que su cumplimiento no puede realizar". Deleuze, G. Op. Cit. Pág. 152.

en elemento genético de la imagen-afección, cuya presentación será llamada por Pierce el cualisigno.

El espacio ya no es tal o cual espacio determinado, se he vuelto un *espacio cualquiera*, es un espacio perfectamente singular, solo que ha perdido su homogeneidad, es decir, el principio de sus relaciones métricas o la conexión de sus propias partes, en términos causales, hasta el punto que los raccords pueden obtenerse de infinidad de maneras. Es un espacio de conjunción virtual, captado como puro lugar de lo posible. Lo que manifiestan es la inestabilidad, la heterogeneidad, la ausencia de vínculo de un espacio semejante, es una riqueza en potenciales. Pero existe otra conexión que se entiende como desplazamiento onírico-simbólico de los flujos afectivos, que funcionan como nodos o campos de intensidad sígnica que permiten los desplazamientos, funcionando a nivel de la imagen-pulsión.

Lynch construye un espacio afectivo, un montaje de luces donde destacan el azul y el rojo generando una sensación de proximidad inquietante con la protagonista. También por medio de una iluminación a pleno, con predominancia de tonos solares, creando una imagen al estilo de los años 60", que dan paso a escenarios sombríos, centroeuropeos, donde el tono acentúa el dramatismo. Lynch hace de la absorción del color, una potencia propiamente cinematográfica, otro aspecto por el cual el sueño desempeña un papel fundamental en la estética de este director, donde el color impregna el sueño o la pesadilla volviéndose espacio.

Según Deleuze hay una composición interna del primer plano, es decir, un encuadre, un *découpage*, un montaje propiamente afectivos. Es la relación del primer plano ya sea

con otros primeros planos y consigo mismo, sus elementos y dimensiones. La composición externa es la relación del primer plano con otros planos y con otros tipos de imágenes.

Lynch construye una sucesión de primeros planos, por intervalos, donde se destacan tales o cuales rasgos o partes del rostro, (la boca, frente, ojos, nariz.) que van desplegando ante nosotros sus cambios de relaciones. Implica un espacio-tiempo en profundidad, como si lo hubiese arrancado de las coordenadas de las que se abstrae¹⁴.

Utiliza los primeros planos y planos a detalle, de actores, animales y cosas, siempre desde el punto de vista subjetivo. Realiza grandes angulares sobre rostros de los actores, por lo regular en picado y contrapicado. La cámara en movimiento constante, por medio de *travellings* adelantados, o cámara en mano del director. En la imagen la mayoría de las veces se utiliza el recurso del zoom y hay desenfoces, el director le otorga el desequilibrio, la inestabilidad, la inseguridad, la locura a la imagen, por medio de hacer uso de la cámara en mano y el primerísimo plano: así la deformidad y la exacerbación de los rasgos es instantánea. Por el contrario, para Laura Dern (Nikki), reserva el primer plano y plano a detalle, alternándolo con la cámara fija en plano medio corto. Hay veces que le primer plano-rostro se presenta en ralento o cámara lenta que tiende a poetizar las imágenes, aunque también sirve para realzar acontecimientos que, de otro modo, se sucederían con excesiva velocidad. El rostro de la actriz en *INLAND EMPIRE*, no repara en desdoblamiento a la hora de mostrarnos a una Nikki bella como un ángel; o tremendamente diabólica, caminando hacia la cámara con pesadez y estallando en una

¹⁴ La composición interna del primer plano incumbe: la entidad compleja expresada con las singularidades que entraña; el rostro que la expresan, con tales o cuales partes diferenciadas y tales relaciones variables entre las partes (un rostro se endurece o bien se ablanda), el espacio de conjunción virtual entre las singularidades, que tiende a coincidir con el rostro o que, por el contrario, lo desborda, el desvío del rostro que abre y describe el espacio. Gilles Deleuze, *La imagen movimiento. Estudios sobre cine I*. Barcelona: Paidós, págs. 153-154.

sonrisa monstruosa en primerísimo primer plano. Lynch evita el procedimiento del campo-contracampo, que mantendría para cada rostro una relación real con el otro, participando aún la imagen-acción, que lo introduce en un orden narrativo.

