



**UNIVERSIDAD DE CHILE**  
**FACULTAD DE ARTES**  
**MAGISTER EN ARTES CON MENCIÓN EN**  
**TEORÍA E HISTORIA DEL ARTE**

**LA ESTÉTICA DE LO ABISMAL EN EL CINE DE DAVID LYNCH**

Tesis para optar al Grado de Magíster en Artes con mención en  
Teoría e Historia del Arte

Autor: CHRISTIAN MIRANDA COLLEIR

Profesor guía: LUIS CÉCÉREU LAGOS

Santiago, Chile  
2010

## ÍNDICE

Introducción .....	2
Capítulo I: Tesis .....	5
a).- Resumen .....	5
b).- Problema .....	7
c).- Hipótesis .....	10
d).- Fundamentación teórica .....	11
e).- Objetivos .....	14
Capítulo II: La densidad de la superficie .....	15
Capítulo III: De la citación a la imagen aviesa .....	46
Capítulo IV: Desplazamiento y metamorfosis .....	91
Capítulo V: <i>Lo moderno</i> en el cine de Lynch y la exacerbación de los recursos del cine de terror .....	150
Capítulo VI: La experiencia catódica de los personajes .....	182
Conclusión .....	200
Bibliografía .....	202

## Introducción

El trabajo teórico que se desarrolla a continuación pretende abordar la posibilidad de pensar una estética de lo abismal a partir de la filmografía de David Lynch. Este intento supone que la expresión “estética de lo abismal” no quiere indicar algo así como un sistema reflexivo que tenga una disposición orgánica y sea absolutamente coherente consigo mismo. No es, por decirlo de algún modo, una concepción sobre lo bello, fundamentada desde una estructura doctrinaria. Más bien, lo que se está pensando bajo dichos términos es la idea que, a lo largo de los filmes de este director estadounidense, podemos reconocer una serie de aspectos que se vuelven reiterativos y que son utilizados por él a la hora de componer la imagen de sus películas. Ésta última adquiere un aspecto abismal porque circulan por ella una serie de referencias que no terminan de fundarse en una relación de estricta coherencia narrativa. No pueden explicarse simplemente en base a una sola idea en común, ya sea narrativa, cinematográfica o estética. De cierta manera, nuestra mirada trastabilla, *perde pie*, cuando no logra una conexión obvia entre las imágenes, gracias a un sentido que emerja y propicie un vínculo. Entonces, las películas de Lynch implican formas de tratar los recursos cinematográficos que incluyen además una serie de referencias que exceden el ámbito fílmico más tradicional. Por ejemplo, prácticas de producción que tienden a generar, precisamente, relaciones azarosas entre los aspectos que forman parte del contenido. Vemos el asomo de la influencia surrealista en dicha manera de elaborar la imagen, pero no es exactamente un tratamiento surrealista, sino sólo su versión *fantasmática*.

En este sentido, no es raro que sea difícil sostener una explicación que defina el método de sus trabajos, el cual articularía eventualmente, en un director más canónico, cada una de sus propuestas. Una razón para lo anterior se relaciona con el hecho que Lynch suele aplicar, en algunas ocasiones, lo que un crítico ha llamado como *creación por omisión*. Esto quiere decir que si bien, en alguna fase inicial de producción, tiene entre sus manos un argumento más o menos convencional, prontamente quita de él ciertas partes que lo componen. Así, lo que resulta de este tratamiento permite reconocer aspectos de una historia, pero la vemos pasar por la pantalla como si estuviera constituida por una serie de

fragmentos que no permiten concluir con certeza qué narra exactamente. Del mismo modo, y en medio de esta especie de devenir en que se desarrollan sus filmes, los personajes se muestran como individuos conmocionados, a los que les afecta una escisión interna que se muestra de varias maneras. No sabemos en qué consistiría tal fractura dramática, se nos ocultan muchas veces sus razones, suponemos que están bajo una apariencia compuesta de operaciones formales, por medio de las cuales aflora además la materialidad de la imagen. Y sin embargo, Lynch no abandona la narración, sino que enfatiza el tratamiento de su formalidad, de los recursos que permiten generar la historia. Probablemente, más que la innovación de su contenido (inventar, en estricto rigor, historias nuevas), concentra sus esfuerzos creativos en las formas narrativas y audiovisuales. De hecho, como diremos insistentemente en el transcurso de la investigación, Lynch se propone, en apariencia, densificar la imagen, de tal manera que el espectador y, antes que ellos los personajes, se pierdan en la profundidad de su superficie, se hundan en el abismo que se abre en ella.

Si bien lo que hemos dicho hasta ahora sugiere que la obra de este realizador norteamericano no se sitúa en los límites clásicos del cine y remite a una serie de cuestiones que la vinculan a las más variadas manifestaciones artísticas, nuestra intención es abordar el problema de la estética de lo abismal manteniéndonos dentro del ámbito del análisis y crítica cinematográfica. Esto quiere decir que nos interesa revisar la filmografía de Lynch con el afán de examinar solamente sus películas desde el punto de vista fílmico y no adentrar nuestro estudio en los demás trabajos plásticos. No es que no aludamos, por ejemplo, a sus influencias pictóricas, pero mantendremos nuestra atención principalmente en la relación que tienen las películas de Lynch con otros filmes. Del mismo modo, abundaremos en las condiciones cinematográficas de sus cintas y en cómo no se ajustan a los criterios industriales más conservadores. Algo semejante ocurre con el concepto de lo siniestro, noción que ha recibido mucha atención desde el famoso texto de Freud. No nos interesa entrar en una nueva explicación de lo siniestro, salvo en unos breves comentarios que quieren evidenciar una sola cuestión: en las películas de Lynch lo siniestro no se generaría a partir del desarrollo exclusivamente narrativo, como parte de su contenido, sino por la utilización nada convencional de los recursos y operaciones cinematográficas.

Así, a partir del segundo capítulo de nuestra tesis (ya que el primero está dedicado a explicar, en principio, las cuestiones metodológicas de la investigación), intentaremos

exponer, lo que se entiende por densidad de la superficie. Mostraremos cómo esta expresión sintetiza, en la medida de lo posible, un aspecto fundamental de las películas de Lynch, al punto que introduce una separación entre ellas y el objetivo puramente narrativo del cine clásico. El tercer capítulo, por su parte, busca poner en relieve un rasgo de la forma en que dicho director echa andar una gama de recursos para hacer de la citación de algunas referencias, a veces muy tradicionales en el cine, un ejercicio de torcimiento y turbación que le lleva a crear una imagen aviesa. El cuarto capítulo sigue un poco la idea del anterior, pero esta vez analiza algunos aspectos relacionados con los personajes y algunas escenas de sus películas, como con obras fílmicas de otros directores, para explicar el desplazamiento en el uso de los recursos cinematográficos y el proceso de metamorfosis que afecta a los personajes que deambulan por sus filmes. En el quinto capítulo se hará énfasis en el carácter moderno de su cine, pero también en la superación de éste, sobre todo a partir de la transformación de los personajes y sus conflictos que casi siempre en otro tipo de directores están determinados por criterios narrativos. Finalmente, el capítulo seis, se hace cargo de lo que un crítico llama la *experiencia catódica de los personajes*, para referirse, en términos generales y abarcando a otros directores, a aquellas figuras de ficción que pasan por un trance de aflicción y caída. En el caso de Lynch no se trataría de personajes que enfrentan un problema que podemos identificar de forma clara, por el contrario, las causas se ocultan, se *interiorizan*.

## Capítulo I

### Tesis

#### a).- Resumen

La investigación que busca llevar a cabo este estudio tiene como problema central el desarrollo de la *estética de lo abismal* en la obra cinematográfica de David Lynch, generada a partir de la actualización de una serie de referencias formales que cubren la imagen de sus películas. El problema mencionado adquiere relevancia porque lo abismal aparece mediado por un uso de la formalidad que no responde a la relación tradicional entre narración y estilo. El peso del argumento en el cine de factura más clásica hace que todo gire en torno al desarrollo del conflicto central que dirige la acción de los personajes, originando así, tal cual afirma Raúl Ruiz<sup>1</sup>, una fuerza centrípeta que pretende concentrar todas las variables narrativas como también las visuales. En este sentido, el objetivo que tiene la utilización de ciertas operaciones técnicas dependería del correcto encauce de la historia, en un devenir claro y continuo, para lograr rápidamente la atención del espectador, además de una fácil comprensión de los acontecimientos mostrados a lo largo del argumento. El canon, entonces, está determinado, en una estructura elemental, por la preeminencia del contenido, mientras la forma responde a las necesidades de la puesta en imágenes de lo que se quiere contar, con el concurso de los mecanismos que dispone. Y sin embargo, puede sostenerse, junto con lo anterior, según lo propuesto por autores como Jordi Balló<sup>2</sup>, cercanos en este punto al análisis de Noel Burch<sup>3</sup>, que exactamente, a causa de la formulación de un argumento se hace necesario engendrar una forma, anticipada incluso antes de saber con exactitud los pormenores del relato. Estas formas pueden ser resultado de un trabajo creativo ligado a las condiciones propias del cine o, como suele suceder habitualmente, provienen de otros ámbitos artísticos. Se tratan de modelos narrativos que han engendrado motivos visuales, y, en una suerte de constante emergencia, ambos circulan gracias a una

---

<sup>1</sup> Raúl Ruiz, *Poética del cine*, Editorial Sudamericana, Santiago, 2000, pág. 19

<sup>2</sup> Jordi Balló, *Imágenes del silencio*, Editorial Anagrama, Barcelona, 2000, pág. 13

<sup>3</sup> Noël Burch, *La praxis del cine*, Editorial Fundamentos, Madrid, 2003, pág. 145ss.

lógica de la repetición<sup>4</sup> que lleva a reutilizarlos con los ajustes impuestos por los intereses de cada realizador. Ya lo decía Frederick Elmes a propósito del trabajo que realizó junto a Lynch durante el largo rodaje de *Eraserhead* (Cabeza Borradora, 1976), en una entrevista que otorgó para un documental sobre directores independientes. La realización se transformó en un búsqueda de alta precisión, a tal punto que el director solía pedirle, con una actitud en extremo detallista, la manera en que debían buscar una resolución formal de cada una de las escenas, desde su emplazamiento, hasta la luz de los planos que pensaban filmar. Por ejemplo, el tipo luz que buscaba Lynch (no olvidemos que Elmes se dedica a la fotografía) la rastreó observando *Sunset Boulevard* (El crepúsculo de los dioses, 1950) de Billy Wilder. Del mismo modo, la idea de la descomposición y deformidad orgánica retratada en este film, a través de la monstruosidad del bebé, es posible de imaginar en concordancia con la estética de las pinturas de Francis Bacon.

Así las referencias plásticas que aparecen *fantasmáticamente* en los films de este director dejan en evidencia una atenta mirada a resoluciones cinematográficas que casi siempre no pasa por la reposición de una gran poética, sino que toma pequeños elementos, lo que introduce una mayor diversidad y espesor a la imagen. La densidad formal se construye bajo una lógica referencial o por una permanente *revisitación* a formas más que a temas. Lo último no implica, sin embargo, un desinterés por contar una historia, de hecho es uno de los aspectos que fascina a este director, quizás por eso infringe un constante atentado contra la estructura tradicional de la narración, en desmedro de la manera que dicta el guión clásico. Por tanto, más que desestimar el componente narrativo del cine, muestra una tendencia por experimentar en base a él, manipulando su estructura para así sugerir el misterio. En este afán podemos ver articulada la estética de lo abismal, a través de la figura de lo oculto y la experiencia de lo insondable que se traduce en el miedo. En principio el misterio al echarse a andar con el uso de esta figura puede hacer pensar, a un espectador acostumbrado al funcionamiento clásico del relato, que algo necesariamente se oculta bajo la superficie, una verdad escondida que dará sentido a lo que ocurre y que por ahora lo deja desconcertado. No obstante, de manera cada vez más pronunciada, las películas de Lynch guardan para sí cualquier atisbo de solución, como si disfrutara sólo con

---

<sup>4</sup> Xavier Pérez y Jordi Balló, *Yo ya he estado aquí*, Editorial Anagrama, Barcelona, 2005, pág. 9ss

el hecho de hacer operar la formalidad del enigma o el secreto, por medio de un relato *encriptado* y, por ende, de una estética como la que describimos.

Entonces el problema que orienta nuestro proyecto, resumido hasta ahora bajo el enunciado de la estética de lo abismal, determina la división de los capítulos que componen el índice de la tesis que hemos propuesto. Cada una de sus partes intenta desplegarlo en lo que le compete y en su conjunto buscan dar cuenta de los aspectos que permitirían probar la hipótesis de la investigación. En vista de esto último es que se ha dispuesto abordar la cuestión de la estética de lo abismal proponiendo un segundo capítulo que trata sobre la densidad de la superficie, para lo cual se considera la reivindicación de esta última, especialmente, en el cine contemporáneo. Un tercer capítulo aborda el paso de la citación al diseño de una imagen aviesa con la finalidad de perfilar el ejercicio de torcimiento de las referencias realizado por Lynch. El cuarto capítulo considera la metamorfosis junto con un desplazamiento de lo abismal y las referencias que utiliza. En el quinto capítulo analizaremos el quiebre en la estructura de la narración clásica que realiza Lynch a causa de su preocupación estética, considerando en qué medida su dependencia de un cine moderno lo hace exacerbar los recursos del cine de terror. Por último, el sexto capítulo apunta a lo que llamamos la estética del descenso y los desniveles del misterio en alusión a la hondura que propone el abismo, ante lo cual los personajes de las películas de Lynch experimentan una lucha por no perderse en ella, aunque justo por ello se extravíen irremediablemente. El extravío tiene que ver con otro fenómeno asociado, nos referimos a la escisión interna de los personajes, una cesura que, hasta cierto punto, vuelve a instalar el viejo tema de lo doble, aunque sin una claridad narrativa suficiente y una suerte de condescendencia paternalista hacia el espectador. A pesar que Lynch suscita un quiebre de la estructura que caracteriza al argumento convencional, este tema lo conecta con una cuestión a esta altura clásico, es decir, con la noción de lo siniestro, vinculada a lo doble e, históricamente, al género fantástico, pero de manera poco tradicional.

## **b).- Problema**

La *estética de lo abismal* aparece en la obra cinematográfica de David Lynch generada a partir de la preocupación que manifiesta el director norteamericano por la

textura de la imagen y, al mismo tiempo, por el uso de estrategias argumentales que crean misterio en sus películas. Si bien es cierto que dichas estrategias corresponden a tácticas propias de la configuración de un relato que despliega una historia, el ocultamiento no se debe solamente a una mera aplicación de ciertas fórmulas narrativas, implica además, y tal vez con mayor preponderancia, el desarrollo de una formalidad (argumental y visual) que termina siendo un elemento que quiebra la estructura jerárquica, donde se subordinaba clásicamente la forma cinematográfica al contenido de la narración. Por tanto la profundidad en la que puede perderse el espectador de las películas de Lynch, participando así de una estética de lo abismal, tiene que ver con una densificación de la imagen, con la textura que la compone, haciendo funcionar en ella una serie de referencias que van recubriendo su superficie. La espesura, entonces, alcanza una particular característica que se conecta con una larga serie de intentos por liberar la forma, entendiendo que es ella la que, además de procurar un medio, otorga contenido, como diría Chabrol hace varias decenas de años atrás. En una mirada retrospectiva, puede decirse que la forma es engendrada por el contenido que, luego de ello, la requiere para hacer un apunte dramático y poder economizar en recursos a la hora de crear un impacto emocional en el espectador<sup>5</sup>. Tradicionalmente el aspecto formal siempre debió facilitar la comprensión de lo que quería comunicar un film, para así mantener concentrada la atención del espectador en el conflicto central del relato. De ahí que se trató de hacer lo más efectiva posible la labor de la imagen relegando su uso a una función totalmente normada y contenida, en favor de la claridad y coherencia de lo que sería contar. Se buscaba que prevaleciera, por ejemplo, la continuidad entre plano y plano a la hora de mostrar una acción y desarrollar simultáneamente un relato, con la finalidad de conseguir el amarre del sentido en pos del transcurso del argumento y la comprensión acabada de la historia.

La manera un tanto mecánica en la que se establecía la forma del cine sin embargo no pudo contener el desarrollo de determinadas modalidades que fueron siendo retomadas con posterioridad y asimiladas con tal fuerza que se transformaron en matrices formales. En el cine contemporáneo, últimamente en una variante oriental -sur-coreano, Hong-kongnés, Chino, etc.- reasoman con vigor, aunque sin la exigencia normativa, formas que recuerdan la estética del melodrama, del musical -no olvidemos el video clip-, como del thriller.

