



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

EL DELIRIO DE LA FICCIÓN.

ESTUDIO DE LA METALEPSIS EN EL MONTAJE DE *EL IMPERIO*
(*INLAND EMPIRE 2006*)

TESINA

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

PRESENTA:

RAQUEL VALENTINO VÁZQUEZ

ASESORA: LIC. LUZ ADRIANA EGAN CASTILLO



MÉXICO CIUDAD UNIVERSITARIA
VERANO DE 2011



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

A mi madre el ser más hermoso en ésta vida

por enseñarme lo que la vida es.

A mi padre por darme la oportunidad de ser,

mis hermanos Julieta y Ricardo

por enseñarme a amar el conocimiento.

Y al cine, alucinación lumínica que trastoca nuestros seres,

nos vuelve locos y expande nuestros universos.

Advertencia al lector

El delirio de la ficción es un análisis cinematográfico de la película *Inland Empire* (2006) por lo cual se torna un requisito indispensable que el lector vea la película. Este trabajo no pretende ser una explicación, se intenta en cambio, investigar uno de los aspectos de la gama posibilidades de análisis que la obra ofrece.

Índice

Introducción / **5**

El Delirio de la ficción

La entrada a un devenir laberintico: David Lynch e *Inland Empire*/ **15**

El cine como arte del sueño. Ficción-Imagen-Yuxtaposición-Montaje-Metalepsis /
35

Cómo se define al delirio, cómo se fragmenta el laberinto / **59**

Para fragmentar el laberinto / **62**

Las marcas, unidades de análisis / **66**

Aplicación de las unidades de análisis / **68**

La transfiguración del delirio / **73**

 Como mirar al cielo y verse a sí mismo. El reflejo / **82**

 Metalepsis transgresión de universos ficcionales / **84**

 Yuxtaposición elevada de planos en distintas realidades
 y tiempo disuelto / **100**

El laberinto delirante de la ficción perturbadora / **114**

Conclusiones / **121**

Ficha técnica / **130**

Bibliografía / **133**

Referencias electrónicas / **135**

Hemerografía / **136**

Filmografía / **138**

Introducción

A lo largo de la historia del cine se han desarrollado distintas tendencias que una vez que han cobrado relevancia, son capaces de determinar un paradigma sobre los artistas de su tiempo, aquel paradigma se convierte entonces en un objeto para los observadores. El cine es un fenómeno que no pasa inadvertido por la sociedad; es un medio de comunicación, una industria y un arte, entre otras consideraciones dentro de todas sus variantes, pero el común entre éstas divergencias es que se trata de un fenómeno comunicativo. Por ello en el campo de la teoría, investigadores, académicos y estudiantes de las universidades toman en sus manos la tarea de diseccionar el objeto observado, el cine como objeto de estudio, con el fin de comprenderlo y en un plano más amplio entender el paradigma de una época.

Entendido el medio cinematográfico cómo una forma de expresión artística y un medio de comunicación, tanto el observador como los realizadores y los teóricos han sido testigos de la evolución de un medio masivo con una gran capacidad de penetración sobre los individuos que lo observan. El desarrollo de su lenguaje ha implicado la participación de una gran cantidad de gente, a través de distintas generaciones que ha unido sus aportaciones a favor de un lenguaje propio.

El lenguaje cinematográfico está constituido por el producto de una cámara fotográfica, la imagen; una movilidad espacial, el fragmento espacial; una

duración de aquel movimiento, fragmento temporal, y un plano auditivo, espacio sonoro. Estos componentes del medio cinematográfico han hecho que el tratamiento del contenido presentado pueda adquirir distintas formas. La naturaleza misma del cine es la de jugar con todos los elementos mencionados ya que la expresión por este medio es al mismo tiempo una síntesis, una fragmentación y una totalidad.

La expresión de las ideas en el medio cinematográfico es en principio selectiva, parte de fragmentos, es ello lo que separa en forma al cine de la realidad en la que vivimos. Nosotros no miramos de la misma manera en que el cine lo hace, desde la fragmentación del espacio por una toma en primer plano que nos acerca más a un objeto, hasta la idea del paso del tiempo o la regresión en un flash back, la realidad cinematográfica difiere de la realidad en la que existimos en el hecho de que puede permitirse fragmentar espacios y tiempos y crear otra realidad, la que está dentro de la película; la realidad cinematográfica.

El orden o presentación de aquellos fragmentos, conformados por los elementos básicos del lenguaje cinematográfico, parte de la segmentación para integrar una totalidad que el público interpreta como una unidad con sentido propio a partir de los muchos fragmentos que la conforman; las diferentes tomas que integran secuencias y escenas, los sonidos pertenecientes a la acción en pantalla y aquellos sonidos integrados para ambientar o musicalizar el filme, todos aquellos elementos que de manera aislada no tienen el sentido que se les otorga en conjunto para integrar una trama cinematográfica.

Por ello, el estudio planteado por este análisis se aboca a la comprensión del cine como un medio sintético que a partir de diversas formas, es decir, de la articulación de los distintos elementos que componen una película cinematográfica, presenta un contenido: ideas que se interpretan a partir de una composición particular del filme. Ello cobra relevancia si se observa al cine cómo un medio de expresión artística y más concretamente cómo un medio con un lenguaje propio que se ha desarrollado a lo largo de las décadas, un lenguaje que parte de fundamentos para desarrollar variaciones cada vez más complejas que al mismo tiempo plantean nuevas cuestiones teóricas.

El tema principal de este ensayo es incluso un problema planteado desde hace muchos siglos por Aristóteles en su Poética: La relación entre la forma y el contenido. Esto da lugar al estudio sobre una cuestión fundamental para una sociedad que ha encontrado una forma de comunicación por medio del cine. Para todos aquellos pensadores y académicos, y en este caso para el interés personal de la investigadora de este trabajo de titulación, el hecho sobre la libertad absoluta que posee un cineasta para expresar sus ideas de distintas formas es crucial, ya no para entender o explicar el medio cinematográfico, sino para encontrarlo aun más fascinante.

Mi propuesta para el análisis cinematográfico presentado en este ensayo surgió de consideraciones concernientes a la libertad absoluta de creación que posee el autor de cualquier producto cultural o artístico junto con la consideración de un lenguaje desarrollado a partir de la práctica y los paradigmas que dicho lenguaje ha desarrollado, aquellos acuerdos compartidos por los actores del medio

cinematográfico, cineastas, estudiosos y crítica especializada. Un autor utiliza dichos paradigmas para comunicar y crear distintos discursos. El medio cinematográfico ha sido una plataforma para la expresión de ideas y mensajes desde su invención hasta nuestros días en los que el avance tecnológico y la experimentación dentro del medio han cambiado las formas de hacer y ver películas, el medio cinematográfico se ha revolucionado en múltiples ocasiones. En los años noventa experimenté una fascinación por la forma en cómo estaba constituido un filme, por el orden en que sus secuencias eran presentadas. *Reservoir Dogs* (1992) o *Pulp Fiction* (1994) del director Quentin Tarantino presentaban historias contadas de manera no lineal, no respetaban el orden de los hechos narrados sino que se apoyaban de una concatenación de fragmentos en tiempos distintos de la historia cómo un recurso expresivo.

Un recurso cómo la concatenación de secuencias en distintos tiempos de una historia fue una de mis inquietudes en cuanto a la relación forma-contenido en el medio cinematográfico, a su vez otra consideración surgió al profundizar en aspectos más formales del cine; el lenguaje cinematográfico, su utilización y entendimiento para crear formas más complejas que llevaban a la referencialidad la cual llegaba al punto de hacer alusión del cine en el cine. Alusiones hechas desde sus formas más simples hasta llevar a la narración de una historia a ser el marco para cuestionamientos de índole auto cuestionante, desafiante del medio cinematográfico en sí mismo. Allí estaba *8 ½* (1963) de Federico Fellini contada desde el punto de vista de un director de cine que vive la vida para hacer películas, la trama de una película contada para hacer alusión a la película y al cine mismo,

la barrera entre el cineasta y su personaje es la ficción la cual sirve como plataforma entre la creación de éste producto cinematográfico y su comunicación al espectador.

El elemento de la referencialidad que abunda en la época posmoderna con todos sus productos culturales interviniendo los unos en los otros y la conciencia colectiva que ha llegado a ser alterada por dichas inclusiones de un medio a otro o de un producto cultural a otro, sea cómo un episodio de *Los Simpson* parodiando a una escena de la misma *Reservoir Dogs* o la lógica visual de la película *Manderlay* (2005) de Lars Von Trier definiendo los espacios a la referencia de lo ficticio de un espacio teatral con una simple delimitación con tiza blanca sobre el piso negro para establecer lo que tendrían que ser casas y calles en una ciudad. La referencialidad y las estructuras narrativas no lineales en el medio cinematográfico son mis principales consideraciones y he encontrado estos elementos de formas variadas y cada vez más desafiantes para mí (en un sentido de pensar el medio cinematográfico y sus posibilidades) dentro de las películas, las cuales pueden llevarnos hacia cuestionamientos sobre el medio en sí mismo, sus posibilidades expresivas y su capacidad de comunicar.

La película que seleccioné cómo objeto de estudio cuenta con el otro elemento determinante para mí en este trabajo de investigación, *Inland Empire* (2006) del cineasta David Lynch, alentaba mis cuestionamientos sobre la relación forma-contenido y eso surge de su estructuración no lineal extremadamente compleja lo cual la lleva a ser un producto creativo que desafía, a mi parecer, los límites del propio medio cinematográfico. Por lo cual cuenta con una capacidad de

transgresión, un desafío de reglas para ampliar los horizontes en el campo del cine. Para explicar ese punto de vista recurro a la referencialidad en varios niveles de representación cinematográfica. Es por ello que mi consideración al elegirla se centra en la utilización del lenguaje cinematográfico, la sucesión del tiempo en la narración y el elemento de complejidad en la referencialidad que es concepto central del trabajo; la metalepsis, concepto que se trata esencialmente de una figura retórica, la cual retomo cómo un concepto más abierto para explicar una expresión creativa que utiliza el lenguaje cinematográfico dentro de una gama de posibilidades expresivas.

Los primeros cuestionamientos sobre el análisis de *Inland Empire* fueron sobre el tiempo en la narración y la presentación de una estructura narrativa no cronológica o no lineal, lo cual requería que la investigación se dirigiera en un sentido distinto al que tendría analizar una película de estructura lineal como por ejemplo *Night of the living dead* (1968) de George A. Romero la cual presenta una historia narrada de principio a fin y sus orden obedece a ese propósito. Decidí que el tratamiento para *Inland Empire* sería utilizar como pilar teórico uno de los mayores paradigmas de la historia del lenguaje cinematográfico en la estructuración y conformación de la forma en cine, me refiero al concepto de montaje; elemento que dio paso a la definición de objetivos delimitados dentro de la amplia gama de vertientes que puede abarcar una investigación sobre el objeto de estudio seleccionado. Posteriormente enmarqué al objeto de estudio dentro de una serie de cinco conceptos básicos para que el análisis se enfocará a las principales consideraciones que me habían llevado a realizar un estudio de ésta

índole y lo validaran dentro de los parámetros teóricos pertinentes, los conceptos ficción, imagen, yuxtaposición, montaje y metalepsis; en los cuales descansa el sustento de las propuestas planteadas en el análisis realizado.

El concepto de imagen cinematográfica sugiere que el cine es uno de los elementos principales de la cultura en la sociedad actual. El cine es para la comunicación un pilar fundamental dentro de la cultura y la conformación del imaginario colectivo, ha dado vida a otras expresiones y plataformas para comunicar mensajes que surgen a partir de la utilización de un lenguaje propio del medio; un lenguaje que se ha desarrollado a partir de las características propias de la imagen en movimiento y el amplio rango que los fragmentos espacial y temporal conceden a la conformación de un lenguaje propio.

El montaje tiene como una de sus funciones el orden y sucesión del espacio físico y temporal en un filme pero es central en éste análisis el hecho de que el montaje también puede llevar la idea de la de yuxtaposición de tomas, las cuales son conformadas por imágenes, el principio de la yuxtaposición de imágenes es una instancia central en la creación de un algunos filmes. El estudio de éste término otorga la posibilidad de sustentar la representación de ideas, no desde el punto de vista de trama o del texto, ya no basado en un parámetro de significado en la trama o contenido argumental de una secuencia, sino desde el punto de vista del montaje en la conformación del sentido por el encadenamiento de tomas y finalmente por la suma total de los elementos y no sólo por el valor de los sucesos en pantalla como sucede en un filme con estructura narrativa lineal o cronológica.

Por otro lado, el concepto de la metalepsis es el de una figura definida como una práctica transgresiva de la ficción narrativa, un personaje u otro elemento en la narración trasciende una ficción para insertarse en otra y trastocarla. Fue para mí una importante consideración el hecho de ampliar el uso de esta figura fuera de su función retórica de índole persuasiva para colocarla dentro de su capacidad expresiva, así como en el lenguaje escrito las figuras son parte de un realce a la expresión; se toma a la metalepsis en su capacidad creativa para el presente análisis. Considero que bajo esta visión propuesta por Gerard Genette la práctica de la metalepsis lleva primero a los cuestionamientos sobre la ficción misma y da lugar a cuestiones sobre los alcances del término ficción como plataforma en cualquier medio de comunicación.

Se pretendió abordar la figura de la metalepsis desde el punto de vista del montaje, no de la trama o del texto sino desde su construcción o unión de fragmentos (tomas), pues el tema de esta película más allá de estar concentrado en una trama se encuentra en su construcción de distintos planos de ficción que se entrecruzan para darle un sentido complejo y profundo mediante su composición en forma. La metalepsis es pues, un elemento clave en éste análisis para entender la ficción que ostenta ir más allá de una simple representación, al observar una intención por ampliar los horizontes conocidos de representación ficticia para plantear interrogantes en cuanto a la trama argumental, de existencia y de sentido en una obra de ficción. El punto más ambicioso en la utilización de ésta figura es romper con los esquemas que se pueden juzgar como coherentes

para llegar a un punto más elevado de representación fílmica de forma y contenido.

Es por ello que para el desarrollo y sustento del tema del presente proyecto se eligió un filme como objeto de estudio para sustentar los conceptos de montaje y metalepsis en el marco del término ficción. La película seleccionada es de la autoría de un cineasta reconocido en el medio por un manejo complejo de las estructuras narrativas así como por su arreglo del montaje. El cineasta estadounidense David Lynch (1946) creador de una serie de películas de ficción reconocidas por su complejidad de ideas y la dificultad por definir las o explicarlas. *Inland Empire* es una propuesta cinematográfica que muestra en una forma compleja y con muchas interrogantes en cuanto a su significado y construcción, una historia que no se desarrolla en un sólo plano ficticio. La obra está constituida por una serie de fragmentos que al parecer inconexos los unos con los otros traspasan las fronteras de las ficciones representadas para insertarse una en otra y en otros tiempos de relato creando una estructura narrativa innovadora, la cual representa una gran interrogante en cuanto a la construcción de laberintos en una creación ficticia.

En este caso el estudio se aboca a la construcción del filme en donde la yuxtaposición de sus elementos da lugar a una estructura narrativa compleja. En dicha estructura se puede observar la intervención de la figura de la metalepsis en cuanto a las cuestiones de tiempo y espacio dentro de la ficción, entendida ésta como pieza transgresora de la realidad fílmica representada; es el salto de una realidad con otra dentro de la ficción. Ésta investigación está encaminada a

develar una cuestión fundamental para el medio cinematográfico e incluso el arte y la comunicación, con esto me refiero a la ya muy vieja y citada relación forma-contenido, actualizada bajo la visión de una lógica compleja y multicausal de estructuración en la forma cinematográfica.

El objetivo principal, entonces, fue investigar la forma del filme bajo el concepto de montaje en la película *Inland Empire*, por lo cual se incluyen esquemas para el entendimiento del punto principal en el análisis pues en ellos se abordó la cuestión fundamental a la que hago referencia.

El término que define tanto el nombre como la inspiración para este estudio es el delirio equiparado al término complejo el cual no se utilizó de manera arbitraria sino que obedece a la lógica que guió el análisis cinematográfico de la obra elegida en particular, ya que la obra *Inland Empire* provoca y apela a la capacidad delirante, esa capacidad de expandir los límites para mirar de otra forma, puede parecer desorden pero existe una genialidad en todo lo que no tiene una estructura; es así la creación artística, los sueños, la existencia. Es la desestructuración, los múltiples factores que crean un sistema complejo de interrelaciones de lógica multicausal, no hay parámetros en el delirio cómo tampoco los hay para la obra de Lynch, el arte, la vida misma; ninguno tiene una explicación definitiva.

EL DELIRIO DE LA FICCIÓN

La entrada a un devenir laberintico: David Lynch e *Inland Empire*.

La ficción, el delirio consciente hacia otras realidades, tiempos y formas. Por cientos de años la realidad ha sido un cuestionamiento trascendental para los seres humanos, un sin fin de mentes en distintos tiempos, que no han coincidido para plantear límites y definir algo que escapa de nuestro control, que está por encima de nuestra existencia. Medios, formas, artes, estudios, disciplinas, sonidos, visiones; todo ha pasado por la mente de quien cuestiona, de quien mira hacia su estado de realidad. Por ello, los seres humanos, seres que se comunican entre sí, para sí mismos y para muchos, dejan a sus ideas tomar formas y contenidos; y para ello han creado una plataforma para hacer de distintas realidades un ser¹: la ficción.

Por cientos de años la evolución de los seres humanos se ha acompañado por estas creaciones ficticias: pinturas, grabados, la escritura, la literatura, fotografía, puestas en escena, el teatro, el cine, nuestra imaginación, de entre un sin fin de manifestaciones. Y por todos estos medios la representación que inherentemente tiene un creador puede inclusive subsistir por sí misma, la obra cómo realidad propia, esa creo yo es la máxima y más elevada aspiración para el

¹ Con ello me refiero a que la obra subsiste por sí misma, es decir, cómo un producto terminado que tiene las características que les otorgó su creador pero que existe independientemente de éste último o de las circunstancias a su alrededor. La película ES como producto fílmico acabado.

creador de la representación ficticia, es un doble juego en donde es incuestionable la interacción entre dos polos, el creador y el espectador se enfrentan mediante un intermediario común, esa representación que observa tanto de un lado como del otro.

El cine es una de las tantas plataformas para la ficción, y como medio y al mismo tiempo soporte para comunicar ideas a través de la imagen es un parteaguas para el desarrollo de las ficciones. Los cineastas son creadores de mundos con sus propias reglas y formas. Algunos de ellos tienen la capacidad de contar historias, otros tantos de adornarlas y convertir el discurso y el relato en un hecho por sí mismo, algunos más las convierten en fascinantes y pocos, únicos, van más allá. Este último es el caso del cineasta estadounidense David Lynch (1946), artista multidisciplinario que se ha desenvuelto como pintor, director de cine, guionista, director de arte, músico y diseñador industrial.

David Keith Lynch nació el 20 de enero del año 1946 en Missoula, Montana, su padre era un científico investigador por lo cual él y su familia se mudaban de un estado a otro debido al trabajo de su padre. Lynch estudió artes en varias escuelas entre ellas en *the School of the Museum of Fine Arts* en Boston y *Pennsylvania Academy of Fine Arts* en Filadelfia en donde estudió pintura, fue en esa institución que Lynch presentó lo que sería reconocido como su primer cortometraje, *Six Men Getting Sick* (1966) un proyecto que presentó al final de curso en el que, en una pantalla con seis figuras en relieve se presentaba un cortometraje de un minuto cuyo contenido eran varias figuras con el estómago hinchado y la cabeza en llamas, se mareaban y vomitaban. El proyecto le interesó

a un millonario que visitó la exposición y le encargó una replica por lo cual Lynch pudo costear una cámara y trabajar en otro cortometraje de cuatro minutos; *The Alphabet* (1968) sobre una niña que canta el abecedario para olvidarse de sus temores nocturnos, éste le valió una beca para el *American Film Institute*, en dicha institución creó el cortometraje *The Grandmother* (1970), de treinta y cinco minutos, narra la relación de odio entre un niño y sus padres, por lo cual el niño planta unas semillas encima de una cama de las cuales crece un vegetal del que surge una anciana, en la que el niño encuentra una figura protectora. Éste cortometraje condujo a Lynch al Centro de Estudios Fílmicos Avanzados en donde comenzó a trabajar en su ópera prima.

Fue hasta 1977, cuando se dio a conocer su primer largometraje *Cabeza Borradora* (*Eraserhead*, 1977) desvinculado del cine norteamericano del momento, es el filme que da inicio a la carrera en largometraje y reconocimiento del público y crítica a David Lynch. Es también su primer asomo a la deconstrucción de muchas concepciones del medio cinematográfico; el género, la estructura narrativa, los personajes fuera de estereotipos, la puesta en escena y la abierta posibilidad de interpretación. Todo lo anterior se vislumbraba en ésta ópera prima.

Su siguiente película realizada ya en el circuito *mainstream* debido a su alianza con el productor Mel Brooks fue *El hombre elefante* (*The elephant man*, 1980) la cual obtuvo un éxito comercial y de crítica, además de ocho nominaciones al Oscar. Basada en la vida real de John Merrick, el llamado *Hombre elefante*, es una película que cuida la veracidad de dicha historia pero separa la noción de lo escrito con lo cinematográfico, en ella se puede ver la visión

del cineasta a pesar de tratarse de un hecho real. Le siguió *Dunas* (*Dune*, 1984) un filme de ciencia ficción de gran presupuesto no tan conocido en la carrera de Lynch pues resultó en un fracaso comercial y de taquilla, pero con él comenzó una relación para posteriores trabajos con el productor italiano Dino De Laurentis. Del fracaso de *Dunas*, Lynch resolvió que no quería trabajar con presupuestos tan altos y súper producciones. En ambas películas *El hombre elefante* y *Dunas* el director desarrolla su interpretación de la cinematografía, pero esa visión es claramente percibida en su siguiente largometraje *Terciopelo Azul* (*Blue Velvet*, 1986) en el que Lynch retoma sus inicios y apuesta por una compleja trama en la que están envueltas relaciones tormentosas y personajes que no son definidos por estereotipos, la puesta en escena vuelve a ser como en el camino de *Eraserhead* algo que revela más de lo que aparenta. *Terciopelo azul* ganó el premio de cine fantástico en 1981, en el *Festival Internacional du film fantastique d'Avoriaz*, Francia. Le siguió en la carrera de Lynch *Corazón salvaje* (*Wild at heart*, 1990), el cual le hace ganar la palma de oro en el *Festival Internacional de Cannes* una *road movie* con tintes de ensoñación en el relato; el estilo de vida del norteamericano en constante movimiento y los deseos de una cultura violenta que asimila su realidad oníricamente, al extremo de posicionarse dentro de un cuento de hadas. Surge de éste filme una fructífera colaboración con el escritor de novelas Barry Gifford, quien había escrito la novela homónima, la cual fue adaptada para la película de Lynch, de esta colaboración surgió una mancuerna creativa que daría paso a futuros trabajos entre Gifford y Lynch, y una visión compartida de que el medio literario y cinematográfico son completamente diferentes aunque cuenten una misma historia.

Ese mismo año Lynch es reconocido por su serie de televisión *Twin Peaks* (1990-1991) con dos temporadas, treinta episodios, en los que participó en la producción, guión, idea original y algunos de ellos como director. Se trataba de una pequeña población en las montañas en la frontera con Canadá “*En un pueblo como Twin Peaks, nadie es inocente*” anunciaba su cartel y en él desarrollo una trama que superaba las barreras de los géneros televisivos y llevó a este pequeño formato ideas complejas sobre la representación ficticia, el primer episodio comenzaba con el descubrimiento del cadáver de la joven Laura Palmer y la serie seguía las pistas para encontrar a su asesino, se mostraba además el lado más oscuro de los habitantes de aquel pequeño y aislado pueblo, y había intervenciones de orden cuestionante para la representación ficticia. Un ejemplo de ello era el caso cuando un niño en la serie preguntaba -¿qué hay en el plato? a lo cual le respondían que lo que había en el plato era maíz, lo cual se mostraba en una toma del plato, por lo que el niño preguntaba a continuación -¿estás segura? en la siguiente toma del plato que anteriormente habíamos visto con maíz, éste desaparecía, cómo si nunca hubiese estado allí, una superposición en la forma, hacia ver al espectador que el montaje puede apelar a cuestiones de otro nivel de pensamiento e incluso otorgar por medio de la imagen una carga emocional debido a la superposición y el cuestionamiento a lo que esta pasando en un orden ficticio. El asesino era descubierto y castigado, pero el capítulo final dictaba una configuración ficticia más intensa; el asesino era de otro orden de fuerza que transgredía los límites del serial, Lynch dejó abierta la posibilidad de interpretación. Los personajes, las situaciones y las propuestas de *Twin Peaks* eran tan variables que iban desde los tintes de telenovela hasta la presentación del lado oscuro del

ser humano, en mi opinión una de las mejores y más avanzadas series de televisión. La serie tuvo una adaptación para cine *Twin Peaks fuego camina conmigo* (*Twin Peaks Fire walk with me*, 1992), un prólogo que trataba sobre un asesinato perpetrado por el mismo asesino de Laura Palmer en un pueblo aledaño y era protagonizado por una Laura Palmer en vida. Otras series televisivas de Lynch fueron *On the Air* (1992) una serie de comedia, y *Hotel room* (1993) con tres episodios, dos de los cuales fueron escritos por Barry Gifford, ésta última contaba la historia de tres distintas parejas, en tres distintas épocas en un mismo cuarto de hotel.

En 1997 Lynch presenta *Por el lado oscuro del camino* (*Lost Highway*, 1997) una película cuyo relato es un desafío a la lógica, en ella se aprecia una maestría adquirida de carrera para el manejo de los tiempos de la narración, maestría tal que rompe con los esquemas mismos del relato cinematográfico. Posteriormente, el director colabora con la compañía Disney con su filme *Una historia verdadera* (*The Straight Story*, 1999) no muy conocida en su circuito de fans, sobre un hombre mayor que cruza el país en una cegadora para reunirse con su hermano enfermo. Originalmente planeada como una trama para televisión *Sueños, misterios y secretos* (*Mulholland Drive*, 2001) fue descartada como serie televisiva por no contar con una estructura lineal, posteriormente fue concluida para cine. *Mulholland Drive* presenta una compleja trama entre personajes; casualidad, obsesión, degeneración y muerte en el medio Hollywoodense, un medio que crea ficciones en más de un sentido, además de la estructura de la

narración cómo la llave hacia otros puntos de un relato, agujeros negros que transportan tanto a los personajes cómo al espectador.

En 2002 Lynch desarrolló una página de internet de paga; davidlynch.com la cual actualmente ya no presenta el mismo contenido que en su inicio en 2002, sino el nuevo proyecto musical de David Lynch, en ella se puede escuchar música nueva compuesta por el autor y otras colaboraciones en las que ha trabajado a lo largo de su carrera, la mayoría de estas composiciones han funcionado como banda sonora o soundtrack de sus películas y series televisivas. La página fue creada para exponer sus proyectos entre ellos una serie de cortos de animación titulada *Dumb Land* (2000) sobre un hombre tosco y enojado, indispuesto para tolerar cualquier cosa en la vida, y *Rabbits* (2002) también de ocho episodios. En cada episodio de *Rabbits* se presentaba a un trio de personas-conejo, desde el mismo plano, el punto de vista por una sola toma, un plano general de ellos en la sala de un departamento más bien a modo de representación y punto de vista de un teatro. Posteriormente, el director grabó en vídeo digital el cortometraje *Darkened Room* (2002) de ocho minutos, un inquietante ejercicio de narrativa ficticia que cuestiona la propia representación, con una mujer sentada en un sillón y otra en un espacio distinto que pregunta al espectador sobre lo que esa mujer en el sillón hace.