El encuadre afectivo procede por primeros planos fragmentados¹⁵ y fluyentes. En los planos fragmentados, los movimientos son cortados en pleno curso, los falsos *raccords*¹⁶, como para romper unas conexiones demasiado reales o demasiado lógicas. Los segundos, son lo que el propio Dreyer llamaba primeros planos fluyentes; es un movimiento continuo por el cual la cámara pasa del primer plano al plano medio o general, pero es sobre todo una manera de tratar al plano medio y al plano general como primeros planos, por ausencia de profundidad o supresión de la perspectiva.

El montaje intensivo es donde las relaciones entre los fragmentados y fluyentes, harán de todos los planos casos particulares de primeros planos y los inscribirán y conjugaran sobre la plenitud de un único plano-secuencia en derecho ilimitado. Es aquí donde el intervalo deja de ser la unidad numérica variable y sucesiva y donde reinara lo simultaneo.

El montaje en Lynch se lleva a cabo por cortes bruscos o por fundidos y encadenados, algunos barridos y desenfokes que van fragmentando diferentes historias. Algunas parecen tener una conclusión cuando una secuencia se funde en negro dando paso a otra, que parecería que no tiene relación con la primera, pero que en su desarrollo desemboca en una tercera o cuarta historia que se correlaciona con la primera.

¹⁵Estos cuadros fragmentados responden a la noción de “espacios fuera de cuadro”, propuesta por Pascal Bonitzer para designar ángulos insólitos que no se justifican completamente por las exigencias de la acción o percepción.

¹⁶ El *raccord* se refiere a la forma en que se encadenan dos planos en el film para producir efectos de continuidad o discontinuidad.

INLAND EMPIRE trabaja aboliendo definitivamente a la idea tradicional de montaje. Los cortes son ahora *irracionales*, no están estipulados desde una racionalidad causal, y la idea de continuidad y seriación en la sucesión de las tomas, escenas y secuencias, es ahora sustituida por el concepto de *reencadenamiento*. El concepto de *reencadenamiento* es pertinente porque remite a una dinámica temporal que ya no guarda correspondencia con un desenvolvimiento cronológico y serial de las escenas. En Lynch, sobre todo en *INLAND EMPIRE*, no podemos esperar una narración secuencial sino el permutarse de escenas e imágenes que se suceden las unas a las otras, que se impulsan entre sí, sin que haya un entramado lógico previo que las determine. No se trata del caos, sino de otra forma de establecimiento de relaciones, como puro flujo de deseo, donde la *irracionalidad* del corte sustituye a la idea de montaje. El tiempo, en consecuencia, puede ahora emerger libremente, como duración, dentro de la toma misma. Dejando fuera las ideas de que el montaje es el núcleo del film, y de alguna manera poder "esculpir en el tiempo".

Esta es la estructura cinematográfica sobre la cual se monta el argumento de la película. Sin duda éste se construye a partir de un referente innegable; el *film noir* o cine negro. Este género puede entenderse como un modo de representación que permite hablar de la contemporaneidad social desde distintas perspectivas; en un sentido inmediato, de la extensión del crimen y la corrupción de la sociedad, o en un aspecto más amplio y profundo; de la transformación de valores que sacude a un país, por una rápida evolución hacia el desarrollo industrial y, por el esfuerzo bélico que conlleva su implicación en la II Guerra Mundial.

Durante el transcurso de la guerra, aumenta el clima de inseguridad que vive el país debido al incremento de la prostitución, la delincuencia juvenil y la corrupción. Como compensación de este clima, el cine se convierte en la válvula de escape para ahogar las frustraciones colectivas. El documental y el cine bélico adquieren un importante auge en detrimento de los melodramas. El cine negro sienta las bases fundamentales de su estilo en este momento mientras devuelve a los espectadores, como si de un espejo se tratase; la imagen de una sociedad en descomposición, sustentada y construida en el miedo colectivo. La angustia de todo este período que va de los finales de la II Guerra Mundial hasta mediados de la década de los cincuenta, encuentra su mejor vehículo expresivo en las inquietantes imágenes del cine negro¹⁷.