---

<sup>5</sup> Jordi Balló, *Op. Cit.*, pág. 13

Lynch muestra este interés usando, por ejemplo, la exageración emotiva del thriller y, muy a su manera, la estrategia de la conspiración que pone en jaque permanentemente a sus personajes, pero también aquellos que visionan sus películas a través del misterio y el enigma. Al quitarle información, el espectador reacciona con desconcierto, pero, aún más, cuando situaciones cercanas en algunos casos al melodrama son abordadas con ironía y parodia. En este sentido, los aspectos que caracterizan a cada uno de los géneros son reutilizados sin el cumplimiento riguroso de las condiciones que le dan verosimilitud.

El problema de nuestra tesis se inscribe en las coordenadas de una producción cinematográfica que se adentra en lo abismal volviendo espesa la formalidad dependiente de un desarrollo estético, que no sólo pone en jaque la tradicional relación entre forma y contenido, sino que viene a sostener además una cuestión que es importante para el cine contemporáneo y que se entronca con otros aspectos que lo permiten explicar: la densificación de la imagen y la relativa autonomía que adquiere, tiene que ver con determinados fenómenos que manifiestan cierta tendencia reciente en el cine. Se ha afirmado por parte de algunos críticos<sup>6</sup> que en cierto tipo de cine contemporáneo, incluida la filmografía desarrollada por Lynch, se puede reconocer, en términos generales, la pérdida de un cine referencial que norme estrictamente la producción, el intento por superar el dominio del conflicto central y, a la par, la intención de introducir discontinuidades e incoherencias narrativas<sup>7</sup>, causando con ello un debilitamiento paulatino de la estructura narrativa más clásica. Es lo que algunos críticos de cine, sobre todo de la década del noventa, han llamado como cine postmoderno. Bajo esta categoría, que en el fondo no es tal, porque no nombra un fenómeno homogéneo, subsumen un número indeterminado de realizaciones que presentan la falta de un gran discurso, que tienden a la fragmentación y al incumplimiento de las normas que dirigen la empresa cinematográfica. Pero también son propuestas que, además de presentar una línea argumental desmembrada, tienden a abortar el empeño por comunicar grandes mensajes envueltos en monumentales discursos. De igual modo, se presentan personajes que se muestran errantes, sin un objetivo dramático que motive claramente su acción y sus dichos, digamos, no responden a la vieja sentencia que

---

<sup>6</sup> A.A.V.V., Historia general del cine, El cine en la era audiovisual, vol. XXII, Ediciones Cátedra, Madrid, 1996, pág. 199ss.

<sup>7</sup> Revista Pensar y Poetizar, n° 4/5, 2004-2005, Conferencia de Raúl Ruiz en el Instituto de Arte de la Universidad Católica de Valparaíso (2003), pág. 23ss.

afirma que cuando un personaje piensa, debe hablar, y cuando siente, actúa. El objetivo de lo anterior es que el espectador pueda determinar sus intenciones, intereses y problemas. Además, es un cine a la deriva respecto de la gran industria, pero que en vez de simplemente negarla de forma radical, retoma algunos de sus aspectos, sobre todo ligados a la obra de directores destacados, y los reactualizan de manera arbitraria las más de las veces.

El panorama descrito corresponde, como se dijo, a un tipo de cine aparecido durante la década de los noventa, que podría ser el contexto más apropiado para la obra cinematográfica de David Lynch, en razón de lo que hemos expuesto anteriormente, es decir, en alusión a dos grandes características: la desagregación de la estructura narrativa y la densidad de la superficie de la imagen, ambos rasgos que aumentan el efecto de profundidad de la estética de abismal e intensifican la experiencia de extravío que puede padecer el espectador. Este último punto, como generación de lo abismal, plantea la experiencia de lo insondable, a partir de la densidad de la imagen y la desestructuración del argumento que hace más compleja la situación de los personajes y la relación entre el espectador y el filme.

### **c).- Hipótesis**

La investigación que se pretende realizar tiene como hipótesis que la estética de lo abismal en el cine de David Lynch se genera a partir de la densificación de la imagen, debido a un cúmulo de referencias, que se sobreponen en su composición, creando con ello la textura de la misma. Esto quiere decir que lo abismal en la obra de Lynch no se da sólo como una citación del cine respecto de sí mismo, ni tampoco únicamente como la existencia de un argumento subrepticio bajo uno explícito que da curso a un argumento y que de forma inopinada para el espectador, se revela trastocando el transcurso normal de la historia. Aunque en cierta medida, el segundo sentido otorgado a lo abismal se acerca al interés que Lynch ha manifestado por crear desconcierto permanente en el espectador, usando para ello determinados tipos de recursos narrativos que le permitan generar el misterio, no se ajusta completamente a lo que propone este estudio. Digamos que se

acercan (el argumento subrepticio con la densificación de la imagen) justo en el punto en que provocan en el espectador una experiencia que podríamos nombrar, como ya se hizo, con el nombre de lo oculto. Figura esta última que por lo demás opera introduciendo a los personajes, y junto con ello a los espectadores, en un descenso que pasaría por una serie de desniveles, constituidos principalmente por las referencias que cruzan y construyen la superficie de la imagen. Por ahora baste señalar que dichas referencias pertenecen al ámbito de la pintura (Edward Hopper o Francis Bacon), pero además alcanzan los dominios del cine (desde las vanguardias cinematográficas -surrealismo, Norman McClaren, etc.- pasando por el cine europeo -el expresionismo alemán, Fellini, etc- para terminar en apuntes formales del cine norteamericano, algunos más sutiles que otros - El Mago de Oz, Qué bueno es Vivir de Frank Capra o Sunset Boulevard de Billy Wilder-).

Con todo, la estética de lo abismal en la obra fílmica de este director norteamericano se desarrollaría, según lo que postulamos, premunida de una trama de revisitaciones formales que plantean una cuestión más crucial, esto es, una especie de inversión, al menos aparente, en la relación jerárquica que subordina la forma en pos de la claridad narrativa. Por tanto, nuestra hipótesis intenta probar que la llamada densificación de la imagen provoca el efecto de lo abismal, precisamente en la superficie, un poco sacando al espectador de la película (de la necesidad de concentrar su atención exclusivamente en la continuidad del argumento) o, como diría Jordi Batió, dejándolo prendido de la imagen, contemplándola a veces con un silencio pavoroso.

#### **d).- Fundamentación teórica**

El cine de David Lynch ha sido caracterizado en algunas oportunidades como hermético debido, principalmente, a la dificultad y el desconcierto en que pone a quienes intentan comprender el argumento de sus películas. En el esfuerzo por lograr entender qué quieren decir o de qué tratan, se van encontrando con una serie de vacíos que hacen perder pie cualquier tentativa de establecer nítidamente un conflicto argumental. Los filmes de Lynch no generan seguridad en el espectador para que considere verosímil lo que está siendo contado y aconteciendo frente a sus ojos. Ciertamente, hallamos a lo largo de su

filmografía algunas películas que transcurren con mayor claridad como *The elephant man* (El hombre elefante) o *The Straight Story* (Una historia sencilla). Y aunque el primero de estos casos es un proyecto que estaba prácticamente definido cuando lo asume, no deja de presentar rasgos que identifican sus preocupaciones estéticas (por ejemplo, el comienzo escabroso, que intenta representar, metafóricamente, el abuso sexual que un elefante cometería sobre una mujer, para *explicar* el aspecto monstruoso que tiene el personaje principal). El segundo filme, por su parte, a pesar de la fluidez de su narración y de poner en escena una estética más elemental, desarrolla sin duda un tema presente de alguna manera en *Blue Velvet* como también en la serie de televisión *Twin Peaks*, a saber, la condición de un personaje típicamente norteamericano, inserto en un paisaje semi-rural, que posee una relación ingenua y torpe con su entorno. Como se deja entrever, los rasgos indicados suelen ser persistentes en el tiempo a lo largo de la obra de Lynch y permiten perfilar intereses relevantes. De hecho, dichas características que se repiten con insistencia en sus filmes se han asumido como parte de *lychtown* o del mundo que el director ha armado a punta de trazos, dejando dispersos una serie de indicios al respecto<sup>8</sup>. En este sentido, el carácter hermético que se mencionó al comienzo, está enfatizado, hasta cierto punto, por el grado de fragmentación que constituyen a sus películas, debido, por un lado, a la desestructuración narrativa y, por otro, a la cantidad de referencias que exponen sus películas. La reiteración o repetición suele ser asociada a un fenómeno contemporáneo que más que restar originalidad hablan de un proceso de *sucesión*<sup>9</sup>, en este caso ligada a una expresión densa como ocurre en su primer largometraje *Eraserhead*, un trabajo de Lynch que concentra sus motivos más sobresalientes.

La forma intrincada que adquieren los films de Lynch responde a un extrañamiento a causa de la omisión de resoluciones que den sentido orgánico y curso a un relato, bajo determinados parámetros convencionales. La falta se hace evidente cuando echamos de menos ciertas estrategias argumentales, hitos que van marcando el despliegue de una historia<sup>10</sup>. Pero la obra cinematográfica de este director muestra que más allá de la instalación constante del misterio, precisamente, por la omisión de ciertos pasajes del proceso argumental canonizado por el guión clásico, es posible percibir, como parte de la

---

<sup>8</sup> Michel Chion, *David Lynch*, Ediciones Paidós, Madrid, 2003, pág. 125ss

<sup>9</sup> Xavier Pérez y Jordi Balló, *Yo ya he estado aquí*, Editorial Anagrama, Barcelona, 2005, pág. 9ss.

<sup>10</sup> David Bordwell, *La narración en el cine de ficción*, Ediciones Paidós, Barcelona, 1996, pág. 156ss

experiencia del espectador, el énfasis que Lynch pone, como se ha señalado más de una vez, en el diseño de la imagen. Este diseño tiene que ver con la composición de la misma, por medio del uso de una serie de referencias formales vinculadas a estilos de otros directores o a la obra plástica de artistas que pertenecen a otros ámbitos artísticos, principalmente, a la pintura.

La relación que establece Lynch con otras artes visuales y con la cultura popular puede entenderse como un fenómeno que se ha atribuido al cine contemporáneo. Se ha dicho que es posible reconocer en el cine de los años noventa hasta la fecha, una pérdida de las *normas* que regían la producción del cine más clásico en la industria, que por cierto sigue imperando en parte de las películas que se realizan. El debilitamiento de las reglas que imponía la industria no resultó de un episodio histórico puntual, más bien venía dándose ya a partir de los años sesenta<sup>11</sup>, incluso un poco antes los géneros cinematográficos mostraban signos de desgaste y perdían fuerza a la hora de normar la replicación de sus principios<sup>12</sup>. Un proceso de decaimiento como éste requiere considerar que los géneros cinematográficos fueron el resultado de una estructura industrial<sup>13</sup> que respondió a su vez a la demanda del público, a sus gustos y los cambios que iban sufriendo, que, por lo demás, también provocaban variaciones en el desarrollo de cada uno de los tipos de géneros que tuvieron auge tiempo atrás, como de aquellos que comenzaban a extinguirse. El progresivo desinterés que fue teniendo el público hacia algunos de los dichos modelos narrativos hizo que se dejaran de hacer películas ajustadas a sus principios, pero no evitó que empezaran a traslaparse algunos de los rasgos de aquellos que iban perdiendo su presencia en otros que emergían con gran fuerza.

El cine contemporáneo evidenció tanto el carácter espurio de las películas como la pérdida de un cine referencial, justo por reutilizar sin gran pudor los modelos argumentales y los motivos visuales, en algunos casos junto con una lógica de la repetición y la serialidad. De este modo, la remisión y la revisitación en el cine de Lynch es posible encontrarlas por medio de operaciones que reinstalan ciertos mecanismos narrativos,

---

<sup>11</sup> Quim Casas, *El recambio generacional: los nuevos cineastas* en A.A.V.V., *Historia General del Cine: los años sesenta*, Ediciones cátedra, Madrid, 1995, pág. 101ss.

<sup>12</sup> Rick Altman, *Los géneros cinematográficos*, Ediciones Paidós, Barcelona, 2000, pág. 79ss.

<sup>13</sup> *Ibid.*, pág. 36ss.

figuras de personajes y, junto, con ello, de manera casi diluida, el atisbo de un conflicto que no se detiene, pero deja emerger rasgos que permiten reconocerlo a medias.

#### **e).- Objetivos**

##### **Objetivo general:**

Reconocer y comprender la obra cinematográfica de David Lynch a partir del desarrollo de una estética de lo abismal.

##### **Objetivos específicos:**

Reconocer y comprender por qué el desarrollo de la estética de lo abismal en la obra cinematográfica de David Lynch supone una manera distinta y particular de concebir la relación entre el contenido de la narración y la superficie de la imagen cinematográfica.

Reconocer y comprender en qué medida la estética presente en la obra cinematográfica de David Lynch está constituida por un cúmulo de referencias que la densifican, provocando, así, la experiencia de lo abismal.

## Capítulo II

### La densidad de la superficie

“El negro tiene profundidad. Es como una salida; puedes penetrar en él y, como continúa siendo oscuro, la mente se apodera de ti y todas las cosas que hay allí adentro empiezan a manifestarse. Y empiezas a ver lo que te da miedo. Y empiezas a ver lo que

amas y se convierte como en un sueño.”

David Lynch en David Lynch por David Lynch

La penúltima entrega que hizo David Lynch llevó por título *Mulholland Drive*<sup>14</sup> (2001), un film que traía de nuevo a escena el mundo de un director que más de algún crítico ha denominado *lynchtown*<sup>15</sup> por su particularidad y extrañeza. La película, en este sentido, no debió defraudar a los espectadores que lo admiran porque responde sin duda al carácter intrincado de sus anteriores largometrajes, además de hacer operar nuevamente las preocupaciones plásticas que contaminan y densifican las imágenes de sus películas. La trama torcida del film pone a la protagonista (primero llamada Betty, luego Diane), aspirante a actriz de Hollywood, en una situación tal que el espectador duda si lo que ha visto le ocurrió “realmente” o si se trata de una especie de ilusión generada por la mente del personaje bajo la forma de una pesadilla, que tiene como resultado el encadenamiento nada coherente de una serie de acontecimientos en los que se ve envuelta. Este quiebre en la línea narrativa depende de un conflicto interno que la protagonista va padeciendo, de ahí que una suerte de constante inestabilidad deriva de su subjetividad fracturada, un quiebre interno enfatizado por el filme cuando en él se sugiere que una vez estando en una casa, cedida a ella por su tía mientras ésta va de viaje, para que allí espere asistir a la audición de una película, conoce a una mujer que llega por azar al lugar donde vive por el momento. Nunca se sabe con certeza si la otra mujer es parte de un sueño o más bien resultado de un

---

<sup>14</sup> *Mulholland Drive* fue estrenada en 2001, a mediados del año 2006 apareció *Inland Empire*, su última película. En 2007 Lynch estrenó *Inland Empire: more things that happened*, una película que armó de un material audiovisual que quedó fuera de *Inland Empire*.