Lynch también ha desarrollado su carrera en las áreas de pintura, dibujo, y diseño de mobiliario y ha participado en campañas publicitarias dirigiendo spots para televisión. A colaborado tanto en campañas comerciales cómo para Yves *Saint Laurent* o *Dior*, dirigiendo spots televisivos y también para campañas

gubernamentales, como por ejemplo, con un spot para control de plagas en la ciudad de Nueva York. Lynch ha incursionado en el terreno de la música produciendo algunas sinfonías en compañía del compositor Angelo Badalamenti, quien ha generado la música en todas sus películas desde *Terciopelo Azul*, ellos produjeron *Sinfonía Industrial N° 1, el sueño de un corazón roto (Industrial Symphony, N° 1 the dream of the brokenhearted 1990)*, una obra de teatro musical adaptada para televisión que comienza con un final alterno de la historia de Sailor y Lula, protagonistas de *Wild at Heart*, un final en donde dichos personajes terminan su relación y prosigue con una representación en teatro de la cantante Julee Cruise. La meditación trascendental es otra de sus incursiones en la experiencia de David Lynch, también creó y comercializó su propia marca de café.

David Lynch es un cineasta disidente quien marca una ruptura en el medio cinematográfico en una época en la que el interés comercial es un imperativo, una industria de marketing desprovisto de intelectualidad o personalidad. Pero no se revela contra el sistema Hollywoodense, todo lo contrario, toma de él la base para hacer que sus ficciones cobren una verosimilitud familiar y de ello trastoca las realidades de ese sistema de creación de ficciones, en el cual él mismo está envuelto y en donde se desarrollan las tramas más desafiantes de sus últimos largometrajes.

El anterior preámbulo es para orientar al lector dentro de lo que es motivo y sustento del ensayo que tiene en sus manos, es decir el último largometraje de

David Lynch: *El imperio*² (*Inland Empire*, 2006) primer filme de David Lynch en formato digital, filmado con una cámara digital comercial lo cual permitió a Lynch hacer un uso, nunca antes concebido por los soportes en celuloide, de la improvisación.

Improvisación es una palabra clave para la construcción de este filme, pues aunque en él están plasmadas complejas representaciones y cuestiones fundamentales del medio cinematográfico, *Inland Empire* carece de un guión como tal. Cada escena fue escrita y grabada por partes, el director partió de una idea general con la cual creó un entramado que sostiene al filme, pero no tiene una conexión predeterminada sino que surge de una idea general que se materializó y se dejó a la representación de las ideas, a veces espontaneas, del cineasta.

Paréntesis pertinente me referiré al uso de la palabra perturbador. El adjetivo principal al que refiero para la descripción de *Inland Empire* es para mí un concepto que designa un complejo estado al cual el espectador entra cuando se ve *Inland Empire*, o al menos el estado intelectual que en mí genera. Lo perturbador en *Inland Empire* es una indescifrable atracción al abismo generada por un cambio en la capacidad de mirar, es el acercamiento inconsciente pero muy perceptible hacia lo oscuro, lo siniestro y el absurdo, que estremecen el pensamiento en una sensación que va más allá de lo puramente sensorial, pues se trata de una transgresión al intelecto. La mente debería relajarse ante esta sensación pero al contrario, se expande ante ese casi mágico impulso que

² Prefiero referirme a esta película en su título original en Inglés, pues considero que las ideas de las obras del cineasta David Lynch también están emparejadas con sus títulos originales, en este caso el título más que dar una idea de comercialización o contenido considero que hace referencia a una idea más general y enfocada para el filme en sí.

provoca terror, es pues una turbulencia intelectual que atrae hacia lo extraño. Lo perturbador visto en la obra de Lynch, es para mí, el elemento de lo que se ha denominado a lo largo de la historia de las artes una obra maldita, en cuanto a percepción esa turbación de algo que se agita debajo de la superficie, algo que no viene del orden y lo cotidiano sino de la desestructuración y el delirio.

Por lo anterior no considero que pueda dar una acertada reseña de este filme pues es para mí tan perturbador cómo complejo, por lo cual su sinopsis se vuelve una tarea casi imposible. Trataré de explicarla entonces a mi manera:

Tuve un sueño mientras escribía éste trabajo y aunque es completamente ajeno a su tema creo que puede ejemplificar lo que intento decir y sobre todo considero que el lector puede identificar la idea a la que intento llegar: Estaba yo en una especie de soñar despierta en mi sueño; tenía la certeza de que estaba despertando en una habitación con paredes verdes, un elevador plateado cercano, una cama en otro cuarto con paredes rojas que podía ver desde la cama en donde yo despertaba. Yo estaba despierta buscando una forma de bajar en el elevador y poder ir a trabajar, entonces notaba que no podía hacer mover ese elevador y ante esa imposibilidad de hacerlo funcionar descubría que en realidad estaba dormida. Me despertaba entonces en la cama que había visto antes con paredes rojas en mi anterior sueño, cuando miraba alrededor me encontraba con dos chicas que me recordaban que tenía que ir a trabajar, yo asentía, pero entonces me pregunté ¿pero qué hacen ellas aquí? eso me hacía notar que estaba soñando también. Entonces empecé a pensar fuerte, muy fuerte: –no, esto es el sueño, tú estás durmiendo en una habitación en la montaña–, y yo me decía: –no, no puede ser

real– y al mismo tiempo contestaba: –si lo es, estás aquí y estás durmiendo–. De mi sueño profundo me esforcé en salir, escuché un ruido, sentí lo que había alrededor mío y entonces tuve la sensación como si hubiese salido tanto corporal como mentalmente de un lugar realmente profundo.

La puesta en escena vista desde el sueño ¿no es esa la verdadera forma de ver la ficción? Es precisamente esa la idea de profundidad y abismo que presenta David Lynch en *Inland Empire*³, un abismo cercano en explicación por mi parte a la idea de un sueño en distintas capas de realidades, en las que uno mismo puede hablar consigo fuera de sí y para sí, ser más de uno solo. Mi sueño fue real por un momento sólo que en otra instancia, no la de la vigilia, sino bajo los preceptos de realidad propios de mi sueño, dentro de las reglas que existen dentro de esa ficción. La trama de *Inland Empire* representa distintos niveles de realidad, lo cual refuerza su complejidad, la representación de cada realidad en éste filme se transgrede para entrar en una idea de tiempos discontinuos que a la vez se encuentran, un relato con la temporalidad disuelta al punto que no se puede asegurar qué es antes y qué es después. Ésta obra de Lynch desprecia la representación realista, su construcción se encuentra influida por una absoluta confianza en la subjetividad.

La trama de esta película versa sobre el siguiente argumento: El personaje principal Nikki Grace es una actriz en Hollywood quien está en búsqueda de un retorno triunfal. Ella es convocada para el papel protagónico en una película *On*

³ En términos geográficos Inland Empire es una región en Estados Unidos señalada por tres condados, una zona al este del condado de Los Ángeles, Riverside y San Bernardino, en la región del sur de Los Ángeles, California, que no tienen salida al mar, separados de Orange County por los montes de Santa Ana.

*High in Blue Tomorrows*⁴ en la cual interpreta a Sue una mujer casada quien se enamora de otro hombre también casado, Billy. Ese romance genera una situación tensa para la vida de los protagonistas en la película que se está grabando dentro de la trama de *Inland Empire*. Sin embargo, a pesar de que éste pareciera ser el argumento central de esta trama no es así que comenzamos cómo espectadores a ver esta película, el filme comienza con una segunda protagonista Lost girl⁵ una mujer en un cuarto de hotel en una época pasada, ésta parte es en blanco y negro, posteriormente la vemos mirando un televisor en el cual se desarrollan las acciones que posteriormente veremos en el desarrollo de la historia. Cómo un espectador omnipresente Lost girl observa una trama en la que al mismo tiempo ella se encuentra envuelta, seguido en orden del relato vemos a unas personas-conejo en un departamento⁶, lo extraño y perturbador en ello es cuando uno de ellos sale para encontrarse en una casa de otro de los relatos por lo cual se deja en claro que existe conexión entre ellos.

Cuando por fin vemos a la protagonista Nikki tomar el centro de la atención en la trama, es en el momento en que su nueva vecina va a presentarse, pero esta presentación tiene más bien toda la anticipación de lo que ya pasó pero estamos apunto de presenciar, ella trae una historia para relatarle a Nikki: *“Una niña salió a jugar, cómo a medio nacer... se perdió en un callejón atrás del mercado. Este es*

⁴ El título de *On High in Blue Tomorrows* se resalta con una fuente distinta con la intención de subrayar que es un título por separado dentro de la trama de *Inland Empire* y así evitar confusión.

⁵ Nombre que le otorga David Lynch en los créditos, pues nunca se menciona su nombre en la película.

⁶ Son las mismas personas-conejo que en *Rabbits* (2002), se trata de hecho de la misma ficción. Las partes de escenas que están en *Inland Empire* son las mismas que en *Rabbits*: Un plano general en el que se ve el interior de un departamento, un sofá en donde están sentados dos conejos, la tercera plancha sin sentido en la parte posterior, todos visten ropas. En *Rabbits* no hay movimientos de cámara ni cortes, sólo cambios de secuencias en los que transcurren las acciones pero siempre desde el mismo cuadro. Ruidos fuera de campo dejan a nuestra imaginación lo que hay fuera o detrás. Sólo hay un ligero cambio entre la ficción de *Rabbits* y la parte de ésta que se inserta en la trama de *Inland Empire*, punto que se expondrá posteriormente.

*el camino al palacio*⁷. Este diálogo es al mismo tiempo esa sinopsis que se vuelve imposible: la anticipación de lo que ya pasó antes de que esto suceda ante nuestros ojos, pero no se trata de un recurso de cómo se llega a este punto sino cómo una anticipación que narra los hechos por ocurrir y que al mismo tiempo ya ocurrieron. Nikki entonces se dispone a dar vida al papel de Sue, el nombre de su personaje en *On High in Blue Tomorrows*, pero no lo hace cómo una mera interpretación sino que entra en una especie de laberinto en donde Nikki y Sue ya no son Actriz y personaje, sino la misma persona confundida. Nikki o Sue ya no sabe quien es, es las dos al mismo tiempo, entre la filmación de *On High in Blue Tomorrows*, el presente de Sue en esa trama y el presente de Nikki que la lleva a una pérdida de conciencia hacia su ser. Ella se encuentra atrapada en una especie de laberinto que puede explicarse un poco mediante este diálogo: *“Intento explicarlo para que entienda como fue. El caso es que no se qué fue antes o después. No se qué pasó primero. Y me tiene confundida*⁸.

Esa es la confusión a la que hago referencia con el símil del sueño, sólo que Nikki-Sue es una mujer perdida, si ella está perdida nosotros en nuestros sueños también lo estaríamos, podemos sentirnos así en la realidad o realidades del sueño, la diferencia con estas ficciones es que podemos despertar y ella no. Otro diálogo de ella puede ejemplificar lo anterior: *“Un día pensé que despertaría y sabría que había pasado ayer. No me gusta mucho pensar en el mañana y el presente se está pasando*⁹.

⁷ Tiempo del diálogo: 0:14:09

⁸ Diálogo de Sue en *Inland Empire* cuando ella habla con el hombre del traje azul. Tiempo: 02:14:06

⁹ Diálogo de la misma escena, en otro momento del relato. Tiempo: 02:16:19

Este tipo de diálogos son utilizados a lo largo de todo el filme, literalmente y dentro de la representación pueden ser vistos desde perspectivas más amplias, más allá de un producto audiovisual, hacia la realidad misma como concepto. Ya anteriormente Lynch nos había dado una prueba de esa cuestión de representación y realidad, entre otros ejemplos un diálogo de *Mulholland Drive*: “Que no sea real hasta que se convierta en ser real”¹⁰.

Una mujer atrapada o una mujer en grandes problemas es lo que podemos encontrar como común en las reseñas escritas sobre *Inland Empire*, y es justamente de con esa descripción que el propio Lynch se refirió a ella cuando estaba por estrenarse en el año 2006, probablemente sea esa la descripción más general que se puede hacer de la trama; en la que los personajes juegan papeles múltiples o por lo menos más del que aparentan ser, y no lo es por una cuestión de dobles sino que cada uno puede subsistir dentro o fuera de las ficciones en las cuales se desenvuelven, en este caso en todas las ficciones dentro. El villano, por llamarlo de alguna forma, es un hombre con capacidades extraordinarias, como lo relatan los acontecimientos y los diálogos de otros personajes sobre él, es quién tiene el control. Éste villano así como otros personajes femeninos, un grupo de mujeres¹¹ que disfrutan, bailan y platican entre sí en un estado de éxtasis, parecen tener un libre acceso a todas esas temporalidades o realidades dentro de *Inland Empire*.

¹⁰ “Don’t play for real until it gets real”. Diálogo del director que hace un casting a *Beth* personaje principal de *Mulholland Drive* (2001) cómo única advertencia para su prueba de actuación.

¹¹ En adelante me refiero a este grupo de mujeres como las mujeres viajeras. Sus nombres que tampoco se dicen dentro de la trama pero que se refieren en los créditos son: Lanni, Terri, Lori, Chelsi, Sandi, Dori y Kari.

Así como la realidad puede y es cuestionada, los seres humanos también juegan, experimentan, comparten su propio enfrentamiento con la muerte. De no ser por ella nada tendría sentido, el fin y el inicio una dupla incuestionable, la muerte, el amor y el retorno son otras de las temáticas que circundan *Inland Empire*. Esas ideas son finamente puestas en escena, en el medio del cine mediante un reflejo, el reflejo de su protagonista que puede incluso mirarse a sí misma fuera de sí, *Inland Empire* concibe cuestionamientos por ese confrontamiento. Incluso pone al espectador en el medio, dentro de todo muchas veces. Es una representación del mundo cual cine, se confunde con el sueño para funcionar desde la mecánica narrativa del inconsciente.

Una de las primeras observaciones sobre *Inland Empire* es su carácter renuente a una definición por género como todas las creaciones de David Lynch (inclusive si se trata de un spot publicitario) lejos de ello, *Inland Empire* desafía las convenciones genéricas para instaurarse por encima de ellas, más que superficie se preocupa por el fondo: uno a la vez muy profundo al interior, abismal y vasto al exterior. Producto de un cineasta que niega la explicación de sus obras en un afán de conservar el misterio y la vastedad de una múltiple interpretación, que deja a sus obras esa capacidad que tiene la vida para no tener certeza de lo que pueda ocurrir. Por lo cual, otro de los puntos más notables de este filme es que lejos de dejar la película en una definición pueden verse en ella múltiples interpretaciones, lo cual nos deja ante una obra que tiene esa rara capacidad de ser.

Catalogada por la internet como un compendio del cine de este autor¹², la constitución de *Inland Empire* cómo relato cinematográfico se debe precisamente a la utilización y aplicación que hace Lynch de las bases del lenguaje cinematográfico y del montaje para poder trascender esas concepciones de temporalidad a las que hago referencia más arriba. El impecable manejo de la teoría del lenguaje cinematográfico, el montaje, su orden, y constitución, otorgan esa capacidad de ser en este relato que más allá de sólo contar una historia plantea interrogantes de otro orden, un orden filosófico universal que es materia a parte de éste estudio.

La multiplicidad en donde la protagonista es una y al mismo tiempo muchas es lo que hace David Lynch al reflejar su personaje en otra pantalla de cine (momentos antes de la resolución final) dentro de su ficción, pero ellas se conectan son una y muchas al tiempo en el que el tiempo no es lo que estamos acostumbrados a creer, no es una sucesión de acontecimientos sino un laberinto en el que el punto de inicio o final no están determinados.

La experiencia fílmica en el cine de David Lynch se ha consolidado por su estilo, su utilización del lenguaje cinematográfico. Características de su cine habría que mencionar la música de fondo inquietante y envolvente, representación en la puesta en escena que en el interior conlleva más de lo que se ve a simple vista, la utilización del color rojo en sus escenarios, la representación de ficciones dentro de las tramas de sus películas, un montaje que no busca una narración lineal de los acontecimientos, personajes que en muchos casos tienen dobles que

¹² De la página de Wikipedia de David Lynch. "David Lynch" [en línea]. En: Wikipedia la enciclopedia libre. <http://es.wikipedia.org/wiki/David_Lynch> [Consulta: 24 mzo. 2011].

los atormentan, luces estroboscópicas para representar fuertes cambios narrativos, de entre las características más evidentes. Reconozco que lo que hace a este cine más interesante para mí es el sentido inquietante que logra a través de ese delicado manejo de los recursos cinematográficos, sus filmes pueden llegar a ser realmente introspectivos, atemorizantes y perturbadores sin tener que usar métodos usuales para lograrlo.

Por ésta razón, y debido a una hermosa confusión en sus películas, él siempre será reconocido sino como uno de los más grandes cineastas, si como uno de los más originales. Lynch es un maestro creativo, e incluso si sus filmes no son necesariamente realistas, éstos son reales en su representación sobre lo que la vida es: confusión, una irracional serie de eventos al azar que en realidad tienen poco propósito, y uno mismo hace su propia interpretación de cada evento, otorgando a la vida un propósito personal. Lynch quiere que sus filmes resuenen emocional e instintivamente, relaten y creen para cada persona en su propio entendimiento. Como él dice -La vida es muy, muy confusa, y entonces la películas deben permitirse serlo también-¹³.

La fuerza de las tramas en el cine de Lynch esta determinada por la forma de constituir sus películas en asombrosos montajes: se vislumbraba en su carretera infinita de *Lost Highway* o en el teatro, la representación (síntesis de la ficción en sí misma) vista por Henry en el teatro de ensueño en *Eraserhead*, o las muchas referencias a la ficcionalidad magistralmente puestas en sus personajes con dobles, los mismos pero extraños, esos cambios entrañan que esa otredad es más atemorizante por ser la misma: pasa con los dobles de personajes en el

¹³ Trad. Brooke, Michael. "David Lynch" [en línea]. En: The Internet Movie Database. <<http://www.imdb.com/find?s=all&q=David+Lynch>> [Consulta: 24 mzo. 2011].

capítulo final de su serie televisiva *Twin Peaks* con el dopperganger¹⁴, el despertar del personaje principal en *Lost Highway* en una prisión siendo otro, la transformación mimética de las protagonistas en *Mulholland Drive*, la misma Sue-Niki de *Inland Empire* que ya no puede reconocerse como actriz, ella misma o la otra del reflejo, la que muere en una banqueta de Hollywood o quien es ella en su cotidianidad una estrella de ese lugar “...Dónde las estrellas sueñan, y los sueños hacen estrellas”.¹⁵

Quién más que David Lynch en nuestra época para hacernos recordar y dar un paso atrás para observar y revalorar los conceptos más profundos y adentrarnos en las raíces de un medio que ya con más de un siglo puede decirse que forma parte de la sociedad y de la vida de los individuos. Fascinación, duda, miedo, temor, pero ninguna de estas palabras descritas en sí mismas para definir o analizar su cine, sino como una rara mezcla que no puede definirse así cómo Lynch no desea que sus películas sean definidas.

Estándares rotos, anticipación sobre las posibilidades del medio audiovisual, manejo de complejos conceptos culturales y sociales, el cuestionamiento de la realidad, el orden del tiempo y la ruptura de los límites del relato ficticio son sólo pocos de los elementos que pueden observarse en las películas del cineasta David Lynch. Un cineasta que provoca fascinación, y aunque es muy fácil glorificar el genio de un creador como Lynch, no es ese mi objetivo sino hallar en

¹⁴ El *dopperganger* es un concepto de la ficción que se refiere a la visión del doble, un mismo personaje que está al mismo tiempo en la misma ficción por duplicado, una misma persona que puede estar en dos lugares al mismo tiempo violando las reglas de representación, es un recurso metaficcional que tiene sus orígenes en las palabras del alemán *doppel* y *gänger* “doble” y “andante” respectivamente.

¹⁵ “...Where stars make dreams, and dreams make stars”, diálogo en *Inland Empire* cuando Nikki es entrevistada para un programa de chismes de Hollywood tras anunciarse su participación en la película *On High in Blue Tomorrows*, en esa realidad. Tiempo:0:21:58

una de sus creaciones ese elemento que logra que la ficción supere sus límites. El objetivo de éste trabajo de investigación es un estudio multiconceptual que busca dar profundidad a aspectos que derivan de la teoría cinematográfica para utilizar los horizontes de la misma en *Inland Empire* cómo una muestra del cine, un medio representativo con carácter universal, aplicando la teoría a las cuestiones mencionadas que desafían las barreras del producto audiovisual en sí mismo.

David Lynch reivindica su profesión de cineasta a la idea de creación de obras artísticas, ideas que toman forma que no es necesario definir. Declarado admirador de Fellini, Bergman, Tati, Kubrick y Wilder, ha encontrado en la creación de laberintos oníricos la expresión de sus ideas sobre el cine. De ello surge la consecuente no explicación de sus obras artísticas, reivindicando a su vez, la capacidad expansiva de la obra por sí misma, aquella capacidad que surge de una imprecisión, de la falta de definición y limitación de lo que acontece dentro de una de sus creaciones, respetando su capacidad de expansión en el intelecto de cada espectador.

Tomando en consideración las bases para llegar al punto en el que puede hablarse de transgresión, se llega a las reglas a las que David Lynch desafía para poder significar lo que significa en *Inland Empire*. Éstas reglas que se rompen para un propósito de superación narrativa, de superación de hecho, del mismo producto audiovisual. El espíritu de las películas de David Lynch puede no ser definido cómo su biógrafo Chris Rodley enuncia:

El humor del sentimiento al que las películas de Lynch trasportan está fuertemente ligado a una forma de incertidumbre intelectual –lo que él

llama estar 'perdido en la oscuridad y confusión'- Es aquí que el enigma (uncanny) claramente se expresa a sí mismo en las películas de Lynch. No reside en todo lo que es extraño, inusual o grotesco, pues es lo opuesto de ello, lo que –por virtud de su exageración- rechaza el provocar miedo. Los atributos del enigma, lo que Freud determinó –el campo de lo que es atemorizante- es aquel pavor en lugar del temor verdadero, la caza en lugar de la aparición. Ello transforma lo familiar en desconocido, produciendo una perturbadora defamiliaridad con lo evidentemente familiar. En palabras de Freud: El enigma es enigma porque todo es secretamente muy familiar, lo cual es porque esta “representado”. Esta es la esencia del cine de Lynch.¹⁶

Es así que el mismo Lynch te hace recapacitar, pensar en sus mismas creaciones. Acaso querría que todas ellas en su propio ser y subsistir tengan relación entre sí. Lo hace con la conjunción de *Inland Empire* con *Rabbits* de la forma perturbadora que desarrollo desde sus inicios, lo que el mismo Chris Rodley llama como sustantivo *Uncanny* o *Defamiliarization*, un estado entre el sueño y la vigilia en una especie de tiempo sueño-película, o lo que en otros esfuerzos se ha dado en llamar el limbo de la representación. Más allá de calificativos me gustaría ahondar en una cuestión fundamental ya no sólo para la cinematografía, sino para el producto audiovisual, la comunicación y la obra de ficción en sí misma.

¹⁶ Trad. Rodley, Chris. “Lynch on Lynch”. [en línea]: revised edition. [New York], Transcripción y conversión al formato HTML de la ed.: Farber and Farber Inc., 2005. [pX]-323pp. <http://books.google.com.mx/books?id=o5U-piFmNswC&printsec=frontcover&dq=Lynch+on+Lynch&source=bl&ots=400hNGkP1c&sig=nU4MasZXxbDc_ zcVKxJ2id2Y4Y&hl=es&ei=Z2CZTdO8O9LPiAKLyrCdCQ&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=7&ved=0CFUQ6AEwBg#v=onepage&q&f=false> [Consulta: 24 mzo. 2011].

El cine como arte del sueño

Ficción-Imagen-Yuxtaposición-Montaje-Metalepsis

Una película cinematográfica es una obra cuya creación es intencional y planeada de acuerdo a parámetros establecidos con los cuales tanto el creador como el espectador pueden tener la confluencia al mirarla, al absorber sus mentes dentro de la representación, para el caso de esta investigación, de la obra ficticia. Dichos estándares comunes sirven por ejemplo para entender que un personaje en un filme corre de un lado para llegar a un punto distante, también apreciamos que ciertos encuadres, música o composiciones refieren a un estado de ánimo en el personaje o a una situación trágica. Para ello durante toda la vida del cine se ha desarrollado una forma propia para contar historias que ha dado lugar a un lenguaje propio del medio, el cual tiene infinitas posibilidades de creación, y lo importante en este estudio, de interpretación, lo cual deja lugar para la conceptualización y teorización de la obra cinematográfica.

La consideración de un lenguaje del cine ha sido históricamente tensionada entre dos opciones: su comparación posible entre éste y el lenguaje verbal, o la opción de su antagonismo. No es aquí objeto la comparación con el lenguaje verbal, pues el lenguaje cinematográfico es a mi parecer producto esencialmente

de la imagen¹⁷ y para el asunto de la forma, la yuxtaposición, estos son dos conceptos básicos para el planteamiento de mis propuestas. Considero que si el cine ha escapado a la definición o a una teorización que pudiese ser condensada en libros de gramática cinematográfica, por ejemplo, es porque cineastas de todas las épocas han apostado por el carácter rebelde del cine, un carácter que le es propio para no ser definido, que siempre abre las puertas pero que no las deja cerrar.

David Lynch ha compartido durante su vida artística el status de pintor con el de director de cine, por el hecho de pensar y abstraerse más allá de las palabras o signos, el mismo declaró al hablar de su obra:

“Todo lo que cuenta es tener ideas. No hay que preocuparse por expresarse con palabras, lo que hace falta es traducirlas al lenguaje del film. Traducirlas por un pequeño “plop” en la banda sonora, o un pequeño plano en una secuencia. Reencontrar el sentimiento que corresponde a la idea de lo que se está haciendo. Sin tener nada que ver con el lenguaje y las palabras.”¹⁸

Se trata entonces de abordar el análisis de la obra *Inland Empire* (2006) por las premisas de manifestación del lenguaje cinematográfico, de la forma¹⁹ del filme,

¹⁷ Imagen cinematográfica, la cual tiene como base a la fotografía, pero difiere de esta última en que tiene movimiento y duración.

¹⁸ Palabras de David Lynch, fragmento de una entrevista en el artículo “David Lynch. La irresistible atracción al abismo”. Navarro, José Antonio. Revista *Dirigido por*, España, 1990 núm. 186, sección Estudio p. 34.

¹⁹ *Forma* en su acepción Aristotélica es la esencia necesaria o sustancia de las cosas que tienen materia, la forma reclama a la materia; en este sentido la *forma* es el modo de manifestarse de la esencia o sustancia de una cosa. De acuerdo a la definición de Nicola Abbagnano en su *Diccionario de Filosofía* (México, FCE, 1982 p. 568) “... la forma conserva los caracteres que Aristóteles le había reconocido: es la causa o razón de ser de la cosa, aquello por lo cual una cosa es lo que es; es el acto o la actualidad de la cosa misma, por lo tanto el principio y fin de su devenir”. En el sentido en que retomo el término en este ensayo se basa igualmente en la afirmación de Abbagnano sobre la filosofía kantiana del significado de *forma* “...Forma como relación o conjunto de relaciones, esto es, **orden**”.

la cual le confiere sentido a las ideas, al contenido²⁰ por medio de recursos audiovisuales. Para el propio Lynch pensar como un pintor hace ver las cosas por debajo de su aspecto superficial, más allá de lo provisto por los signos o las convenciones que buscan instaurarse como un sistema gramatical. Puntualizado lo anterior el análisis se concentra entonces, sobre la valoración del lenguaje y la puesta en escena en el filme, preceptos inherentes al cine que son también los aspectos más valorados del llamado cineasta disidente, en los años 90, y calificado como vanguardista en la presente década.