Se muestra sin duda, un país en crisis; lo que permite realizar la denuncia de la falta de ética reinante en el momento en que se realiza. Sus películas presentan con nitidez las contradicciones éticas generadas en su sociedad en aquel momento. Habitualmente los argumentos giran en torno a hechos delictivos y criminales con un fuerte contenido expresivo y una característica estilización visual. Presenta una sociedad violenta, cínica y corrupta que amenaza no sólo al héroe/protagonista de las películas sino también a otros personajes, dentro de un ambiente de pesimismo fatalista.

Un núcleo fundamental es sin duda, el carácter problemático de sus personajes, la personalidad de los personajes y sus motivaciones son difíciles de establecer, las fronteras entre buenos y malos se difuminaban y el héroe acostumbra a ser un antihéroe atormentado por un pasado oscuro, así como una visión pesimista del paisaje social, que ofrece un diagnóstico moral ambivalente. Otro punto característico del cine negro es la

¹⁷ Este cine se convierte, a su vez, en el refugio de los directores perseguidos por el macartismo y las imágenes de sus películas se transforman, con frecuencia, en el instrumento de denuncia de la represión ideológica que sufre el país.

presencia de la *femme fatal*, la mujer fatal que, aparentemente inofensiva, puede conducir a sus víctimas al peligro o a la muerte.

En el cine negro se emplea un lenguaje elíptico y metafórico donde se describe la escena caracterizada por una iluminación tenebrosa en claroscuro, jugando con el uso de sombras para exaltar la psicología de los personajes. De igual manera, la acción del cine negro discurre con frecuencia, por la frontera de lo onírico, de lo freudiano o incluso de lo mítico.

En *INLAND EMPIRE* tenemos todos estos ingredientes. Sin embargo, Lynch revierte todas las normas del cine negro para darles un nuevo impulso, una nueva dimensión. Los elementos están ahí: coches clásicos americanos, fiestas, cigarrillos, femmes fatales, moteles en el camino, crímenes y traiciones, pero sometidos a un fraccionamiento, que surge como lógica consecuencia del paso del tiempo sobre una forma de hacer cine.

Sin embargo, la verdadera magia de la película viene dada por el hecho de que todos los elementos del cine negro utilizados un millón de veces, son pasados por la extraña, brillante y distorsionadora mente creadora de este artista visual que da a la película un ritmo y unos giros argumentales jamás vistos en una película destinada al gran público. Estos elementos clásicos son mezclados con intrusiones fantásticas y sobrenaturales favorecidas por la extraordinaria labor fotográfica, en gran parte en formato digital, con desquiciados juegos de luces y sombras, cámaras al hombro, abundancia de fundidos e imágenes superpuestas, colores inquietos, repentinos flashes, gotas que centellean en tomas pasajeras, primerísimos planos que parecieran introducirse en la psiquis fragmentada de los personajes, y una riquísima banda sonora compuesta mayoritariamente por música y sonidos etéreos. Pero el problema fundamental radica en

que la trama carece de un núcleo traumático que permite el flujo de lo real. De ahí que David Lynch diga que la película es como una espiral¹⁸ o una cinta de Moebius"¹⁹.