<sup>15</sup> Michel Chion, *David Lynch*, pág. 125ss

desdoblamiento de su propio yo<sup>16</sup>: ambas son personajes opuestos, Betty/Diane representa el típico estereotipo de la mujer provinciana, rubia e ingenua que va a Hollywood a probar fortuna, en cambio la otra (primero llamada Rita, luego Camilla) es alguien que arrastra consigo una historia personal del todo diferente, una más sombría, tal vez por eso se trata de una mujer de pelo negro, figura que intentaba significar, en el acervo imaginario del cine negro<sup>17</sup>, entre otras cosas, el lado oscuro de la vida. En el género cinematográfico aludido, los personajes masculinos sufrían de forma especial su poder seductor. La capacidad cautivadora atañe, por un lado, a un aspecto erótico libidinoso, pero también, por otro, a un poder disociador que se vuelve incontrolable y tiende a desagregar las relaciones de un individuo con otro, específicamente, las que se dan entre los hombres. Se infunde el temor en aquellos que ven entrar a escena una figura hasta cierto punto desconocida, ligada al parecer a la perdición. Por ello, en las películas de Lynch, pasa de ser una presencia que se manifiesta en los lindes de una representación acotada y se convierte en un elemento de ficción que instala una abertura hacia lo abismal. Algo así alcanza a sugerirse los primeros minutos de la película que comentamos. En un comienzo sabemos que la vida de Rita/Camilla peligró, quienes la amenazan son parte de un mundo adinerado y con poder. De hecho, el relato se inicia cuando la mujer viaja en una limusina que transita de noche a través de uno de los caminos flanqueados por las típicas colinas ubicadas a las afueras de la ciudad de Los Ángeles, conducido por un par de hombres que aparentemente quieren deshacerse de ella. En ese tránsito chocan de frente con otro auto, después de lo cual la mujer, aún conmocionada, sale como puede y se dedica a vagar por los jardines del barrio, hasta llegar a uno donde se queda dormida, para despertar a la mañana siguiente, momento que aprovecha para introducirse en la casa a la que llega Betty/Diane. A consecuencia del accidente, Rita/Camilla pierde la memoria, entonces ambas mujeres, luego de conocerse, se

---

<sup>16</sup> Roman Gubern, *Máscaras de la ficción*, Editorial Anagrama, Barcelona, 2002, pág. 12ss y 244ss

<sup>17</sup> Carlos Heredero y Antonio Santamarina, *El cine negro. Maduración y crisis de la escritura clásica*, Ediciones Paidós, Madrid, 1996, pág. 206. En este texto se dice lo siguiente a propósito de lo que afirmamos: “Por la segunda [la grieta que provoca el cine negro en la manera clásica de hacer cine], el desafío que introduce la expresión de la sexualidad femenina como elemento perturbador de la seguridad masculina (mediante la figura de la “mujer fatal”) enfrenta a los hombres con una incertidumbre psicológica y de objetivos –tanto sexuales como emocionales– que, hasta entonces, era patrimonio casi exclusivo de la representación cinematográfica tópica del universo de las mujeres. En este sentido, el cine negro no sólo quiebra la firmeza característica del héroe masculino clásico, sino que también puede ser leído, paradójicamente, como una incisión de carácter subversivo en la caracterización cinematográfica tradicional de los roles sexuales.”

dedican a reconstruir la vida pasada que ha olvidado. En esta tarea los espectadores junto con los personajes, iremos descubriendo, supuestamente, con una falta de certeza angustiante, que se trata de una travesía caracterizada por un trayecto tortuoso, enrevesado como lo es el universo onírico de cada individuo. Lo último, como se verá más adelante, corresponde a un tópico en el cine de Lynch, el de instalar al espectador en un recorrido que se desplaza, más que físicamente, a través de la interioridad del personaje. La escisión de su mundo interno vuelve compleja la topología por donde se deambula, de este modo el camino se hace sinuoso, se transforma en un trance sometido a quebrantos y digresiones. En razón de lo último, un grado de desorientación lleva a los personajes y al espectador a pisar en un terreno movedizo y abismal, la *experiencia* de lo inconmensurable los afecta irremediamente como acicate del espanto.

Por decirlo en términos cercanos al análisis del relato cinematográfico, a consecuencia del laberinto recorrido a través de las películas de Lynch el verosímil se halla al menos debilitado, carente de una vértebra dramática que otorgue estabilidad a la historia que se pretende contar<sup>18</sup>. Es más bien un devenir cuyas vicisitudes atentan contra un centro articulador, el progreso en este caso no depende de una fuerza que concentre hasta el más último de los detalles propios del argumento, sino que provoca un efecto de dispersión: se fragmenta el argumento en una serie de momentos en apariencia disociados. Junto con lo anterior, aparecen una gran cantidad de referencias que apuntan a elementos provenientes de otras películas, como un cúmulo de aspectos formales (desde el color, hasta la música y el sonido). Sin embargo, la manera de plantear la historia no abandona por completo un imaginario surgido al interior de los modelos argumentales del cine, reconocemos tanto en *Mulholland Drive*, como en otros filmes lynchianos, una gama de personajes, espacios y puestas en escena provenientes del universo imaginario de Hollywood. Esta influencia trae consigo un contenido y una formalidad, de los cuales Lynch se apropia, en algún sentido de manera *parodiada* y, por ello, ven debilitado el peso que tenían desde el punto de vista

---

<sup>18</sup> Cuando referimos el concepto de laberinto, estamos pensando en una imagen que se vuelve más compleja desde el punto de vista de su significado. En principio para Gubern, cualquier imagen *esconde* lo que quiere decir, simboliza o significa, especialmente, aquellas imágenes en las cuales funciona un sistema de composición iconográfico. Se necesitaría, entonces, de un espectador familiarizado con el o los códigos que funcionan para descifrar las claves que permitan comprender su significado. El autor catalán llama a este tipo de imágenes, *imágenes laberinto*. En ellas reconoceríamos una trama de elementos distribuidos a través de su superficie, lo cual inevitablemente llevaría a un ejercicio de desciframiento, a ir *leyendo* cada uno de sus signos y la relación de sentido que los articula. (en Román Gubern, *Del bisonte a la realidad virtual*, Editorial Anagrama, Barcelona, 1996, pág. 75ss y 89ss).

clásico, entendido al amparo de un modelo narrativo. La cuestión es que algunos tópicos de los géneros cinematográficos son despojados, hasta cierto punto, de su condición originaria presentándolos bajo una apariencia distinta, algunas veces sobrecargados, mediados por una exageración desconcertante, o, en otras oportunidades, disminuidos en su valor y función clásica hasta la reducción casi mínima de sus posibilidades. No resulta excepcional que la consecuencia del ejercicio paródico provoque este proceso de extrañamiento, sobre todo porque la parodia, como dice Giorgio Agamben, de alguna manera deja de representar directamente aquello a lo que alude. Esta distancia, podríamos decir este *desplazamiento*, se explicaría, entre otras cosas, porque la parodia tiene algo de farsa y exageración de formas preexistentes:

“Quedan de todas maneras fijados los dos rasgos canónicos de la parodia: la dependencia de un modelo preexistente, que de serio se transforma en cómico, y la conservación de elementos formales en los cuales se insertan contenidos nuevos e incongruentes.”<sup>19</sup>

Como se puede apreciar en la cita de Agamben, la parodia implica tomar una representación seria de algún tema a veces crucial y provocar que su tratamiento sufra un desajuste que lo vuelva cómico. La comicidad estaría dada por la introducción de un elemento *impropio* al interior del contenido serio, bajo la forma que exagera uno de sus aspectos y lo hace entrar en contradicción con los demás elementos. Por cierto, según las palabras de este autor italiano, se exceden los límites del contenido mismo, como si se *desnaturalizara* el objeto cuando se afectan las condiciones de su gravedad, porque ya no corresponde a la forma tradicional de representarlo. Lynch, por su parte, lleva al extremo el carácter *desnaturalizador* de la parodia, porque, en el mejor de los casos, cuando sigue habiendo comicidad en algunos pasajes de sus películas, se da atravesada por una suerte de *tergiverzación* aterradora. Como cuando toma del imaginario del cine estadounidense referencias que corresponden a elementos aparentemente inofensivos y los desplaza hacia una versión inquietante. Un ejemplo de lo anterior, es la idea de apelar a la representación de un pueblo de provincia, respecto del cual esperamos situaciones y personajes

---

<sup>19</sup> Giorgio Agamben, *Profanaciones*, Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires, 2005, pág. 49

transparentes, pero el director norteamericano nos entrega sólo la apariencia de un lugar idílico bajo la cual, suponemos, pulsa una dimensión secreta y amenazante.

En el cine encontramos ejemplos más convencionales, aunque con características que los hacen distinguirse del canon cinematográfico, en los cuales se trastoca la seriedad de la violencia cuando se excede su gradación y se la hace aparecer sin introducirla progresivamente, eludiendo así las razones que pudieran determinar su desarrollo. Ciertamente, suelen haber películas en las cuales la irrupción de la violencia es repentina, sin mediar un paulatino desenvolvimiento, a causa de lo cual no termina siendo necesariamente parodia en sentido estricto, más bien las constituye algunos de sus rasgos, cierta cuota de *lo paródico*. De hecho, es posible encontrar filmes en los que el carácter intempestivo de una *estética de la violencia*, desarrollada dentro de un cine industrial, intenta conservar la pertinencia para todo aquello que conforma el verosímil. Por ejemplo, por nombrar un director que está fuera y dentro de la industria cinematográfica, las películas de Scorsese, ponen a prueba muchas veces las convenciones narrativas, debido a que proponen, como el caso de *Goodfellas* (Los buenos muchachos, 1990), un argumento compuesto de módulos y recurre a una narración coral, de la cual participan una cantidad de personajes que multiplican los conflictos que los afectan y los puntos de atención del espectador. Esto hace que la estructura más tradicional de contar una historia tienda a desarmarse y se instale un grado mayor de ambigüedad, que, al final, permite dar giros que abren mayores posibilidades de tratamiento de ciertos temas y enriquecen dramáticamente el argumento. En algún sentido, se hace más densa la imagen del cine, una vez que se desmontan los criterios conservadores que intentan dominarla desde hace mucho, aunque no se los abandone del todo, como en el caso de Scorsese. La violencia que vemos en la película recién nombrada del director ítalo-americano, parece haber llegado a un punto de gran intensidad respecto de sus filmes anteriores, claro que ahora se desata sin esperar demasiado. Tommy DeVito (Joe Pesci) es un personaje que da golpes de violencia tan inesperados como puede serlo un psicópata, lo irritan hasta los detalles más simples y muchas veces generan en él una respuesta desproporcionada. Así como enfrenta a personajes violentos como él, usa la misma fuerza para situaciones demasiado cotidianas. En *Casino* (Casino, 1995), un filme posterior donde Scorsese retoma el imaginario gangsteril en el escenario que propone el mundo de las apuestas, vuelve a aparecer Pesci

(en el papel de Nicky Santoro), esta vez más precipitado, con una inclinación a destruir todo lo que se ponga por delante, incluso contraviniendo las órdenes de los jefes de la mafia de los que depende su propia vida. El contexto desértico –Las Vegas- enfatiza, al parecer, la idea de un medio hostil que debe ser conquistado dando el primer golpe. En algún sentido, nos retrotrae al imaginario del *western*, un universo ficcional en el que no existe la ley, propia de la civilización, sino que se dibujan los límites de las normas a partir del trazo sangriento de la violencia. Un aspecto anticipado en las películas de Sam Peckinpah durante los años '60 y '70 en filmes como *The Wild Bunch* (La pandilla salvaje, 1969) o *Straw Dogs* (Perros de paja, 1971). La lucha por el dominio de un territorio (del negocio en el caso del argumento de *Casino*) genera de entrada una tensión que pone a los personajes en un equilibrio precario permanente que termina por desestabilizarlos desde dentro. Así el entorno ya no es el único motivo para la violencia, ni la causa del conflicto que opone dramáticamente a los protagonistas. La inestabilidad aludida se acrecienta con la utilización más arriesgada de los recursos cinematográficos, se torna un ejercicio que contraría el uso meramente funcional de los mismos. Desde el inicio de *Casino* se plantean con un carácter más exploratorio, no sólo porque la película comience por el que debería ser el final de la historia, sino que además por el énfasis que se pone en el carácter estético de las operaciones formales. Vemos en la apertura cómo uno de los personajes centrales, Sam “Ace” Rothstein, es víctima de una explosión que afecta a su auto y lo hace volar por los aires envuelto en una gran bola de fuego, mientras escuchamos la parte final de *La pasión según San Mateo* de J. S. Bach. El cuerpo de Sam se ve muy falso en medio de la llamarada que lo expelle hacia arriba, como la figura de Scottie en *Vertigo* (Vértigo, 1958) de Alfred Hitchcock, cuando cae en un espacio irreal, en medio de la representación de un sueño que lo atormenta: desciende por un abismo interior sin fondo ni límites. El mismo Scorsese dice de la imagen comentada, que en ella trató de sugerir un proceso interno que se nos escapa en todos sus detalles, pero aludido por los recursos:

“En el primer guión comenzamos con la escena en la que se los ve pelearse en el jardín. Entonces nos dimos cuenta de que era demasiado detallado y que, al final de la película, no creaba una situación lo bastante dramática. Por eso, se nos ocurrió empezar con

la explosión del coche, y que se viera cómo saltaba por los aires. Se le ve en cámara lenta, sobrevolando las llamas: como un alma a punto de saltar al infierno.”<sup>20</sup>

La escena mencionada instala la violencia sin más, su fuerza supera a Rothstein, la vorágine del juego y la mafia a los que intenta controlar se vuelven contra él, pero, lo que es peor, lo hacen sucumbir porque brota desde una subjetividad afectada. Scorsese reconocía hace varios años que aquello que le atraía era precisamente el desborde que implica un espacio como el de Las Vegas:

“Lo que me interesaba de Las Vegas era la idea del exceso, de que no hubiera límites. La gente conoce allí el éxito de una forma que no se da en otra ciudad. Recientemente se ha producido una eclosión de casinos por todo Estados Unidos, lo que es un signo de desesperación, cuando la gente piensa que con una jugada de dados toda su vida va a cambiar.

También es la historia del Antiguo Testamento: ganarse el Paraíso y perderlo, por el orgullo y la codicia. Ésa era la idea: a Sam le conceden el paraíso en la tierra. De hecho, está allí para hacer que todos sean felices y mantener todo en orden, y para ganar todo el dinero posible para que puedan llevárselo vivo. Pero el problema es que, a veces, tiene que ceder ante ciertas personas y ante ciertas presiones, y no lo que quiere hacer porque es quien es. Cuando la gente lo previene contra Ginger, dice: ‘Sé todo lo que cuentan de ella, pero no me importa; soy Ace Rothstein y puedo cambiarla’. Pero no pudo cambiarla. Y no pudo controlar la fuerza, es decir, a Nicky, porque si intentas controlar a alguien así estás muerto.”<sup>21</sup>

*Casino* es un filme que tiene algo de paródico, en cuanto al exceso de violencia, aunque esto no suponga necesariamente el ridículo absoluto. Como los trajes de excéntricos colores que usa Sam, ciertamente pertenecen al mundo que frecuenta, sin embargo, no corresponde a un mero decorado que intenta recrear ingenuamente las condiciones en medio de las cuales se desenvuelven los personajes desde el punto de vista dramático. Y tal

---

<sup>20</sup> David Thompson y Ian Christie (editores), *Martin Scorsese por Martin Scorsese*, Alba Editorial, Barcelona, 1999, pág. 275

<sup>21</sup> *Ibid.*, pág. 274

vez una de las razones para ello sea que algo se ha remecido, al punto provocar que la narración exceda los límites que tienen en forma habitual los personajes ligados a la mafia. De hecho, se trata de una película que usa narradores en primera persona (Sam, Nicky y algún personaje “secundario”), reflexivos, que entregan su punto de vista y, por tanto, no se conforman con describir los hechos. Como dice el mismo Scorsese, están en pugna por conseguir aquello que puede darles prestigio frente a personajes que quieren poseer lo mismo: dinero y poder. El paraíso para figuras como ellos tiende a ser efímero, porque los enemigos se multiplican y están siempre esperando asestar un ataque que les recuerde su fragilidad y dependencia o derechamente los liquide porque se han vuelto muy codiciosos. A veces la debilidad basta para provocar en los otros preocupación por cómo eso afecta sus propios intereses. En cualquier caso, la violencia circula, no sólo bajo la condición de un medio para eliminar eventuales enemigos y disuadir a quienes pueden estar pensando en apropiarse de su dinero, parece ser inherente. Claro que no al modo de una característica esencial, porque si algo les da un rasgo contemporáneo a los personajes de Scorsese, es que ya no responden a una identidad definida completamente.

Por supuesto, hay ejemplos paródicos más excesivos. Sólo nos permitiremos recordar sin mayor desarrollo las películas de Quentin Tarantino, específicamente *Pulp Fiction* (Tiempos Violentos, 1994), en la que reaparecen historias y personajes que remiten a figuras pertenecientes, en principio, al universo representacional del cine negro, pero que también están relacionadas con el cine oriental. Este cruce exagera, por una parte, el carácter ambiguo de los personajes y, por otro lado, entronca con la violencia coreográfica del segundo tipo de cine. Los diálogos avisan sobre lo que decimos, porque casi siempre están contruidos de acuerdo a una dialéctica que parte de hechos casi insignificantes, pero que luego de moverse por cierta banalidad, evidencia una profundidad abisal. La famosa escena en la que Vincent Vega (John Travolta) y Jules Winnfield (Samuel L. Jackson), van a buscar un dinero que le ha sido robado a su jefe por un par de traficantes de poca monta sirve de caso paradigmático. En algún momento el diálogo gira sobre la equivalencia entre las medidas de peso que se usan tanto en Europa como en Estados Unidos y termina en una especie de discurso profético que hace suyo pasajes de un profeta del Antiguo Testamento. Entremedio hemos visto el despliegue de la violencia a través de la amenaza e intimidación relativas al género gangsteril, muchas veces usada en películas de cuño más clásico, pero

ahora el parlamento errático y la puesta en escena la sacan de su centro, en este caso, vuelve inestable una razón que daría un objetivo claro y preciso a la escena: recuperar el dinero del jefe.