*“Para muchos autores clásicos (Eisenstein, pero también Arnheim, y unos cuantos más) lo característico del cine, lo que lo convierte en una forma de arte distinta, es la configuración de un lenguaje propio, (...) Para otros (Bazin, pero más cerca en el tiempo Rohmer, Tarkovski, o los filósofos Cavell o Deleuze, en un sentido más amplio, la cuestión pasa por las características intrínsecas de la imagen de cine, esto es, por su ontología, en síntesis: de algo que se instala más acá de los códigos o incluso de su mismo funcionamiento como signo”.*²¹

De lo anterior surge la conceptualización ficción-imagen-yuxtaposición-montaje-metalepsis, de la cual se sustenta el presente estudio, encaminada a esclarecer las bases para fundamentar el análisis, los cimientos para mis afirmaciones futuras. El análisis del filme *Inland Empire* descansa sobre éstos cinco conceptos, tomando en consideración que el cine es un medio considerado parte importante de la vida de los individuos casi a la par que sus propios sueños,

²⁰ Equiparándolo con el término *comprensión*, Nicola Abbagnano explica en su *Diccionario de Filosofía* (*Op cit.* p. 186) el concepto de *contenido* como: “... de la idea a los atributos que ella incluye en sí y que no pueden quitársele sin destruirla”. El contenido de las ideas es lo que incluyen en su distinción como únicas.

²¹ Russo, Eduardo. *Diccionario de cine*. Argentina, Paidós, 2005. p. 144

con la diferencia de que el cine puede ser colectivo y, por lo tanto, comunicarse. En ese afán comunicativo creo yo que puede encontrarse el lugar de la ficción.

Para definir *ficción* propongo como base la idea de Aristóteles sobre *La Poética*; como reproducción imitativa, sin entenderla en sentido literal, es decir, no como una imitación de un hecho dado. Aristóteles señala tres diferencias propias de la reproducción imitativa las cuales consisten en *aquello en que*, en los *objetos* y en la *manera*²². Estos tres componentes básicos para la obra de arte pueden bien ser aplicados para definir la ficción, así pues muy independientemente de los géneros que puedan ser abarcados la ficción cuenta con los componentes mencionados en cualquiera de sus formas.

En su referencia etimológica, el término ficción, remite a dos acepciones principales: a) dar forma, formar, modelar y b) simular, fingir. Aristóteles refería a la reproducción imitativa de las acciones de los hombres, pues esta imitación difiere del sentido de verdad que tiene la historia en contraposición al sentido de invención que conlleva la ficción, ese es el punto clave; la invención.

Así pues la ficción remite a esa reproducción imitativa (o mimesis) se trata de la creación de universos por medio de descripciones, de una configuración de hechos reproducidos por alguien (los personajes) en determinado espacio, tiempo y lugar, y una instancia narrativa ya sea que participe en los hechos o no, pero que narra los sucesos. Es una representación inteligible que contiene una existencia temporal y un devenir ilusorio.

²² Aristóteles. *La poética*. México, Editores mexicanos unidos, 2005. p. 3

Lo anterior podría parecer un tanto escueto, pero trato de manejar un concepto general ya que de él se desprende entonces una libertad absoluta para crear. Asimismo considero que los estudios de tipo intertextual sobre la posmodernidad²³ tienden precisamente a dejar tan amplio este tipo de conceptos debido a que sus alcances, más que una delimitación, merecen un estudio sobre las rupturas de sus fronteras. Lauro Zavala empatiza con la idea de esta expansión:

...en las fronteras entre los procesos sociales de significación y los procesos específicos de significación en la narrativa (literaria o extraliteraria) es conveniente extender el empleo del término ficción, de acuerdo con una perspectiva constructivista, para hacer referencia con este término a cualquier construcción de significación. Desde esta perspectiva, entonces, toda verdad es una ficción, en la medida en que es una construcción de sentido que resulta pertinente en un contexto de interpretación determinado²⁴.

De igual manera Nicola Abbagnano en su diccionario de filosofía define el concepto ficticio de la siguiente manera: *“Término usado casi exclusivamente con*

²³ La conceptualización de posmodernidad esta determinada por las diferencias culturales y estructurales de la producción cultural en occidente a partir de distintas rupturas con los paradigmas preexistentes. Estas diferencias han sido muy amplias y han abarcado distintos ámbitos de la cultura y la sociedad, desde la arquitectura hasta los programas de televisión, el término es pues, un designio cultural en general. En este caso se utilizará la acepción del término cine posmoderno, el cual refiere al cine que rompe con el paradigma del cine anterior, es decir, según la división que hace Lauro Zavala existen tres paradigmas principales en la historia del cine, según sus elementos generales se dividen en: Cine clásico conjunto de convenciones visuales; dramáticas y estructurales cristalizadas alrededor de los años 1935-1955 que dieron lugar a los cánones genéricos y a las estrategias más convencionales de recepción. Cine moderno: conjunto de recursos estéticos característicos de los “nuevos cines” surgidos principalmente en Europa entre 1955 y 1970, en los que se subvierten y a la vez se alude a las convenciones de cine clásico; se distingue por su oposición al realismo narrativo, especialmente a través de recursos críticos. Cine posmoderno, categoría utilizada para hacer referencia al cine surgido a partir de la década de 1960, en el que se superponen elementos del cine clásico y del cine moderno, lo cual da lugar a la presencia simultánea de collage genérico, autorreferencialidad, hiperrealismo y otras estrategias igualmente paradójicas, que a la vez utilizan y ponen en evidencia las convenciones de la representación clásica. Las tres clasificaciones anteriores son tomadas del Glosario de teoría cinematográfica de Lauro Zavala en *Elementos del discurso cinematográfico*. (México, UAM, 2005. p. 143)

²⁴ Zavala, Lauro. *Teoría y práctica del análisis cinematográfico*. México, Trillas, 2010. p. 65. El autor al mismo tiempo refiere que dicha afirmación tiene su origen en la epistemología constructivista.

*referencia a la clasificación cartesiana de las ideas en innatas, adventicias y ficticias: estas últimas son las ideas “hechas e inventadas” por nosotros*²⁵.

Por ello me gustaría aplicar el concepto en sus bases y sólo precisarlo como una forma de invención total que tiene la capacidad de *ser*, es decir, que puede alcanzar una existencia propia. Sobre éste *ser* me remito a la definición de realidad: *“En su significado propio y específico, el término designa el modo de ser de las cosas, en cuanto existen fuera de la mente humana o independientemente de ella.”*²⁶

La ficción se puede manifestar a través de diversos medios, de diversos soportes, manifestarse es necesario, pues considero que una invención o creación ficticia acarrea necesariamente la idea de comunicación, lo que diferencia a una trama ficcional de un pensamiento personal²⁷. Una creación no podría ser ficción sin ser transmitida de alguna forma a los demás²⁸, y en el caso del presente trabajo, esa plataforma es la determinante del medio cinematográfico, esta es: la imagen.

La ficción es en sí misma una manifestación de genio comunicante, una invitación a un devenir ilusorio, que no por ilusorio deja de ser real, en el caso de la ficción cinematográfica quiero referirme a la imagen, base para la creación de las obras en cine a partir de lo que Deleuze definió como la imagen-tiempo. De

²⁵ Abbagnano, *Op cit.* p. 534

²⁶ *Ibíd.* p. 988

²⁷ He tratado hasta el momento de hacer un símil del sueño con la idea de ficción cinematográfica, y aunque en esencia considero que tiene muchas confluencias en cuanto a representación (la imagen, el sonido, la idea del tiempo y espacio discontinuos o desestructurados y su característica de apego emocional con el soñante o espectador de cine) la diferencia básica para el ensayo es la capacidad de la ficción en el medio cinematográfico, medio que inherentemente debe ser colectivo.

²⁸ Sobre esta idea de la comunicación como componente fundamental de la ficción, trato de equiparlo con lo enunciado por Abbagnano que en su *Diccionario de Filosofía* (*Op cit.* p. 988) menciona en su definición de realidad: *“... Lo opuesto de Realidad es, por lo tanto, idealidad, que indica el modo de ser de lo que está en la mente y no es o no puede ser, o no está todavía incorporado o puesto en acción en las cosas”*.

acuerdo con Deleuze la imagen-tiempo se construye desde que la imagen cinematográfica ya no obedece a exigencias funcionales del tipo sensorio motor como en los inicios del cine, es decir, a la exigencia funcional de la imagen-acción. En los inicios del cine las imágenes pretendían ser retratos o dar una idea de translocación de la vida cotidiana, a la imagen cinematográfica. Considero válido el punto de vista de Deleuze, quien aporta la idea de que la imagen cinematográfica cambió en su esencia a partir del desarrollo de las denominadas *vanguardias*, especialmente del *Neorrealismo italiano* en la década de los años cuarenta.

La imagen cinematográfica instaurada cómo una *situación*, en sí misma, puramente óptica y sonora, construye un cine de *vidente* cómo lo denomina Deleuze, pues ya no es parte de un cine funcional de acción, por lo cual el concepto de realidad dentro de ella es distinto al que estamos familiarizados. Constituyente de una imagen óptica, en la imagen cinematográfica ya no se sabe que es lo imaginario o lo real, lo físico o lo mental en la situación, citando a Deleuze “*es como si lo real y lo imaginario corrieran el uno tras el otro, reflejándose el uno en el otro en torno a un punto de indiscernibilidad*”²⁹.

El mismo Deleuze apela a la imagen como una descripción que activa la funciones del pensamiento, ya no como atributo de la búsqueda por una verdad. En un punto de vista más amplio, la imagen cinematográfica es indiscernible en el sentido de que no es funcional, en cuanto a una simple distinción entre lo objetivo y lo subjetivo, ni tampoco trata de distinguir lo real de lo imaginario, el refiere a una

²⁹ Deleuze, Gilles. *La imagen-tiempo*. España, Paidós, 2004. p. 19

conciencia-cámara, la cual no se define de manera funcional según los movimientos que pueda seguir o espacio a abarcar, sino por las relaciones mentales en las que se puede entrar por una imagen. Es decir, la imagen se torna *cuestionante, respondiente, objetante, provocante, teorematizante, hipotetizante, experimentante*³⁰.

La imagen es por sí misma un medio, discurso, forma y contenido. Esa es mi postura ante la definición de imagen, el componente visual más pequeño de los fragmentos integrantes del filme. Por ello el punto central para éste análisis es tomar la base de la imagen-tiempo y hacer la distinción de la imagen cómo génesis para un lenguaje, el lenguaje cinematográfico. Difiero de la visión de la imagen como punto sintagmático de código, para utilizarla, cómo ya se expuso, bajo la idea de imagen-movimiento. Bajo éste precepto la narración no es más que la consecuencia de las propias imágenes aparentes y de sus combinaciones directas, no un dato.

Y es precisamente de esas combinaciones que surge el análisis en el presente estudio, puesto que, para que la imagen se constituya cómo cinematográfica, se establece que es parte de un conjunto; un todo formado por imágenes como su origen. Dichas imágenes encuentran su propósito en la conjunción, o confrontación de unas con otras, lo cual construye el contenido cinematográfico, el cual no se mira de manera aislada cómo una sucesión de fragmentos, sino cómo un todo.

³⁰ Todos adjetivos son propuestos por Deleuze.

Por lo tanto la imagen en el caso de la película cinematográfica da paso a la creación de una ficción, la ficción creada por la imagen, que a su vez expresa un contenido por una forma en que está constituida la película y se organiza de acuerdo a un parámetro de creación, orden y sucesión: la yuxtaposición, principio básico para el montaje de un filme. Se tiene aquí pues la aplicación del concepto de ficción que retomo de Aristóteles, es decir, las tres diferencias propias de la reproducción imitativa *aquello en que* (el cine), en los *objetos* (la imagen) y en la *manera* (yuxtaposición-montaje).

El concepto original de montaje de Eisenstein era que *“el significado en el cine no era inherente a ningún objeto filmado, sino que se creaba mediante la colisión de dos elementos significativos, uno tras otro, yuxtaponiéndolos, que definían el sentido que había de dar al conjunto”*.³¹ De ello parte una de las concepciones principales en éste análisis, es decir, la noción de la yuxtaposición interna e inherente a la idea de conjunto. El montaje es entonces, el concepto que sirve para consolidar la idea de los múltiples significados o contenidos que pueden crearse mediante la asociación de imágenes en movimiento.

Claro que esta yuxtaposición, no es el único objetivo o noción del montaje, pero si se retoma de esa forma para el presente análisis, el término montaje puede también utilizarse en su acepción de orden y sucesión en la acción cinematográfica. Por mi parte, refiero a la parte de montaje que no sólo refiere a la idea de encadenamiento, sino a toda una idea de representación del tiempo y

³¹ Eisenstein, Sergei. *Hacia una teoría del montaje*. España, Paidós, 2001. p. 19

espacio por medio de la imagen. Sergei Eisenstein³² fue precursor del término montaje, el cual propuso no como una idea compuesta de fragmentos colocados uno detrás del otro, sino una idea que nace del enfrentamiento entre dos fragmentos independientes, es decir entre el encuentro de imágenes otorgando al mismo tiempo a la unidad mínima del montaje, el plano, su importancia y trascendencia dentro de la obra cinematográfica. La yuxtaposición presupone entonces ese enfrentamiento o conflicto, pero también se refiere al orden de las imágenes propuesto, son dos parámetros que envuelven a la imagen en un encadenamiento con sentido. Por lo tanto, la yuxtaposición no sólo presupone dicho encadenamiento sino un complejo sentido de lo que se ve en el cine:

“La imagen-movimiento tiene dos caras, una respecto de los objetos cuya posición relativa ella hace variar, y la otra con respecto a un todo del cual expresa un cambio absoluto. Las posiciones están en el espacio, pero el todo que cambia esta en el tiempo. Si asimilamos la imagen-movimiento al plano, llamamos encuadre a la primera cara del plano vuelta hacia los objetos, y montaje a la otra cara vuelta hacia el todo. De allí una primera tesis: el propio montaje constituye el todo, y nos da así la imagen «del» tiempo. Es, por tanto, el acto principal del cine. El tiempo es necesariamente una representación indirecta, porque emana del montaje que liga una imagen-movimiento a otra. Por eso este enlace no puede ser una simple yuxtaposición: el todo no es una adición, así como el tiempo no es una sucesión de presentes. Como Eisenstein no se cansaba de repetir, el montaje tiene que proceder por alternancias, conflictos,

³² Sergei Eisenstein (1898-1948) cineasta Ruso de la llamada corriente del formalismo ruso fue un pionero en la conceptualización y teorización del cine y en la aplicación de sus postulados en la realización de sus películas. Su más destacado concepto fue el de montaje cinematográfico, el cual definió el rumbo entero del medio cinematográfico, debido a que la conformación de las películas no es una sucesión lineal sino una serie de fragmentos confrontados, por lo cual Eisenstein propuso el concepto de montaje para designar ese encuentro de fragmentos con lo cual se lograba la constitución del filme por una serie de planos yuxtapuestos, en un orden, ritmo y duración que otorgaban sentido al conjunto en una idea de producción general a partir de fragmentos que integran una totalidad. Eisenstein fue el más relevante teórico que impulsó la definición de dicho concepto pues encontraba en él las posibilidades del cine, que lejos de estar supeditado a un componente técnico partía de principios básicos de la fuerza de la imagen y su percepción por el espectador.

*resoluciones, resonancias, en suma, toda una actividad de selección y coordinación, para dar al tiempo su verdadera dimensión y al todo su consistencia*³³.

Aumont propone una definición amplia de montaje para sintetizar tanto su concepto como sus funciones: *“el montaje es el principio que regula la organización de elementos fílmicos visuales o sonoros, o el conjunto de tales elementos, yuxtaponiéndolos, encadenándolos y/o regulando su duración”*³⁴. Al mismo tiempo Aumont refiere a Jean Mitry quien enfatizaba que un montaje productivo es un montaje gracias al cual aprendemos cosas que las imágenes mismas nos muestran.

En el cine cómo en otras artes representativas existen dos conceptos esenciales para entender su capacidad ficticia en cuanto a forma y contenido, estos conceptos se refieren a esa parte de la ficción la cual evoca a una instancia que relata una historia, es decir, una instancia narrativa, los términos son mimesis y diégesis, modalidades del discurso. La mimesis es lo que se narra, la historia, y la diégesis el cómo se narra, la diégesis refiere a todo lo que pertenece, desde la inteligibilidad de la historia narrada, al mundo propuesto o supuesto por la ficción, *“universo que se abre al cine cuando comienza a funcionar como una máquina narrativa, contando una historia y a la vez construyendo el espacio imaginario en el que ese relato puede desarrollarse”*³⁵. Es la creación de un universo propio.

“Lo diégetico no sólo comprende lo representado en la pantalla, sino el universo sugerido del cual lo mostrado es sólo parte... El de la diégesis es

³³ Deleuze, *Op cit.*, p. 56. La idea en esta cita es la base para el ejemplo punto focal del análisis.

³⁴ Aumont *et al. Estética del cine*. Argentina, Paidós, 2008. p. 62

³⁵ Russo, *Op cit.*, p. 78

*un cosmos regido por reglas precisas, que se termina de convertir en un todo coherente gracias a la elaboración y zambullida imaginaria en él por parte del espectador, que en la misma operación se desvía provisoria y estéticamente de ese otro mundo que permanece y lo aguarda fuera del cine*³⁶.

Éstas dos acepciones, mimesis y diégesis, podría inferirse que corren de manera paralela, es decir, que lo que se narra es solamente y determinado por la historia, y es así a simple vista, pero lo que se presenta como diégesis en el relato ficticio puede tener mayores alcances que los de una simple narración, ello desde las representaciones ficticias en la literatura, pero aunado a la capacidad del medio cinematográfico y la noción de la imagen-movimiento, la diégesis puede incluso rebasar los límites de la mimesis.

El lenguaje cinematográfico es a mi parecer definido por su carácter de imagen en movimiento y del ensamblaje de sus partes, la yuxtaposición de esas imágenes. Por ello la evocación al concepto básico de montaje, cómo lo propio del medio y base para sus discursos. El montaje existe no sólo en el tiempo, sino en el espacio, y no sólo en el objeto, sino y esto es crucial, en su percepción.

“La imagen movimiento puede ser perfecta, pero sigue siendo amorfa, indiferente y estática si no está ya penetrada por las inyecciones de tiempo que meten en ella al montaje y alternan el movimiento. «El tiempo en un plano debe fluir independientemente y, por decirlo así, motu proprio»: sólo con esta condición el plano desborda a la imagen-movimiento, y el montaje a la representación indirecta del tiempo, para comunicarse los dos en una imagen-tiempo directa determinando uno la forma o mejor dicho la fuerza del tiempo en la imagen, y el otro las relaciones de tiempos o de fuerzas en

³⁶ *Ibíd.*, p. 78

la sucesión de las imágenes (relaciones que no se reducen precisamente a la sucesión, como tampoco la imagen se reduce al movimiento)³⁷.

Sergei Eisenstein subrayaba la idea de que *“el montaje alcanza su destino sólo cuando escapa del vínculo metonímico de objeto a objeto y consigue la asociación metafórica, mediante la imagen, de objeto e idea”³⁸*. Es decir de su mérito técnico a una idea generalizada sobre qué es lo que proyecta la película en sí, o dicho en este contexto: lo que las imágenes yuxtapuestas de acuerdo a una idea general de montaje dicen, o en el caso de productos como *Inland Empire*; de lo que transgreden. Por lo tanto, el montaje hace el sentido del filme y le otorga la fuerza a cada una de sus imágenes, que seleccionan una porción del todo y le dan al conjunto no sólo una idea de trama y argumento sino que crean un universo de espacio, tiempo y movimiento mediante la colisión de dichas imágenes, es el objetivo de la yuxtaposición y montaje, la significación del filme. No es sólo una idea de significado sino una contribución para formar ideas.

“El montaje basado sólo en el parámetro de «significado» es decir basado sólo en la trama o contenido argumental de la secuencia y sin tener en cuenta la complejidad de todos los demás elementos y su suma total, no tiene nada que ver con la obra de arte real, por muy grande que sea la contribución de los sucesos en pantalla, alineados sólo conforme un parámetro.”³⁹

Por ello propongo que también el parámetro de realidad cuente con una distinta postura, la de la imagen cinematográfica. Eisenstein concebía al cine

³⁷ Deleuze, *Op cit.* p. 65

³⁸ Eisenstein, *Op cit.* p. 21

³⁹ *Ibíd.*, p. 19

como un discurso articulado, comprobado que se sostiene nada más que por una referencia figurativa a la realidad:

“El postulado ideológico de base que lo fundamenta⁴⁰, excluye toda consideración de una supuesta «realidad» que encerrara en sí misma su propio sentido, y a la que no sería necesario tratar. Se puede decir que para Eisenstein, en última instancia, la realidad no tiene ningún interés fuera del sentido que se le da, de la lectura que se hace de ella: a partir de ahí el cine se concibe como un instrumento (entre otros) de esa lectura...”⁴¹

Realidad es una palabra con grandes alcances para todas las ciencias, tanto las ciencias exactas como, en otra dimensión, para las ciencias sociales. Y es un concepto ineludible si se habla de la imagen cinematográfica y la representación del tiempo. Pero como se aprecia en el argumento de Aumont la realidad adquiere un sentido distintivo en el medio cinematográfico, y es a mi parecer un sentido propio para cada ficción, para cada película en particular. *“Porque la confusión de lo real y lo imaginario es un simple error de hecho y no afecta a su discernibilidad: la confusión está solamente «en la cabeza» de alguien.”⁴²*

Cierto es, que cada película lleva consigo una experimentación para el espectador sobre una realidad. Nosotros mismos en nuestros sueños tenemos la idea de estar dentro de alguna, aunque en ellos convivamos con un perro que habla o caigamos infinitamente a un vacío, en nuestra apreciación la cosa es que la realidad es, e independientemente de si existen estándares o no, el tiempo y el

⁴⁰ Al sistema de Eisenstein.

⁴¹ Aumont et al, *Op cit.* p. 81

⁴² Deleuze, *Op cit.* p. 99

espacio son otros que pueden estar contiguos o revueltos, podemos ser nosotros mismos en distintos cuerpos, edades u otras personas, en fin, o más bien, sin fin.

Como representación imitativa, la ficción que vemos en la obra cinematográfica es una realidad por mucho distinta de la que vivimos, el espacio y tiempo, en el que esa obra es vista. Universos distintos que se separan por innumerables cualidades. Nosotros vivimos las ficciones así como vivimos nuestros sueños, es decir, nos sumergimos en las reglas de su propio universo, la ficción por su parte (en carácter de representación autónoma) busca negar su carácter ficcional, aunque en el paso de las décadas las ficciones han dado por dejar al desnudo el procedimiento de su creación.

Encarar el carácter ficticio de una ficción implica la contemplación de sus principios, implica una reflexión, pero sobre todo un involucramiento de nuestra percepción, que voltea en media vuelta para saber encarar esa representación, cómo si fuésemos nosotros parte de ella, o cómo si alguna vez lo hubiésemos sido. *–Silencio! No hay banda–*, eran las palabras en el teatro al que asistían las protagonistas de *Mulholland Drive* (2001), pero tanto los personajes cómo nosotros escuchábamos la música de una banda, lejos de ser una mera grabación era el abismo entre la ficción y sus orígenes, su construcción es en sí misma inquietante, pues se apela al carácter ficcional de la ficción en ella misma, así es la vida cuestionada desde la propia vida. En este cuestionamiento se apela a un conocimiento cultural del espectador, acerca del cine mismo, de su conocimiento sobre las convenciones cinematográficas y la relación de las películas con otras u otros productos culturales.

Según la forma de articular la imagen y sonido en el cine posmoderno, Lauro Zavala propone cuatro categorías para el análisis de las películas. La categoría que considero pertinente según los objetivos de este estudio, es la categorización de la ficción espectacular, noción que al mismo tiempo hace hincapié en otro concepto imprescindible para el presente análisis, la intertextualidad:

Ficción espectacular: Énfasis en el montaje. El sentido surge de la relación entre audio y video, al interior de la pantalla. En ese sentido, es un cine autónomo y autorreferente. Es autónomo en cuanto que genera sus propias mitologías, y se alimenta de ellas, aunque no exclusivamente. Es autorreferente en tanto que toda cinta de ficción espectacular exige al espectador cierta familiaridad con las convenciones del lenguaje cinematográfico (una disolvencia significa una elipsis temporal) o con los clichés del género (los malos siempre visten de negro).

Extrapolando el término de intertextualidad incluye el cine sobre el cine (8 ½, Cascabel, etc.) y las referencias a la memoria cinematográfica del espectador(...)⁴³.

En el caso del cine de David Lynch también puede hablarse de que el espectador asiduo o familiarizado con su cine encuentre ya algunas convenciones que utiliza frecuentemente, esto hace de ese conocimiento un acercamiento a la película desde una perspectiva más amplia, lo cual se refleja en su percepción. Convenciones que son muestra de un estilo personal consolidado por ciertas bases o preceptos de los autores de la obra cinematográfica. En este caso, el estilo de David Lynch es producto de una larga trayectoria entre el mainstream y la experimentación del medio audiovisual.

Es precisamente la idea del cine sobre el cine, la intertextualidad, la que da lugar al recurso estético primordial para la investigación que se expone en éste

⁴³ Zavala, Lauro. *Teoría y práctica del análisis cinematográfico*, México, Trillas, 2010. pp. 122

análisis cinematográfico, la idea de la autorreferencia al medio mismo y a sus bases de construcción; la imagen, la yuxtaposición, el montaje, la narración, el tiempo cinematográfico. Todos como parte integrante de la obra fílmica pueden ser trasgredidos por la utilización de una la figura de la metalepsis.

La metalepsis es parte de los recursos de la metaficción, ésta se refiere a una forma de narrativa autorreferencial: *“La metaficción pone en evidencia las convenciones que sostienen la construcción de toda ficción, y en esa medida, de todo producto cultural”*⁴⁴. Es a grandes rasgos un recurso ficcional que pone en evidencia los alcances de la obra ficticia.

Lo anterior lleva a la consideración de la imagen en el cine en dos caras complementarias; la que mira hacia el lado interno, el de la ficción representada, y la otra que mira hacia el exterior, el mundo del espectador. Se despliega entonces una relación puesta en evidencia entre el universo real de la sala o la pantalla y ese otro universo ficcional de la diégesis. ¿podrían esos dos universos convivir el uno con el otro directamente? Esa es la idea llevada a cabo en la meta ficción, con otro espectro de distintos niveles de universos (en este caso de representación) y sus relaciones, es la metadiégesis fílmica; la diégesis haciendo referencia a la diégesis. Es decir distintos universos de representación que conviven y se entrelazan en distintos niveles. La referencialidad se torna trasgresora cuando uno de los elementos de una ficción entra en el espectro de acción e interacción con el universo de otra obra ficcional de la que no era participe aquel elemento.

⁴⁴ Ídem. *Elementos del discurso cinematográfico*. México, UAM, 2005. pp. 145-146.

Gerard Genette propone el término metalepsis como una práctica transgresiva, en la que los límites entre autor y espectador se confunden en una vertiginosa puesta en abismo.

“Esta práctica del lenguaje –la metalepsis, pues es preciso llamarla por su nombre- ahora deriva a la vez o sucesiva y acumulativamente, del estudio de las figuras y del análisis del relato, pero acaso también, por algún pliegue que hemos de encontrar, de la teoría de la ficción”⁴⁵.