La obra visual de Lynch es un cine que pulveriza del todo la estructura del relato y lo somete al modelo de figuras matemáticas como la cinta de Moebius, una figura con una única superficie de un solo lado, cuyo recorrido supone dar infinitas circunvalaciones por el mismo lugar. La cinta de Moebius supone dar un paso más allá al sustituir el icono simbólico característico del arte manierista; la espiral (eje vertebrador de *Vértigo*, uno de los films más importantes de Hitchcock) por otro que concibe el relato como un eterno retorno sobre sí mismo. Por ello, puede resultar comprensible el inicial desconcierto del espectador, atrapado en relatos que reiteran su propio recorrido y que contienen capas de

significados progresivos y desconcertantes. Los relatos ya no responden a las exigencias de la continuidad espacio-temporal; buena parte de los mismos, sucede en la mente de sus protagonistas, habitualmente mujeres desconcertadas y sometidas a fuertes padecimientos que discurren por tramas que se liberan de las reglas del relato convencional. La cinta de Moebius derriba el paradigma acostumbrado, es decir, la manera euclidiana espacial, y en última instancia, la representación temporal. La cinta de Moebius posee dos lados aparentemente, pero de hecho solamente tiene uno. En un punto los dos lados pueden ser claramente distinguidos, pero cuando atraviesas la tira en

¹⁸ "Inland Empire no es un círculo. Más bien una espiral". Entrevista a David Lynch realizada por Hervé Aubron, Stéphane Delorme y Jean-Phillipe Tessé, *Cahiers du cinéma* nº620.

¹⁹ Lacan emplea la cinta de Moebius como modelo para conceptuar la "vuelta del haber reprimido". Por otra parte, ilustra la manera como el psicoanálisis conceptúa ciertas oposiciones binarias, tales como interior/afuera, antes/después, significante/significado, etc.

su totalidad, los dos lados se experimentan como siendo continuos²⁰. Esta figura es una de las figuras topológicas estudiadas y puestas al uso por Lacan.

INLAND EMPIRE, nos obliga a ir reconstruyendo todos los desplazamientos operantes en el film que trastocan la lógica correlación de cada plano de lo representado y así dar diferentes significados, o ninguno a esta experiencia de nuestro propio imperio interior. Lynch nos incita a realizar una relectura de la vanguardia desde el interior de los tejidos propios de la ficción. La tecnología digital le otorga una gran libertad de movimiento, convierte la materialidad fílmica (con el grano generado por el *transfer* desde la baja definición) en un elemento nodal de la propuesta e instaura una nueva belleza, en la que el cine contemporáneo se cruza con algunos territorios que hasta ahora eran privilegio del arte contemporáneo.

Algunos de los postulados estéticos con los que trabaja Lynch, como la deformación de las perspectivas o la abstracción de la imagen, son fruto de una curiosa relación entre los experimentos más radicales realizados en el campo del cine contemporáneo. Como señala Àngel Quintana: “Para comprender las transformaciones estéticas de algunas películas debemos ir más allá del propio territorio clásico de la cinefilia para dialogar con el mundo del arte, de la filosofía, de la literatura o del teatro contemporáneo.²¹”

La lección de Lynch constituye un auténtico desafío que marca todo el futuro del cine digital, desestabiliza la noción de cine como espectáculo y reclama una urgente revisión de las vanguardias para poder diseñar nuevos lazos con los modelos ficcionales.

²⁰ Con respecto a *INLAND EMPIRE*, se puede caracterizar Nikky/ Susan. Estas oposiciones se consideran normalmente como totalmente distintas; la cinta de Moebius, sin embargo, nos permite considerarlas como continuas.

²¹ Quintana, Àngel. *No solo el cine cambia, la crítica también*. Cahiers du cinéma. España nº1. 2007

V-Una Estética de lo siniestro.

Cuanto más oscuridad puedes acumular, más luz puedes ver.

David Lynch.

El extrañamiento de lo cotidiano es la esencia de lo siniestro y de la construcción de la deformación en David Lynch. Sus imágenes son familiares pero están impregnadas de algo que viene de otro lugar, y de repente ya no las reconocemos más, por ende no nos reconocemos a nosotros mismos, como una puesta en abismo.

Para ello se dirá que lo siniestro es aquello espantoso que afecta a las cosas familiares y conocidas desde tiempo atrás. En otras palabras lo familiar que ha quedado reprimido retorna transformándose en algo extraño, en algo siniestro. Freud toma la definición de Schelling: “Se llama siniestro (*Unheimlich*) a todo lo que estando destinado a permanecer en el secreto, en lo oculto, ha salido a la luz”¹.