Pero existe la posibilidad de contradecir, a su vez, a la misma parodia, cuando se hace una *en serio*:

“El concepto de “parodia en serio” es, obviamente, contradictorio, no porque la parodia no sea una cosa seria (e incluso a veces muy seria), sino porque ella no puede pretender identificarse con la obra parodiada; no puede renegar de su estar necesariamente al costado del canto (*para- oîden*) y no tener un lugar propio. Serias pueden ser, sin embargo, las razones que han empujado a quien parodia a renunciar a una representación directa de su objeto.”<sup>22</sup>

Un aspecto de la parodia que detectamos en el cine de Lynch es precisamente esta especie de alejamiento entre el objeto y su representación paródica. Cuando en *Blue Velvet* se juega con el contraste entre la apariencia pacífica y cotidiana del pueblo de Lumberton y la oscuridad de los personajes que secuestran al hijo y marido de Dorothy. Ésto pone en crisis el imaginario estadounidense de un país en el que impera un cierto orden, bajo el cual viven sus habitantes en un estado aparente de plenitud y felicidad. Del mismo modo, vemos como en *Mullholand Drive* se tensiona la representación de un hollywood glamoroso, oponiéndola a la trama nada inocente que ocurre en sus calles cuando cae la noche. Además, ocurren al menos dos cosas con lo anterior. En primer lugar, la contaminación entre ambos órdenes que Lynch trabaja muchas veces en sus películas y, en segundo lugar, vemos aparecer un humor incomprensible, una cierta comicidad paródica que no nos hace reír, por el contrario, nos intimida. Por eso en sus películas así como se da una multiplicación de factores, y también de puntos de vistas, se complejiza incluso la estructura del horror<sup>23</sup>. Quizás porque en la narración conviven, como diría Slavoj Zizek<sup>24</sup>,

---

<sup>22</sup> *Ibid.*, pág. 51

<sup>23</sup> Lo siniestro suele ser una categoría que se asocia al cine de Lynch en este punto, en la medida que el director norteamericano crea una imagen cinematográfica que intenta generar miedo o pavor en quienes ven sus películas en base, principalmente, al desconcierto que producen la manera en que operan sus recursos. En este sentido, como veremos más adelante, lo inquietante se provoca no tanto por el contenido de las historias –una versión más tradicional del tema–, como por el tratamiento que de él hace el realizador estadounidense.

dos horrores y no la simple oposición entre bien y mal: uno de ellos tiene que ver con una vida cotidiana en apariencia idílica que se vuelve tediosa, en cambio, el otro está relacionado con una situación oculta, caracterizada por lo perverso y sórdido, siendo finalmente ambos horrores modulaciones del mal<sup>25</sup>. Si bien Zizek lo plantea respecto de *Lost Highway* (Carretera perdida, 1997) y no específicamente de *Mulholland Drive*, ni tampoco de *Blue Velvet* (Terciopelo azul, 1986), la afirmación momentáneamente nos permite adelantar una cuestión que hace más compleja hasta cierto punto la dualidad atribuida al cine de Lynch, tal vez dependiente, en principio, de una concepción metafísica que pone atención en la diferencia entre ser y aparecer, entendida como la contraposición entre el bien y el mal, lo cotidiano y lo oculto, lo idílico y lo caótico y, a la larga, entre orden y caos. Otra manera de pensar esto último, apunta a que no se trataría en rigor de una polaridad entre bien y mal, verdad y falsedad o superficie y fondo, es decir, dos polos separados por una distancia infinita, sino que establece, por así decirlo, una contraposición entre situaciones inquietantes de diferente aspecto, que se contaminan y se hallan en un estado de connivencia para generar un efecto de contraste.

Ciertamente en *Blue Velvet* la contradicción entre estos dos niveles tiende a manifestarse de manera más clara, aunque no se debe desconocer que la realidad idílica no sólo esconde una faz oscura, también en ella es posible detectar una calma correspondiente al hastío que se apodera tarde o temprano de quienes habitan este espacio, junto con mostrar, a veces, una cierta artificialidad, como resultado de una actitud mecanizada de sus

---

De ahí que a veces lo que cuenta el argumento no sea el único exceso, sino un aporte más al desarrollo de una propuesta que densifica la superficie de la imagen. Incluso el contenido puede remitir a historias que han sido vistas en otras películas, ya antiguas, pero en la versión propuesta por Lynch sufren un torcimiento formal que las hace caer en una parodia terrorífica. Este tipo de *impostura* aparece, por ejemplo, en *Wild at heart* (Corazón salvaje, 1990), un filme que el mismo Lynch califica diciendo lo siguiente: "Corazón salvaje es una historia de amor que pasa por una extraña autopista del mundo moderno y distorsionado". Es decir, dicha película es considerada por el autor como un melodrama, pero bajo un aspecto moderno, sometido a condiciones que han transformado sus rasgos más tradicionales y de la narración clásica. Con lo que hemos dicho, buscamos apuntar, brevemente, hacia una cuestión que nos parece fundamental para el propósito de esta tesis: no vamos a tratar el tema de lo siniestro desde su desarrollo más tradicional, ni tampoco lo abordaremos de lleno porque es probable que cueste mucho añadir algo interesante a lo que se ha dicho sobre este tópico, partiendo por el ya famoso texto de Freud. Por tanto, sólo aludiremos a lo siniestro y lo inquietante de manera tangencial y en razón de la utilización que hace Lynch de los recursos cinematográficos.

<sup>24</sup> Más allá de la importancia que tiene el análisis de este autor esloveno, no nos interesa abordar aquí, ni después, las consideraciones particulares de la teoría lacaniana, sino sólo tomar de su examen aquellos elementos que nos mantengan dentro de un ámbito que podría llamarse como crítica cinematográfica.

<sup>25</sup> Slavoj Zizek, *Lacrimae rerum: ensayos sobre cine moderno y ciberespacio*, Editorial Debate, Buenos Aires, 2006, págs. 155-156

personajes. En algún sentido, algunos de los seres que habitan el filme mencionado, como en otros, hasta remontarse a *Eraserhead* (Cabeza Borradora, 1976), hablan por medio de frases tomadas de modelos dramáticos que da la sensación han aparecido en filmes más bien clásicos, pero dicho de una manera forzada, como dijimos más arriba, al borde de la parodia. En este caso, la repetición mecanizada agrega una sensación de falsedad, una apariencia poco natural afecta al espectador, quien la ve aumentada por la vacuidad que acompaña el gesto fantasmático<sup>26</sup> de sus figuras.

También ocurre que la mecanización se plantea en individuos que hablan poco, con monosílabos, sin demostrar un poder retórico sino, al contrario, una cierta inmovilidad discursiva. Por ello no sabemos qué piensan ni sienten, en rigor estamos sin saber a qué atendernos, en la medida que no tenemos una noción de la causa por la que realizan sus acciones dramáticas. Se da una desconexión entre lo que hablan y dicen, parece que fueran dos esferas independientes, que se cruzan malamente en algunas oportunidades, dando un aspecto no sólo de incoherencia o descoordinación, sino de irracionalidad y locura maligna. El mal se introduce cuando percibimos que se ha roto aparentemente un orden al que le atribuimos cierta racionalidad, del cual esperamos funcione bajo determinadas condiciones que permitan delimitar su devenir. De ahí que se instale la sensación que estamos frente a seres poseídos, pero no podemos analizarlo porque se nos esconde algo fundamental, sólo vemos gestos atípicos o una especie de estado inmóvil que desconcierta. La información que se recibe no es clara, se manifiesta de un modo parcial o simplemente los personajes no la entregan. Por ejemplo, cuando Henry, el protagonista de *Eraserhead*, va a la casa de los padres de su novia, con quien ha roto su relación, pero con la cual volverá presionado por la

---

<sup>26</sup> En principio el término *fantasmático*, según el diccionario de la RAE, significa “una representación mental imaginaria: provocada por el deseo o el temor”. Asociada al cine de Lynch, esta definición puede corresponder a una imagen que no sólo causa miedo, despierta además un deseo inconfesable en los personajes por conocer algo otro que puede acarrear su propia aniquilación. El deseo de merodear a través de un espacio oscuro y denso precipita, en ciertas ocasiones, un trance infernal en ellos. No se trata necesariamente de un lugar al que asisten, las más de las veces creemos, como espectadores, que sus figuras atónitas transitan por un fuero interior, claro que lo que vemos no termina por definir sus características fundamentales. Entonces, se tratarían de imágenes que asustan, como ya lo hemos dicho, porque una suerte de ingravidez ontológica las afecta, quedando en ellas el rastro de una representación más naturalista, pero bajo la forma de un simulacro no tanto paródico. Junto con la definición de la RAE, tomamos parte del sentido de lo fantasmático de la conferencia “*Lo fantasmático: propuestas para un cine venidero*” dictada por el crítico y cineasta chileno Miguel Ángel Vidaurre, en el marco del V Encuentro de Historia, Estética y Teoría del Arte: “Escribir el Arte en historia, estética y crítica”. Esta actividad se llevó a cabo entre los días 12 y 13 de noviembre de 2009 y fue organizada por el Departamento de Teorías de las Artes, perteneciente a la Facultad de Artes de la Universidad de Chile.

madre de la mujer, debido al embarazo inesperado de ésta. En esa circunstancia hallamos una escena en la que están los personajes, uno frente a otro, en una actitud contemplativa fruto, aparentemente, del temor y la confusión. Un estupor cercano a un efecto catatónico se ha apoderado de ellos, una parálisis que de manera repentina se vuelve euforia sin mediar un estadio emocional intermedio o, al menos, no se da con una progresión del ánimo hasta llegar a un clímax pasional que lo haga más comprensible, una vez que se saben sus razones. Algo como lo que ocurre cuando interviene el padre de la novia para reiterar una anécdota que al parecer cuenta con cierta regularidad, a tal punto que crispa los nervios de su familia, debido a lo cual su mujer le pide de manera violenta guardar silencio. Lo que dice el hombre alude a un cierto pasado glorioso de su trabajo (es fontanero), no obstante, lo recuerda con una indignación descontextualizada, alzando agresivamente la voz, una expresión desencajada se apodera de su rostro, la locura se manifiesta de forma abrupta y bajo una apariencia en extremo *artificial*. En este sentido, no hay que olvidar por supuesto a Frank (Dennis Hopper) de *Blue Velvet*, un personaje que suele experimentar ebulliciones de furia, expresadas en acciones sádicas, acompañadas por un acto repetitivo: se lleva a la boca una máscara, de esas que se usan para proveer de oxígeno a los enfermos. Por otra parte, está Sailor (protagonizado por Nicolas Cage) en *Wild at Heart* (Corazón Salvaje, 1990), quien emitirá una serie de frases “hechas”, sino cursis, lo cual, en algunos momentos, sugerirá la repetición de algo “ya dicho” o cantado (como la interpretación de un tema de Elvis Presley). También el personaje de Cage vivirá cambios abruptos de ánimos, como cuando arremete a golpes hasta matar a un asesino contratado por la madre de Lula, una especie de bruja malvada como la de *The Wizard of Oz* (El mago de Oz, 1939) de Victor Fleming. La mujer los persigue a distancia mientras viajan por Texas, gracias a que logra saber de su trayecto por la visión que obtiene a través de una bola de cristal. Además está el agente del F.B.I. Dale Cooper (Kyle MacLachlan) que llega a *Twin Peaks* (Twin Peaks, 1990) con una actitud de asombro ante casi todo lo que ocurre. Cooper guía su investigación por medio de la intuición y los sueños hasta cierto punto premonitorios, que le permiten visitar el *otro lado*, un espacio onírico donde se encuentra con los seres más siniestros de la serie, pero también con pistas en forma de enigmas. Así como ocurre con este agente del F.B.I. y algunos habitantes de Twin Peaks, hasta las acciones de los

personajes cargadas de ingenuidad<sup>27</sup> no aseguran ser hitos a través de los cuales hilvanar una historia congruente consigo misma, porque siempre está al acecho el desconcierto de los quiebres inesperados y situaciones paralelas que pueden estar ocurriendo detrás de la “fachada” de un pueblo o ciudad.

En *Mulholland Drive*, en tanto, hay abiertamente una condición más confusa que no hace fácil diferenciar un orden en el que impere el mal absoluto y otro que se fundamente en la armonía; la distancia entre ambos no se establece de forma fehaciente. Los límites son difusos, el delirio del personaje los hace interactuar, al punto de traficar elementos entre ellos: no olvidemos que en la cuarta parte final del filme vemos cómo acontecimientos que incluso afectaron a otros personajes están en relación con Betty/Diane. Por ejemplo, sabemos que este nombre atribuido a ella al comienzo de la película pertenece a alguien más, como también el lugar y la situación, más o menos, ocurrida allí. En la última película del director norteamericano, *Inland Empire* (Imperio, 2006), lo que apuntamos se ve potenciado enormemente porque el relato toma la forma de un divagación onírica, por medio de la cual nos vamos introduciendo en el abismo interior de la protagonista. Prácticamente la película consiste en un desvarío, nada calza por completo, se despliega así una larga serie de momentos que interrelacionan lo que sería la vida cotidiana de la

---

<sup>27</sup> Lo que afirmamos se presenta abiertamente en *The Straight Story* (Una historia sencilla, 1999), un filme donde los personajes son extremadamente cotidianos, más bien contemplativos que locuaces. De ahí que una cierta levedad afecta su condición. Quizás por eso mismo lo cotidiano no logra *incorporarse* del todo, para de esa manera mantener su manifestación como un esbozo. En sintonía con lo anterior, el argumento desarrolla una veta que está presente en la filmografía de Lynch, aunque dosificada y con una faz paródica. Nos referimos a cierta ingenuidad propia del humor provinciano, aunque en este filme adquiere un desarrollo más amplio y extenso, logra autonomía instalándose como un universo propio por el que se mueve el protagonista a través de un viaje que lo lleva hasta el hogar de su hermano que se encuentra enfermo. Digamos que en *The Straight Story* se desarrolla en propiedad lo que en otras películas suele ser parte de un mundo aparente, bajo el cual late algo paralelo, terrible y abismal. Como en *Eraserhead*, cuando vemos a Henry con una actitud tímida, contemplativa y asombrada ante el mundo que lo rodea, o en *Blue Velvet* el comportamiento inicial de Jeffrey (el protagonista), quien ausculta el pueblo donde vivió hasta hace un tiempo y se relaciona con otros personajes que corresponden a habitantes de una pequeña ciudad de provincia, o en *Twin Peaks* un pueblo ubicado al norte de Estados Unidos, instalado en medio de un paisaje constituido por bosques y enclavado en la montaña. Allí vemos circular personajes de aspecto provinciano: un sheriff, la camarera de un cafetería, jóvenes de una secundaria, también lugares como el aserradero, un hotel junto a una cascada, etc. En estos ejemplos se repite el uso de personajes, situaciones y lugares pertenecientes a un especie de imaginario de la cotidianeidad norteamericana de los años 40 y 50, cercano a los cuadros de Edward Hopper que Lynch aprecia tanto. Pero, claro, en sus filmes la imagen asociada a esta estética es sometida a un torcimiento que le añade una sensación inquietante, porque suponemos que algo ocurre, como ya dijimos, detrás de ella. No obstante, luego de ver algunas películas de este director, tenemos la sensación que, finalmente, ocurre una contaminación entre ambos órdenes: no están radicalmente separados, aunque se sobreponga, en principio, un contraste entre dos polos en apariencia contradictorios y distantes. Se entrecruzan, pero no logramos saber de manera clara y precisa por qué, sólo encontramos los efectos de las causas que dieron origen a esta situación confusa, quedan casi exclusivamente sus estragos.

protagonista con la ficción de un filme que debe realizar en su labor de actriz y un sueño tormentoso que aparentemente la agobia. El desconcierto es mayor, porque *Inland Empire* se ubica en una etapa de la filmografía de Lynch en la cual se han intensificado aspectos abordados anteriormente. Como si se tratase de una fase más densa, preparada con el correr de las demás películas, nos encontramos en un permanente traspié, un tropiezo lleva a otro, y así vamos descendiendo junto con la protagonista a un infierno donde impera un orden distinto, no nuevo por cierto, porque en algún sentido siempre estuvo, no obstante ahora se da febrilmente. Lo oculto ha aparecido, en algunos casos, a causa del cambio de nuestra mirada frente a un mundo que muestra una dimensión paralela, de gran indefinición, aunque no por eso irreconocible del todo. Algo está más allá de nuestro conocimiento que en apariencia puede ser una amenaza, no se sabe con certeza cuán determinante es respecto de lo que ocurre, tampoco lo comunican los personajes, tal vez en razón de un pavor que los intimida. De esta manera no pueden enfrentar lo que ha emergido parcialmente, de ahí su incapacidad de traducirlo por medio de un lenguaje racional.