La metalepsis es una figura retórica cuya etimología proviene de “*meta*, detrás de; y */e/ps*, acción de dejar. Figura de pensamiento que consiste en la trasposición de valores para modificar la actitud del interlocutor”⁴⁶.

Teniendo como premisa que del lenguaje surge la retórica y de ésta última las figuras retóricas, las cuales a lo largo de los siglos han sido utilizadas en distintas manifestaciones del lenguaje, hago la distinción que hace también Genette al tomar como base la figura retórica en una aplicación más amplia. Más allá del texto escrito los estudios sobre figuras retóricas se abocan también a manifestaciones distintas de la palabra (sea ésta oral o escrita) para abarcar los espectros de la música y la imagen, siendo estos portadores de discursos, de textos, ideas complejas, cuya conformación en cuanto a forma obedece las mismas reglas que las que tiene la palabra, es decir, ninguna.

El origen griego del término metalepsis por lo general señala

“cualquier modalidad de permutación y, más específicamente, el empleo de un término por otro, por traslado de sentido; no muy específicamente,

⁴⁵ Genette, Gerard. *Metalepsis*. Argentina, FCE, 2004. p. 7

⁴⁶ Navarro Bañuelos, Jesús María. *Diccionario de figuras retóricas*. México, Universidad Autónoma de Zacatecas, 2008 p. 59

se dirá entonces que a falta de cualquier precisión complementaria esa definición hace de metalepsis un sinónimo a la vez de metonimia y metáfora; restringida esta última, por la tradición clásica, a los traslados por analogía, la equivalencia que subsistía entre metonimia y metalepsis se disipa, con lo cual la segunda se ve reducida a tan sólo relación de excusión”⁴⁷.

Las figuras retóricas han sido parte de la creación de discursos desde tiempos en que el audiovisual no figuraba en el mapa de las representaciones de los seres humanos, por lo cual el estudio sobre dichas figuras surge de la literatura.

“En opinión de Yuri Lotman, la retórica se emplea en tres acepciones en la poética y la semiótica: 1) Posee una acepción lingüística en la estructura de la narración, en los niveles por encima de la frase; 2) es la disciplina que estudia la semántica poética o retórica de las figuras y 3) como poética del texto, estudia las relaciones intratextuales y el funcionamiento social de los textos vistos como formaciones semióticas unitarias”⁴⁸.

El acercamiento al término metalepsis corresponde entonces a la disciplina de la retórica, pero es de la forma en que Genette ha aplicado dicho concepto a distintas manifestaciones culturales que me propongo retomarlo en el presente trabajo. Comparte con la idea de retórica el hecho de ser un estudio de figura en cuanto a relaciones intratextuales en un nivel por encima del texto, Genette extiende ese alcance de figura –metalepsis figural– a lo que concierne al concepto de ficción –metalepsis ficcional– lo cual para él es un modo extendido de figura. Para este traslado de sentido Genette recuerda la raíz común de ambos términos:

“encontramos en el verbo latino fingere con el significado de ‘modelar’, al tiempo que ‘representar’, ‘fingir’ e ‘inventar’; los sustantivos fictio y figura, ancestros de nuestros ficción y figura, derivan de ese verbo, del que

⁴⁷ Genette, *Op cit.* p. 8

⁴⁸ López Quiroz et al. *Retóricas verbales y no verbales.* México, UNAM, 1997. p. 42

*respectivamente designan más bien, en la medida en que es posible establecer diferencias entre sus denotaciones, la acción y el producto o efecto de dicha acción*⁴⁹.

La diferenciación de la metalepsis en el soporte que otorga la literatura es distinto al de la ficción cinematográfica, el traslado de sentido que se hace en ambas cambia un poco en sus características y alcances. Por lo tanto, *“la metáfora, y de modo más general la figura, o al menos las figuras por sustitución como metáfora o metonimia, antífrasis, litotes, son ficciones verbales y ficciones en miniatura*⁵⁰”. Es así que puede ligarse este concepto con las producciones audiovisuales en las que una ficción no es más que una figura tomada al pie de la letra y tratada como un acontecimiento efectivamente sucedido. Fue también definida como una transgresión deliberada del umbral de inserción y Genette señala que franquear el umbral de esa inserción es a la vez franquear el umbral de la representación.

Trasgresión que la retórica no podría siquiera pensar, como hacer real, es decir, llevada a la práctica, una afirmación del tipo de metáfora por ejemplo: Sus cabellos son de oro. El concepto de metalepsis se toma del sentido que Genette le otorga; un modo extendido de figura ya no sólo retórica sino ficcional. Una figura dice Genette *ya es una pequeña ficción*. La imagen tiene una distinta capacidad para llevar esas figuras a otro nivel. Aunada al lenguaje cinematográfico y la concepción de imagen-tiempo esa capacidad se ve ampliada de una manera impresionante.

⁴⁹ Genette, *Op cit.* p. 19

⁵⁰ *Ibíd.*, p. 21

La metalepsis surge de una transgresión en la idea de la ficción, se origina del hecho de poner en evidencia su carácter ficticio:

“Como consecuencia, esa manera de “dejar al desnudo el procedimiento”, como decían los formalistas rusos, esto es, develar –aunque fuera de paso- el carácter imaginario y modificable ad libitum de la historia contada, rasga de paso el contrato ficcional, que consiste precisamente en negar el carácter ficcional de la ficción”⁵¹.

Es entonces que se da primero la enunciación o puesta en evidencia de la ficcionalidad en sí misma y después una intercomunicación de niveles o instancias ficcionales, la utilización de esta figura es la práctica de la transgresión de las fronteras de la representación.

¿Podría una película volvernos locos? Probablemente si tomásemos al pie de la letra muchas de las tramas de tantas películas absorbentes, desde los melodramas pasionales hasta las películas de terror psicológico, todas ellas son parte de lo que entendemos como un mundo, del que muchas veces deseamos sentirnos partícipes. Eso es lo que construye la diégesis, esos mundos pretendidos reales, en comparación con su metadiégesis, el recurso que deja al descubierto su carácter ficticio, lo cual también puede volverse perturbador. *“Con todo lo propio de los dispositivos metadiegeticos es incitar a su transgresión, que es uno de los alcances de nuestra figura”⁵²*, a ello invocan los alcances de la metalepsis.

⁵¹ *Ibíd.*, pp. 26-27

⁵² *Ibíd.*, p. 52. La inclusión de la palabra espectador al final de la cita es mía.

Para ejemplificar lo anterior es muy sintética ésta cita en la que Genette al mismo tiempo refiere una idea de la imagen en general y la imagen que esta dentro de una limitante, un cuadro que la comprime en su ser como tal:

“...Foulcault acercaba oportunamente este tipo de dispositivo al consejo dado a Velázquez por su maestro Pacheco: “La imagen debe salir del marco”. Ésta bien puede ser una definición de metalepsis. Definición posible, pero parcial, pues nuestra figura consiste igualmente en ingresar dentro de ese marco; en ambos casos se trata de franquearlo”⁵³.

Precisamente es la idea de transgresión lo principal para el presente análisis, los límites de ese marco cinematográfico franqueados tal cómo el título *Inland Empire* lo anuncia, hacia el interior, pero también fuera de ese marco que queda franqueado en la conexión a la que se apela con el espectador. Una serie de realidades que se franquean, eso en *Inland Empire*. David Lynch cómo su autor intenta acaso integrarnos en el universo de esa ficción *“Esa capacidad para hacer intrusión en la diégesis, de la que el autor se vale a sus anchas, puede extenderse de igual forma a ese otro habitante del universo extradiegético que es el lector (...)”⁵⁴*

La metalepsis en *Inland Empire* se multiplica hacia adentro, hacia otras ficciones que al mismo tiempo no pueden definirse como delimitadas, porque tampoco tiene esa característica de la ficción convencional: una sucesión de tiempo. Ni siquiera hablar de la representación de un tiempo lineal o en sucesión cronológica, ya que tampoco se tiene idea de un antes y un después y ese es otro límite franqueado.

⁵³ *Ibíd.*, p. 93

⁵⁴ *Ibíd.*, p. 110. En el caso de ésta cita yo refiero al espectador de cine.

Pero en *Inland Empire* no se aplica la metalepsis de una manera evidente, es decir, no se deja en su presentación las costuras de este traspaso de realidades. Hay metalepsis cuando el pasaje de un mundo a otro se encuentra enmascarado o indiscernible en alguna forma: textualmente enmascarado -en mi sueño yo no sabía que estaba dormida-, ese elemento hace que la diferenciación no sea obvia, que el traspaso de realidades parezca extraño, inquietante. De esa finesa surge la perturbación en el espectador de *Inland Empire*, quien inadvertido de que el mundo representado está por franquear sus barreras de representación no puede distinguir a simple vista esa diégesis real de la surreal. Las salidas del sueño siempre son más abruptas que la entrada a ellos por esa misma razón.

De un universo de conceptos posibles se esclarecen los conceptos a utilizar en el análisis: ficción, imagen, yuxtaposición, montaje y metalepsis para el desarrollo de los temas y proposiciones.

“En el momento en que se apagan las luces de la sala de proyección, el espectador suspende por un momento incredulidad, necesariamente racionalista, ante la ficción narrativa que se ofrece sobre la pantalla, y reconoce las reglas de lo imaginario”⁵⁵.

Inland Empire es una propuesta no sólo para suspender la incredulidad del espectador sino que su intención es hacerlo entrar, hacerlo partícipe, atraparlo o ponerlo en apuros, por lo menos mentalmente, como lo está la protagonista.

Para ejemplificar algunos conceptos tratados en este apartado propongo su aplicación en mi anterior propuesta, como asomo de personificación metaléptica,

⁵⁵ Zavala, Lauro. *Elementos del discurso cinematográfico*. México, UAM, 2005. p. 146

el mundo onírico como paréntesis ficcional: En la diégesis de mi sueño, mi capacidad de volver a despertar daba más plataformas para más diégesis, cada vez que me despertaba asumía un nivel de realidad cómo verdadero, idea sólo quebrantada por mi noción de estar dormida, lo cual hacía que recurriera al recurso metadieético de despertar. Ese recurso, el despertar, ponía en evidencia el carácter ficticio de lo que acontecía, por lo cual había una transgresión a mis realidades en el sueño, franqueadas con la metalepsis; en mi sueño yo veía una cama rodeada por paredes rojas desde la cama en donde yo despertaba en un principio, cuando me daba cuenta de que estaba dormida despertaba en esa cama con lo cual franqueaba las barreras de las dos ficciones, transgredía los límites con ese simple despertar. Eso sucedía en mi sueño, Lynch lo eleva a otro nivel en su *Inland Empire*.

En el análisis se pretende examinar, de manera descriptiva, las relaciones entre *Inland Empire*, la teoría del montaje y la figura de la metalepsis en el marco de la idea y concepto de ficción. Es motivo de este estudio que *Inland Empire* sea descrita de acuerdo a parámetros de forma, para dar luz a cuestiones que van hacia el análisis de los alcances de la ficción cinematográfica, ficción lograda a través de máximas básicas que supone el lenguaje cinematográfico, todo lo cual busca referirse a la cuestión básica de forma y contenido.

Cómo se define al delirio, cómo se fragmenta el laberinto.

El *delirio de la ficción* es un análisis cinematográfico de la película *Inland Empire* (2006), un estudio que profundiza sobre los conceptos expuestos en el apartado anterior⁵⁶ aplicando la teoría del lenguaje cinematográfico y de una figura retórica en el entorno de un estudio de contenido en un producto audiovisual. Para extraer de la película el análisis propuesto, fue indispensable la delimitación del trabajo al estudio de la imagen, dejando de lado el análisis del componente sonoro del filme, el cual representa en sí mismo otra fuente para investigaciones más detalladas en el componente del audio.

Para mí *Inland Empire* representaba un laberinto cada vez que veía el filme; era una fuente de desorden, una percepción del caos y múltiples interpretaciones que abrían paso siempre a más preguntas, nunca a una respuesta definitiva. Por ello y para que pudiese llevar a cabo un estudio sobre el filme en materia de investigación, fue indispensable diseccionar el objeto, estructurar dentro de lo posible al laberinto.

Los alcances de éste análisis se apreciarán previa observación de la película en cuestión por parte del lector, es importante también que el lector se pueda identificar con mi concepción sobre el filme, por lo cual es importante que se defina análisis cinematográfico como método de investigación:

... el análisis se pregunta por lo que determina la especificidad de cada película en particular (aplicando una o varias categorías teóricas a una

⁵⁶ *Infra*. El cine como arte del sueño, p. 35

dimensión o un fragmento de esa película). En otras palabras, el análisis cinematográfico es la actividad que se realiza siguiendo un método sistemático de interpretación que parte de un proceso de fragmentación y que está apoyado en la teoría cinematográfica⁵⁷.

Lo anterior es una distinción básica para definir el objetivo del estudio, pues mediante la definición del análisis cinematográfico en general⁵⁸, se puede observar la orientación que tiene éste trabajo: la reflexión del objeto de estudio, su posterior disección y aplicación de la teoría cinematográfica sobre mi interpretación.

En un afán de proponer la búsqueda de conocimiento sobre la película analizada y el diseño de las herramientas necesarias para su acceso, el método utilizado fue la fragmentación del objeto de estudio, lo cual era indispensable para llegar a una estructuración del filme bajo una óptica ordenada de ejemplificación. Es en el diseño de herramientas de investigación que el análisis cinematográfico, el cual tiene dentro de sus componentes la interpretación del autor, difiere de la crítica cinematográfica. La crítica de un filme está respaldada por el circuito de la crítica generalizada y las convenciones de dicha actividad, sugiere el uso de criterios en un plano valorativo y sintético de un filme para dar una conclusión de tipo apreciativa. El análisis cinematográfico en cambio parte de la teoría e historia

⁵⁷ *Idem. Teoría y práctica del análisis cinematográfico.* México, Trillas, 2010. p. 6

⁵⁸ En su diccionario de cine, Eduardo A. Russo hace una breve revisión histórica sobre la disciplina del análisis del filme, la cual sostiene, ha tenido un creciente auge en los estudios académicos sobre cine. En los años 50 se comenzó con un esfuerzo por ensayar metodologías de acceso a películas que fueran más allá del comentario de su argumento, posteriormente la legitimación del cine como carrera superior hizo que surgieran modelos por los cuales el filme podía ser minuciosamente examinado en cuanto a sus procedimientos técnicos y estilísticos o su estructura narrativa. En los 60's la semiología dio propuestas y métodos de análisis inspirados en los modelos de análisis del discurso literario. Sumando propuestas de diversas disciplinas tales como las ciencias sociales, sociología, historia, psicología, entre otras *"el análisis fílmico se ha convertido, en la actualidad, en un complejo entramado de disciplinas diferentes, abocadas al común esfuerzo de entender la película"*. Russo señala que la institucionalización del análisis fílmico corrió *"a la par de la necesidad de elaborar formas rigurosas y transmisibles de hacer frente a una película para su estudio, y para la misma enseñanza del cine"*.

cinematográfica para brindar una explicación fundamentada sobre el fenómeno cinematográfico.

El método para el análisis cinematográfico se diferencia de la crítica primordialmente por sus alcances, la crítica cinematográfica busca juicios de valor, y el análisis ofrece argumentos precisos para validar cualquier juicio sobre la película.

El método de la crítica es la síntesis, mientras que el método del análisis es precisamente lo opuesto: la fragmentación de su objeto con el fin de examinar sus elementos específicos. Mientras la crítica tiene como contexto de validación la memoria del espectador, el análisis tiene como contexto de validación los criterios de fragmentación y los métodos de interpretación⁵⁹.

De acuerdo al método de fragmentación y con el fin de realizar una interpretación al examinar los elementos propuestos de la teoría cinematográfica dentro de *Inland Empire*, se parte de la definición de los fragmentos, los cuales he llamado unidades de análisis.

Fueron necesarias distintas etapas de selección de fragmentos o unidades de análisis, se partió de la noción de una fragmentación exhaustiva del filme para encontrar las unidades de análisis pertinentes para profundizar en el estudio de la imagen y de su yuxtaposición, y así aplicar la noción de metalepsis. Por lo cual se tomaron en cuenta dos criterios primordiales: la fragmentación de las imágenes y su orden.

⁵⁹ *Ibíd.*, p. 6

Para fragmentar el laberinto

La base para la realización del estudio, es la aplicación de los cinco conceptos mencionados⁶⁰ dentro de las unidades de análisis. Para ello se partió de la utilización de un criterio estético para la determinación de éstas unidades que son una serie de secciones dentro del filme, definidas por su importancia para la exposición de las propuestas planteadas.

Una de las máximas del análisis fílmico es contar con unidades de análisis, las cuales se extraen directamente de la película a analizar de acuerdo a parámetros válidos para la demostración de los argumentos de la investigación. Para ello se parte de la idea de disección del objeto, que en este caso es una película, la cual tiene una duración en tiempo y se desarrolla a través de imágenes.

De éste afán de disección surgió una búsqueda para determinar cómo está construido el filme *Inland Empire* (2006) para así poder aplicar la teoría a su forma y encontrar en esta la esencia de su contenido. El análisis fílmico está suficientemente fundamentado en el estudio de las ciencias sociales, por ello se puede acceder a una forma sistemática de diseccionar el objeto (la película) para obtener unidades científicamente válidas para su análisis cualitativo.

Por ello se partió del criterio más aceptado a lo largo de las décadas por los estudios cinematográficos de la *toma* como unidad mínima de significado en el filme, en este caso el filme de ficción, por lo cual se determinó el número total de

⁶⁰ *Infra*. El cine como arte del sueño, p. 35

tomas en *Inland Empire*, con un total de 1615 tomas que componen la suma de imágenes en dicha obra cinematográfica.

La definición técnica de plano es *“la reproducción de una acción continua filmada por una cámara sin interrupción, cada plano es una toma”*⁶¹. Sin embargo, a lo largo de la existencia del medio cinematográfico este concepto se ha ampliado debido a los alcances del significado de la imagen, como ya se habló en el apartado de conceptos, una imagen que ya no sólo representa, sino que es, que busca tener esencia por sí misma la *imagen-tiempo*⁶².

En este apartado me gustaría utilizar la descripción de toma, en ese estado de definición técnica, pues no considero necesario remarcar todas las acepciones que conlleva el término de plano o toma, ya que para la metodología utilizada en el análisis se retoma su base como unidad.

Por otra parte, me gustaría igualmente remitir a la noción de la yuxtaposición y el montaje, en un término derivado: el conflicto. Montaje y yuxtaposición son dos correspondencias directas, para el presente estudio de la idea de plano como generador de unidades de análisis.

*“...que el montaje es una fase derivada del plano; en otras palabras, el conflicto de los elementos de la composición dentro del cuadro es, según corresponde, una célula, un núcleo de montaje que obedece a la ley de fisión como tensión de la que surge el conflicto.”*⁶³

⁶¹ Marcelli, Joseph. *Las 5 C's de la cinematografía*. México, UNAM, 1987. p. 9

⁶² *Infra*, El cine como arte del sueño p. 35

⁶³ Eisenstein, *Op cit.* p. 18

El contenido de la cita previa esta ligado a lo expuesto en el apartado de conceptos⁶⁴ en cuanto a la conceptualización de plano, y siguiendo el mismo enlace a dicho apartado me referiré nuevamente a la concepción de imagen-tiempo propuesta por Gilles Deleuze:

“La imagen-movimiento (el plano) tiene pues, dos caras, según todo lo que ella expresa y según los objetos entre los cuales pasa. El todo no cesa de dividirse según los objetos y de reunir a los objetos en un todo: «todo» cambia del uno al otro”⁶⁵.

De lo anterior se determinó el siguiente paso en la metodología de estudio que fue encontrar las tomas que constituyeran un conflicto, un momento importante para el conjunto de la obra que diera lugar a una ejemplificación sobre la estructura del montaje en el filme, tal cómo lo dice Deleuze en su definición de plano, una toma o plano que tuviese dos caras definidas; una para expresar por sí misma y la otra por el orden en que ésta dispuesta la toma respecto al conjunto. Por ello se buscaron secuencias de la cuales se derivaron los cuestionamientos de la forma en el montaje, lo cual se determinó con el fin de poder aplicar los conceptos con los que se trabajó el análisis.

Se tomo al orden cómo un segundo parámetro para determinar que tan relevantes eran las unidades de análisis, ejemplificándolas con secuencias que representaran puntos de conflicto sobre la totalidad de la obra. Es decir, se fragmentó el filme en su unidad mínima de la toma, pero las unidades de análisis

⁶⁴ *Infra*. El cine como arte del sueño, p. 35

⁶⁵ Deleuze, *Op cit.* p. 48

fueron constituidas a partir de la visión del orden para el conjunto en su totalidad, siguiendo la conceptualización de yuxtaposición y montaje.

Para lo cual es pertinente tener en cuenta el concepto de secuencia: una serie de escenas o planos completa en sí misma, en cuanto a que expresa una acción concreta sobre la totalidad del filme. Nuevamente se parte de una descripción técnica para esclarecer el método de selección de unidades.

*“Una secuencia puede ocurrir en un solo emplazamiento o en varios. La acción debe marchar en una secuencia cada vez que ésta continúe a lo largo de varias tomas consecutivas con cortes directos a fin de que describa la acción en una forma continua”.*⁶⁶

Para ello el siguiente paso para la definición de unidades de análisis fue, bajo la visión del orden completo de las tomas, separar las que determiné representativas por cada secuencia de la película. Ello estableció un filtro fidedigno para que, tomando en cuenta el orden en que estaban dispuestas esas secuencias pudiera formularse el reconocimiento de marcas. El reconocimiento de imágenes-marcas obedece a ese término que separa al concepto de plano de una mera definición técnica, es decir el conflicto. Aumont explica esta definición usando la concepción de Eisenstein acerca del montaje, dice que la producción de sentido, el encadenamiento de fragmentos sucesivos, está pensada por Eisenstein bajo el modelo de conflicto.

“...El conflicto para él es el modo más claro de interacción entre dos unidades cualesquiera del discurso fílmico: conflicto de fragmento a

⁶⁶ Marcelli, *Op cit.* p. 9

fragmento, desde luego, pero también en el «interior de fragmentos» de forma específica sobre tal o cual parámetro particular»⁶⁷.

Aumont cita a su vez el tratado sobre montaje de Eisenstein del año 1929: «Desde mi punto de vista, el montaje no es una idea compuesta de fragmentos colocados uno detrás de otro, sino una idea que nace del enfrentamiento entre dos fragmentos independientes»⁶⁸.

Es por ello que a lo largo del ensayo me refiero a estos puntos de ejemplificación como marcas o unidades de análisis. Durante el montaje, la definición de plano es más precisa: “se convierte en la verdadera unidad de montaje, el fragmento de la película mínima que, ensamblada con otros fragmentos, producirá el filme”.⁶⁹ El plano entonces, cómo fragmento independiente tiene la capacidad de ser en sí mismo dentro de la idea de ficción. Lo anterior determina la pauta para la elaboración de las marcas, de donde surgen los ejemplos del análisis.

Las marcas, unidades de análisis.

Las marcas o unidades de análisis fueron determinadas por la aplicación del criterio del principal del concepto a utilizar; la metalepsis, objeto principal de este estudio. Esto es, las tomas de secuencias que representaran una transgresión al contrato ficcional, que hiciesen referencia a la ficción traspasada desde la ficción, es decir, que determinaran un punto de encuentro en la

⁶⁷ Aumont et al, *Op cit.* p. 83.

⁶⁸ *Ibíd.*

⁶⁹ *Ibíd.*

referencialidad metaléptica en el filme. Determiné entonces que los ejemplos surgieran de la confluencia de las ficciones dentro del relato en sentido de reflejo, en donde el personaje principal de *Inland Empire* (2006) se encuentra consigo misma en otra ficción. Esos encuentros son los que yo llamo trasgresores y los que considero base para el análisis.

Es entonces que el criterio de fragmentación y orden funcionó para localizar una serie de tomas de confluencia entre los tiempos y ficciones a los que hago referencia en la ejemplificación, momentos que hacen de conexión en distintos niveles ficcionales dentro del filme. Considero que las propuestas de complejidad expuestas en el filme están determinadas por la imagen en primer grado y por la forma de la estructura del montaje en segundo.

Me gustaría retomar a Deleuze con una cita utilizada en el apartado de conceptos⁷⁰, pues considero determinante la proposición que hago sobre la transgresión a la idea de sucesión del tiempo.

“El tiempo es necesariamente una representación indirecta, porque emana del montaje, que liga una imagen-movimiento con otra. Por eso este enlace no puede ser una simple yuxtaposición: el todo no es una sucesión de presentes. Como Eissenstein no se cansaba de repetir, el montaje tiene que proceder por alternancias, conflictos, resoluciones, resonancias; en suma, toda una actividad de selección y coordinación, para al tiempo su verdadera dimensión y al todo su consistencia”⁷¹.

⁷⁰ *Infra*. El cine como arte del sueño, p. 35

⁷¹ Deleuze, *Op cit.* p. 56

Aplicación de las unidades de análisis

Se determinaron tres ejemplos principales para demostrar los puntos expuestos como propuesta principal del análisis. Éstos tres ejemplos corresponden a las secuencias que considero representativas para el concepto de metalepsis y que desafían las barreras del producto audiovisual. Y es de éstos ejemplos que se hace una esquematización para la exposición de los argumentos del análisis.

Todos los ejemplos tienen un punto en común, fueron elegidos por significar un punto de encuentro o reflejo dentro del filme, lo cual demuestra esa confluencia-conflicto de la que parte el análisis. El siguiente esquema (figura 1) muestra de manera gráfica la construcción en forma de *Inland Empire*, la cual a mi parecer y para términos prácticos represento con la forma de un espiral, debido a que es lo más cercano que encuentro a la ejemplificación de su laberinto.

Los espirales mostrados en la figura 1 toman su forma circular primero para representar que el filme no tiene una estructura narrativa lineal, sino que es una estructura que tiende más hacia la circularidad. La línea principal, que guía el curso del espiral, significa el continuo del tiempo de la película, es decir, el cómo se percibe su continuo de la manera en que nos es presentado el filme desde el primer segundo hasta los créditos. Por otra parte, las flechas en las puntas del espiral representan que el tiempo y las realidades representadas pueden ir hacia el centro de la historia, hacia adentro, a la vez que corren hacia fuera, pues ésta

espiral también trata de explicar la falta de precisión por el orden de los acontecimientos en el laberinto de *Inland Empire*.