En 1919 Freud realiza un escrito donde se propone aislar el núcleo de lo siniestro, tomando como eje el cuento de Hoffmann “El hombre de la arena”. Según dice la definición de Freud: “Lo siniestro se da frecuentemente y fácilmente, cuando se desvanece el límite entre la fantasía y la realidad; cuando lo que habíamos tenido por fantástico aparece ante nosotros como real, cuando un símbolo asume el lugar y la importancia de lo simbolizado.”

¹ Freud., Sigmund. *Lo Siniestro* en Obras Completas. Tomo III, Madrid, Ed. Biblioteca Nueva, 1996, págs. 2483-2505

El animismo, la magia, los encantamientos, la omnipotencia de pensamiento, las actitudes frente a la muerte y las repeticiones, son elementos extraños que pueden hacer emerger de las profundidades hacia la superficie, lo más oculto, lo familiar que había quedado en el olvido, para llevar a vivenciar el sentimiento de lo siniestro. Aquello que debería estar oculto se ha presentificado. Se podría decir que las cosas son bellas o asumen un valor particular, para nosotros, no por lo que se ve en ella, sino por lo que no se ve, por lo que falta, por lo que está velado, eso que está oculto más allá, pero que no se manifiesta.

El esfuerzo principal del cine de David Lynch es por hacer que los fenómenos cotidianos parezcan extraños. En *INLAND EMPIRE* un foco azul se transforma en amenaza. Lynch utiliza todos los elementos formales del cine para crear un mundo alterado que luego introduce en ese espacio rutinario y conocido al que llamamos realidad. Lo extraño destella al entrar en el mundo cotidiano, iluminándolo por un instante. Una característica del cine de Lynch, es la supuesta apariencia del mundo conocido que esconde secretos que subyacen la superficie. Los personajes evaden su realidad, escapan, extrañan, imaginan, creando realidades alternas que devienen en intrusiones de ambos campos (realidad y fantasía) derivando definitivamente hacia la locura, la redención o en el peor de los casos hacia la muerte.

En *INLAND EMPIRE*, el efecto de extrañamiento opera desde el principio al fin. De entrada la película nos introduce en sus propias leyes por medio de una voz en off. Luego una pareja que habla en un extraño idioma entra en un cuarto con sus cabezas borradas. Un plano secuencia con una angulación de cámara un poco elevada capta a una familia de conejos antropomorfos en un cuarto sofocante.

Todas esas secuencias iniciales reaparecen nuevamente generando nuevos desplazamientos, creando un efecto de extraña violencia. Además de contar con ciertos patrones que amplían el extrañamiento: El montaje por cortes bruscos o por fundidos y encadenados que van fragmentando diferentes historias.

La imperfección de la imagen, el movimiento continuo de la cámara, los cortes aleatorios que simulan fallos en el sistema de grabación, etc, se han convertido en una manera idónea para construir una atmósfera terrorífica y perturbadora. El *travelling* adelantado, dotado de una gran velocidad que penetra en lugares recónditos y que nunca se sabe si es un plano subjetivo. De igual manera, la cámara nerviosa y zigzagueante, que al igual que la narración, se mueve sin un rumbo fijo, ebria de sensaciones e impresiones, y que en muchos casos y magistralmente, llega a adoptar ángulos que se podría decir, son casi imposibles, sin por ello solo parecer un fútil ejercicio de estilo por parte del director.

El fuera de campo en la estética de Lynch es un elemento importantísimo; aquello que no se ve pero que se intuye, el misterio tras la puerta o hacia el fondo del pasillo, ejerce la fuerza magnética de un “algo” siniestro que amenaza con traspasar los límites de la ficción para cobrar forma en la realidad de una sala oscura. David Lynch, crea atmósferas lóbregas y envolventes, y en eso tiene mucho que ver la infinidad de matices que extrae de la ambientación sonora, de su propia cosecha, y de la colaboración constante con Angelo Badalamenti.