La contaminación entre dos órdenes, uno de ellos caracterizado por pertenecer a un universo armónico e idílico y el otro a un universo siniestro, se genera a partir del uso poco convencional de una serie de recursos que van creando una sensación de extravío en medio de una densidad formal. Lo anterior va acompañado de un desconcierto absoluto, aparecido, por ejemplo, en *Inland Empire* o en sus primeras obras audiovisuales de finales de los años '60 (nos referimos a los cortometrajes *Six Men Gettin Sick* -Seis Hombres Enfermos, 1967-, *The Alphabet* -El alfabeto, 1968- y *The grandmother* -La abuela, 1970-) que muestran, como ocurrirá con insistencia luego, una preocupación por la textura de la imagen y, quizás por ello, una tendencia a desarticular la narración. Es por sobre dicha imagen densificada que nuestra mirada discurrirá hasta el punto de introducirse en su superficie, como el mismo Lynch intenta explicar en el epígrafe citado al inicio de este acápite: se trata de una mayor espesura de la imagen a través de la que descendemos, compuesta por recursos plásticos y operaciones torcidas de formas argumentales clásicas. Digamos que para el espectador sus películas carecen de un argumento articulado hasta el más pequeño de sus detalles. Sin embargo, en estricto rigor sí lo poseen, es decir, en ellas hallamos hechos acaecidos a través del film, pero que en términos de su estructura, plantean una disposición enrevesada. Así implicamos que en un fondo invisible a nosotros late algo

que explica lo que vemos y que, por ahora, se nos escapa debido a que la información escondida bajo la apariencia está cifrada a partir de un enigma que debemos revelar en algún momento, instancia que, por lo demás, probablemente va a llegar a medias.

La forma en que Lynch suele torcer la narración supone, entonces, un tratamiento de la imagen cinematográfica que considera su aspecto plástico, dedicando gran parte de su trabajo a componerlo, con lo que acrecienta la percepción del espectador: el tratamiento de la imagen, como dijimos, implica una densificación de su superficie, de tal manera que pueden ser parte de ella una serie de elementos referenciales que se entrecruzan, remitentes de universos ficcionales que corresponden a la historia del cine. La densificación no considera solamente la composición y el diseño *per se* que supone cada uno de los planos que forman parte de sus films, se relaciona además, y muy fuertemente, con referencias que van recubriendo la superficie de la imagen, las cuales aluden, en principio, a artistas del ámbito de las artes visuales (especialmente, la pintura, que incluye, por ejemplo, propuestas clásicas -Edward Hopper- y contemporáneas -Francis Bacon o el expresionismo abstracto de Jackson Pollock-), y abarcan, por cierto, determinados directores de cine y los estilos que de alguna manera establecieron como identificadores de su obra fílmica (desde Frank Capra, Billy Wilder, extendiéndose al cine europeo, en el caso de movimientos como el expresionismo alemán y el surrealismo, mostrando por otro lado ciertas reminiscencias de la puesta en escena felliniana. Además, destacan determinadas películas que gustan específicamente a Lynch, por ejemplo *Freaks* (*Freaks*, 1932) de Tod Browning, *The Wizard of Oz* (El mago de Oz, 1939) de Victor Fleming, *Sunset Boulevard* (El crepúsculo de los ídolos, 1950) Billy Wilder, *The Night of the Hunter* (La noche del cazador, 1955) de Charles Laughton, etc.)<sup>28</sup>.

A lo anterior se debe agregar el imaginario que Lynch ha aportado, tomando una parte importante de los recuerdos que guarda de los lugares y la época en los que vivió su infancia y adolescencia, pertenecientes a lo que él mismo llama como elementos

---

<sup>28</sup> Sobre las preferencias que Lynch tiene respecto de determinados directores y algunas películas ver en Chris Rodley, *David Lynch por David Lynch*, Alba Editorial, Barcelona, págs. 103ss.; 122ss.; 109ss. y 308ss. Por ejemplo, el director estadounidense menciona su admiración e interés especial por películas como *Rear Window* (La ventana indiscreta, 1954) de Alfred Hitchcock, *Sunset Boulevard* (El crepúsculo de los ídolos, 1950) de Billy Wilder o *The Wizard of Oz* (El mago de Oz, 1939) de Victor Fleming. También Lynch comenta en el libro que recoge una larga entrevista su gusto por directores como Federico Fellini, Ingmar Bergman y, sobre todo, por Werner Herzog.

característicos de la cultura norteamericana. En este sentido, más de algún crítico<sup>29</sup> ha dicho que Lynch es un director que explora en sí mismo para de ahí poner en los filmes lo que le resulta atractivo. Lo que indicamos resulta ser una manera de producir películas que tiene como móvil, principalmente, la intuición y lo fortuito, sobre todo si se toma en consideración la insistente presencia de los sueños en sus películas, una figura que instala de por sí, como indicamos más arriba, la arbitrariedad, las digresiones o giros inexplicables y la confusión constante de una subjetividad desagregada. Un ejemplo de la memoria que alimenta su obra fílmica, en términos iconográficos, es el inicio de *Blue Velvet* (Terciopelo azul, 1986) que retrata a Lumberton, un típico pueblo de provincia al interior de Estados Unidos inventado para la película. La secuencia inicial lo exhibe usando la siguiente serie de imágenes: comienza mostrando casas características de un barrio medio, adornado por cercos de madera pintados de blanco que, en su parte delantera, hacen limitar grandes jardines entre sí, los cuales a su vez están compuestos por un prominente césped verde. Se muestran posteriormente un carro de bomberos que transita por una avenida desde el cual alguien saluda de manera amable con la mano, unos niños escolares cruzando la calle ayudados por una mujer que sostiene un letrero en el que se pide a los conductores detenerse, el frontis de una casa típica de la clase media norteamericana, un hombre mayor regando uno de los jardines adornados por el césped que describíamos más arriba, una mujer mirando su televisor en el cual se muestra una película en apariencia de la época del cine negro –a través de una imagen en blanco y negro, se ve una mano empuñando una pistola, una estética y situación típica de este género cinematográfico-; luego volvemos al hombre que riega en el jardín, imagen que además es intercalada con otra que muestra uno de los extremos de la manguera conectado a la llave que sufre una filtración debido a la presión del agua, por ello pareciera ser que está a punto de reventar. La imagen nos hace ver nuevamente al sujeto que riega, quien de forma repentina sufre un ataque al corazón y cae sobre el césped. Después de mostrar este hecho, la cámara se acerca al pasto, se introduce en su entramado y vemos un grupo de escarabajos bajo él. Un sonido los acompaña, uno para nada *natural*, no es un registro del ambiente, tampoco un recurso sonoro ilustrativo de la época en que sucede lo que describimos, es más bien un ruido

---

<sup>29</sup> Ángel Sala, *Envoltorio de plástico* (A modo de introducción) en V.V.A.A., *Universo Lynch*, Calamar Ediciones, Madrid, 2006, pág.7ss

perturbador que, si bien da la sensación de estar en relación con el movimiento de estos seres que se abarrotan unos sobre otros, enfatiza del mismo modo, y quizás con mayor intensidad, una cierta sordidez de lo oculto, relacionada con un nivel instintivo y, como se deja ver después, inmanejable para quienes lo descubren sorpresivamente, debido a que nunca habían notado su existencia hasta ese momento<sup>30</sup>. La capa sonora que aflora y los escarabajos remiten a una situación paralela que no se advierte de buenas a primeras, salvo cuando aparece ante la mirada del espectador. De ahí en adelante, algo cambia una vez que se sabe de la existencia de este orden oculto, es un momento que funciona como un punto sin retorno a la hora de representar el espacio que se despliega ante nosotros. Luego de hallar tal dimensión, el personaje que la descubrió sufre los infortunios y los vaivenes de una realidad que emerge inopinadamente. Así, ocurre una transformación interna en los personajes que se tropiezan con lo oculto, que va a afectar su estado, haciéndolos experimentar, en algunas ocasiones, una especie de furor incontenible. Literalmente adquieren por momentos, o de forma definitiva, una condición desquiciada, pierden su centro y el control de su vida en la película. Como cuando Jeffrey, en *Blue Velvet*,

---

<sup>30</sup> Algo similar ocurre con una referencia que Lynch se ha encargado de desvirtuar hasta cierto punto, nos referimos a Luis Buñuel y a su ya clásica película *Un chien andalou* (Un perro andaluz, 1929). En este filme encontramos tal vez uno de los ejercicios más libres de negación contra una narrativa convencional. En medio de él aparece un motivo que, por cierto, no intentaremos definir aquí en su sentido más profundo, porque escapa a las pretensiones del trabajo de esta tesis. Sin embargo, podemos decir que en el filme de Buñuel, como ya es muy conocido, vemos unas hormigas que salen desde un agujero de la mano de uno de los personajes. Este mira extasiado como emergen de su propio cuerpo, perplejo pero no por el horror, sino debido a la curiosidad y a un aparente placer, ligados a una dimensión de completa irracionalidad y al deseo irrefrenable que busca consumarse. Y en la imposibilidad de consumarse, digamos, en su diferirse, es que salta el orden establecido, al menos se lo remece por momentos. Como dice Xavier Bermúdez, Buñuel trata un conflicto fundamental, que por serlo no reduce las posibilidades creativas e infinitas variaciones del director aragonés: el conflicto entre el deseo y los obstáculos sociales que impiden conseguir su satisfacción plena (en Xavier Bermúdez, *Buñuel: espejo y sueño*, Editorial Tarvos, 2000, pág. 34 ss.). La aparición de las hormigas podría ser entendida, en principio y como ya dijimos en el texto de la tesis, como la manifestación de un orden distinto, estructurado según una necesidad que escapa a nuestra voluntad y comprensión racional, porque desconocemos la razón que le da movimiento. Sabemos, o queremos reconocer en él, cierta dinámica instintiva, pero tal apronte comprensivo no alcanza para determinar el mecanismo oculto de su aparente funcionamiento. En *Belle de jour* (Bella de día, 1967), por ejemplo, Sévérine, la protagonista, es una mujer de clase alta y acomodada que lleva una vida infeliz y sufre de frigidez con su marido. Sin embargo, de un momento a otro se hace prostituta y es la única, en el burdel donde trabaja, dispuesta a atender a un cliente robusto de aspecto oriental que siempre porta una caja. Cuando va con él a una habitación y éste abre la caja, se escucha el zumbido de un insecto, que en estricto rigor no vemos qué es, simplemente presumimos que se trata de algo sórdido y animalesco. Esta dimensión entonces se presenta de un modo fascinante, es decir, provoca un deseo irresistible, justo porque al asomar su contenido generaría, paradójicamente, un pavor incontrolable, pues corresponde, se sospecha, a una experiencia catastrófica y destructiva. No obstante, Sévérine se muestra tranquila mientras ve lo que hay dentro de la caja, impávida se somete a los requerimientos del cliente, como si cumpliera con un acto rutinario, una labor propia de una prostituta, de alguien que se ha dedicado siempre a tal oficio.

encuentra una oreja humana en medio de un paraje campesino durante un paseo cualquiera, sin la intención de buscar algo, sino que la halla por casualidad. En adelante el protagonista de esta película se verá envuelto en una situación para él desconocida del todo, pero que le resultará muy atrayente después de conocer a Dorothy, una mujer que lo hará recorrer un mundo sórdido y maligno.

Uno de los rasgos destacables de la escena descrita más arriba (el inicio de *Blue Velvet*), tiene que ver con la idea de un pueblo semi-rural, donde la vida es tranquila y quienes lo habitan desarrollan su diario vivir con agrado, despreocupadamente. A primera vista reina un orden armónico, casi ingenuo. Y decir *a primera vista* no resulta gratuito, debido a que Lynch hace entrar al espectador a este espacio usando técnicamente varios *travellings* que dan curso a una imagen ralentizada. La lentitud con que pasa ante nuestros ojos este lugar idílico provoca un efecto que dilata el transcurso del tiempo –casi poniéndolo en suspenso–, en la medida que los planos generales también lo requieren<sup>31</sup>, su percepción es diferente en comparación al modo en que normalmente el espectador podría

---

<sup>31</sup> Los planos generales en el cine de corte más clásico cumplen la función de mostrar la máxima cantidad de espacio. Dependiendo de donde ocurra la acción dramática, se necesita de una menor o mayor duración de este tipo de plano, para que, de esa manera, el espectador tenga tiempo de reconocer los elementos que están en el interior del cuadro. Como ocurría con los westerns, películas que generalmente abrían su argumento con una imagen del paisaje desértico y hostil que enfrentan los protagonistas, o cuando veíamos en los melodramas el entorno que rodea a los personajes en una gran mansión o simplemente el amplio espacio interior que la constituía, casi siempre abarrotado de objetos. En ambos casos, sobre todo en el segundo, se hacía necesario sostener en el tiempo la imagen de un plano general, para permitir que el espectador se hiciera una idea del mundo que se representa en la película. Sin embargo, en un cine más moderno, el espacio cinematográfico a veces no es relevante sólo por dar lugar a la acción de los personajes, adquiere un valor dramático incluso al estar vacío de objetos y mientras no se desarrolla acción alguna. Juega un papel distinto cuando el tiempo transcurre sin que esté dominado por un objetivo claro, como en el caso de algunos filmes de Michelangelo Antonioni, un director asociado por antonomasia al cine moderno. En *L'eclisse* (El eclipse, 1962) por ejemplo, vemos por momentos circular a una pareja a través de una ciudad, sin que se planteen claramente los rasgos de un melodrama, sólo se *ensayan*: Vittoria (Monica Vitti) termina una relación con su novio Riccardo (Francisco Rabal) y luego de un tiempo conoce a Piero (Alain Delon) con el que tiene una romance; entonces ambos recorren las calles de Roma, pero dicho trayecto no es solamente un paseo por un lugar *físico*, consiste más bien, y en apariencia, en una vagancia interior, toda vez que las conversiones de los personajes, en algunas ocasiones, no conducen a nada, como tampoco hablan demasiado. Por eso no suelen comunicarse claramente. La escena final es más evidente en este sentido, porque una vez que acuerdan reunirse para estar juntos de ahí en adelante, como una forma de consolidar su relación, que hasta ese momento siempre era fluctuante y ambigua, ninguno de los dos llega a la cita. Los espectadores sólo vemos el ajetreo de una calle cualquiera, una como en la que iban a reunirse. La cámara entonces hace un registro que podríamos calificar de *documentalista*. Esto último, agudiza la pérdida de la intensidad emotiva, porque se transforma en una imagen *objetiva*, que toma distancia de los hechos y no es intervenida por recursos que permitan destacar algo en particular o agregar un *plus* melodramático a la misma. El *efecto documental* contradice la versión clásica del melodrama, en éste los personajes suelen ser más evidentes porque están expuestos, no sólo sentimentalmente, también desde el punto de vista de sus motivos y de las relaciones que establecen.

experimentar el decurso temporal en un cine de corte más tradicional. Con lo anterior, nos referimos a un paso del tiempo propio de una imagen “naturalista”, cercana a la representación del tiempo que puede tener la cotidianidad en el cine, es decir, a la que ha sido acostumbrado el espectador<sup>32</sup>. Como en las más tradicionales de las imágenes utópicas, lo que Lynch propone visualmente trata de otro tiempo, tal vez uno que la memoria asigna a un lugar donde resplandece una felicidad aparente, un espacio en el que se realizaría<sup>33</sup> una plenitud ideal, pero que sirve también para ocultar la presencia de una dimensión tortuosa. Casi siempre este tipo de enmascaramiento trae consigo una interpretación asociada que ya apuntamos más arriba: a grandes rasgos, aquello que se esconde y está situado bajo la apariencia resulta ser un contrapunto de lo que se manifiesta, por lo que necesariamente tiene que ver con algo que se encuentra en lo profundo; desde esta condición revela la fragilidad de la superficie de forma esporádica y la pone en jaque, debido a que, de algún modo, se supone, la determina de manera oculta. Un acercamiento a lo que está bajo las apariencias se da precisamente cuando en la secuencia vemos cómo Lynch conduce nuestra mirada a las profundidades. Bajo el pasto verde y perfecto percibimos otro orden, uno paralelo, que tiene una condición secreta. Como dijimos anteriormente, representa un orden que escapa al dominio de los individuos, es la presencia de una fuerza más bien básica, animal o instintiva si se quiere, que en algún momento se

---

<sup>32</sup> El tiempo en el cine clásico adopta una forma lineal, relacionada con un argumento articulado por un conflicto central y el desarrollo de éste. Se supone que el progreso del problema, digamos la manera de afrontarlo por parte de los protagonistas, debe transcurrir claramente, mostrando para ello una lógica causal que vaya justificando cada uno de los hechos y acciones dramáticas que se suceden. Por lo demás, la entrega de la información en dicho progreso, también requiere de un despliegue paulatino, para asegurar de esa manera una comprensión más precisa del espectador. Entonces la percepción temporal está determinada por la verosimilitud del desarrollo del argumento, su coherencia, la economía de recursos y la precisión de éstos.