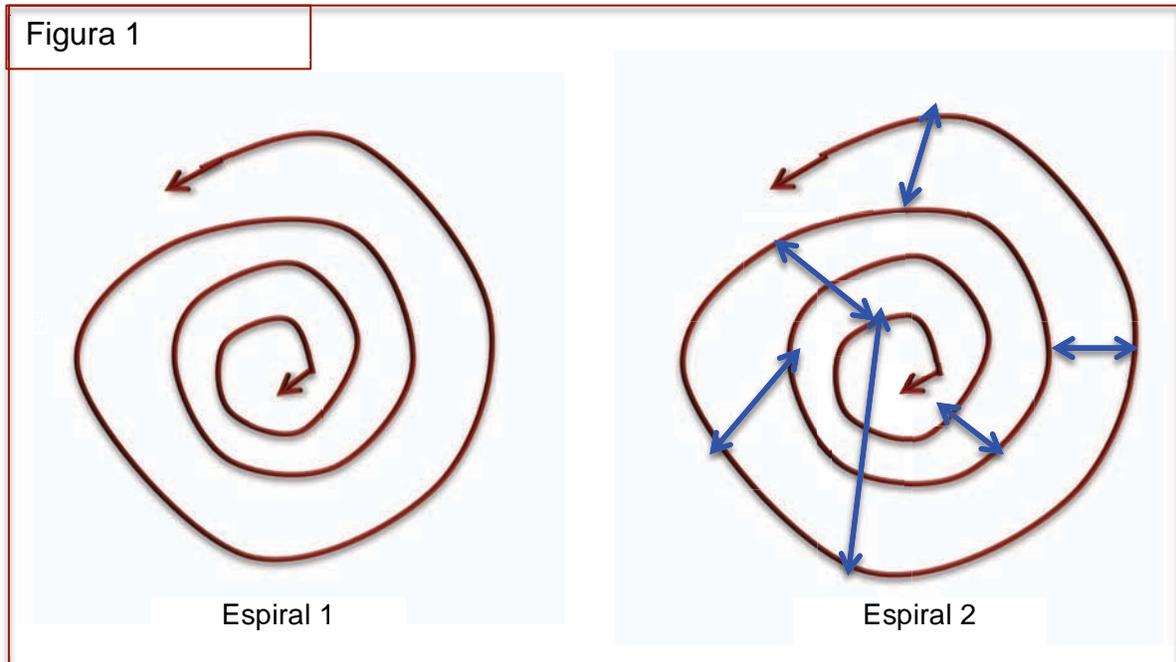


Figura 1: La representación gráfica de la estructura narrativa-temporal de *Inland Empire*, la línea que da forma al espiral es el continuo del filme, en el espiral 1 se representa el hecho de que no hay una sucesión lineal de tiempo, en el espiral 2, las flechas azules representan las conexiones o los traspasos de tiempos y realidades que hacen más compleja la forma, tanto en su representación temporal, cómo de la historia, es el laberinto que no tiene sólo un plano de realidad, sino que puede ser muchas, debido a la imprecisión en la sucesión del tiempo y a las conexiones complejas en su estructura.

Sirviéndome del gráfico, los ejemplos provienen de los puntos de confluencia que representan las flechas en color azul, las cuales también terminan con una flecha en ambas direcciones del círculo, una hacia adentro y la otra hacia fuera y unen dos momentos distantes en la representación del relato. Ello indica que las secuencias que se presentan no se suceden en el orden del montaje, pero

se toman como una sola por la conexión que tienen en la forma en que está construida la totalidad del filme.

Las unidades de análisis o marcas parten de esta comprensión de la estructura narrativa de *Inland Empire*, y tras una delimitación se llegó a la selección de los ejemplos más representativos para los alcances del análisis.

Los tres ejemplos son: El encuentro entre el primer ensayo de los personajes de *Inland Empire* para la película que se graba dentro de esa ficción *On high in Blue Tomorrows*, cuando Sue se encuentra de frente a Nikki. El segundo es la secuencia de la persecución previa al asesinato de Sue, ésta representa otro punto de encuentro pues el montaje sugiere una estructura que franquea las limitantes del tiempo y la ficción. El tercer ejemplo no corresponde a una secuencia propiamente, sino que se trata de lo que yo denominé para fines prácticos: la línea de los conejos⁷², son tomas que muestran por la forma en que están yuxtapuestas la trasgresión que hacen los personajes de la *Rabbits* (2002) en la ficción de *Inland Empire*, son las tomas de confluencia.

Puntos de encuentro seleccionados para el análisis por significar momentos en el montaje de *Inland Empire* que yo considero encadenamientos; el ejemplo de la persecución de la protagonista es el punto focal del apartado de análisis⁷³. El laberinto recorrido para llegar al mismo punto del primer ensayo de *On High in Blue Tomorrows* y la línea de conejos, montaje que se hace entre tomas con los conejos y sus conexiones trans-ficcionales dentro del filme. El apartado siguiente

⁷² *Supra*. Figura 6 pp. 98-99

⁷³ *Supra*. Yuxtaposición elevada de planos en distintas realidades y tiempo disuelto p. 100

sobre el análisis comienza con dos imágenes de Sue cubriendo su cara con las manos, abriéndolas para encontrarse en otra realidad, dos tomas que muestran claramente la aplicación del concepto de metalepsis en la confluencia de imágenes.⁷⁴

Otros ejemplos que utilizaré para ejemplificar los alcances de la metalepsis y las propuestas que considero importantes sobre este filme, son también tomas subsecuentes que muestran bajo los preceptos de imagen-yuxtaposición-montaje la idea de metalepsis.

Las unidades de análisis serán entonces el objeto de atención para entender las bases del estudio, están encaminadas a ejemplificar con base en la teoría cinematográfica los alcances de la ficción en *Inland Empire*. Ello se pretende mediante la utilización directa de las imágenes de las tomas (fotogramas) y la esquematización de la secuencias que integran las llamadas tomas de confluencia en serie, es decir, en su orden según el montaje del filme.

La iluminación y el color son también componentes esenciales de *Inland Empire* en su puesta en escena y la generación de la tensión dramática, por lo cual los fotogramas utilizados en los ejemplos se presentan a color para distinguir las características de tono e iluminación, los cuales son también un elemento más dentro de su importancia para el conjunto.

La banda sonora de una película cinematográfica está compuesta por tres materias expresivas: los diálogos, el musical y los ruidos. Todos los anteriores

⁷⁴ *Inland Empire* es un gran compendio de ejemplos para esta figura, sólo tomaré los que considero representativos para el análisis.

son elementos de significación para el sentido de totalidad, son pues parte del montaje del filme, no sólo un mero acompañamiento. Es preciso hacer esta distinción sobre la importancia del componente sonoro, pues no escapa de mi consideración el hecho de que la banda sonora tiene en sí misma una fuerte carga expresiva y posibilidad metaléptica, por lo cual considero que este elemento está fuera de los alcances del presente análisis, pues puede dar lugar a un estudio más amplio y concreto de ese componente sonoro en *Inland Empire*.

La transfiguración del delirio

Un pequeño niño salió a jugar. Cuando abrió la puerta vio el mundo. Al pasar por la puerta provocó un reflejo. Nació el mal, nació el mal y siguió al niño.

Y la variación:

Una niña salió a jugar, como a medio nacer. Se perdió en el mercado... no en el mercado sino en el callejón que está detrás, este es el camino al palacio.

La protagonista de *Inland Empire* (2006) es una niña perdida que sale a jugar, se encuentra detrás del callejón, pero ella no persigue el palacio (al cual llegará eventualmente) sino que persigue un recuerdo, el recuerdo de que lo que está viviendo ya pasó, no como un *deja vu* sino como una completa confusión de si ya había pasado antes o pasará en el futuro, no sabe lo que pasó antes o lo que fue después, se pierde en una expansión en la que ella misma se encuentra absorta y no podrá salir. Cómo en un laberinto que en lugar de paredes tiene reflejos, reflejos que al mismo tiempo son conexión con otras realidades. David Lynch nos hace entrar en ese laberinto.

Tal vez el sueño llega más lejos que nosotros, su capacidad para crear llega más allá de nuestra propia voluntad para actuar en él, indefensos a veces ante nuestras propias creaciones, nuestros miedos ¿Pero qué si no pudiésemos despertar? El diálogo de las chicas en su primer encuentro con Sue⁷⁵ (de manera en que está montado), advierte el estado al que estará ligada:

⁷⁵ Tiempo: 1:10:31

- En el futuro–
- Estarás soñando–
- Cómo en una especie de sueño–
- Cuando abras los ojos–
- Alguien conocido estará allí–

La protagonista de *Inland Empire* se encuentra atrapada en lo que en nuestra percepción es cercano tal vez a una pesadilla, una mala noche de sueños que nos hace temblar incluso en el mundo consciente, pero en el cual el simple abrir de ojos es un confortable consuelo en donde ligamos esa realidad, la del sueño, con la de nuestros yacientes cuerpos en la realidad presente.

Pero Nikki/Sue no tiene esa opción, ella abre los ojos para encontrarse dentro en otro momento de ella misma o de las muchas ella que su reflejo crea. Rodeada por el círculo de mujeres quienes advirtieron sobre su estado, quienes viven placenteramente como viajeras de esa multiplicidad de realidades, son las muchas que desean ser. Sonríen para Nikki quien no recuerda en qué momento comenzó, no recuerda inclusive si es su personaje Sue, a su vez, Sue no recuerda ser el personaje encarnado de un guión cinematográfico, muere cómo Sue, pero regresa a la vida como Nikki la actriz quien interpreta ese roll, la persona que olvidó dentro del laberinto.

Inland Empire se trata de un filme metaficcional, en el cual se observa la constitución de su ficción, tiene cómo la base de su argumento el proceso de creación de una película. Por lo cual surgen los diversos planteamientos transdimensionales o transfccionales que propone *Inland Empire*: para empezar

es una película, por lo tanto, inherentemente se trata de una ficción; luego la diégesis define ese carácter metaficcional determinándolo en el principio de la historia del filme: una actriz representará el papel principal en una película, lo que Genette alude como un recurso metaléptico, la frontera entre una película que se encuentra en lo que podría verse como un primer nivel, la ficción de *Inland Empire* y la película secundaria en *abyme*.⁷⁶, una ficción más dentro de ese primer nivel.

Por lo tanto, el primer ensayo de los actores de la película *On High in Blue Tomorrows* representa otro nivel de ficcionalidad dentro de la trama de *Inland Empire*. Es el nivel de ficcionalidad el del guión que los actores y Kingsley, el director, tienen en las manos. Al mismo tiempo se habla de que ésta historia es a su vez un remake, una ficción más que nunca se terminó por otro referente: la leyenda polaca 4, 7. Luego la filmación de *On High in Blue Tomorrows*, el set, la realidad de su representación en un foro. La época en la que se encuentra la segunda protagonista Lost girl; un hotel en un lugar nevado de una época pasada, podrían ser los años 40. La instancia en la que se encuentran los ancianos que le entregan una pistola al esposo de Nikki, la ficción de *Rabbits*, la del tiempo y espacio de los personajes evocados en el relato que no aparecen en él, cómo la hermana de Rizo con una sola pierna o la amiga de la mujer asiática que ve morir a Sue.

La palabra que encuentro más cercana a la descripción de la estructura de *Inland Empire* es Laberinto. Imaginemos un laberinto gráfico, con paredes y pasillos conectados unos con otros, en una gran estructura confusa. Pero el

⁷⁶ En abismo. Toma el concepto citando la fórmula que propone Christian Metz, "una película subordinada, que es la misma película". El metafilme.

laberinto de *Inland Empire* presenta otra dificultad, es cómo si al entrar en ese laberinto nos viésemos a nosotros mismos en un reflejo y luego continuáramos nuestro camino en ese otro de nosotros mismos, es decir, que continuáramos cómo nuestro reflejo y para hacerlo aun más complejo, estando en el laberinto no sabríamos qué fue antes o después, qué sucedió ayer o si será mañana. Y además es cómo si entrásemos a una puerta dentro del laberinto y siguiésemos un pasillo para encontrarnos con otro momento que ya pasó, cual agujeros negros de tiempo y espacio, propuestas que apuntan a que uno jamás saldría de ese laberinto. Definitivamente un laberinto era más chistoso cuando se trataba de resolver -el niño llega al tesoro- en los manteles de los restaurantes.

Lauro Zavala señala las características en estética de cada gran paradigma cinematográfico según la estructuración de los filmes, para lo cual *Inland Empire* entra en la tercera categoría, la estética posmoderna que es rizomática:

*“La estética clásica es circular: está organizada alrededor del concepto de verdad. Por tanto, tiene un centro y sólo admite una única interpretación. Su paradigma es la clásica historia policiaca. La estética moderna es manierista o arbórea, y tiene la forma (alegórica) de un árbol, en el sentido de que admite, como ramificaciones del texto, más de una verdad y más de un centro epistémico. Por tanto, es polisémica por naturaleza, con muchas ramificaciones derivadas de un esquema básico. La estética posmoderna, por su parte, es rizomática, lo cual significa que en su interior admite a la vez una lógica circular y permite la coexistencia de más de una lógica arbórea. Por ende, en la estética posmoderna puede haber muchas posibilidades de interpretación de un mismo texto y cada una de ellas es verdadera en su contexto de enunciación”.*⁷⁷

⁷⁷ Zavala, *Op cit.* p. 62

Con lo anterior se puede observar una relación directa entre la estética posmoderna y la puesta en práctica de estructuras laberínticas como en el caso de *Inland Empire*. Lo cual también puede asociarse en una analogía entre los procesos formales en el filme y el funcionamiento del pensamiento humano; el inconsciente, el sueño, el no-tiempo, por el cual el entramado de la narración, el laberinto en *Inland Empire* se torna tan familiar con aquellos procesos del pensamiento que ocasiona una perturbación, un temor que no surge de gritos y sangre en pantalla, sino de un complicado manejo de los recursos estéticos como la composición del cuadro, la iluminación y los movimientos de cámara.

“...Eisenstein concibe el cine como discurso articulado, comprobado, que se sostiene nada más que por una referencia figurativa a la realidad”.⁷⁸ Referencia figurativa que proviene de un mundo nuevo, la ficción cinematográfica, la cual crea sus propias reglas. La constitución en imágenes de *Inland Empire* crea este mundo, bajo su propia estética: planos cerrados privilegiando el *close up*, acercamientos extremos que transmiten una fuerte carga psicológica del personaje, los rostros se deforman con la utilización de lentes y un acercamiento extremo a la cara de los personajes. Ello aunado a los efectos de iluminación, flashes que irrumpen en momentos determinantes de la trama en conjunto con la estridencia sutil de la banda sonora. Todo ello genera la tensión dramática que se percibe como un caos total que al mismo tiempo tiene un sentido unánime.

Debe considerarse un punto importante para la constitución de *Inland Empire* su banda sonora, la cual se compone principalmente por la música que

⁷⁸ Aumont et al, *Op cit.* p. 86

Angelo Badalamenti, músico de cabecera de las películas de David Lynch, y el propio director compusieron para el filme. Se trata de música instrumental que provoca una sensación envolvente, una atmósfera de suspenso e intriga a lo largo de todo el filme, esa música es el punto principal, pues se utilizan también algunas canciones de artistas reconocidos. Cómo ya se mencionó⁷⁹, el análisis de la banda sonora ofrece una amplia posibilidad de estudios más detenidos que escapan a los objetivos del presente análisis.

La interacción y relación entre los personajes es también muestra de una estructura estética compleja:

-Nikki es una actriz hollywoodense quien en algún momento tuvo fama, ella busca volver a la cima con la película *On High in Blue Tomorrows*. Su esposo es a la vez una persona importante y temida en el mismo medio cinematográfico.

-La trama de *Inland Empire* y *On High in Blue Tomorrows*, tiene una primera conjunción en el hecho de que los personajes de ambas películas tienen un romance a expensas de sus respectivos matrimonios.

-El esposo de Nikki es cómo un viajero transdimensional/transficcional. El tiene mando y control de sus acciones, y además tiene un objetivo y se sirve de otras personas para lograrlo. Es polaco y muy poderoso en el medio de Hollywood. El también muere en una de las realidades, la de la calle nevada de los años cuarenta. Es celoso y advierte a Devon alejarse de su esposa con la frase: “*Las acciones tienen consecuencias*”.

⁷⁹ *Infra*. Introducción p. 5

-El esposo está también a la búsqueda de Lost girl, su esposa en otro plano ficticio o por lo menos su amante, pues durante la interacción con los personajes en distintos momentos; en su contacto con los polacos en el bosque, en la mesa del comedor, en la calle nevada de los años cuarenta, él la está buscando.

-El fantasma tiene a Lost girl en un especie de cautiverio del cual el también esposo de Sue quiere liberarla. Cuando el esposo va en un auto en busca de un personaje llamado Uri él le pregunta por el paradero de Lost gir, Uri le contesta que lo único que sabe es algo sobre un lugar llamado Inland Empire. Lo anterior se entiende por lo que los personajes hablan en sus diálogos en polaco.

-A Sue la mata un personaje de ficción de *On High in Blue tomorrows* pero su muerte es sólo el transporte a otra ficción y la revelación final.

-Por lo tanto si a ella la mata Cristina, la esposa de Billy en *On High in Blue Tomorrows* quiere decir que la locura de Cristina, el asesinato de Sue y la intervención de El fantasma estaba planeada desde el principio en el guión que Nikki y Devon ensayaban, aunque cuando Nikki hablaba con su vecina ella no contemplaba ningún asesinato en la trama de su película.

-Las dos protagonistas Sue y Lost girl tienen una relación que supera sus propias épocas y espacios, comparten el hecho de que ambas fueron atrapadas en torno a personas comunes en sus vidas: el esposo, El fantasma y las mujeres viajeras.

-Los cuartos pueden estar contiguos en un sólo edificio. Cómo si fuera una estructura laberíntica del espacio representado que une las ficciones o realidades

de los personajes; Lost girl en su cuarto de hotel, la casa de Sue, el departamento de los conejos.

-Devon/Billy es siempre a quien representa en cada ficción, él no se siente atrapado, sólo es parte del lugar donde ES.

-El fantasma es un tipo con habilidad sobre la gente, es también parte del circo y amenaza a Lost girl en *la calle*, la calle nevada de los años cuarenta. Tiene la virtud de desaparecer. El fantasma ordena a Cristina matar a Sue.

-Rizo es El fantasma.

-Lost girl está en otro país y época.

-Los conejos de *Rabbits* son los señores sentados alrededor de una mesa y le dan un arma al esposo. Ello se representa con un fundido de dos imágenes similares, idénticas de hecho en composición, de tres personajes que ocupan el mismo espacio dentro de esa composición, los señores se transforman en los conejos con esa sobreimposición que hace el fundido (véase figura 6⁸⁰).

-Diálogos clave: –Fue el hombre con el abrigo verde–, –Tiene que ver con decir la hora–

-Todos los personajes están en todas las ficciones.

-Lo más interesante es que no hay un antes y un después para ninguna de las historias o ficciones.

⁸⁰ *Supra.* pp. 98-99

-Las escenas más largas del filme: la nueva vecina platica con Sue en su casa, el primer ensayo de la película *On High in Blue Tomorrows*, Sue platicando con el hombre conejo⁸¹ en el escritorio arriba del club nocturno y la muerte de Sue.

-La inclusión de las escenas de *Rabbits* crea una atmósfera perturbadora, aunque sus escenas se cierran sobre una composición sin más dimensiones que las de un cuadro definido en sus límites internos de espacio y externos de representación, se ciernen sobre éstas inclusiones una fuerte carga de perturbación, de control.

⁸¹ Ésta relación yo la propongo de la misma manera que con el fundido de dos imágenes en el caso de los señores polacos y los conejos de *Rabbits*. En este caso por la vestimenta que llevan tanto el humanoide con cabeza de conejo quien se sienta en el lugar detrás del escritorio en un cuarto arriba del club nocturno al que acude Sue huyendo de su asesina, y el señor que ocupa su lugar en una toma posterior, quien usa la misma vestimenta, un traje azul, que el conejo de *Rabbits* llevaba puesta. Por ello considero que son la transmutación de un personaje para traspasar la ficción e integrarse de una manera más sutil en el relato con humanos.

Como mirar al cielo y verse a sí mismo (El reflejo)



Figura 2: Serie de planos, en orden de montaje de a hasta f, aquí se presentan en dos columnas para dar la idea que estos planos y su montaje transmiten mediante su yuxtaposición; se alternan los close up y extreme close up de la mirada de Sue a ella misma, cómo un reflejo, pero en otra realidad. Esta superposición de imágenes representa una metalepsis múltiple, pues cómo se verá el plano de realidad en el que Sue se encuentra es de cuatro realidades distintas que convergen en este juego de miradas.

Cómo espectadores estamos atentos a tramas que generalmente desarrollen la historia de sus personajes de principio a fin, de manera lineal o por lo menos consecuente, pero *Inland Empire* (2006) tiene las características de hacer una regresión, parecida a un reflejo y llevar con ese encuentro a una introducción

al espectador a las distintas realidades de manera que él mismo puede verse dentro muchas veces.

Digamos que es cómo una metalepsis que integra al espectador dentro, se trata de franquear la barrera de la ficción para integrar al espectador, cómo si un sueño llamase a algo del mundo de afuera hacia su realidad.

Este filme tiene la cualidad de presentar una contradicción que es lógicamente improbable: es un laberinto hacia el interior sin límites externos. Es tan introspectiva, hacia adentro, hacia el centro y al mismo tiempo es tan amplia en sus límites y sus alcances que no puede ser vista como una sola película, es muchas y de ahí importancia de encontrar los recursos metalépticos.

Un intento de término que define a la estructura narrativa del filme es el de desestabilizador. Así como D.W. Griffith⁸² retó en su tiempo al un público que estaba aún conociendo las posibilidades del medio cinematográfico, la obra *Inland Empire* de Lynch reta a un público ya habituado a las estructuras narrativas no lineales, un público (y sobre todo el de cinéfilos) con mucha educación audiovisual aprendida de vida, pues se encuentra expuesto a la imagen durante toda su vida en sociedad.

El reflejo es un punto esencial para entender la fuerza y capacidad de la imagen-movimiento, es una representación que ningún otra expresión artística

⁸² David Wark Griffith (1875-1948) cineasta estadounidense quien en su filme *Intolerancia* (1916) mostraba una estructura narrativa innovadora para su época separando la película en distintos episodios de varios momentos de la historia de la sociedad, unidos por la escena de una mujer meciendo una cuna. Se explicaba al espectador la estructura de la película antes de comenzar su proyección con intertítulos que señalaban la presentación de cuatro historias en distintas épocas, para orientar a un público que no estaba habituado a esos cambios en la narración cinematográfica que era usualmente lineal.

representativa puede poner en práctica en la misma capacidad ficcional de imagen. Por ello, el reflejo es un paradigma del cine en la historia dentro los medios de representación.

Metalepsis transgresión de universos ficcionales

Figura 3: La transición entre estas dos tomas es un ejemplo del montaje por el cual se lleva al personaje principal de una realidad a otra con la sucesión de una toma a otra. En la primera toma Sue se encuentra en su casa rodeada de las mujeres viajeras a quienes ve por primera vez. La siguiente toma es un plano de sus manos que cubrían su cara, ahora desde una perspectiva subjetiva en un afán de hacer entrar al espectador en esa otra realidad que se presenta ante los ojos de la protagonista, quien con esta simple yuxtaposición se encuentra en una calle nevada, en un país y época distintos. La composición dentro de la imagen y el cambio de la iluminación son también parte del montaje.



El ejemplo anterior es ilustrativo de la figura tratada en el presente análisis, la metalepsis puede encontrarse en distintos niveles y formas dentro de *Inland Empire* (2006). Lo que propongo cómo innovador en ella, es que la existencia de ésta figura depende completamente del manejo del lenguaje cinematográfico, de la idea de montaje y no es cómo en otros casos, un procedimiento evidente, obvio dentro de la historia, o clásico, cómo en el caso del personaje que sale

literalmente de la pantalla de cine en *La rosa purpura del Cairo* (1985) del director Woody Allen. La metalepsis en el caso de *Inland Empire* es una cuestión de forma que cómo espectadores podemos percibir en el hecho de que todo el peso de la figura está dentro de la imagen y su integración a un conjunto.

Existen puntos climáticos (seleccionados en orden de representación de la figura de metalepsis) en la trama de *Inland Empire* que he denominado marcas o unidades de análisis para aplicarse el estudio de la metalepsis con ejemplos concretos. Cómo ya se expuso anteriormente⁸³, las marcas para determinar estos ejemplos surgieron del concepto de montaje en su orden y en su división del plano cómo su unidad mínima. Por lo cual los ejemplos arriba citados y los que a continuación ejemplifican el alcance de esta figura estarán, los principales, acompañados por la sucesión de los planos en orden del montaje (ilustrados con fotogramas en orden de montaje), los demás se limitan a la descripción.

El laberinto recorrido para llegar al mismo punto del primer ensayo de *On High in Blue Tomorrows* es un ejemplo de un punto climático dentro de *Inland Empire* que se define por el concepto de metalepsis, es también una de las secuencias más largas del filme. Dentro de la historia se presenta de la siguiente manera: Nikki Grace, interpreta por primera vez (en el orden que el montaje de *Inland Empire* sugiere) el papel de Sue, y su coestelar Devon interpreta a su reflejo ficcional: Billy, ellos ensayan en un set inacabado, sentados alrededor de una mesa, una escena que tiene lugar en la casa de Sue. De repente Fred el asistente de director los interrumpe al notar a alguien más dentro del set, Devon

⁸³ *Infra*. Las marcas, unidades de análisis, p.66

entonces se dispone a buscar al intruso del que se escuchan sus pasos, pero no logra alcanzarlo. Devon regresa con su equipo de la producción diciendo que simplemente la persona desapareció por donde sería imposible desaparecer, ello es, tras la puerta de una escenografía hueca, una puerta que no llevaría a ningún lado.

La estructura laberíntica entra dentro de este ejemplo, cuando en una secuencia posterior en la que Nikki está interpretando una escena de amor entre Sue y Billy, ella expresa su extrañeza cuando empieza a recordar que durante una escena filmada el día anterior ella vio en una puerta de metal una inscripción que la hacía recordar, la inscripción era AXX·NN. Nikki toma conciencia de que algo raro pasa cuando le dice a Devon (quien sólo responde cómo su personaje Billy y no entiende lo que dice quien para él debería ser Sue) –Fue una escena que grabamos ayer, pero yo se que es mañana– Seguido en orden de montaje, a continuación vemos la escena que ella describió; Sue estacionaba su auto en un callejón en el cual se encontraba una puerta de metal con la inscripción AXX·NN, entonces ella cruza el umbral de la puerta y se encuentra a ella misma, pero cómo Niki en el ensayo que había hecho en el set, tras la advertencia de Fred sobre un intruso al equipo de *On High in Blue Tomorrows*.