La música y los sonidos ejercen el efecto de extrañamiento: esta opera de manera funcional creando la atmósfera y el clímax de todos los desplazamientos de objetos y secuencias.

La utilización intensiva de los sonidos, que intervienen siempre para impulsar otro sentido, para promover otra significación en la Imagen. Es una voz que no aclara, que no organiza sincrónicamente lo que se ve, sino que le confiere otra dimensión

Si el film resulta, entre otras muchas cosas, una de las experiencias más siniestras y perturbadoras, es por la facilidad con la que sugiere nuestro desconocimiento de determinadas realidades que por su condición de inexploradas, impiden cualquier posibilidad de ejercer el control sobre ellas y acaban por dominarnos. En este contexto podemos situar la labor interpretativa de la actriz (Laura Dern), que simultánea todo tipo de registros siniestros –su rostro es capaz de mostrar sorpresa, terror, incredulidad o desesperación, en algunas ocasiones en una misma secuencia. Pero no se trata de lo monstruoso como la desfiguración de un otro completamente ajeno, el extrañamiento más bien es generado por medio de la aparición de algo que se siempre estuvo allí pulsando la superficie, por tanto formando parte de ella en algún sentido.

CONCLUSIONES

El cine es un espejo pintado.

Ettore Scola.

El mundo lyncheano oscila entre una estética de lo onírico y lo siniestro, lo referencial y lo poético, rompiendo sin duda con toda tradición formal cinematográfica. Subversivo e insolente, el resultado de su obra son los trazos de una estética visual delirante que diluye cualquier temporalidad narrativa. Propone una estructura subversiva e innovadora incluso para el propio cine contemporáneo y al mismo tiempo, refuerza el universo personal de su creador.

Sus films cuestionan en todo momento la sensibilidad de sus espectadores, creando así, un espacio que intenta desactivar los automatismos rutinarios, algunas veces implicándolos o distanciándolos y otras veces los obliga a replantearse sus concepciones de lo imaginario y lo real, de la vida, el tiempo y el espacio, por medio de la yuxtaposición y confrontación de diversas contradicciones y conflictos, rechazando cualquier efecto lineal y homogéneo.

En estas frases propias del director, se encuentra una de las claves más importantes de su cine: “El espectador jamás ha de permanecer inmóvil ante lo que esta viendo, o

participa y se involucra o queda excluido, relegado a la superficie real, incapaz de entender y sentir la experiencia a la que está expuesto”.¹

De esta manera contra la desidia de los sentidos, una alquimia de lo poético instala una realidad oscilante, procurando disolver la separación que existe entre las experiencias extraordinarias, fantásticas, comunes y corrientes. Como un mago, que engañando al ojo introduce la inestabilidad en la mirada, de la misma manera, introduce la inestabilidad en la identidad de lo real y la lógica en la que basamos nuestros esquemas del mundo.

David Lynch se ha especializado en construir mundos donde la plasticidad, las texturas, lo etéreo y un sentido de desasosiego, se establecen como el eje narrativo de historias cuyos personajes pierden todo contacto con la realidad y terminan enfrentados ante un otro que no es más que el otro de sí mismo.

Sus films presentan secuencias imposibles en las que sus protagonistas juegan diversos roles en regiones temporales contrapuestas, aún conservando los mismos espacios, lo que hace perder del todo en el espectador la ubicación del antes y el después, introduciendo la duda en lo que hemos visto y en lo que estamos acostumbrados a ver. Crea un sistema sin principio ni fin, un verdadero infierno, un espiral narrativa que cuando el relato parece llegar a cerrar un círculo, una nueva figura, como bucle se despliega entre sombras hacia rumbos inesperados, de esta manera la superficie aparenta tener dos lados, pero en realidad posee solo uno.

¹ Véase Rodley, Chris. *Lynch por David Lynch*, pág 148.