<sup>33</sup> Lynch trabaja inicialmente con ideas que luego trata aprovechando su carácter abstracto y, por tanto, con el afán de explotar su condición indeterminada. Este modo de trabajar exagera la ambigüedad de dichas ideas que, en el fondo, atenta contra la estructura narrativa más convencional, porque el desarrollo que les da deja en suspenso (o simplemente omite) un sinnúmero de elementos que sirven conexiones en la trama de la narración. Tal vez por lo que el mismo Lynch afirma a propósito “Siempre me he negado a dar explicaciones acerca de mis películas. Un film puede resultar abstracto, y las abstracciones son algo que están presentes en la vida de cada día. Esas abstracciones nos proporcionan sensaciones, ponen en marcha nuestra intuición y nos invitan a buscarles nuestro propio significado.” (en Mike Goodridge, *Directores de cine*, Océano Grupo Editorial, Barcelona, pág. 141). En el trabajo cinematográfico de este director, pueden reconocerse ciertos *nudos eidéticos* que van apareciendo de forma insistente, pero de manera distinta y cada vez más abstrusa. Hemos señalado dos núcleos o ideas que Lynch ha trabajado desde hace mucho: uno recién nombrado a propósito de *The Straight Story*, que como decíamos corresponde a la representación de una cotidianidad mínima, donde la realidad representada parece *apenas* emerger; también una faz contraria, ligada a la oscuridad de lo secreto, de un *otro* paralelo, que viene ya de sus cortometrajes al comienzo de su carrera y de *Eraserhead*. En ambos casos, parecen ser ideas que el director norteamericano ha vuelto progresivamente más intensas, debido al tratamiento cada vez más *experimental* que da a los recursos de la imagen cinematográfica.

manifestará desbordándolo. El personaje se hallaría inmerso en una situación que no entiende del todo y no podrá manejar. Un intenso espanto se apodera entonces de quien es víctima de la emergencia de una fuerza no presupuestada. Pero, claro, el miedo no ahuyenta a Jeffrey de buenas a primeras, porque “el otro lado”, “otro mundo” o “el otro lugar” (en el caso de *Twin Peaks*)<sup>34</sup>, como gusta llamar este director a lo que se mantiene oculto, lo atrae hacia sí, reminiscencia tal vez de “Alicia en el país de las maravillas”. Es más, quien se ha introducido en él motivado por la curiosidad es víctima de la atracción cautivante del misterio frente a lo desconocido. Como ya decíamos, perderse en la superficie, caer a un abismo a través de las referencias formales (narrativas y visuales), en definitiva, hundir la mirada en una trama de tal espesor, viene a ser un descendimiento por parte del espectador, paralelo tal vez, al que sufren los personajes, cuando descubre un doble fondo de la realidad representada. Para el espectador el doble fondo narrativo se acrecienta con la superficie de la imagen, que emerge entonces provista de los recursos plásticos, a diferencia de lo que podría ocurrir con filmes más convencionales, respetuosos del cánón clásico, en los cuales dichos recursos pasan invisibles ante nuestra mirada<sup>35</sup>. Digamos que la mirada en un cine

---

<sup>34</sup> Chris Rodley, *David Lynch por David Lynch*, Alba Editorial, Barcelona, 2001, pág. 225-226 y 264-267

<sup>35</sup> Una vieja tesis ya sostenida por André Bazin en el famoso texto *La evolución del lenguaje cinematográfico*, contenido en el libro recopilatorio de sus ensayos que lleva por título *Qué es el cine*. Baste recordar que Bazin afirma algo como lo que mencionamos respecto, sobre todo, del cine espectáculo estadounidense. De éste dice que explota los recursos del cine, pero con el afán estrictamente de contar una historia que entretenga al espectador, para lo cual trata de hacerlos *transparentes*. Un ejemplo de lo que decimos suele ser el uso tradicional del montaje cinematográfico. No hay que olvidar esto especialmente si se piensa qué significa la nueva Nueva Ola Francesa (Nouvelle Vague) de los años '60 (movimiento impulsado por Bazin) para la *recuperación* de los recursos formales que se habían invisibilizado en el cine norteamericano más clásico y también en cierto tipo de cine francés muy determinado por los requerimientos narrativos de la novela. Fue Francois Truffaut, un director del movimiento cinematográfico recién nombrado, quien a propósito de ello escribió un ensayo muy virulento contra los realizadores que habían optado por una manera novelística de hacer películas, aquel escrito se llamó *Una cierta tendencia en el cine*. En él Truffaut los acusa de favorecer exageradamente el contenido de las historias, por ejemplo, cuando hacían adaptaciones de novelas, en desmedro de los recursos del cine (montaje, movimientos de cámara, flash-back, elipsis, fundido encadenado, etc.) que pudieran *entorpecer* el flujo del argumento. Se trataba, entonces, de una imagen cinematográfica reducida a una función muy básica, monótona y contenida en sus posibilidades cinematográficas, limitada a mostrar la acción de manera *objetiva* (la objetividad estaba dada por su apego a las condiciones en que se narraba la historia en la novela, es decir, trataba de una operación meramente descriptiva). Así, tanto a Truffaut como a Jean-Luc Godard y a otros directores de la Nueva Ola les interesaba, por ejemplo, realizadores de la industria norteamericana (Orson Welles, Howard Hawks, John Ford, Billy Wilder, Alfred Hitchcock, etc.) que, a pesar de las restricciones normativas del modelo clásico, pudieron introducir operaciones formales y narrativas relacionadas con intereses más particulares, que demostraban ser más creativas y generaron con ello un cierto *estilo*, aprovechando el dispositivo y los recursos cinematográficos. En algún sentido reconocían en ellos la capacidad de recuperar el lenguaje del cine, expandir sus límites tradicionales y conseguir nuevos matices en las historias que contaban, aunque éstas no fueran originales.

más clásico se desliza por sobre ellos sin realmente verlos, al estar motivada más bien por el discurrir de la historia.

La manifestación de lo oculto en películas que poseen un registro más tradicional, puede prestarse, en un primer momento, para ser interpretado como una verdad que se revela. Se da así un nuevo significado a lo que se creía hasta ese instante como lo verdadero, es decir, eventualmente serviría para adquirir un conocimiento cierto y establecer un sentido a todo lo visto en un filme. En rigor, en el caso del cine de Lynch, no importaría tanto que al final se descubra lo que ha estado oculto, para explicar qué ocurre tras las apariencias y por qué esta realidad aparente es como es, sino busca generar, ante todo, una sensación desconcertante en el espectador<sup>36</sup>. De hecho sus películas dejan en suspenso la información que explica lo oculto, no se resuelve en el fondo el conflicto por completo, tampoco se expone un claro desenlace, desplazando con ello su resolución y dejando en una espera indefinida la razón subyacente que lo explica. Se trata más bien de sugerir una presencia latente y paralela, más que revelarla con la finalidad de hacer comprensible el transcurso del relato. Es como si este director intentara sólo poner en funcionamiento una cierta manera, forma o mecanismo en que se genera el misterio y no tanto revelar un fondo escondido, una respuesta para el enigma que provoca perplejidad en los personajes y en quien ve el filme. El descubrimiento se posterga, el secreto opera sólo bajo una formalidad aparente, lo suficiente como para hacer entrar al espectador en un juego ilusorio, en una experiencia terrorífica en algunos casos. Se deja mostrar un misterio, se asoma un abismo en la superficie, pero la falta de información y la trama referencial (plástica y argumental) nos deja en un suspenso incierto. Así, no tenemos que vérnosla, necesariamente, con aquello que se oculta, en tanto resulta esquivo casi por completo, a diferencia de otro tipo de filmes más evidentes, en los cuales también es huido el desciframiento del enigma, pero sólo hasta cierto punto: luego de un lapso de suspenso, casi siempre después del climax que contiene el argumento, vemos precipitarse un final que cierra la historia y da una solución al misterio. En cambio en los filmes de Lynch, cuanto más se avanza en su filmografía, más se nos niega una narración (con)centrada, en favor del extravío y la fragmentación: los personajes están perdidos, nada encaja para ellos y no

---

<sup>36</sup> Iván Pintor Iranzo, *David Lynch y Haruki Murakami. La llama en el umbral* en V.V.A.A., *Universo Lynch*, Calamar Ediciones, Madrid, 2006, pág. 87

saben habitualmente qué sucede. Nos referimos a los protagonistas, porque en sus películas como *Blue Velvet*, *Lost Highway*, *Wild at heart*, *Twin Peaks* o *Mullholand Drive* da la sensación que los personajes secundarios algo esconden, parecen saber más, con el costo que eso significa. Por eso se tiene la sospecha que alguno de ellos forma parte de una conspiración maligna, porque se nos induce a pensar que están posesos de una fuerza que los lleva a ahondar el misterio en torno a las figuras principales.

En *Inland Empire*, por ejemplo, después de unos diez minutos de transcurrida la película vemos llegar a la mansión de Nikki (Laura Dern) a una mujer de edad madura (Grace Zabriskie). Un dato que debemos recordar es que la protagonista (Nikki) es una actriz que, entre otras cosas, espera ser escogida para realizar un film. Luego de ingresar a la residencia la visitante sostiene una conversación cada vez más perturbadora con la dueña de casa; habla, en principio, aludiendo a temas asociados entre sí (dónde vive, si Nikki ha visto su casa, la forma de llegar a ella, etc.), haciendo pausas algo inexplicables, porque no son transiciones lógicas entre una cosa y otra. Para peor lo dice con un tono agudo y una expresión desencajada por la tensión que casi la sobrepasa, como si estuviera a punto de colapsar. De golpe pasa a hablar del papel que la protagonista hará en una película, la inquiriere sobre su esposo y un posible asesinato que ocurrirá en la historia del film. El discurso se hace incoherente, violento y a sobre saltos, lo cual provoca inquietud en Nikki, hasta el punto de solicitarle que se retire. En todo momento, la visitante parece saber algo, pero sus palabras no lo comunican debido al curso desagregado que toman. Se tiene la sensación que una amenaza se cierne sobre la protagonista, una que puede desatarse de repente, con una fuerza brutal. Sin embargo, no es posible atar todos los cabos sueltos de su parlamento, algo falta, se ha omitido lo suficiente como para mantener a Nikki en una incertidumbre pavorosa. El espectador corre una suerte similar. No sabemos de qué trata lo que está hablando, y la sensación se intensifica debido a que la cámara siempre está muy cerca del rostro de los personajes, a tal punto que la imagen tiende a deformarse en sus bordes, recordando el efecto producido por el gran angular. Este modo de filmar es usado por el director de manera recurrente, de tal manera que el personaje femenino es asediado, con una presión que la va a llevar en algún momento a un paroxismo irreversible.

Como hemos visto el argumento no se cierra del todo en las películas de Lynch, queda abierto por la *descomposición* interna de los personajes, a su vez generadora de una

atmósfera de pesadilla y, por extensión, de una desarticulación narrativa. Al inicio de su filmografía encontramos la combinación de una puesta en escena y una composición de la imagen que inaugura un estilo con una alta concentración de elementos, en especial, en sus primeros cortometrajes y su primer largometraje, pero que va adquiriendo distintos matices posteriormente y reaparece con una fuerza cada vez mayor en las últimas películas. En *Eraserhead* ocurre un efecto de concentración de lo que decimos. Henry es un protagonista inserto en un espacio dominado por una estética industrial, con un toque oscuro y decadente. Deambula por lo que parece ser un lugar abandonado, en cierto sentido atemporal y abstracto, su figura está perdida en el tiempo, al modo de un personaje del cine mudo: se mueve con cuidado, como si estuviera examinando lo que encuentra a su paso, en un estado de reconocimiento tímido, no es miedo necesariamente, sino un asombro infantil que tiene algo de estupor. Admira elementos muy pequeños, insignificantes, con la atención de quien descubre un gran secreto. En los movimientos por dicho espacio, su estampa deja ver cierta torpeza, es más bien una figura fantasmática que no alcanza a tener *peso ontológico*. La presencia leve de Henry se ve amenazada por densidades mayores que pueden llevarlo por donde no ha elegido, a través de un devenir de hechos ante los cuales queda pasmado: por ejemplo, su novia con la que había roto hace un tiempo está embarazada, la familia de ésta, a pesar de serle hostil, lo obliga a vivir con ella. Finalmente tiene un hijo que resulta ser un monstruo, con forma de gusano y apariencia viscosa, al que asesinará a consecuencia del hastío que le provoca su llanto permanente. Es abandonado por su (ex) novia, que tampoco tolera la situación, luego de lo cual, su vecina, una especie de *femme fatal*, se acostará con él, para olvidarlo rápidamente. Como se logra percibir, cada hecho supera al protagonista, lo que ocurre no depende de él, al contrario, se ve arrastrado por el decurso azaroso de los acontecimientos.

La perplejidad de Henry se constata desde el inicio de *Eraserhead*, donde vemos cómo la figura del protagonista aparece rodeada por edificios industriales abandonados y un suelo casi lunar, no hay vida, no hay color, todo es una mezcla de grises y negros. Este universo opaco se conforma, hasta cierto punto, por una restricción absoluta, es un espacio cerrado sobre sí mismo, delimitado por un estilo industrial predominante que va adquiriendo un halo opresor. No obstante, se abre una dimensión indefinida, al menos por dos razones. Una de ellas, es la generación de un tiempo indeterminado, como ya dijimos,

no es posible ubicar temporalmente el espacio por el que vaga el personaje. Por otro lado, lo indefinido está relacionado con el carácter inexplicable que adquiere el argumento, encontramos en él cabos sueltos, hechos sucesivos carentes de un objetivo que los articule, no calzan del todo a pesar de la simpleza de la historia. Henry no domina el funcionamiento del mundo, tampoco tiene relación con los seres vecinos que son habitantes incómodos del espacio o forman parte directa de la lógica industrial (como el caso de los fabricantes de lápices). A la larga, dicho mundo devora de forma repentina a nuestro personaje, sin que se sepa por qué. En realidad, la manera en que termina, convertido en un lápiz grafito con goma, fue sugerida desde el comienzo del filme por la relación entre su apariencia y el entorno: su figura se recorta en este espacio hostil y opresor, un ruido industrial acrecienta su extrañeza, en algún sentido enfatiza una presencia determinante pero no definida, una amenaza que se encuentra en una profundidad inconmensurable (como los escarabajos abarrotados de *Blue Velvet* que indican una realidad paralela, e insinúa una dimensión no ordenada a la que está en la superficie), una fuerza que supera al individuo, pero que emerge por momentos, desde una hondura invisible, aunque no por ello menos siniestra. La profundidad abismal parece extenderse en la obra fílmica de Lynch poco a poco a la interioridad de los personajes, se instala en ella y, quizás por lo mismo, aparentan estar más trastocados. Así, se transforma en una sensación que arrebató a los individuos, los conmueve entonces una experiencia perturbadora, al punto de generar un miedo que surge desde su interior –tal vez porque siempre provino de él-. Lo abismal existe sin alterar una existencia particular, hasta que, inopinadamente, arremete con una fuerza inusitada. Por eso los límites se desbordan, arrasando a su paso con las figuras finitas. De ahí que Henry se vea envuelto en situaciones que lo superan, como si fuera llevado por vicisitudes carentes de motivos, arrastrado por algo fuera de su control.