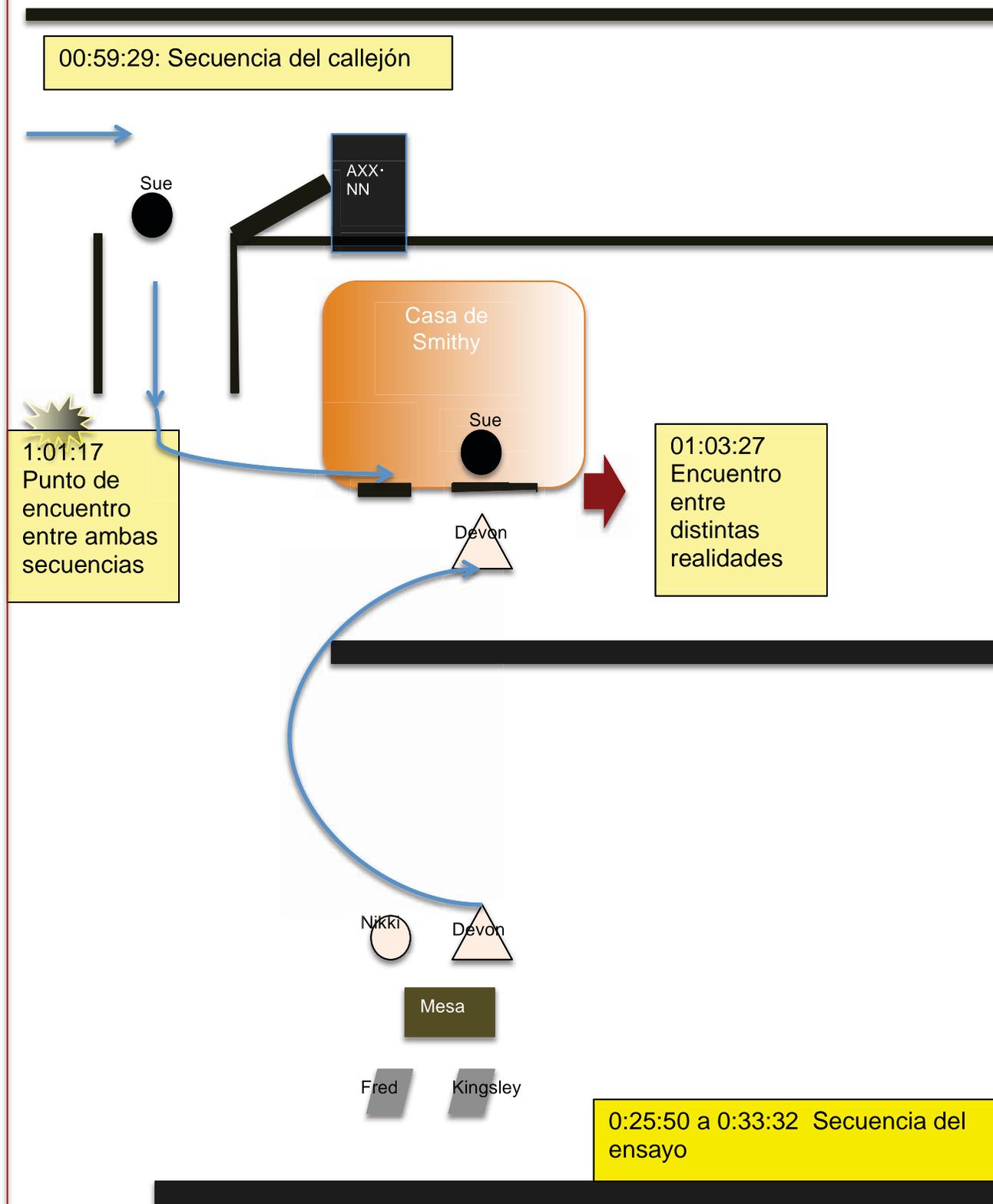
Las dos secuencias se juntan, Sue se mira a ella misma, pero siendo Nikki, entonces volvemos a ver todo lo que pasó antes, pero esta vez del lado de la Sue intrusa, vemos el origen de los pasos que antes sólo habíamos escuchado. Sue corre aterrada hacia atrás de un muro de madera y entra a una puerta de la escenografía, que esta aún inconclusa para lo que sería el departamento del set

en la ficción en la que Nikki esta. La estructura laberíntica en este punto se complica aun más con la inclusión de eso que se ejemplificó en el montaje del abrir y cerrar de manos de Sue (figura 3)⁸⁴, pues al entrar a esa puerta que solamente es un artilugio de escenografía Sue mira hacia fuera por la ventana de la casa, gritándole Billy a Devon, quién corrió tras ella, ante su mirada el foro se transforma en un jardín y la casa de escenografía en una casa real, de hecho todo su entorno se trasforma en lo que sería dentro de la ficción de *On High in Blue Tomorrows*. Los siguientes esquemas (figura 4 y figura 5) ejemplifican lo anterior:

⁸⁴ *Infra.* p. 84

Figura 4

El set: Plataforma creada para una ficción



- Figura 4: En este gráfico se representa las dos escenas que convergen: el ensayo de *On High in Blue Tomorrows* y la escena que en donde Sue va por su auto estacionado en un callejón, se encuentra con la puerta con la inscripción AXX·NN, entra por esa puerta y se encuentra a ella misma siendo Nikki. En este gráfico Sue está representada por el círculo y Devon por el triángulo por lo cual se aprecia que hay dos presencias simultáneas de la misma intérprete, es decir un encuentro entre Nikki y Sue. Se podrá observar también que los personajes en distintos tiempos se encuentran en distintas realidades, lo cual sucede primero en el punto de encuentro entre ambas secuencias y posteriormente en el punto en que el personaje de Sue y Devon, de distintas realidades se encuentran en la mirada tras la ventana de la casa. Entonces la metalepsis queda ejemplificada en cuatro niveles: uno el del espacio, el segundo del tiempo, el tercero de los personajes y el cuarto de las realidades representadas, que se encuentran en un mismo tiempo aunque los tiempos del relato no corresponden, también el efecto de un flash estridente cuando Sue cruza el umbral de la puerta es una forma de transición-conjunción. En estas dos escenas que se encuentran se puede apreciar la transgresión que se hace de realidades, en cuanto Devon persigue a la Sue intrusa hacia la casa del Set este espacio ficticio se transforma en realidad cuando Sue se encuentra adentro y ante sus ojos la realidad del oscuro foro se disipa y un jardín toma su lugar, ella incluso puede salir al nuevo exterior y viaja entre las realidades.

Figura 5



A

Después del punto de encuentro esquematizado en la figura 3, Sue corre apresuradamente hacia el interior de la casa del set, pero la vemos entrando a una casa real, se asoma a la ventana.



B

Devon del otro lado de la ventana es a quien vimos en la escena de la lectura del guión en el que interpreta a Billy, pero él no es ese personaje sino el actor tratando de buscar un intruso que no logra ver.



C

Sue, la intrusa en el set en donde Nikki y Devon ensayaban grita el nombre de Billy, ella es la Sue ficcional del guión de *On High in Blue Tomorrows*.



D

Devon mira al interior de la casa, que en su realidad es solo una construcción hueca de la escenografía del set.



E

Sue mira directamente a la cara de Devon, pero ella sólo lo reconoce como Billy, sigue gritando ese nombre sin obtener respuesta.



F

Devon se sorprende al ver que no hay nadie en el interior y se aleja de la ventana.



G

Ante los ojos de Sue viene una revelación de su localización en un lugar distinto.



H

Este fotograma es la vista subjetiva de Sue, ante sus ojos se encuentra un jardín real.



I

Otra vista subjetiva de Sue, que mediante un fundido de imágenes deja ver una última vez el oscuro foro del que ella salió y que ante sus ojos se transforma en un jardín de otra realidad.



J

La mirada de Sue hacia el exterior.



K

En una total desconfiguración de su realidad, Sue aterrorizada por lo que sucede sigue mirando el exterior sin comprender qué sucede.



L

El foro desaparece y ahora sólo queda el jardín cómo realidad.



M

La metalepsis en imagen se consume.



N

Un *plano detalle* de la perilla de la puerta indica que ésta es funcional, que hay tanto un interior cómo un exterior de la casa.



Ñ

Sue deja de huir y esconderse de la situación en la que se vio envuelta en el foro de filmación y decide abrir la puerta.



O

Sue sale al nuevo exterior, a la nueva realidad a la que llevo cruzando el umbral de las distintas realidades y tiempos.



P

El final de esta escena es contundente, vemos a Sue dentro de esa otra realidad, ahora tomando su sitio tras la ventana.

Figura 5. En orden del montaje, la escena de cuando la realidad cambia ante los ojos de Sue, quien sorprendida pasa de haber entrado en una puerta de escenografía en el foro a una casa verdadera en otra realidad, su transporte a esa otra realidad se logra por este montaje.

Las trasgresiones en las que se incursiona en *Inland Empire* son consecuencia de la ruptura en los esquemas de representación que brinda el lenguaje cinematográfico, es decir, a la transgresión de los conceptos en el medio cinematográfico que apoyan la idea de ilusión en la representación ficticia. Por ejemplo, la idea campo- fuera de campo⁸⁵: Al terminar la escena de la muerte de Sue la cámara de cine que indica la filmación de *On High in Blue Tomorrows* incursiona en el campo y rompe la ficción de su muerte, rompe con el esquema narrativo lógico y produce cierto temor, tan sólo que la cámara de la otra ficción rompa la frontera del fuera de campo y entre al campo. Ello se logra con un movimiento de cámara, un Dolly out⁸⁶. La escena se desarrolla mediante tomas cerradas en primeros planos cuando Sue está muriendo y durante la conversación de las tres personas sentadas junto a ella. Se pasa a una toma más abierta, un plano general en picada que incluye a los tres personajes que la rodean en la acera, la transgresión se logra por medio de un Dolly out en esa toma que integra la cámara del equipo de *On High in Blue Tomorrows* a la escena, se integra esa otredad que rompe con el esquema ficticio en donde Sue moría tras ser asesinada por Cristina y ella vuelve a vivir, pero ahora como Nikki, la actriz que representaba una escena de muerte.

⁸⁵ Los conceptos campo y fuera de campo se utilizan para designar el espectro del mundo imaginario al que se hace alusión en la ficción cinematográfica o audiovisual en general. El campo es la porción de realidad representada en la imagen dentro de los límites del cuadro, lo que selecciona la toma dentro del plano. El fuera de campo se refiere a todos aquellos elementos que aunque no están visibles dentro de esa porción de realidad representada, ayudan a la idea de la conformación de ese mundo representado, por ejemplo sonidos de los que aunque no podemos ver su origen representan parte del mundo circundante al campo, puede ser por ejemplo que cuando vemos el rostro de alguien en *close up* que mira en una dirección junto el sonido de oleaje entonces entendemos que se encuentra cerca del mar y completamos las porciones de esa realidad por un proceso mental.

⁸⁶ Un Dolly out es el movimiento de cámara que indica un desplazamiento de ésta hacia atrás en un movimiento recto, por lo cual se aleja la vista de un objetivo y se amplía el campo circundante al mismo por la ampliación de la toma.

Esa es la fuerza del lenguaje cinematográfico, ya no cómo instrumento sino cómo concepto básico del entendimiento y comunicación universal. Lo anterior sucede con tanta fuerza igualmente en la escena cuando sólo miramos a una mujer de espaldas, una toma que antes se había hecho presente en el relato con una mujer de vestido azul y larga cabellera negra mirando a la puerta tras la partida del esposo y a espaldas suya, nosotros los espectadores, quienes jamás conocemos su cara, pero a quienes tiene ya completamente atemorizados con sólo la composición de este cuadro; entran súbitamente de ambos extremos de la pantalla dos caras de las mujeres viajeras quienes preguntan ¿quién es ella?, no se refieren a la mujer de espaldas sino a otro plano ficcional que invocan con sus palabras y del que emerge, con un fundido, la imagen de Cristina asesinada; asesinada en el tiempo y realidad de *Lost girl*, yace en el suelo con las tripas de fuera, su incursión estaba planeada desde el principio pero su identidad desconocida para las mujeres que navegan en el laberinto. Es otra especie de superposición de reflejos ficcionales lograda mediante la acción dramática que brinda el montaje y la yuxtaposición de los planos con distintas cargas emocionales.

El rojo es un color utilizado repetitivamente en las obras cinematográficas de David Lynch, *Inland Empire* también se colorea con esta tonalidad. En este caso es también un recurso metaléptico muy notable; tonalidades y matices rojos utilizados cómo una transición de realidades, una estridencia en la iluminación que trasporta a la protagonista entre realidades. Con la utilización del color rojo en *Inland Empire*, Lynch maneja otra característica de sus filmes; una fuerte carga

emocional que se logra con el claroscuro, la oscuridad y el abismo que se irrumpen con flashes o una fuente de iluminación que se transforma en un protagonista más de la imagen y del relato. Desterrando una aproximación realista, nos exige situarnos en otra percepción, abandonando nuestra conciencia habitual para encontrarnos en una identificación sentimental, sensorial, de la cual nos es transmitida una fuerte carga psicológica y perturbadora de los personajes. Del arreglo de luces nos sumergimos en los terrenos del onirismo.

En *Inland Empire* destaca, cual personaje antagónico, un foco rojo, el mismo que sostiene Rizo en su boca a su encuentro con Sue y el que ilumina la habitación donde Sue conoce a las mujeres viajeras del laberinto. Y es la estridencia de esa luz, un encadenamiento de la transficcionalidad, lo es en un tono aterrador mediante flashes que son puente de realidades o dan un paso entre el laberinto. Y así lo anuncia Rizo con el foco en su boca, inalterado, con el control de una luminiscencia, un flashazo que atemoriza a Sue.

Otro punto de clímax en la idea de *Inland Empire* es la intrusión de los conejos, aquellos seres que provienen de una ficción anterior de David Lynch, *Rabbits*⁸⁷ (2002) una serie creada para su página de internet en el año 2002, de ocho episodios que contienen la escenificación de momentos en un departamento con tres personajes caracterizados cómo humanoides con cabeza de conejo y peluda piel café quienes son los protagonistas de dicha producción, la cual tiene cómo referencia el teatro de comedia y el *sit com*⁸⁸ televisivo, con risas grabadas

⁸⁷ *Infra*. La entrada a un devenir laberintico. David Lynch e *Inland Empire*, p. 15

⁸⁸ *Sit com* o comedia de situación, género televisivo que se caracteriza por hacer comedia derivada de las situaciones cotidianas.

que atormentan. A diferencia de un *sit com* habitual, las risas grabadas no cumplen con un objetivo de definir marcas de comedia en un mero entretenimiento, sino que rompen con la clasificación de género y hacen de *Rabbits* un producto audiovisual extraño, en el que esas risas no tienen un referente evidente, pues la imagen no es cómica, al contrario, se presenta con colores sombríos y los personajes sólo comunican diálogos con los que no interactúan sino que sólo se expresan cada uno independientemente. La situación tensa dentro de la acción del cuadro, presentada sin movimientos de cámara o una línea argumental definida, es un elemento más que convierte a *Rabbits* en un producto audiovisual sin clasificación.

Los diálogos entre los personajes en *Rabbits* son un componente más de perturbación, frases aisladas que se escuchan en la interacción de los tres personajes, así como en los monólogos que cada uno tiene por separado. Pero al mismo tiempo los diálogos remiten a conexiones complejas que no se dejan claras sino a libre interpretación por parte del espectador. En *Rabbits* se aprecia un juego de luces y sonido, aunado a la música predilecta de Lynch a cargo de Angelo Badalamenti, lo cual otorga una carga de anormalidad a éste relato sin principio o fin en el que lo más visible es la extrañeza. Hermana de *Inland Empire* comparte más que una sola pantalla dentro de la trama del filme pues la conexión entre ambos es perturbadora, ya que además de traspasar su ficción también tiene control sobre *Inland Empire*.

Ello me lleva a la construcción de lo que yo llamo a la línea de los conejos (Figura 6) cómo una forma de ejemplificar la capacidad metaléptica de ésta ficción.

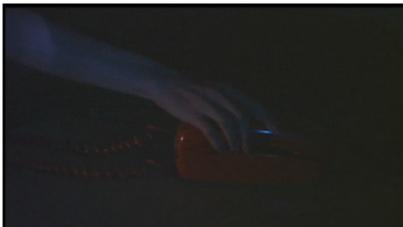
Encadenamientos de los conejos que a lo largo del filme tienen cruces dentro de las ficciones tanto de *Inland Empire* cómo de *On High in Blue Tomorrows* y las de los otros personajes circundantes a éstas. Todo ello logrado igualmente por su confrontación con las otras imágenes, y por la fuerza que tienen sobre ellas a partir del montaje.

Las imágenes presentadas en la figura 6, la línea de los conejos, están ordenadas de arriba abajo, en el mismo orden de lectura. Son un resumen de la participación de la ficción de *Rabbits* en la ficción de *Inland Empire*. Por medio de su conjunción con la trama principal de *Inland Empire*, se puede apreciar en esta serie de fotogramas, que el montaje hace todo respecto a su unión e interacción ya que en ningún momento los conejos interactúan directamente con la gente de *Inland Empire*, pero si franquean sus fronteras.

Lo anterior se aprecia, en un ejemplo muy evidente, cuando el grupo de señores polacos reunidos en torno a una mesa de comedor, toman la misma posición de los conejos en su departamento, la misma composición en dos escenas distintas, dos sentados en el frente y uno detrás, en el fondo con un movimiento de sus manos que simula el mismo que hace la coneja que plancha en la parte posterior del departamento en *Rabbits*, éstas dos escenas se juntan en una disolvencia de la imagen de los señores sentándose y la de los conejos en su sala. También cuando Sue hace una llamada telefónica a Billy, pero contesta el conejo y se escucha la voz de ella dentro del departamento de la ficción de *Rabbits* o cuando el humanoide conejo-hombre toma la forma del señor que usa lentes y platica con Sue en la oficina ubicada arriba del centro nocturno.

Otra de las capacidades metalépticas en la ficción de los conejos es la toma que hace a estos dos productos diferentes, es decir, que diferencia a *Inland Empire* de *Rabbits*. Mostrada en un fotograma en la última fila de esta línea de los conejos, cuando al final de *Inland Empire* Sue entra al departamento de los conejos (con el número 4,7 en la puerta, cómo la leyenda polaca de la que surge la maldición que se menciona sobre *On High in Blue Tomorrows*, una aplicación metaléptica más) y la cámara hace una introducir también al espectador por medio de una toma subjetiva de este espacio, la representación no sólo de Sue, sino de nosotros mismos dentro del departamento de los conejos. Una inclusión del espectador mismo en estos mundos ficticios, mediante una imagen, una toma subjetiva que representa tanto la mirada de la confundida protagonista, cómo nuestra evidente inclusión a *Inland Empire*. Otro motivo más para hacer este filme perturbador mediante la utilización de la figura de metalepsis.

Figura 6

		
<p>La primera vez que vemos a los conejos es a través de la pantalla de televisión que mira Lost girl</p>	<p>La yuxtaposición con la imagen de Lost girl crea una conjunción metaléptica entre las dos realidades</p>	<p>La mirada omnipresente de Lost girl es una anticipación a la transgresión de lo que se ve en la pantalla que ella observa.</p>
		
<p>La primera toma de los conejos cómo primer plano ficcional dentro de <i>Inland Empire</i>.</p>	<p>El conejo rompe su ficción y sale a una habitación que pertenece a otra realidad, la de los polacos.</p>	<p><i>Rabbits</i> también transgrede los estándares de su propia ficción. En ésta imagen la metaficcionalidad se representa con la quema de la película.</p>
		
<p>Los fundidos de imagen son también un recurso metaléptico para cruzar y juntar los umbrales de representación.</p>	<p>Los conejos llegan también a crear una metalepsis de personaje, en esta imagen vemos llegar al conejo a la oficina.</p>	<p>En la imagen siguiente es ya una persona normal la que está en el mismo lugar y es el mismo personaje.</p>
		
<p>La secuencia de la llamada telefónica representa otro de los alcances transgresores de los conejos. En su casa, Sue se dispone a llamar por teléfono.</p>	<p>En la toma siguiente se escucha el timbre del teléfono, en una conexión directa a la llamada de Sue.</p>	<p>Sue en el auricular pregunta por Billy.</p>



El conejo en su realidad contesta al llamado de Sue, se escucha la voz de ella fuera de cuadro, proveniente del teléfono, llama a Billy. Las risas grabadas de éste escenario se escuchan cómo respuesta a esa intervención.



El montaje de ésta llamada presenta una intromisión de Sue en el universo de los conejos y su interacción.



Esta imagen tiene una importancia metaléptica por su composición: los señores polacos toman una posición dentro del cuadro de manera casi mecánica.



En la toma que le sigue se presenta un fundido y se ve a los conejos en la misma posición que los señores en la composición anterior.



En esta toma vemos cómo se abre la puerta del departamento de los conejos, una intrusión del exterior extraño a su realidad.



En medio de un estridente apagón, la luz que entra al departamento quebranta la ficción de los conejos desde el exterior.



Esta toma subjetiva representa la transgresión al espacio de los conejos, la mirada se vuelve personal. El espectador es incluido en *Inland Empire*.



El punto de vista en esta toma se instaura desde dentro del espacio de los conejos y Sue entra a ese espacio ficticio, rompe las barreras espaciales y ficcionales entre su realidad y la de los conejos. En la puerta se lee el número 4,7 otro referente metaléptico.



La última toma subjetiva desde el espacio de los conejos, la barrera del espectador se transgrede y nosotros mismos franqueamos el umbral ficticio de *Rabbits* por medio de ésta toma subjetiva.

Yuxtaposición elevada de planos en distintas realidades y tiempo disuelto

En *Inland Empire* (2006) la conexión de imágenes en su montaje remite a conexiones complejas de realidades. A esto es a lo que yo llamo yuxtaposición elevada de planos, en el sentido de que la yuxtaposición transporta a otra realidad dentro de la ficción, el traspaso de realidades dentro de la ficción por medio de la confrontación de imágenes. Es decir, es el traspaso también de la función de yuxtaposición, ya no sólo representa la conjunción por medio de un conflicto, sino que transporta el significado de la imagen en su tiempo, espacio y realidad a la de otra, ya no se usa la yuxtaposición en su forma original sino que se valora en otro alcance.

La película comienza con un ejemplo de ello: *Lost girl* mira hacia el televisor fuera de campo, la realidad del televisor es otra, pero las conecta esa mirada y la yuxtaposición de las dos superpuestas. El espacio fílmico se transgrede. De hecho y en un término más amplio que no es tratado en este estudio, el espacio o sentido de espectador fílmico es trasgredido bajo una idea tan perturbadora como la mayor parte de las propuestas incluidas en el filme, se trata de hacer una similitud entre *Lost girl* y el espectador.

La yuxtaposición elevada es pues, la referencia que yo aplico al asunto de la forma, mediante la cual el contenido del filme es elevado en su significado mediante el lenguaje cinematográfico. En la misma definición que sirvió para determinar los alcances de forma, Nicola Abbagnano enuncia:

... existe por lo menos un significado de la palabra forma que la lleva al de orden u organización de las partes y es el significado que Dewey aclara así: "Sólo cuando las partes constituyentes del todo tienen el único fin de contribuir a consumir una experiencia consciente, el designio y el modelo pierden su carácter superpuesto y se convierten en forma."⁸⁹

En éste sentido las relaciones de forma de una obra pueden constituir o pretender hacia una re valoración del sentido de sus componentes y a una transgresión de sus alcances. La forma entonces, se convierte en una serie de relaciones que instauran no sólo una manera de decir algo en particular con referencia a un universo ficticio, sino que se trata de instaurar una metáfora del universo, lo cual según Abbagnano es otra de los alcances de la función del concepto de forma.

Por otra parte, el tiempo cinematográfico, decía Deleuze, depende de la imagen⁹⁰, y no a la inversa, en ello se encuentra el sentido del cine, del tiempo cinematográfico.

"...Es que la imagen-movimiento no reproduce un mundo sino que constituye un mundo autónomo, hecho de rupturas y desproporciones, privado de todos sus centros, mundo que se dirige como tal a un espectador que ya no es centro de su propia percepción. De ello Shefer extrae la consecuencia más rigurosa: la aberración de movimiento propia de la imagen cinematográfica libera al tiempo de todo encadenamiento, opera una presentación directa del tiempo invirtiendo la relación de subordinación que él mantiene con el movimiento normal; el cine es la

⁸⁹ Abbagnano, *Op cit.* p. 568

⁹⁰ *Infra.* El cine cómo arte del sueño p. 35

*única experiencia en la cual el tiempo me es dado como una percepción*⁹¹.

Y bien es cierto que *Inland Empire* nos despoja de ser el centro de la percepción, y que su concepción y su construcción del tiempo no tienen subordinación alguna, tal es así, que ni siquiera podemos asegurar una sucesión de tiempo, ni siquiera un antes y un después, ello se diluye hacia un cuestionamiento sin respuesta. La ruptura metaléptica va más allá, hacia el sentido de la desproporción, si ya la metalepsis es un recurso que pone en evidencia los límites del traspaso de la propia ficción, en *Inland Empire* se construye un universo en donde la metalepsis se enfrenta con la metalepsis. También ésta tiene un reflejo.

Es por ello que propongo cómo punto focal del análisis el ejemplo de la persecución previa al asesinato de Sue, pues es aquí, en esta marca, en esta secuencia, que pueden observarse los argumentos de esa ruptura metaléptica, ficcional y de tiempo disuelto. Para ejemplificarlo el siguiente esquema (Figura 6) muestra un plano de la calle en Hollywood donde Sue se reúne con las mujeres viajeras, quien en esta realidad son prostitutas. En ambos lados de la calle podemos ver a una Sue, que en un momento se encuentra con ella misma en un reflejo que más bien ya está personificado en un Doppegangner, una sonrío, la otra se asusta.

En un primer momento cómo espectadores, el punto de vista de la cámara nos ubica del lado en que llega Sue (representada en el círculo con la letra A) de

⁹¹ Deleuze, *Op cit.* p. 59

una escena precedente, en el transporte hacia ésta realidad. A continuación se pasa por un corte directo a la vista subjetiva de Sue a quien las prostitutas saludan, ésta Sue entra en un estado de éxtasis repentino, entonces nuestro punto de vista cambia y la cámara nos ubica del lado en el que la otra Sue llega caminando (representada por el círculo con la letra B), ésta segunda Sue se encuentra en el lado de la calle justo enfrente de la primera Sue, dónde se puede también leer en otra puerta de metal la inscripción AXX·NN, ella huye en cuanto ve a su doppergangler. Ésta secuencia termina cuando Sue B huye hacia la misma dirección de la que llegó caminando.

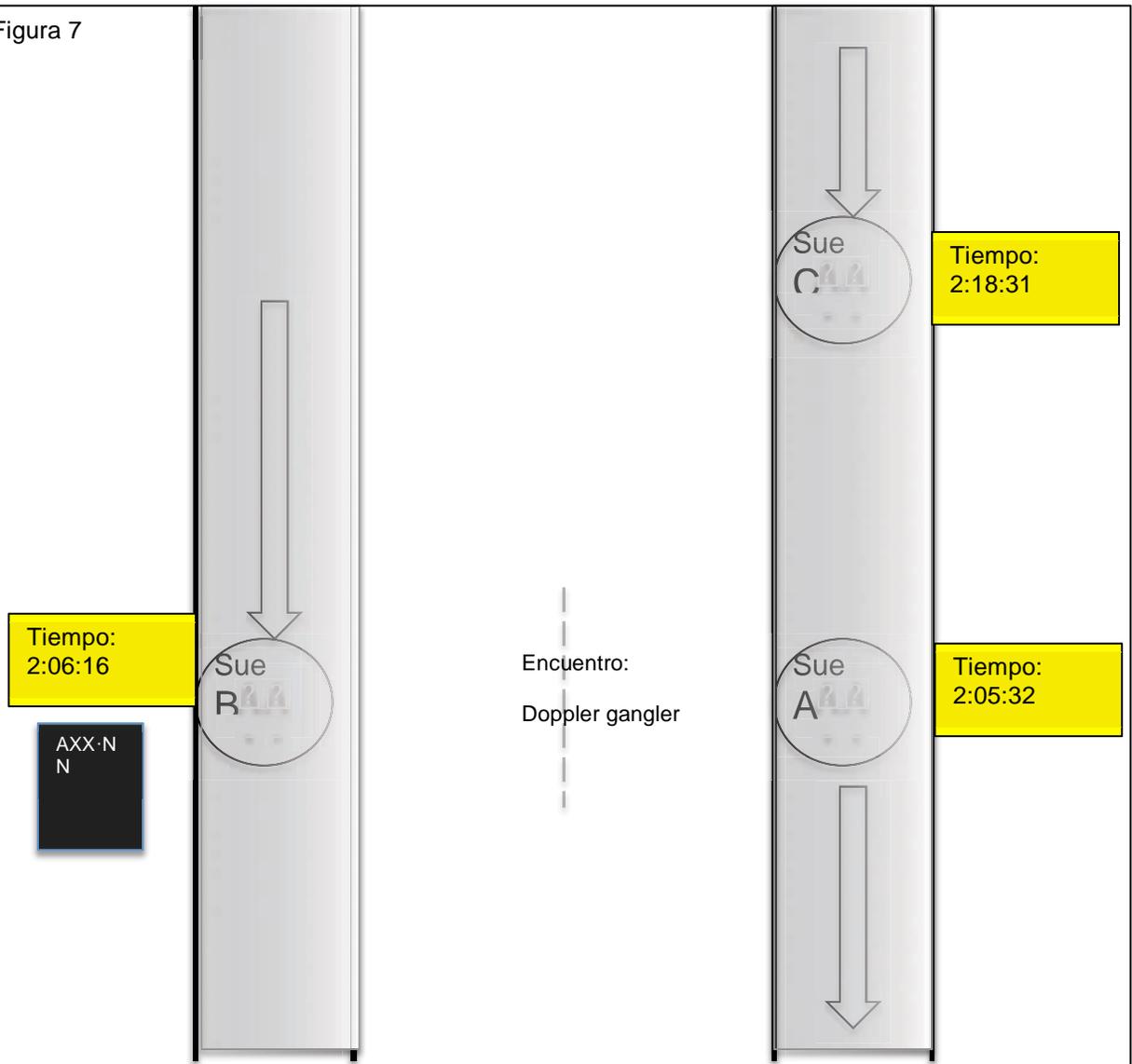
Al igual que en el caso del ejemplo del ensayo de *On High in Blue Tomorrows*, la conjunción de la que sigue este ejemplo proviene de la estructura laberíntica que constituye *Inland Empire* y del encuentro que genera una confrontación de dos momentos en el montaje del filme que conducen a una misma secuencia, es decir, una confrontación de tiempos que se da de una manera no lineal sino por las conexiones metalépticas que se ilustran mediante éstos ejemplos. Por ello denomine a Sue en distintas facetas de su presentación dentro de ésta secuencia de la persecución previa a su asesinato, A, B, y C son representaciones del orden con que cada Sue llega a ese punto de la calle. Por ello fue igualmente importante incluir los tiempos del filme en que cada una de las acciones descritas ocurren.