Más que narrar una historia, Lynch la hace acontecer a plenitud en la pantalla, reduciendo la información para desestabilizar al espectador, impulsándolo al mismo tiempo a abandonar la búsqueda de la solución del misterio y así de este modo vuelva a encontrarse con la totalidad de la superficie de la pantalla., es decir, con la materialidad del film. Por eso incorpora siempre un giro inexplicable, desquiciando la imagen y creando un caos narrativo.

Un gran número de referencias plásticas se entrecruzan en el proceso creativo que aborda la superficie. Su obra refleja la intensidad y belleza de un arte que fusiona diversas disciplinas, ya que su actividad artística también abarca otros terrenos, como lo es; la pintura, la música, la fotografía, la televisión y por ello mismo, cuestiona las fórmulas narrativas imperantes, insuficientes para plasmar, la relación directa que el realizador tiene con las ideas, las imágenes y los sentimientos, y que muchas veces aparecen como grotescas sombras amenazadoras.

Más allá de una estética, Lynch construye una poética de la intensidad, que incluye entre otras cosas la aparición de paradojas espacio-temporales, repetición de situaciones y el uso de recursos metacinemáticos². Acumulando diversos elementos como su obsesión por las texturas y superficies (tanto en la imagen como en el sonido), el juego de luces, el ritmo de los diálogos y las secuencias, la intensidad de su cine captura el desvarío, la locura interna de personajes escindidos que resultan atrapados en la espiral de su propia demencia, de su pérdida absoluta y de lo que se llama conciencia. Sabe conectar y hacer sentir diversos estados emocionales sin deseo aparente de una búsqueda convencional, para Lynch el cine es ante todo una experiencia sensorial mas que intelectual, y su éxito está en lograr el equilibrio de todos los elementos del cine,

² Entiéndase el término "metacine" en tanto que puede significar: "mas allá del cine" como " el cine dentro de cine". En cualquier caso, supondría una revolución de la tecnología audiovisual al servicio del desprendimiento de las técnicas narrativas convencionales.

que se fusionan creando un ambiente, donde todo lo que se ve y se oye contribuyen a una sensación o un sentimiento específico: Lo inquietante, que se manifiesta claramente a lo largo de toda su obra. Los espacios que están siempre ocultos porque están al ras del suelo, (la oreja de *Blue Velvet*), del tiempo (las polillas de *Lost Highway*) o del espacio (el humo del cigarro en *INLAND EMPIRE*) aparecen develando que tras la fachada de la normalidad de las apariencias, hay todo un universo oculto, extraño, siniestro e inquietante, que mas allá del desasosiego que provoca, se produce un terror profundo, que no reside solamente en lo extraño, lo grotesco o lo monstruoso, sino que se produce por una perturbadora desfamiliarización en aquellas cosas o situaciones que en el fondo reconocemos como familiares.

INLAND EMPIRE propone una coherencia sobre la unidad artística de Lynch, un ejercicio creativo en donde se nos muestran aspectos inexplorados de la cinematografía, por medio de los cuales podemos proyectar regiones poco conocidas de la propia existencia humana.

Ésta es la particularidad del cine de Lynch, lo que le asigna un lugar único y especial en el paisaje cinematográfico de los últimos 30 años.

Bibliografía:

Arnheim, Rudolf. *El cine como arte*. Traducción de Enrique L. Revol. Barcelona: Ed. Paidós, 1996.

Aumont, Jacques. *Las teorías de los cineastas*. Traducción de Carles Roche. Barcelona: Ed. Paidós, 2004.

Aumont, Jacques. *Estética del cine*. Traducción de Nuria Vidal. Barcelona: Ed. Paidós Comunicación 17, 1996.

Barrios, José Luis. *El cuerpo disuelto: el asco y el morbo o la retórica del arte contemporáneo*. Cap. 2: *Estética y cinematografía de lo informe*. Tesis doctoral. México. UNAM, 2002.

Cabello, Gabriel. *La vida sin nombre: La Lógica del Espectáculo según David Lynch*. Madrid: Ed. Biblioteca Nueva, 2005.

Casas, Quim. *David Lynch*. Madrid: Ed. Cátedra, 2007.