Lo último se insinúa a través de un sonido perturbador y la textura de la imagen, ya que ambos recursos generan un efecto indeterminado e inquietante. Pero también los dos recursos remiten a la superficie de la imagen y la disposición de las operaciones materiales<sup>37</sup> que la crean. Además, en la composición formal puede percibirse un rastro de

---

<sup>37</sup> Cuando usamos el término *operaciones materiales* nos estamos refiriendo, en principio, a dos dimensiones de la imagen cinematográfica: en primer lugar, queremos aludir a la superficie de la imagen y, con ello, a su composición visual, es decir, a su apariencia y diseño plástico; en segundo lugar, también queremos referirnos a los recursos que formarían parte de dicha composición, elementos que corresponden a la condición más

la precariedad atribuida al personaje de *Eraserhead*, que nos acerca a una suerte de condición un tanto anacrónica de la misma. Cuando apreciamos su formalidad cinematográfica, los recursos asoman pero retrayéndonos a un pasado. El montaje recuerda operaciones técnicas rudimentarias, utilizadas en los albores de la historia del cine y destinadas a una mirada en formación. El carácter primitivo da una sensación aún mayor de atemporalidad al universo representado, toda vez que un lenguaje visual tan precario pertenece a un imaginario a esta altura “pre-moderno”. Una falta de pulcritud caracteriza su aspecto, los rudimentos dejan ver su carencia, no hay grandes variaciones, no prima un montaje virtuoso que de cuenta de una elaboración preciosista. Por el contrario, sobresale un uso rústico del montaje cinematográfico, poco fluido, con cortes un tanto bruscos, carentes de una condición invisible que, en otro contexto narrativo, favorece el desarrollo de una historia más convencional <sup>38</sup>. La estética de la imagen es, por una parte, un tanto

---

*física* de la imagen, aunque esto, de entrada, sea del todo discutible o al menos paradójico, por el carácter virtual e ilusorio de la misma. Lo que en el ámbito pictórico dice relación con los trazos y la pintura, en el cine tendría que ver analógicamente con el uso de los movimientos de cámara, efectos ópticos, ángulos, luz, colores, sonido, escenografía y, junto con ello, con los recursos narrativos y dramáticos. De tal forma que la disposición que adquieren los mecanismos y recursos del cine está vinculada a ciertos dispositivos planificados para *atraer* la percepción del espectador. Por cierto dicha disposición en las películas convencionales pretende asegurar la transmisión de un mensaje, la delimitación de un sentido y el desciframiento del significado que transportan. Por ejemplo, cuando vemos un primer plano del rostro de algún personaje tiene la función de destacar dramáticamente la acción, acercarnos como espectadores al trance que vive y hacer más transparente el conflicto que lo afecta. Del mismo modo, cuando se utiliza un recurso similar con la finalidad de mostrar un objeto, se lo está destacando en función de aclarar un punto del argumento o dar curso a la entrega de información. No obstante, en el cine de Lynch el primer plano no sirve necesariamente para destacar algo, incluso su utilización puede darse fuera de una estructura que le de sentido, como cuando en *Inland Empire* la cámara está siempre muy cerca de la protagonista, lo cual provoca que gran parte del filme se genere la percepción de un espacio cerrado y sofocante. Pero también el primer plano se encuentra descontextualizado de la estructura del lenguaje cinematográfico, porque le falta estar, por ejemplo, en una escala de planos que nos permita llegar gradualmente hasta el personaje, premunidos de la información necesaria para saber qué ocurre, dónde y por qué (la escala de planos corresponde a la serie de planos, que van desde el plano general, pasando por el plano medio hasta el primer plano o el primerísimo primer plano, según lo requiera la escena).

<sup>38</sup> El montaje con fines exclusivamente narrativos cumple una función que le da la calidad de ser un medio destinado a desaparecer en pos del contenido que sólo vehicula. Por tanto, al tornarse más rústico deja ver, precisamente, una falta de pulcritud y corrección que interviene en la comprensión sobre lo que se cuenta y, de ahí, que pierda su condición tradicionalmente transparente. Al respecto Marcel Martin habla de una montaje narrativo y otro expresivo. Al primero le atribuye la función de disponer los planos de una película con la finalidad de contar una historia, por tanto, en él prima la necesidad de exhibir coherentemente el contenido. De ahí que se le reste protagonismo en pos de la narración y adquiera una condición *invisible* a la mirada del espectador. En el caso del segundo, el montaje deja de ser un simple medio, para transformarse en el generador de contenido, de una idea, cuando de dos planos aparece una noción que no está contenida en cada imagen por separado, sino sólo emerge en la relación que se establece entre ambas. El mismo Martin recuerda que esta segunda clase de montaje nació al alero del cine experimental de Eisenstein y, antes, de los trabajos exploratorios de Kulechov. El adjetivo “expresivo” lo recibe porque se transforma en un recurso plástico que otorga mayor densidad a la imagen y complejiza el contenido. Por cierto la distinción de Martin

tosca, en cuanto a la sucesión de planos, pero, por otro lado, adquiere un valor distinto respecto del contenido y diseño de cada cuadro. Henry, habitante marginal de este universo, es mostrado por medio de una imagen estática, sin grandes cambios de planos que le den movimiento, ya que Lynch se dedica a crear una atmósfera a través de la composición interna de la imagen. Así, el protagonista se mueve a través de este espacio creado por los recursos formales del cine con extremo cuidado. Una oscuridad predominante, un contraste entre luz y sombra son parte de las operaciones materiales que crean un universo hostil, extraño y atemporal. Es una figura recortada que no encaja en el contexto que Lynch la sitúa, más parecida, como dijimos anteriormente, a un personaje del cine mudo, cercana a Monsieur Hûlot, el famoso personaje que forjó Jacques Tati<sup>39</sup>. Una curiosidad se despierta

---

es todavía clásica, guarda además un cierto parecido a la que hace Bazin respecto de las dos grandes tendencias que reconoce en el cine hasta el año 1940. Tal vez por eso no pueda dar cuenta de las características contemporáneas que adquiere el montaje, pero la mencionamos porque la diferencia que establece tiene a la base una concepción clásica del cine y la determinación de los recursos cinematográficos a partir de una necesidad puramente narrativa, en contraposición al *carácter experimental* del montaje expresivo. (cf. Marcel Martin, *El lenguaje del cine*, Editorial Gedisa, Barcelona, 2002, pág. 144ss.).

<sup>39</sup> Jacques Tati (1907-1982) fue un director y actor del cine francés que creó un personaje llamado Monsieur Hûlot, el que apareció en películas como *Les vacances de Monsieur Hûlot* (Las vacaciones de Monsieur Hûlot, 1953), *Mon oncle* (Mi tío, 1958) y *Traffic* (Trafic, 1970). Si bien Tati realizó sus filmes más famosos ya entrado el periodo del cine sonoro, funciona en ellos una puesta en escena parecida a la que se usaba, en general, en el cine mudo. Brevemente, podría afirmarse, para empezar, que Monsieur Hûlot es un personaje que prácticamente no habla, emite sonidos onomatopéyicos, junto con desarrollar una acción cercana a la pantomima. En este sentido, en los filmes de Tati vemos cómo su figura circula por espacios donde suele moverse con cierto asombro y torpeza. Por ejemplo, en *Mon oncle* hay una escena famosa, en la cual este personaje está de visita en la casa de su hermana. Ella se encuentra casada con un próspero hombre de negocios, no muy sofisticado en su comportamiento y gusto, pero que ha comprado una casa extremadamente *tecnologizada* para la época. Dicho lugar posee un estilo modernista, en contraste con el diseño antiguo y provinciano del sector donde vive Monsieur Hûlot, ubicado en el otro extremo de la ciudad, uno más tradicional, donde el tiempo parece ser más cotidiano debido a sus construcciones viejas, un tanto decadentes y pobres. Corresponde a una vida de barrio que sugiere el establecimiento de relaciones más cercanas entre los individuos que lo habitan, forjando así una dinámica de comunidad. En cambio, el espacio de la casa de su hermana y cuñado es como una burbuja, donde impera el orden técnico de una arquitectura futurista, que parte con un jardín distribuido simétricamente, como si fuera resultado de una planificación fría y funcional. La casa es de concreto, con grandes espacios interiores y todo cubierto de colores claros que le dan un aspecto despersonalizado. Desde que Hûlot entra a la propiedad vemos que demuestra estar en un lugar que no le corresponde, que no tiene que ver con su actitud cándida y amistosa. En algún momento entra a la cocina y comienza a explorar algunos de los artefactos que están allí. Al tocar la cocina escuchamos un ruido como el de un conmutador electrónico, un zumbido propio del paso de la corriente eléctrica a través de una resistencia. Durante toda esta breve escena oímos ruidos, no hay diálogos. De pronto todo está dominado por una dimensión completamente objetual. Así cuando revisa un mueble de cocina, aparece un jarro con el cual juega, lo hace rebotar en el piso como si fuera una pelota de básquetbol. Precisamente se escucha el sonido del bote en el piso, hasta que toma un vaso y quiere hacer lo mismo, pero se quiebra. A continuación vemos cómo sigue su ejercicio de auscultación sobre el lugar que le es ajeno, claro que desbaratando la eficacia de los aparatos electrónicos y el sistema en que operan. Nos recuerda al personaje de Charles Chaplin, Charlot, quien demostraba ser una figura marginal y, hasta cierto punto, atemporal, debido a la impericia que tenía para relacionarse con los objetos que componían a una realidad ordenada por el tráfago de la cotidianidad moderna. Algo similar sucede con Henry de *Eraserhead*, que se muestra irresoluto en cuanto a las acciones

en él, aunque desprovista de una actitud sagaz, por el contrario se muestra dominado por una aparente perplejidad, cercana a la torpeza que nombrábamos más arriba. Quizás la manera en que se conduce esté relacionada con el hecho de ser llevado por las circunstancias que lo desbordan: no es un héroe luchando por llevar adelante una gran misión, sino pequeñas tareas o labores minúsculas. Algo, sin embargo, determina que no pueda culminarlas felizmente, como si existiese una condición paralela que se manifestara a través de irrupciones violentas que atentan contra la pequeña existencia de este personaje o en eventos oníricos que adquieren unas veces la forma de pesadilla. De esta manera, los protagonistas de las películas de Lynch<sup>40</sup>, como veremos más adelante, suelen verse amenazados por lo *otro oculto*, pero a punto de desatarse, generando en ellos pavor y un paroxismo hasta el punto de la conmoción.

Pero desde el comienzo de *Eraserhead* se hace patente algo más al espectador, desde el punto de vista del argumento, una preocupación por el misterio que excede la sola posibilidad de resolverlo. Lo oculto es generado a partir de una serie de elementos que se fraguan desde la superficie de la imagen: el inicio del filme nos niega la descripción de los personajes, por el contrario, vemos una imagen en blanco y negro en la cual aparece un hombre ubicado en un lugar extraño, casi espacial, si no fuera por una ventana que marca la presencia de un vestigio humano. Antes de ver aparecer a Henry en el mundo por el cual circula, *Eraserhead* comienza con el título de la película y con la imagen de la cabeza del protagonista dispuesta de forma horizontal en el plano, en el costado inferior izquierdo del mismo. La cabeza está flotando, se mueve levemente de manera irregular, de abajo hacia arriba y viceversa. El fondo de la imagen es oscuro, lo que da una condición indeterminable al espacio. Escuchamos un sonido extraño, como *cósmico*, y al usar este término queremos enfatizar el misterio que conlleva y la falta de relación con alguna acción en particular. Entonces vemos que la imagen de este busto con cabeza flotante se sobrepone a la de una especie de masa indefinible. Esto se mantiene por un momento, hasta que la cabeza de Henry flota hacia la parte superior izquierda del plano y baja nuevamente. La expresión de su rostro cambia, se vuelve más temerosa y luego desaparece. La cámara se acerca al objeto

---

que tiene que llevar a cabo en la vida práctica, aunque en su caso el mundo representado no se corresponde a la cotidianeidad, sino a un espacio en el que quedan trazos de ella.

<sup>40</sup> Nos referimos especialmente a algunos personajes de *Eraserhead*, *Blue Velvet*, *Wild at heart*, *Twin Peaks*, *Mulholland Drive* y *Inland Empire*.

extraño, movimiento acompañado por la intensificación del sonido que apuntábamos más arriba. Lo que parecía una masa, ahora no lo es, un nuevo plano permite ver que se trata de una cavidad. La cámara se mueve, entonces, por lo que parece ser una superficie interior a dicha cavidad, que tiene un aspecto que podríamos llamar, a falta de un mejor término, *lunar*. De repente, como suele hacer Lynch en esta y otras películas, la pantalla se va a negro. La cámara esta vez desciende en picado en un orificio, después de lo cual, por medio de otro movimiento, vemos a un hombre con el torso desnudo mirando por una ventana añosa, cubierta de telarañas en cada una de los vidrios que la componen (son seis en total). Podemos distinguir que la piel del sujeto tiene en su superficie protuberancias, deformaciones que le dan una apariencia monstruosa.

El fondo de la imagen sigue siendo negro a medida que avanza el inicio de *Eraserhead* y el sonido que predomina es el de un zumbido que guarda alguna relación con el ruido cósmico, pero que ahora se ha crispado un poco, se ha vuelto más agudo. Volvemos a Henry, esta vez se lo muestra con una cara de miedo y asombro, debido a lo cual abre su boca con cierto horror, pero de forma casi mecánica, lo que le da una apariencia más rara. Pasamos a ver de nuevo al hombre que contempla a través de la ventana. No sabemos qué observa (¿a Henry?), ni desde dónde en realidad. Sigue el sonido industrial en un tono más alto, no cesa en ningún momento. A continuación se vuelve a mostrar a Henry, claro que en forma de una sobreimpresión, bajo su cabeza logramos ver una especie de espermatozoo de gran tamaño y horripilante. Posteriormente, aparece el hombre de la ventana que mueve su cabeza, un plano de más cerca hace ver su apariencia monstruosa y unas palancas que están a su lado. Se gira y acciona una de ellas. Seguido a ésto se escucha el arranque de una máquina. Luego se muestra a Henry, pero el espermatozoo escapa, quizás debido al ruido que acaba de ser emitido. Entonces se nos hace ver al hombre de la ventana que acciona otra palanca, el ruido que sigue sugiere que se echa a andar otra función del sistema maquina antes oído. Vemos en seguida algo así como un cráter, ubicado en un lugar indeterminable, dentro del cual está contenido un líquido viscoso, pero del que no sabemos su composición exacta. El hombre de la ventana acciona una última palanca, persiste el ruido maquina, como si terminaran de activarse todos los mecanismos que le permiten funcionar literalmente a *plena máquina*. Nuevamente aparece el cráter, el espermatozoo cae en él, no sabemos desde donde, no hay continuidad en la

acción como se deja ver hasta ahora. El cuerpo viscoso mueve el líquido y salpica hacia afuera, todo esto lo vemos por medio de una imagen ralentizada. Finalmente, el espermatozoo se hunde y la imagen se va a negro. La cámara se mueve entonces de izquierda a derecha, gracias a lo cual vemos aparecer un punto blanco, al acercarse a él, distinguimos que se trata de un orificio de forma irregular, a través del que se nos introduce a otro espacio. Al menos esa sensación crea el hecho que justo inmediatamente se muestre un plano en el que aparece Henry, quien mira hacia nosotros, con cara de preocupación y asombro. Se encuentra en medio de un espacio caracterizado por un estilo industrial, claro que venido a menos, decadente y solitario. A primera vista nos da la impresión de estar completamente abandonado. Sólo la figura de Henry se recorta en este lugar, por el que se mueve con extremo cuidado como ya indicamos antes.