El ejemplo entonces, ilustra la conjunción desde ésta primera secuencia en que Sue se encuentra de frente con su doble, con el momento de la narración y de la huida de Sue a quien seguimos cuando trata de escapar de Cristina, quien sabe

que la matará. En su escape tras haber ido a un club nocturno Sue regresa al mismo punto de la calle, pero no se trata de la misma Sue que las dos anteriores, sino que es otra, ella llega por el otro lado de la calle (representada por el círculo con la letra C), asustada tras huir de la plática con el señor-conejo (el señor de traje azul sentado en una oficina en la parte superior del club nocturno) llega del mismo lado donde Sue A, pero repentinamente olvida su preocupación por ser asesinada y entra en ese mismo estado de éxtasis que habíamos visto antes con Sue A, que la hace sonreír y chasquear los dedos. Es ese el momento en que una Cristina (ninguna de las que se habían notado antes por la otras Sue) llega y asesina a Sue con el desarmador que ella misma portaba (el cual había sacado de otra ficción, en su interacción con del personaje Rizo, otro alcance metaléptico). Las Cristina vistas por cada una de las Sue parecería que también deberían tener una confrontación, pero ésta nunca se da, solamente vemos a cada Cristina en el mundo de cada Sue, pero Cristina no se encuentra nunca con un doble.

Posteriormente, con la figura 8 se hace una ejemplificación más detallada de las acciones descritas sobre ésta secuencia como punto focal del análisis. En éste segundo esquema sobre la misma secuencia, se observan los fotogramas alineados en tres columnas que representan las tres realidades de cada una de las Sue que llegan a éste punto de encuentro. En la figura 7 se puede observar el punto de transgresión al que se llega mediante la metalepsis y el montaje, ya que cómo sucede con la línea de los conejos el traspaso de los límites ficcionales se da por recursos del lenguaje cinematográfico y su forma, no cómo una representación dentro de las acciones mismas.

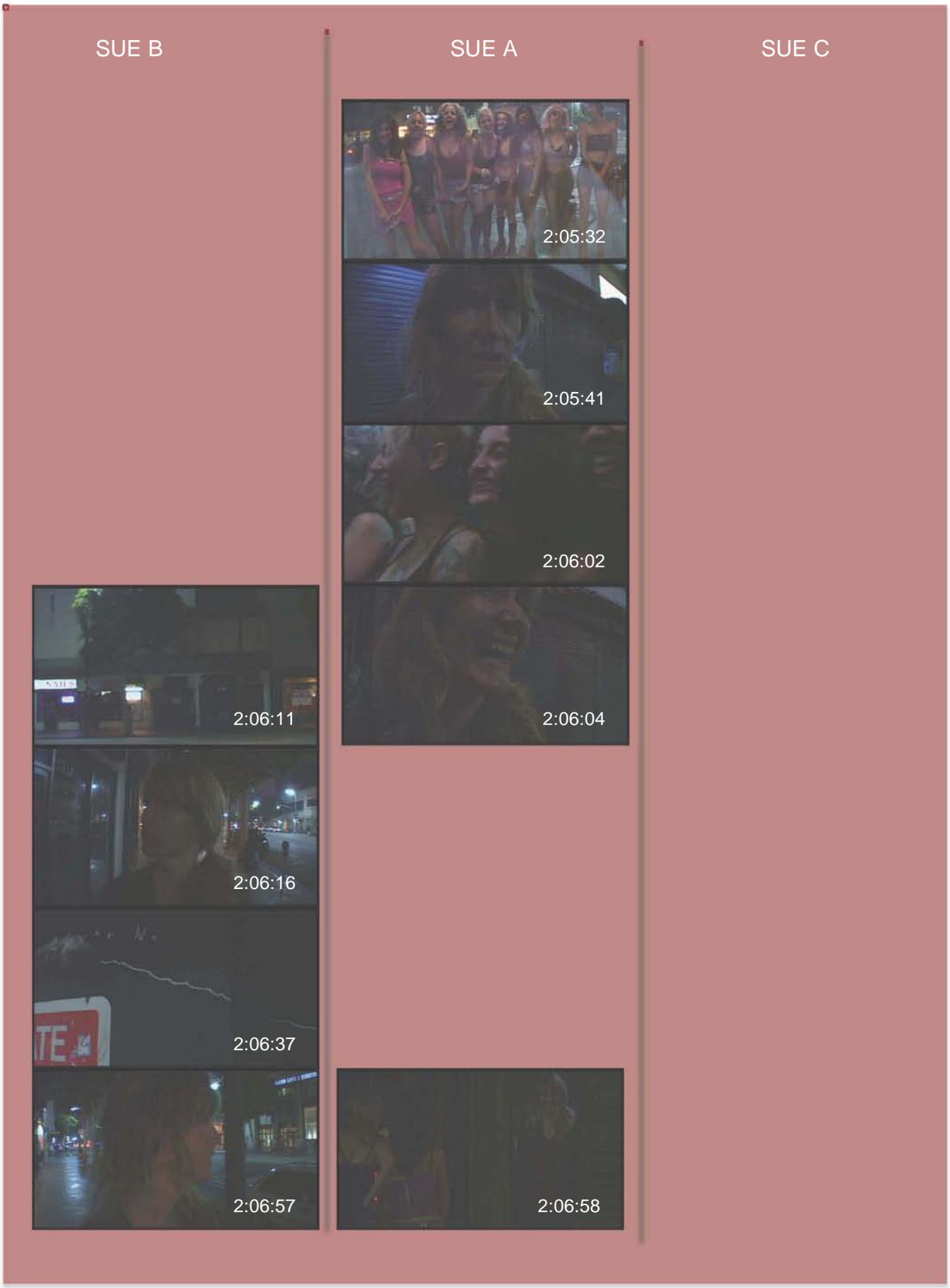
Figura 7



Ambos lados de la calle en Hollywood. Las flechas son la trayectoria de cada una de las Sue.

Figura 7: Secuencia de la persecución previa al asesinato. Si el lenguaje cinematográfico fue construido a partir de la creación de una persecución, ésta secuencia sirve muy bien para ilustrar la idea de este devenir sin un pasado y un futuro y la yuxtaposición elevada de planos en distintas realidades. Por los dos lados de la acera vemos a Sue caminando con un desarmador en la mano, llega un momento en que ella se encuentra con su dopperganger y huye. En otro momento llega otra Sue, ahora del otro lado del reflejo y de pie a la huida y asesinato que estaba ya premeditado, ha pasado antes, ¿pasará acaso hasta el infinito? Esa es la ruptura del límite ficcional, de la disolución del tiempo. Lo anterior puede observarse en el esquema, vemos el desplazamiento de cada una de las Sue A, B y C y su llegada a este escenario, cómo podrá observarse Sua A llega primero, y casi al tiempo que Sue B, ellas caminan de forma paralela, por lo cual en un momento llegan a encontrarse de frente cuando cada una mira al otro lado de la calle, lo cual produce el Dopperganger. Sue C es el centro de otra secuencia varios minutos más tarde que concluirá con su muerte. Lo anterior deja ver en este esquema que cada Sue corre a su tiempo hacia la misma dirección, por lo cual ésta secuencia puede verse de forma circular cómo una continuidad que podría llegar a ser infinita, si cada una huye y es asesinada. Dilema clave para la representación ficticia y los alcances del lenguaje cinematográfico.

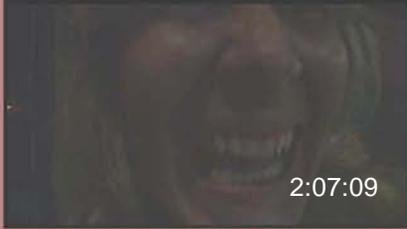
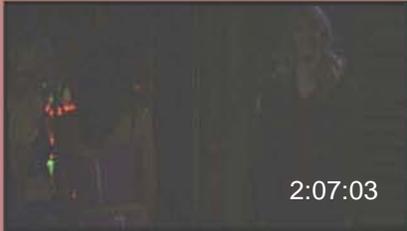
Figura 8



SUE B



SUE A



SUE C

SUE B



SUE A



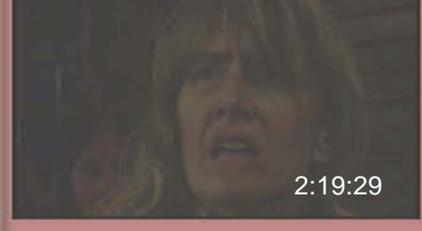
SUE C



SUE B

SUE A

SUE C



SUE B

SUE A

SUE C



SUE B

SUE A

SUE C



□ Figura 8: La estructura laberíntica de *Inland Empire* hace complicada la ejemplificación de éste no-tiempo. Todas éstas tomas juntas representan la secuencia de la persecución aunque se ven en dos momentos diferentes del tiempo del relato, ello en un principio demuestra la complejidad de dicha secuencia. Lo que éste esquema pretende demostrar es que su conjunción cómo secuencia en imágenes representa la transgresión del tiempo narrativo, es decir la metalepsis temporal. Se representan en tres columnas, en presentación descendente por el orden del montaje, las secuencias de realidades que se juntan en esta calle y tienen cómo punto de encuentro la persecución de Sue por Cristina en varios momentos y realidades. En cada columna se encuentra la porción de la realidad de cada Sue, por lo tanto cuando están paralelas dos columnas es un punto de encuentro. Sue A, B y C se definen en orden alfabético por orden de aparición. Por lo tanto, las letras asignadas hacen referencia al tiempo del relato, mientras que las columnas al espacio de la realidad representada, que encuentra unos significativos puntos de encuentro, ello ejemplifica la metalepsis en estos dos distintos niveles, el del espacio y el del tiempo. Si bien, la columna de Sue A y Sue C podría ser la misma por ser el mismo lado de la acera, preferí separar la de Sue C para hacer notar que la protagonista viene de otro lugar, en otro momento, lo cual ejemplifica la transgresión de cada realidad. Como podrá observarse por el señalamiento del tiempo de cada toma entre la salida de Sue A y la llegada de Sue C pasan 10 minutos en el tiempo del relato, ello es una muestra de la estructura no cronología del relato que al mismo tiempo deja abierta otra posibilidad: el antes y el después no están claramente definidos, por lo cual puede cuestionarse si la persecución y consecuente muerte de Sue pudo haber pasado antes o si se está repitiendo entre los universos ficticios, esa es la metalepsis temporal que supera el límite de la ficción. Por ello, en ambos sentidos tanto espacial como temporal los límites de la ficción se transgreden.

Cristina trasmuta una ficción en donde ella debería ser notada para ocupar la otra y matar a Sue ¿Cuántas veces más? ¿Fue esto antes o después de que Sue entrara a la oficina del señor-conejo? La verdad es que ya no sé que pasó antes y que después de allí la trasgresión al tiempo espacio, o al infinito laberinto hacia distintas realidades y complicado más aún por los reflejos.

La secuencia de la persecución (Figura 8) me interesa más pues yo considero que es el punto central del laberinto espacio-tiempo ficcional, pues en él converge claramente la capacidad para no tener certeza de qué es lo que pasa antes y qué es lo que pasa después. Es el desafío al *mythos* de Aristóteles. Es la esencia de la ficción ya no cómo un continuo sino cómo un rechazo a todo lo medible, lo razonablemente lógico.

El final de *Inland Empire*, es tal vez ese punto de clímax que la muerte de Sue desencadena, un traspaso metaléptico a la realidad donde Nikki es la actriz que personifica a Sue. Cuando este recurso metaléptico de muerte ocurre, Nikki se levanta de la muerte ficticia de Sue para descubrir qué es lo que sucede con ella. Nikki toma conciencia de ella misma y de éste laberinto ficcional, cuando se encuentra en una sala cinematográfica vacía donde se confronta con una pantalla en la que también (y casi paralelamente) se desarrolla la ficción en la que ella se encuentra y otras en la que ya estuvo antes.

Figura 9



Es en este momento, en que la yuxtaposición hace que las dos protagonistas se miren directamente (Figura 9). Lost girl mira a Nikki quien puede verla a través de la pantalla de televisión. Es una identificación con la realidad representada como un símil más profundo, puesto en práctica, de lo que hace el espectador de cine.

El laberinto delirante de la ficción perturbadora

La forma de *Inland Empire* (2006), la estructuración de su narración y la creación de sus realidades y su tiempo por el montaje dejan claras sus conexiones metalépticas que corren hacia el delirio, hacia la falta de explicación, la falta de reglas. La incertidumbre reveladora de las más profundas y oscuras existencias y al mismo tiempo de la iluminación y la amplitud de los esquemas de pensamiento.

Nada más clarividente que el delirio, un estado intermedio entre distintas visiones de la realidad, en ese estado podemos ser capaces de ver lo que comúnmente no vemos, de convivir con un nosotros que no todo el tiempo está disponible. Es pues, en el delirio, que se nos revela y al mismo tiempo se nos sumerge en una confluencia que nos guía a cuestionamientos sobre una forma de ver. Esa forma de ver, en el caso de éste análisis, puede llamarse metalepsis, es parte de una forma de mirar, de interpretar una de las tantas la capacidades del cine.

El desafío a las reglas de temporalidad y de forma y la ruptura de los límites ficcionales son las características principales de *Inland Empire*. Éstas son principalmente transgresiones de la ficción, de la representación y de las reglas que dan al medio cinematográfico su capacidad de lograr representaciones autónomas, mundos verosímiles en los que generalmente se intenta ocultar el carácter ficcional de la ficción. Se trata en otros casos, no en éste, de hacer que lo representado sea verdadero por lo menos en el sentido de su enunciación. *Inland*

Empire no parece plantear una verdad concreta, en cambio, presenta un complejo sistema multi causal de relaciones interconectadas, que abarcan un amplio espectro de interpretaciones. La representación de ficciones en *Inland Empire* tiene cómo forma una idea de realidades distintas, las cuales al mismo tiempo se distorsionan y confluyen. Por ello, tienen dentro de sí una idea de la compleja dualidad espacio-tiempo, pues pueden conectarse y coexistir.

En *Inland Empire* la narración obtiene su orden y sentido por el montaje, y lo que llamo la yuxtaposición elevada de planos en distintas realidades. El relato, de acuerdo a los métodos utilizados en el análisis, está supeditado al montaje y todo el potencial de construcción que éste concepto conlleva. Esta complejidad es a su vez parte de una estructura laberíntica espacio temporal; las puertas a distintos puntos del relato se encuentran de un modo circular, la referencia AXX°NN lleva a puntos de la ficción y los conecta, los reflejos dan lugar a otros centros de narración, a otros montajes.

Éste manejo del montaje también sugiere el cuestionamiento de si realmente *Inland Empire* tiene un inicio y un final. Si por ejemplo, la visita de la vecina es el principio del filme para nosotros y para la Nikki de ese momento, quien no tiene aún la memoria de lo que acontece, es sin embargo, un principio y al mismo tiempo una anticipación, ello lo sugiere el diálogo entre Sue y dos de las mujeres viajeras⁹²:

Sue: –Mírame y dime si me has visto antes–

⁹² Tiempo: 01:34:30

Mujer viajera: –Si, eso haremos–

Es entonces, a falta de una certeza, como si el tiempo conquistara una profunda libertad. Es el elemento de la incertidumbre sobre la temporalidad, lo que hace de ésta obra lo que es; es decir, le otorga su propiedad de ser, una estructura sin antes y un después, y su capacidad cómo imagen-tiempo. Es, sin embargo imprescindible, que *Inland Empire* tenga un punto de resolución pues sin éste el argumento de su circularidad no podría dar lugar a esos laberintos.

La última escena de *Inland Empire* corre durante los créditos finales. Una acción que contrasta con el resto, pues se vive una atmósfera de alegría y soltura en una escena de un baile frenético. Presentadas las acciones e interacciones con muchos de los personajes integrados en un sólo devenir al final de la narración, pareciera que se trata de una realidad que corre a un tiempo independiente del relato, cómo si siguiera por sí misma. En la casa de Nikki, los personajes evocados durante la narración, personajes de referencias en la narración, es decir, supeditados a la ficción y al mismo tiempo de otro nivel de realidad ficticia, se hacen presentes en una especie de encapsulado autónomo, que al mismo tiempo presenta una paradoja, pues sin el relato éstos personajes no existirían.

En la escena final vemos a Nikki quien ya está integrada dentro de esa realidad que en resolución será siempre a la que ella pertenezca o a la que perteneció, rodeada de personajes a quienes indirectamente encontró a lo largo de las ficciones en las que se vio involucrada. Primero la hermana de Rizo entra a cuadro, Sue la mencionó cuando ella hablaba con el señor conejo, seguido por el

movimiento de cámara vemos a la amiga de la mujer asiática quien contempló el momento de muerte de Sue, la amiga sobre la que habló, con la peluca rubia y el mono de mascota, en el mismo movimiento Laura Elena Harring protagonista de *Mullholand Drive* (2001) lanza un beso al aire, un corte directo nos muestra a una sonriente Nikki-Sue quien responde a ese beso. Es cómo una unión, ahora consciente, en el personaje principal de Nikki, ella está dentro del mismo éxtasis que las mujeres viajeras, en la misma algarabía que representa ese limbo, ese delirio puramente ficticio donde conviven todos en una especie de celebración de su ser.

La esencia del baile final, es un recurso estético de circularidad. Saca de un universo para entrar en otro, se ha visto antes en otras películas, un caso por ejemplo el final de *Salo* (1975) de Pier Paolo Pasolini, en donde dos hombres jóvenes bailan sin sentido, es la última escena y es una invitación a salir de la trama. En *Inland Empire* cuando las ficciones de las protagonistas se encuentran *Lost girl* alcanza su libertad, cómo un reflejo que vuelve a sí mismo, que vuelve a encontrar su origen y sigue su marcha. Circularidad del inicio y el final, los cuales incluso llegan al mismo éxtasis musical.

Probablemente el genio que es capaz de hacer que sus creaciones sean por sí mismas es precisamente lo que consagra a David Lynch en la inmortalidad. Cuando el designio y el modelo pierden su carácter superpuesto y se convierten en forma, significa dejar ser, lo que Aristóteles denominaba cómo carácter de la forma, es la causa o razón de ser de la cosa, es y lo que es, es el acto o la actualidad de la cosa misma, el principio y fin de su devenir. La capacidad de ser

es lo que otorga a *Inland Empire* la trascendencia cómo obra cinematográfica, cómo producto cultural y cómo medio para la comunicación. Un medio que se sirve de la ficción para ser. Podría incluso verse mil veces y aun así tendría diferentes interpretaciones, en ello reside su capacidad de ser.

La figura de la metalepsis es inquietante para analizar y poner en práctica, a mi parecer, debido a la idea de verse sumergido (de manera mental) en un producto ficticio, tal cómo lo estamos de vez en cuando en nuestros propios sueños. Lo cual significa que no somos los mismos después de entrar en ese delirio y salir de él, cómo todo producto onírico interiorizado, nos deja algo por las ideas comunicadas de las que aprendemos o simplemente nos confundimos, pero que trastocan nuestro pensamiento por lo menos al cuestionar los límites y rupturas, los alcances de un laberinto en imágenes.

Una de las partes más desestabilizadoras del filme, la inclusión de los conejos, es a su vez una ficción aparte, una idea de David Lynch presentada aparte en *Rabbits* (2002), pero considero que en sí misma no tiene los alcances que adquiere en conjunción con *Inland Empire*. Si cómo yo lo propongo, *Rabbits* tiene un poder de trasgredir sus límites, su capacidad de ser reside en dicha unión.

Para Gerard Genette la principal inquietud que se desprende sobre la metalepsis es de otro orden, explica al final de su ensayo *Metalepsis de la figura a la ficción*, que cualquier ficción está impregnada por distintas metalepsis, de ello extrae la lección de lo que proponen los laberintos narrativos, descriptivos y demás de las representaciones ficticias; la inquietud por incluir las *Mil y una*

noches en el libro de *Las mil y una noches* o el que *Don Quijote* sea lector de *Don Quijote*, es dice Genette, aludiendo a su vez a Jorge Luis Borges; la preocupación por que nosotros mismos pudiésemos ser ficticios y que en ese mismo devenir pudiésemos ser borrados. Es así que Genette explica el alcance de esta figura en su carácter inquietante para el lector o espectador de la obra ficticia, en éste caso yo agrego que la metalepsis construye los rompimientos de los límites de la ficción, hace expandir a la ficción, de tal manera que se traspasa con una ruptura en su forma, el orden y el sentido, al punto que nosotros podemos ser integrados al delirio.

En *Inland Empire* se representa a la muerte, el delirio de la lucidez de vida y muerte. Un continuo que no es una línea recta, sino que se une hacia el infinito en un permanente círculo que viaja en un viaje externo y al mismo tiempo interno. Sue no puede matar a Rizo, el villano de la película, pues cómo lo enuncia Deleuze se trata de una fuerza, ya no de un personaje que responde acciones, es la imagen-tiempo, en donde los cuerpos son fuerzas que se enfrentan a otras fuerzas sobre las que afectan.

La mirada omnipresente que está por encima de sí misma, otro laberinto. Es el principio y final de ésta película circular, es la visión del espectador de cine cual viajero de otras realidades. Visión que es re acomodada, re direccionada hacia un universo distinto en el que tiempo y espacio son una dualidad diferente a la usual, una acción no transcurre a la otra, el presente se va, pero el antes y el después pierden su significado en ese viaje continuo e infinito desde los ojos que miran *Inland Empire*.

La misma puesta en imágenes es un desafío para el ser humano, la creación de ficción por seres que imaginan, intelectos viajeros que están dispuestos a llevar sus mentes en un despegue de una realidad hacia otra, ávidos de historias en distintos universos. *Inland Empire* cómo una ficción, supera sus propios límites y nos lleva cómo espectadores a ese delirio en el cual nosotros mismos nos vemos envueltos dentro, es el ejemplo final de metalepsis, nosotros mismos traspasando las barreras de la obra cinematográfica, por supuesto, no físicamente pero si de manera perturbadora, en nuestra mente.

Los girl representa un símil profundo de lo que el espectador de cine hace, pues cambia en su contacto con las representaciones que observa y ve. En un sentido amplio del verbo refiero *ver* cómo la capacidad de un individuo para ir más lejos que mirar lo que tiene delante de los ojos, para integrar su ser con eso que observa. Es ese cambio al *ver* y al entendimiento al que Lynch nos invita. Es cómo al sumergirse en un sueño profundo o alucinación, el espectador no vuelve a ser el mismo después de ellos.

Extrañamiento es probablemente el sustantivo que mejor describiría las obras de David Lynch desde mi punto de vista. Un extrañamiento del que no se reconoce la fuente, pues ella no es evidente, está por debajo. Sólo hace falta mirar más detenidamente, no dar las cosas por objetivas, hay que extraer de esa imagen-tiempo las transfiguraciones de dentro, que van hacia el centro, de ahí la importancia que yo le otorgue al hecho de respetar el título original *Inland Empire*. El delirio de la ficción nos lleva por encima de la ficción misma.

Conclusiones

El objetivo general del análisis fue encontrar la complejidad de forma presentada por del filme de ficción *Inland Empire* (2006), por medio del análisis de su composición por el montaje y la aplicación de la figura de la metalepsis, a partir del análisis y la esquematización de su construcción. Se partió de la visión del todo como una obra cinematográfica terminada, para posteriormente esquematizar el proceso de formación con los fragmentos que constituyen al filme.

Con lo anterior se constató el objetivo del análisis de encontrar el elemento innovador en la forma y contenido en una propuesta cinematográfica actual, que da lugar a un paradigma⁹³ acerca de las convenciones de representación ficticia.

⁹³ Thomas S. Kuhn (*La estructura de las revoluciones científicas*, FCE, México, 2004. 352 pp.) propone que la formación de paradigmas universales se encuentra en el hecho de observar bajo una perspectiva de retrospectiva histórica, que nos permita encontrar la evolución de las teorías científicas que sirven como base de una ciencia. Se dice que la investigación científica se basa en la revisión y las revoluciones a los logros científicos pasados y aceptados universalmente. Para mí es importante que en este ensayo se retome esta concepción del paradigma científico, pues considero que las teorías cinematográficas están expuestas a este mismo tratamiento, ya que su conformación no se trata de una sucesión o acumulación de ideas o preceptos, sino cómo bien lo propone Kuhn, de revoluciones. El término paradigma está conectado con el de ciencia normal por compartir dos características que son el no tener precedentes, y el dejar abiertos diversos problemas para su discusión. Las transformaciones de los paradigmas constituyen revoluciones científicas y el patrón para una ciencia madura. La teoría cinematográfica es a su vez otro de los pilares para la argumentación del ensayo y refiero a los paradigmas aceptados o revisados por los teóricos de dicha disciplina la cual también encuentra sus concepciones la observación de los momentos históricos particulares. Científicos como Lakatos y Kuhn tienen grandes diferencias en sus teorías acerca del conocimiento científico, comparten el interés en que las concepciones filosóficas y en sus teorías de la ciencia puedan ser ajustadas a críticas basadas en la historia de la ciencia. Ya que la observación de los procesos que se llevaron a cabo para desarrollar las ciencias se observa en los datos históricos, y sólo así representan su grado de importancia en las concepciones científicas aceptadas actualmente. Es extrayendo sucesos del pasado y su evolución cómo podemos notar cuál ha sido hasta ahora el patrón que sigue el avance del conocimiento y en este caso el patrón que sigue al avance en la construcción de la teoría cinematográfica. Tomando a la teoría de Thomas Kuhn, la cual plantea la existencia de paradigmas aceptados social o científicamente, bajo los cuales se desarrollan las investigaciones científicas y en las cuales encuentran su base metodológica, filosófica, etc., se da en esta teoría mayor trascendencia a las revoluciones científicas más que a la acumulación de conocimientos. Pues es reemplazando totalmente un paradigma por otro nuevo que la ciencia ha tenido progresos. En su momento las antiguas explicaciones dejaron de satisfacer a las preguntas que se hacían los seres humanos y entonces se necesitó de una nueva interpretación, de un nuevo paradigma que sustituyera al antiguo, no por una simple acumulación de conocimientos, sino por un análisis de lo que era correcto o no, dentro de un marco histórico determinado, y es de suponerse que el conocimiento actual sea reemplazado por otro, cuando sea necesario. El conocimiento científico no puede estar nunca separado de su momento histórico particular, pues es en un sólo momento histórico que tiene vigencia. Las verdades que nos muestran los conocimientos científicos, son relativas.