Chion, Michel. *David Lynch*. Traducción de José Miguel González Marcen. Buenos Aires: Ed. Paidós, 2003.

Deleuze, Gilles. *La Imagen-Movimiento. Estudios sobre cine I*. Traducción de Irene Agoff. Barcelona: Ed. Paidós, 1986.

Deleuze, Gilles. *La Imagen-Tiempo. Estudios sobre cine II*. Traducción de Irene Agoff.
Barcelona: Ed. Paidós, 1986.

Deleuze, Gilles. *Lógica del sentido*. Traducción de Miguel Morey. Barcelona: Ed. Paidós.
Col. Surcos 10. 2005.

Delorme, Stephane. *A Married Woman. INLAND EMPIRE by David Lynch*. Translated by
Sally Shafto. Cahiers du Cinéma. N°620, february 2007.

Didi-Huberman, Georges. *Ante el tiempo*. Traducción de Oscar Antonio Oviedo Funes
Buenos Aires. Adriana Hidalgo, 2000.

Dyer, Richard. *Las estrellas cinematográficas*. Traducción de Anna Buyreu Pasariás.
Barcelona, Paidós. Comunicación 117, 1998.

Freud., Sigmund. *Lo Siniestro* en Obras Completas. Tomo III, Madrid, Ed. Biblioteca
Nueva, 1996.

Freud S. *Más allá del principio de placer* en Obras Completas, tomo III. Madrid: Ed.
Biblioteca Nueva, 1996.

Heredero, Carlos F. y Santamarina, Antonio. *El cine negro. Maduración y crisis de la
escritura clásica*. Barcelona: Ed. Paidós, 1996.

Hispano, Andrés. *David Lynch: claroscuro americano*. Barcelona: Ed. Glénat, 1998.
Colección: Widescreen; 1.

Jousse, Thierry. *David Lynch*. Madrid: Cahiers du Cinema, 2008.

Lynch, David. *Catching the big fish; Meditation, Consciousness, and creativity*. New York: Jeremy Tarcher / Penguin Group, 2006.

Lubbock, Percy. *The Craft of Fiction*. Nueva York: The Viking Press, 1963.

McGowan, Todd. *The Impossible David Lynch*. New York: Jeremy Tarcher/Penguin Group, 2007.

Quintana, Ángel. *No solo el cine cambia, la crítica también*, Cahiers du cinéma. *España* nº1. 2007.

Reni, Celeste. *Perdió la carretera: Camino amarillo del ladrillo del cine de la revelación*. Cineaction43, 1997. <http://www.mailbase.ac.uk/lists/filmphilosophy/files/paper.celeste.html>.

Ricoeur, Paul. *Tiempo y Narración*. Editorial Siglo XXI: México, 1996.

Rodley, Chris. *Lynch por David Lynch*. Traducción de Manu Berástegui y Javier Lago. Barcelona: Ed. Alba , 2001.

Stam, Robert. *Nuevos conceptos de la teoría del cine*. Traducción de José Pavía Cogollos. Barcelona: Ed. Paidós Comunicación 106, 1999.

Szebin ,Frederick, Szebin y Biodrowski. *Una meditación surreal en amor, celos, identidad y realidad*. Cinefantastique, 1997. <http://www.mikedunn.com/lynch/lh/cinelh.html> cotizado posteriormente como (Cinefantastique).

Tirard, Laurent, *Lecciones de cine*. Traducción de Gemma Andujar. Barcelona: Ed. Paidós Comunicación 149, 2003.

Zizek Slavoj. *Lacrimae rerum*, Traducción de Ramón Vilá Vernis. Barcelona: Ed. Debate, 2001.

Zizek Slavoj. *¡Goza tu síntoma! Jacques Lacan dentro y fuera de Hollywood*, Traducción de Roberto Hararis. Buenos Aires: Ed. Nueva Visión, 1994.

VV.AA. *Universo Lynch*. Madrid: Ed. Calamar Edición y Diseño, S.L, 2000.