El objeto de estudio presenta propuestas particulares para el alcance del la creación de ficción por medio de la imagen. En este aspecto, para reconocer dicho elemento innovador de forma y contenido en el análisis de *Inland Empire* se propuso el empleo del símil con la percepción onírica de la imagen y la estructura laberíntica del montaje en la conformación del objeto de estudio.

El análisis cinematográfico presentado en éste trabajo de titulación fue sustentado por la teoría cinematográfica aplicada a una obra del cine contemporáneo, lo cual funciona cómo una muestra de que los alcances en un paradigma del medio cinematográfico, pueden observarse dentro de una obra concreta mediante la creación de metodologías particulares adecuadas a las propuestas de investigación. El objetivo final de *El delirio de la ficción* es ofrecer un estudio debidamente sustentado sobre un caso particular, que bien pueda establecer pautas para analizar y reflexionar sobre el futuro del lenguaje cinematográfico y sus posibilidades de expresión.

La teorización del tema principal, surgida en las bases del lenguaje cinematográfico, puso en relieve los fundamentos para llegar a un modelo de la conformación de la forma en cómo la imagen-tiempo está relacionada de manera interna hacia la imagen y externa hacia el conjunto en el montaje. Para llegar a éste entendimiento se precisó de la aplicación de la teoría cinematográfica y el establecimiento de una metodología particular para el análisis del objeto de estudio.

Uno de los aspectos que presentó mayor dificultad para mí al iniciar éste trabajo fue suscribir a la obra dentro de los cánones científicos, aunque fuera parcialmente, pero al superar dicha dificultad, se amplió mi visión sobre la capacidad de incluir cualquier objeto a un tratamiento científico pues descubrí que en el ejercicio de suscribir un objeto dentro de los cánones científicos se tiene una ilimitada capacidad de aplicación y conjunción y que la ciencia tiene el atributo de ser flexible, claro que ello exige como requisito indispensable la refinación de los métodos.

El análisis partió de una exhaustiva fragmentación para la determinación de puntos de análisis cualitativo contruidos tanto por criterios de orden como de contenido, privilegiando al primero sobre el segundo. Ello estableció la importancia del tema principal en función de cumplir con los objetivos de estudio, los cuales eran principalmente el demostrar que la cuestión de forma-contenido tenía una variación que merecía una evaluación. Con esta fragmentación y determinación de los ejemplos que establecían las pautas para el análisis se llegó a la conclusión de que dichos objetivos propuestos por el estudio fueron adecuadamente logrados dentro de los alcances del mismo.

Mediante el uso del concepto de metalepsis, se encontró que un recurso estético en la forma de representar una ficción, con base en la imagen cinematográfica, es capaz de modificar la manera en que se crea una estructura narrativa que construye la conformación de realidades y los esquemas de entendimiento sobre la sucesión y el tiempo en una obra ficticia en particular. Puede decirse entonces, que la construcción de ficción en *Inland Empire* rompe

con los esquemas habituales de representación y narración en el medio cinematográfico, para desafiar y plantear interrogantes en cuanto a las concepciones de tiempo y espacio cinematográfico. *Inland Empire* más allá de plantear respuestas objetivas, apela a cuestionamientos que irrumpen incluso en planos más amplios en la capacidad de la ficción cinematográfica, por lo cual se puede plantear una múltiple interpretación del filme.

En éste ensayo propongo el uso de la retórica como un recurso estético y narrativo en el discurso audiovisual. Para ello considero necesario plantear algunas precisiones al respecto del término que sustenta el origen de la figura de la metalepsis. La definición de retórica es según Abbagnano *“El arte de persuadir mediante el uso de instrumentos lingüísticos”*⁹⁴. En *El delirio de la ficción* me propuse hacer una distinción de la manera en que puede entenderse a la metalepsis cómo figura retórica que es a su vez un recurso expresivo en un medio con un lenguaje establecido que como tal, tiene lugar a variaciones que persiguen una función expresiva, organizadora o creadora de la sustancia de un discurso lógico y particular.

*“...Con Pierre de la Ramée (Petrus Ramus), la tarea de la retórica vuelve a ser sustancialmente la aristotélica: “La técnica de la persuasión que Ramée indaga en los textos ciceronianos, esta capacidad de llevar el lenguaje a las expresiones más acabadas y técnicamente elaboradas, debe estar, no obstante, siempre unida al ejercicio de la filosofía, a la cual queda confinada, por medio de la dialéctica, la construcción esencial de todos los principios cognoscitivos.”*⁹⁵

⁹⁴ Abbagnano, *Op cit.* p. 1018

⁹⁵ *Ibíd.*, p. 1019

Con ello dejó de lado el hecho de una retórica estrictamente apelativa en sus objetivos sobre la persuasión, para extraer de ésta interpretación, el valor de la libertad creativa en los recursos expresivos en la retórica y su capacidad ilimitada de creación.

Por otro lado el manejo de los recursos en el análisis fue también determinado por el concepto de posmodernidad cinematográfica en el cual se apunta el hecho de que el análisis cinematográfico, lejos de centrarse sobre un sólo esquema o punto de vista, trata de conciliar las teorías y de crear métodos para investigar las obras cinematográficas que igualmente surgen de una mezcla proveniente de los más diversos trasfondos.

En un análisis de una obra de la posmodernidad fue para mí pertinente el hecho de tomar el término de metalepsis de la manera en que éste sea el punto central en el análisis del proceso creativo de una obra cinematográfica. Desde el punto de vista propuesto por Genette, teórico de los alcances de la estructura narrativa en la ficción, quién buscó la aplicación del término por traslado de valores y lo re significó para el discurso audiovisual.

Es por ello que propongo la concepción de una retórica audiovisual, partiendo del hecho de que con ella se puede llevar al lenguaje, y en éste caso en específico, se puede explorar y explotar la capacidad de llevar el lenguaje cinematográfico a las expresiones más acabadas y técnicamente elaboradas, con el objetivo de organizar la sustancia de un discurso lógico independiente. El hecho de utilizar el lenguaje de formas diversas y con intenciones expresivas y creativas,

no por la función de la retórica de persuadir sino de por la función expresiva de crear y formar.

Fue para mí indispensable tanto de inicio cómo en la conclusión del trabajo, equiparar éste análisis no lineal con el uso que hago del término perturbador ya que se liga a la idea de complejidad. Ello a partir de una visualización de la obra en su carácter de discurso no lineal. En esta clase de estudios cinematográficos que pretenden analizar de una forma no lineal es bueno o aceptable utilizar dicho término, ya que refiere a un sistema de conexiones multi causales, de las cuales se extrae concepciones que no pueden obtenerse mediante métodos de análisis con una sola línea de interpretación.

Por lo anterior, tanto abordar *Inland Empire* cómo escribir *El delirio de la ficción*, el estudio presentado mediante éste análisis cinematográfico, partieron del uso de una lógica no lineal de esquematización del pensamiento. De igual forma que el primer acercamiento a la obra planteó preguntas cada vez más específicas pero no pareció tener un sendero hacia una respuesta única, por lo cual el término perturbador se tornó además de un adjetivo para la obra analizada, un concepto que obedece a la falta de parámetros del obra, la cual al mismo tiempo se conecta con los no parámetros de sus símiles; el delirio, el no tiempo, el pensamiento o la manifestación onírica, son todos sistemas sin parámetros lineales que al mismo tiempo sirvieron fueron comparativos para enmarcar dentro de un proceso, el análisis del objeto de estudio.

En conclusión, la importancia de encontrar los recursos metalepticos en *Inland Empire*, se encamina a la afirmación de que ésta película en su capacidad de ser, puede llegar a ser muchas películas al mismo tiempo que es una. La obra en su conjunto es una sucesión hacia un orden, que lleva tanto a su construcción interna, cómo a su ampliación externa de sentidos. La sucesión y orden pueden modificarse gracias a que sus características en la representación ficticia son flanqueadas por sus relaciones metalépticas en la constitución de su forma.

Ello se estableció a partir de la evaluación que surge de relacionar el criterio de unidades de análisis y la aplicación de la teoría cinematográfica, estableciendo el parámetro de fragmentación para responder a la interrogante sobre la totalidad del discurso en el medio cinematográfico. Se determinó que en la forma del objeto de estudio planteado, la totalidad es también fragmentaria para dar lugar a una multiplicidad de interpretaciones, de ahí la pertinencia de la propuesta y el paradigma sugerido, el cual fue determinado después de una exhaustiva contemplación de las posibilidades de expansión de la obra, que debieron resumirse para hacer el análisis posible. La determinación de ejemplos proyectó la complicación y al mismo tiempo la concreción del análisis, que de no ser por la delimitación de ejemplos concretos no hubiera encontrado un cauce determinado, pues como bien es sabido, los alcances de la investigación de una obra cinematográfica son ilimitados.

Las conclusiones principales del análisis cinematográfico presentado son principalmente cuestiones fundamentales para los medios de representación audiovisual capaces de crear mundos autónomos y en un sentido más amplio de

la ficción, término que se utilizó en sus bases teóricas bajo el criterio de que, una revisión más exhaustiva del mismo sería en sí misma objeto de un estudio o inclusive de una multiplicidad de estudios distintos. Por ello se llevó a cabo esa delimitación tajante que obedeció a la idea de ficción dentro del marco de la comunicación por medio de la imagen en el discurso audiovisual.

Considero que un análisis como éste, es pertinente dejar un cauce abierto en distintos sentidos, ya que puede sugerir otros análisis de distinta índole, de mayor especialización sobre las propuestas o sobre las obras analizadas.

El cine se estableció desde hace ya más de un siglo cómo un arte de la representación y significación con vocación de masas y es debido a la imagen cuyo carácter de medio, discurso y transmisor otorga la capacidad de comunicación de los medios audiovisuales. Es así que *El delirio de la ficción* es un estudio que se concentra en la capacidad comunicativa de la obra *Inland Empire*, para develar cuestiones de forma y contenido, y dar una nueva pauta para un paradigma cinematográfico, que se demuestra es ejecutado mediante el uso de los recursos estéticos que permite la refinación del lenguaje cinematográfico.

El género del ensayo fue pertinente para la exposición tanto de las ideas centrales de la propuesta del trabajo de titulación, así como su ejemplificación y justificación, pues al tratarse de un análisis sobre una obra cinematográfica, la mejor manera de plantear y desarrollar las propuestas temáticas, teóricas y ejemplos prácticos fue mediante la utilización de este género que lleva en su constitución la libertad de forma, y se puede ser flexible para la exposición y la

presentación de la información y sobre todo para incluir propuestas individuales debidamente fundamentadas.

Un estudio que interne dentro de los principios básicos del lenguaje cinematográfico es sobradamente pertinente en una época en la que el audiovisual, con base en nada menos que el cine es imperante. La posmodernidad acarrea nuevas interrogantes que pueden ser planteadas en los principios, en las bases que definen al medio. Sobre todo en una época en que la sociedad se constituye por su exposición a muchas ficciones, es justificable una revisión hacia el concepto mismo de ficción, el cine cómo arte del pensamiento, la ficción cinematográfica que trasciende.

FICHA TÉCNICA

INLAND EMPIRE

Título original: Inland Empire

Título de exhibición en México: El imperio

Países de producción: Estados Unidos, Polonia y Francia

Compañías productoras: Studio Canal, Fundacja Kultury, Camerimage Festival, Asymmetrical Productions, Inland Empire Productions.

Productor: David Lynch, Mary Sweeney, Jeremy Alter, Laura Dern.

Año de producción: 2006

Duración: 180 minutos

Dirección: David Lynch

Guión: David Lynch

Dirección de fotografía: Odd-Geir Saether

Color y Blanco y negro

Dirección de arte: Christy Wilson, Wojciech Wolniak

Edición: David Lynch

Música: David Lynch, Angelo Badalamenti

Sonido: David Lynch, Dean Hurley

Edición de sonido: Ronald Eng

Escenografía: Melanie Rein

Vestuario: Karen Baird, Heidi Bivens

Maquillaje: Michelle Clark

Efectos especiales: Ken Rudell

Casting: Johanna Ray

Intérpretes:

Laura Dern – Nikki Grace/Susan Blue

Jeremy Irons – Kingsley Stewart

Justin Theroux – Devon Bark/Billy Side

Harry Dean Stanton – Freddie Howard

Grace Zabriskie – Vecina

Emily Stofle – Lanni

Jordan Ladd – Terri

Kristen Kerr – Lori

Terryn Westbrook – Chelsi

Jamie Eifert – Sandi

Kathryn Turner – Dori

Michelle Renea – Kari

Peter J. Lucas – Piotrek Krol (Esposo)

Karolina Gruszka – Lost girl

Jan Hench – Janek

Krzysztof Majchrzak – Fantasma/Rizo

Diana Ladd – Marilyn Levens

Julia Ormond – Doris Side

Leah Morelli – Carolina

Festivales

2006.- Festival Internacional de Cine Cannes. Francia

2006.- Festival Internacional de Cine de Venecia. Italia

2006.- Festival Internacional de Cine de Los Ángeles AFI Fest. Estados Unidos

2006.- Festival Internacional de Cine de Tesalónica. Grecia

2006.- Festival Internacional de Arte Cinematográfico Camerimage de Lodz. Polonia

Premios y reconocimientos

2006.- Premio Future Film de la Sección Festival Digital. Festival Internacional de Cine de Venecia.

2007.- Premio Especial al Mejor Filme Experimental. Entrega de Premios de la Sociedad Nacional de Críticos Cinematográficos de los Estados Unidos.

Exhibición en México.

Festival Internacional de Cine Contemporáneo de la Ciudad de México edición 2007, Febrero 2007.

27 Muestra internacional de cine de la Cineteca Nacional. Mayo 2007

Fecha de estreno en México en circuitos comerciales: 8 de Julio de 2007.

Compañía de distribución en México: Gussi-Artecinema

BIBLIOGRAFÍA

- ABBAGNANO, Nicola. *Diccionario de Filosofía*. México, Fondo de Cultura Económica, 1982. 1208 pp.
- ALEGRÍA, Margarita, Sandro Cohen, Carlos Gómez Carro y Enrique López Aguilar. *Manual para el manejo de información en la investigación documental*. México, UAM, 1994. 46pp.
- ARISTÓTELES. *La poética*, México, Editores mexicanos unidos, s.a. 2005. 215 pp.
- ARNHEIM, Rudolf. *El cine como arte*, España. Paidós, 1996. 208pp.
- AUMONT, Jaques, Alain Bergara, Michel Marie, Marc Vernet. *Estética del cine: Espacio fílmico, montaje narración, lenguaje*. Argentina, Paidós, 2008. 337pp.
- BORDWELL, David y Kristin Thompson. *Arte cinematográfico*. México, Mc Graw Hill, 1997. 470 pp.
- CALABRESE, Omar. *La era neobarroca*. México, Siglo XXI, 2000. 289 pp.
- DELEUZE, Gilles. *La imagen-tiempo: Estudios sobre cine 2*. España, Paidós, 2004. 391 pp.
- ECO, Umberto. *Cómo se hace una tesis: técnicas y procedimientos de estudio, investigación y escritura*. España, Gedisa, 2001. 240 pp.
- EISENSTEIN, Sergei. *La forma del cine*. México, Siglo XXI, 1995. 240 pp.
- . *El sentido del cine*. México, Siglo XXI, 1998. 242 pp.
- . *Hacia una teoría del montaje. Volumen 1*. España, Paidós Comunicación, 2001. 260 pp.

——— *Hacia una teoría del montaje. Volumen 2.* España, Paidós Comunicación, 2001. 240 pp.

FERNÁNDEZ Díez, Federico y José Martínez Abadía. *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual.* España, Paidós, 1999. 271 pp.

GENETTE, Gérard. *Metalepsis. De la figura a la ficción.* México, Fondo de cultura económica, 2004. 158 pp.

GONZÁLEZ Reina, Susana. *Manual de redacción e investigación documental.* México, Trillas, 1990. 204 pp.

JOUSSE, Thierry. *Maestros del cine: David Lynch.* Francia, Cahiers du cinema, 2010. 104 pp.

KUHN, Thomas S. *La estructura de las revoluciones científicas.* México, Fondo de cultura económica, 2004. 352 pp.

LÓPEZ Quiroz, Ángeles Lara, Anne Carlson, Arnulfo Herrera, Ana M. Martínez de la Escalera y Ana Goutman Bender. *Retóricas verbales y no verbales.* México, UNAM Instituto de Investigaciones Filológicas, 1997. 207 pp.

MASCHELLI, Joseph V. *Las 5 C's de la cinematografía.* México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, 1987. 160 pp.

NAVARRO Bañuelos, Jesús María. *Diccionario de figuras retóricas.* México, Universidad Autónoma de Zacatecas, 2008. 86 pp.

RAMÍREZ Vidal, Gerardo. *Conceptos y objetos de la retórica ayer y hoy.* México, UNAM Instituto de investigaciones Filológicas, 2008. 346 pp

RUSSO, Eduardo. *Diccionario de cine.* Argentina, Paidós, 2005. 313 pp.

SANCHEZ, Rafael. *Montaje cinematográfico. Arte de movimiento.* México, Centro Universitario de Estudios Cinematográficos, 1994. 342 pp.

ZAVALA, Lauro. *Elementos del discurso cinematográfico*. México, Universidad Autónoma Metropolitana, 2005. 160 pp.

——— *Teoría y práctica del análisis cinematográfico. La seducción luminosa*. México, Trillas, 2010. 231 págs.

Tesis.

GAYÓN Domínguez, Graciela. *David Lynch o el imperio de la imagen*. México, 2009. Tesis maestría (Maestría en Historia del arte) UNAM, Facultad de Filosofía y Letras. José Luis Barrios Lara, asesor. 68 pp.

PÉREZ Baez, América Anayansi. Amayeli Rocha Martínez, coaut. *La mirada de Orfeo desde la perspectiva de Maurice Blanchot en el trabajo fílmico: Por el lado oscuro del camino, (Lost Highway, 1996) del director David Lynch*. México, 2009. Tesis Licenciatura (Licenciado en Ciencias de la Comunicación) UNAM- Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. Luis Alberto Fonseca Lazcano asesor. 152 pp.

TÉLLEZ Parra, Andrés. *El imperio del cine: Lost Highway, Mulholland Drive e Inland Empire de David Lynch*. México, 2009. Tesis maestría (Maestría en Filosofía) UNAM Facultad de Filosofía y Letras. Carlos Oliva Mendoza, asesor. 80 pp.

Referencias electrónicas

Brooke, Michael. "David Lynch" [en línea]. En: The Internet Movie Database. <<http://www.imdb.com/find?s=all&q=David+Lynch>> [Consulta: 24 marzo. 2011]. Contenido: Biografía de David Lynch, fotografías del cineasta. Listado de sus

trabajos para cine y televisión. Enlaces con las descripciones de cada una de sus películas, fotografías y tráiler, videos relacionados.

Rodley, Chris. "Lynch on Lynch" [en línea]: revised edition. [New York], Transcripción y conversión al formato HTML de la ed.: Farber and Farber Inc., 2005. [pX]-323 pp. <http://books.google.com.mx/books?id=o5U-piFmNswC&printsec=frontcover&dq=Lynch+on+Lynch&source=bl&ots=400hNGkP1c&sig=nU4MasZXxbDcA_zcVKxJ2id2Y4Y&hl=es&ei=Z2CZTdO8O9LPiAKLyrCdCQ&sa=X&oi=book_result&ct=result&resnum=7&ved=0CFUQ6AEwBg#v=onepage&q&f=false> [Consulta: 24 marzo. 2011]. Contenido: vista previa de las páginas 1 a la 94 del libro *Lynch on Lynch* del autor Chris Rodley, así como del prólogo, portada y contraportada del libro.

Wikipedia "David Lynch" [en línea]. En: Wikipedia la enciclopedia libre. <http://es.wikipedia.org/wiki/David_Lynch> [Consulta: 24 marzo. 2011]. Contenido: Biografía, descripción de películas y listado de filmografía de David Lynch.

Hemerografía

Expediente N° C-03740. Centro de documentación e investigación. Cineteca Nacional. Conaculta. México D. F. Consulta: 25 de Febrero 2011.

Aviña, Rafael. "El mundo según Lynch". Reforma. (México, D.F.) 6 de julio de 2007, pp. 5 sección Primera fila.

Bonfil, Carlos. "El imperio". La Jornada (México, D.F.) 9 de mayo de 2007, pp. 14 sección Espectáculos.

Costa, Jordi. "Reina enigma en 'El imperio'". Reforma (México, D.F.) 4 de mayo de 2007, pp. 26 sección Gente.

EFE. "Es bello el cine digital". El sol de México (México, D.F.) 8 de oct. de 2006, pp. 9 sección Espectáculos.

Garza Iturbe, Roberto. "El imperio digital de David Lynch". El Universal (supl. Día Siete México D.F.) 26 de marzo de 2006, pp. 10

González, Enric. "Disparate para cabezas obsesivas". El país (México, D.F.) 7 de sep. de 2006, pp. 37 sección Cultura.

González Rodríguez, Sergio. "La otra fábrica de sueños". Reforma (México, D.F.) 4 de marzo 2007, pp. 2 sección El ángel cultural.

J.C. "En las afueras del sentido" El país (México, D.F.) 23 de feb. de 2007, pp. 35 sección Cultura.

Lerman, Gabriel. "La construcción de un 'imperio'". Reforma (México, D.F.) 4 de marzo de 2007, pp. 4 sección El ángel cultural.

López, Sergio Raúl. "Somos herramientas para el arte de David Lynch: Mary Sweeney". El financiero (México, D.F.) 9 de julio de 2007, pp. 54 sección Cultural.

Melche, Julia Elena. "Explora Lynch en la irrealidad". Reforma (México, D.F.) 24 de feb. de 2007, pp. 10 sección Cultura.

Montes Miranda, Esteban. "Inland Empire de David Lynch". Uno más uno (México, D.F.) 28 de feb. de 2007, pp. 17 sección La cultura.

O'Heir, Andrew. "Las ideas surgen y te enamoras de ellas". Milenio (México, D.F.) 16 de dic. de 2006, pp. 11 sección Laberinto.

Piñera, Rosalina. "Sello único". El Universal. (México, D.F.) 6 de julio de 2007, pp. 2 sección Espectáculos.

Pohlenz, Ricardo. "Refrenda su estilo David Lynch". Reforma (México, D.F.) 9 de mayo de 2007, pp. 12 sección Cultura.

Puntí, Jordi. "'Spaghetti' Lynch" El país (México, D.F.) 23 de dic. de 2006, pp. 24 sección Cultura.

Navarro, José Antonio. "David Lynch. La irresistible atracción al abismo" Dirigido por. (España) nov. de 1990, núm. 186, pp. 32-49.

Núñez Carranza, Nora. "El Imperio". Esto (México, D.F.) 9 de mayo de 2007, pp. 7 sección Espectáculos.

Yheya, Naief. "El cine está completamente muerto. Entrevista con David Lynch y Laura Dern", Fahrenheit (México, D.F.) abril-mayo de 2007, pp. 26-28.

Zamorano, Enrique. "El imperio de David Lynch". Uno más uno (México, D.F.) 9 de mayo de 2007, pp. 18 sección La Cultura.

Filmografía

ALLEN, Woody. *The purple rose of Cairo (La rosa púrpura del Cairo)* Estados Unidos, 1985. Guión Woody Allen. Producción Robert Greenhut, Michael Payser, Gail Sicilia. Productora Orion Pictures Corporation. 84 min.

FELLINI, Federico. *8 1/2*. Italia, Francia. 1963. Guión Federico Fellini y Enio Flaiano. Producción Angelo Rizzoli. Productora Cineriz, Francinex. 138 min.

GRIFFITH, David Wark. *Intolerance (Intolerancia)* Estados Unidos, 1916. Guión D.W. Griffith y Tod Browning. Producción D.W. Griffith. Productora Triangle & Wark. 175 min.

LYNCH, David. *The Alphabet (El alfabeto)* Estados Unidos, 1968. Guión David Lynch. Productora Wasserman Productions. 4 min.

——— *The Grandmother (La abuela)* Estados Unidos, 1970. Guión David Lynch con la colaboración de Margaret Lynch y C.K. Williams. Productora David Lynch Productions para American Film Institute. 34 min.

——— *Industrial Symphony Nº 1 The dream of the brokenhearted (Sinfonía Industrial Nº 1, el sueño de un corazón roto)* Estados Unidos, 1989. Guión David Lynch Productores David Lynch y Angelo Badalamenti, Productora Lynch Productions, Propaganda Films para Warner Bros. 48 min.

——— *Eraserhead (Cabeza borradora)* Estados Unidos, 1976. Guión David Lynch. Productor David Lynch. Productora David Lynch Productions para American Film Institute. 89 min.

——— *The elephant man (El hombre elefante)* Estados Unidos, 1980. Guión David Lynch, Christopher DeVore y Eric Bergren. Productor Jonathan Sanger. Productora Brookfilms para Paramount Pictures. 124 min.

——— *Dune (Dunas)* Estados Unidos, 1984. Guión David Lynch basado en la novela de Frank Herbert. Productor José López Roderó. Productora Dino De Laurentis Productions para Universal Pictures. 137 min.

——— *Blue Velvet (Terciopelo azul)* Estados Unidos, 1986. Guión David Lynch. Productor Fred Caruso. Productora De Laurentiis Entertainment Group. 119 min.

——— *Wild at Heart (Salvaje de corazón)* Estados Unidos, 1990. Guión David Lynch basado en la novela de Barry Gifford. Producción Monty Montgomery, Steve Golin y Joni Sighvantsson. Productora Lava Films, Propaganda Films, Polygram Pictures para Samuel Goldwyn Mayer. 127 min.

——— *Twin Peaks Fire walk with me (Twin Peaks, fuego camina conmigo)* Estados Unidos, 1992. Guión David Lynch y Robert Engels. Productora New Line Cinema, Ciby 2000. 135 min.

——— *Lost Highway (Por el lado oscuro del camino)* Estados Unidos, Francia. 1997. Guión David Lynch basado en la novela de Barry Gifford. Productor Mary Sweeney. Productora October Films, Ciby 2000, Assymetrical Productions. 134 min.

——— *The Straight story (Una historia verdadera)* Estados Unidos, Reino Unido, Francia, 1999. Guión John Roach y Mary Sweeney. Productora Asymmetrical Productions, Canal +, Channel Four Films. 112 min.

——— *Mulholland Drive (Sueños, misterios y secretos)* Estados Unidos, Francia. 2001. Guión David Lynch. Productora Les Films Alain Sarde, Asymmetrical Productions, Babbo Inc. 147 min.

PASOLINI, Pier Paolo. *Salò o le 120 giornate di Sodoma. (Saló o los 120 días en Sodoma)* Italia, 1975. Guión Sergio Citti Pier y Paolo Passolini basado en la novela del Márques de Sade. Producción Alberto De Stefanis, Antonio Girasante, Alberto Grimaldi. Productora Produzioni Europee Associati (PEA) 111 min.

TARANTINO, Quentin. *Reservoir Dogs (Perros de reserva)* Estados Unidos, 1992. Guión Quentin Tarantino y Roger Avary, Producción Lawrence Bender. Productora Entretenimiento en vivo, Dog Eat Dog Productions Inc. 99 min.

——— *Pulp Fiction (Tiempos violentos)* Estados Unidos, 1994. Guión Quentin Tarantino y Roger Avary, Producción Lawrence Bender. Productora A Band Apart, Jersey Films, Miramax Films. 154 min.

VON TRIER, Lars. *Manderlay*. Dinamarca, Suecia, Holanda, Francia, Alemania, Reino Unido e Italia. 2005. Guión Lars von Trier, Productora Zentropa Entertainments, Isabella Films B.V., Manderlay. 139 min.