En *Blue Velvet*, *Lost Highway*, *Wild at Heart*, *Twin Peaks* (la película y la serie) o *Mulholland Drive*, aquellos elementos presentes en el primer largometraje de Lynch aparecen con un tono narrativo más abrupto, más violento a causa de sus quebrantos. Si bien en ellas, a pesar de todo, se despliega una historia, no es menos evidente que lo hace premunida de un afán por la imagen y su composición, hasta el punto de provocar una cierta autonomía de lo visual. En todas las películas mencionadas hallamos en general una serie de digresiones repentinas, escisiones narrativas que dependen de la condición fracturada de los personajes, junto con lo cual muestran además una constante que puede darse con énfasis distintos: se encuentran revestidas de una apariencia extraña, conformadas por una suerte de artificialidad generada a causa de su condición paródica que, por lo de más, acentúa sus aspectos inquietantes. Podría pensarse que la falsedad que se hace ostensible por medio de los personajes, y por cierto a través del entorno que crea el espacio diseñado por Lynch, es un engaño que no conduce de por sí, luego de revelarse como tal, a un contenido nítido que serviría para desatar el nudo dramático (o conflicto central). No obstante, en algún sentido, nos encontraríamos en un estado de permanente perplejidad, tal vez queriendo convencernos durante el suspenso que, al igual que algunos de los personajes lynchianos, ha pasado por fin el desconcierto, para entrar o volver a un momento de tranquilidad y de quietud, cobijados al interior de un equilibrio redentor, luego de haberse restaurado un orden, el que imperaba por ejemplo al comienzo de *Blue Velvet*. Y claro, el director norteamericano da en sus películas algunos atisbos de la restauración que

mencionamos, pero sólo para crear por un momento una precaria sensación de alivio, que debe su fragilidad a la incubación irremediable de lo demoníaco<sup>41</sup>: el mal se ha instalado en la interioridad sin abandonarla, el desasosiego acompaña entonces a los personajes, dejándolos entregados a un abismo interno que los consume, los engulle a trozos, de repente, borrando así la configuración de su identidad. Al menos, esta es la sensación que dejan sus películas y argumentos sinuosos, que parecen avanzar en espiral, aunque se estanquen o retrocedan en relación con las expectativas que producen. De hecho, los filmes de Lynch por lo general alteran las convenciones narrativas, por ejemplo, omitiendo operaciones esenciales del relato o intensificando alguna de ellas de tal forma que la evidencia de su mecanismo desconcierte al espectador. Más cerca de la parodia, parece poner en funcionamiento operaciones formales que el espectador reconoce en parte, pero que, sin embargo, no terminan convencándolo del todo. Los desajustes argumentales interfieren y sacan del filme, a propósito desvían la atención y someten a una experiencia excéntrica<sup>42</sup>. El uso de una imagen propensa a la quietud y armonía al comienzo de *Blue Velvet* va a servir de contraste con las situaciones posteriores de extrema maldad y desquicio, que contradicen y quiebran la tranquilidad de los personajes criados en una ciudad apacible. No obstante, las operaciones formales de carácter narrativo, como ocurre incluso en el cine hecho de manera clásica, están asociadas, debido a la condición de la imagen cinematográfica, a una gama de recursos visuales y estilos a la hora de su uso. En este sentido, y como se ha dicho anteriormente, en las películas de Lynch se hace reiterativa la utilización heterodoxa de dichos recursos, con la intención aparente de generar una textura en la superficie de la imagen y también atrapar la atención de quien visiona sus películas. La efectividad de esto último tiene, al menos, una doble dimensión: por una parte, los recursos del cine tienen tradicionalmente una función narrativa a la cual está acostumbrado el espectador<sup>43</sup>, es decir, los puede reconocer con alguna facilidad; por otra parte, el uso heterodoxo y paródico de los mismos puede despertar el desconcierto, pero

---

<sup>41</sup> Antonio José Navarro, *Sinister Loci. El sexo, el horror y el mal en el cine de David Lynch* en V.V.A.A., *Universo Lynch*, Ediciones Calamar, Madrid, 2006, pág. 25

<sup>42</sup> El mismo Lynch reconoce este afán expansivo de su cine que supera la constitución narrativa del argumento de un filme, sobre todo a la hora de su realización, aunque puede mantener una relación, abstracta si se quiere, con la idea que le dio origen: “Una película está siempre en proceso de expansión. A pesar de ello, es importante mantenerse fiel a la idea original, de manera que durante los ensayos debes tratar de que todos estén en la misma onda. Para mí, un rodaje es siempre el inicio de una aventura.” En Mike Godridge, *Directores de cine*, Océano Grupo Editorial, Barcelona, 2002, pág. 136

<sup>43</sup> David Bordwell, *El arte cinematográfico*, Ediciones Paidós, Madrid, 1995, pág. 65

también una sensación inquietante que ya no depende exclusivamente (si alguna vez lo estuvo) del contenido de una historia contada por el argumento de un filme.

### Capítulo III

#### De la citación a la imagen aviesa

“Aprendí que debajo de la superficie hay otro mundo y aún más mundos diferentes a medida que profundizas más. Ya lo sabía de niño, pero no podía encontrar pruebas. Sólo era una sensación. Hay bondad en los cielos azules y las flores, pero otra fuerza un dolor y una decadencia salvajes.”

“Una oreja es amplia y, a medida que se estrecha, puedes meterte en ella y llegar a un lugar vasto.”

David Lynch, David Lynch por David Lynch

En el capítulo anterior hemos insistido sobre el interés que muestra Lynch en sus películas por generar una especie de densificación de la imagen, trabajando su textura a través de ciertas operaciones materiales ligadas a los recursos formales del cine. En este sentido, se intentó esbozar un vínculo entre dicha densificación y lo que hemos llamado en el título de esta tesis con el nombre de *estética abismal*. Entendemos por esta última noción, como ya dijimos, no necesariamente un sistema estético a partir del cual Lynch cree sus filmes aplicando una fórmula estandarizada o reglas que normen de un modo rígido su producción. Más bien se trata de una cierta manera de producir, en rigor no homogénea, caracterizada por una permanente exploración que pone a prueba aspectos formales del cine, los que dicen relación con operaciones propiamente visuales, aunque también involucren la utilización heterodoxa de tácticas narrativas<sup>44</sup>. Ciertamente, es posible hallar

---

<sup>44</sup> Cuando hablamos de tácticas narrativas en películas hechas bajo un parámetro más bien convencional o clásico, nos estamos refiriendo a formas de tramar el argumento que disponen de la información para ser entregada al espectador. Dichos modos de planificar la narración buscan entregar la información de acuerdo a los requerimientos que impone la estructura del guión clásico, en su afán de desplegar el conflicto central, respetando especialmente las fases que establecen momentos esenciales que guían la comprensión del espectador. Por poner un ejemplo brevemente, en la narración clásica se toma en cuenta un giro del argumento que saca el curso de la historia de su *estancamiento* inicial y lo dispara hacia alguna de sus posibilidades, como también un momento de climax del problema, el suspenso antes del desenlace y la curva descendente que se precipita hacia el final. Bajo esta estructura general funcionarían las tácticas más convencionales de la narración en el cine. Así, como es de esperar, las tácticas en el relato determinan, a su vez, la utilización de los recursos técnicos del cine. Por ejemplo, cuando se hace necesario apelar al pasado para explicar la condición del personaje en el presente se acude al *flash-back*. Este consiste en un breve

en su filmografía algunas operaciones que se reiteran, una repetición ligada al interés por reinstalar motivos visuales y narrativos que tampoco corresponden a una creación *ex nihilo*. Muchas veces consisten en el uso de referencias provenientes del arte (en las más variadas de sus manifestaciones) o del cine, eso sí con un cierto torcimiento que hace emerger desde una profundidad insondable algo otro, como si se abriese un abismo interior, desbordando los límites de una subjetividad aturdida por el pavor, tal como ocurre con los personajes de sus películas. Baste recordar no sólo sus largometrajes, sino además los cortometrajes ya aludidos: *Six Men Getting Sick* (Seis hombres enfermos, 1966), *The Alphabet* (El Alfabeto, 1968) y *The Grandmother* (La abuela, 1970). En todos ellos, especialmente en los dos primeros, asoma con mucha fuerza una influencia potente de la pintura, en una versión contemporánea, que escapa a los condicionamientos de un modelo clásico<sup>45</sup>.

---

inserto de un momento pasado, que actualiza en el relato una información precisa, referente a un hecho determinante para el conflicto que afecta al o los protagonistas. También, el uso de las elipsis supone no sólo la omisión de material filmado, además puede servir para crear intriga en el espectador, por ejemplo, en un *thriller*, en el cual se ha cometido un asesinato y no sabemos quién lo hizo, porque el director deliberadamente ha dejado fuera este dato crucial. David Bordwell, en su libro *La narración en el cine de ficción*, propone que las tácticas argumentales más tradicionales están relacionadas con la entrega de información al menos bajo tres consideraciones distintas, pero complementarias entre sí: primero, en relación con la cantidad de información de la historia que puede conocer el espectador; segundo, considerando el grado de pertinencia atribuible a los datos que se entregan y, tercero, respecto de la correspondencia formal entre la presentación del argumento y los datos de la historia. Estos tres aspectos tienen que ver con la forma en que fluye la información en una película, pensando sobre todo en un supuesto argumento *ideal* a la hora de contar una historia, es decir, en un modo paradigmático de concebirlo. En este sentido, puede proponerse un argumento que dosifique equilibradamente la información, seleccionando de todos los acontecimientos, aquellos que permitan comprender de manera más coherente la historia. Pero dicha selección crea, al mismo tiempo y de manera inevitable, vacíos. En unos casos se debería determinar fácilmente el contenido faltante y, en otros, con mayor dificultad, porque a propósito se busca generar intriga. De este modo, Bordwell estima que las tácticas argumentales serían las siguientes: lagunas -temporales, causales y espaciales-, retrasos en la entrega de información, redundancia, dilación y exposición -concentrada y distribuida a través del argumento-. (En David Bordwell, *La narración en el cine de ficción*, Ediciones Paidós, Madrid, 1996, págs. 54-57). Todas las tácticas nombradas son, entonces, operaciones narrativas que echan a andar mecanismos formales del cine, por lo tanto, así como funcionan en coherencia con una concepción clásica de la narración, pueden ser transformadas en operaciones *excéntricas* y exhibidas en su *artificialidad*, como lo hace Lynch generalmente en sus películas.

<sup>45</sup> Hemos nombrado anteriormente a Hopper, Bacon y Pollock, respecto de los cuales puede detectarse una influencia importante en las películas de Lynch, pero es posible reconocer también tendencias anteriores, asociadas a lo que se conoce como Vanguardias históricas (dadaísmo, surrealismo, etc). De hecho, Lynch fue productor de una especie de documental sobre el surrealismo titulado *Ruth, roses and revolver* (Ruth, rosas y revólver, 1987) dirigido por Helen Gallagher y encargado por la BBC de Londres, en el cual se destacan algunos tópicos de dicho movimiento artístico. Si bien no nos interesa revisar a fondo este aspecto de su obra, porque no es parte de nuestro problema y queremos remitir exclusivamente a un marco cinematográfico, no está demás apuntar que en la obra de Lynch el ámbito plástico entra en sintonía con estas tendencias rupturistas, a esta altura muy conocidas. Es más, hace no mucho Lynch exhibió por internet un cortometraje llamado *Absurda* (Absurda, 2007) -título que da nombre también a su productora-, estrenado en la gala de la inauguración del Festival de Cannes del año 2007. En él vemos una sala de cine a oscuras, en su pantalla aparece una imagen perturbadora, que tiene en su lado derecho una tijera gigante y en su parte izquierda, en

*Six Men Getting Sick* es literalmente una pintura a la que Lynch le dio movimiento gracias a la imagen cinematográfica, en específico al montaje. Creó un juego de repetición en el que seis figuras alcanzan a reconocerse como humanas, pero donde se hace patente la textura y la materialidad de la imagen. Lo que vemos parece ser más bien el esbozo de la figura de unas cabezas humanas, una especie de ensayo que quedó a medio camino. A medida que va transcurriendo el cortometraje aparecen los trazos de una pintura abstracta, se pueden ver unos colores que tiñen parcialmente la imagen, recorren los interiores de los cuerpos hechos a medias, en los que están montadas las cabezas, se desprenden de ellos para luego desaparecer y reiniciar nuevamente la serie. La película debía ser proyectada sobre una escultura-pantalla que tenía relieves justo donde aparece la imagen de las cabezas, para así dar una sensación más física de su superficie. En cuanto a *The alphabet*, resalta una narración un poco más desarrollada, aunque no alcanza a tramar una historia convencional, se trataría de algo así como una idea asociada a una imagen onírica<sup>46</sup>, a partir

---

segundo plano, una figura lejana de un hombre que parece ser el mismo Lynch. Se escuchan dos voces, la de un hombre y una mujer que, se supone, están sentados en algunas de las butacas de la sala de exhibición, pero nunca vemos sus figuras. Sin entrar en demasiados detalles, sólo recordaremos que las enormes tijeras traen a la memoria unas de dimensión similar usadas en la película de Alfred Hitchcock *Spellbound* (Recuerda, 1945), en una escena donde uno de los protagonistas tiene un sueño. Como se sabe, el diseño de tal pasaje estuvo a cargo de Salvador Dalí. Ciertamente, se trata de una alusión respecto de la cual es difícil probar el grado de apropiación por parte de Lynch, pero sabemos que a este director le resulta interesante provocar asociaciones libres entre las referencias que aparecen en sus citas y los referentes aludidos, sin entregar al espectador demasiadas pistas para que pueda comprender qué significan. Así, las más de las veces deja abierto el sentido de tal relación.

<sup>46</sup> En la edición que existe en dvd de los primeros cortometrajes de David Lynch, éste reconoce que la idea se le *apareció* cuando una amiga le contó que su hija había tenido una pesadilla la noche anterior a dar un examen en el colegio, consistente en memorizar y recitar el abecedario. Si se mira el cortometraje se observará que una niña interpreta una tradicional canción en inglés sobre el abecedario, es decir, la noción que lo estimuló se mantiene como un núcleo básico del argumento. Se debe recordar que, como dijimos más arriba en el texto, Lynch ha confesado que parte de su proceso creativo considera la necesidad de atrapar ideas que *andan circulando por el mundo* y ver de qué manera puede sacar partido de ellas, como si fueran una especie de concentrado, del cual luego de observarlo y de una manipulación adecuada, genera algo que andaba buscando y que en él estaba sintetizado. En *Eraserhead* podemos constatar la concentración de una idea y el despliegue de la misma, ligada a un mundo oscuro, opresivo y puesto en tensión, que además termina por estar clausurado sobre sí mismo. Por él circula Henry siempre curioso y ajeno a dicho espacio, pero también el espectador. Es como si Lynch desplegara una cierta estética contenida en la idea que busca explorar, asociada a un mundo gris, un barrio decadente y un ruido industrial que pasan de ser aspectos aislados a coparticipar de este núcleo sobre el que se experimenta. El espacio grotesco también supone la circulación de personajes grotescos e inquietantes y un protagonista que sufre con algo otro que lo acosa, representado, entre otras cosas, por un bebé-monstruo. Entonces Henry se da a sí mismo un escape, una huida hacia un mundo paralelo (como ocurre con la abuela en *The grandmother*), donde se fascina con la figura de *la mujer del radiador*. Ella vive en un radiador, un tipo de calentador antiguo que hay en el departamento del protagonista, dentro del cual actúa en una especie de escenario. En algún momento, en medio de la interpretación de un tema musical, es atacada por una lluvia de pequeños seres que caen. Los diminutos cuerpos tienen una forma viscosa, como gusanos o reproducciones a una escala muy menor del bebé-

de la cual puso en escena a una pequeña niña que se encuentra en su cama rodeada por un fondo negro, un color insondable que da al espacio un tono extremadamente inquietante e indefinible<sup>47</sup>. De repente la niña declama el abecedario, más bien canta una famosa canción

---

monstruo concebido por Henry y su novia. Por cierto, en ese espacio imaginario la atmósfera sigue siendo oscura, como aquella a través de la cual deambula Henry, el preanuncio, tal vez, de *The elephant man*, *Blue Velvet*, *Lost Highway*, en parte *Wild at heart*, *Mullholland Drive* y, sobre todo, de *Inland Empire*. El espacio y la precariedad del lenguaje cinematográfico, se confabulan con las ideas que hace suyas, para provocar que su cine muestre un grado no menor de abstracción. De ahí que sus películas tiendan a estar (d)estructuradas, producidas por módulos o, más bien, fragmentos, con los que se pierde la estructura continua de la narración clásica y el entramado coherente de las imágenes. Lo último tiene que ver con el montaje cinematográfico y la determinación que sobre él ejerce la necesidad de construir un argumento articulado por un conflicto central lo suficientemente claro. Esto quiere decir que en el cine hecho clásicamente, vemos una imagen construida por una serie de planos que van pasando ante nuestros ojos y que respetan la continuidad de la acción y los hechos que se muestran, del tal forma que la historia sea contada de un modo congruente. En el caso de los filmes lynchianos, especialmente su primer largometraje y los más recientes, es posible observar un uso *rústico* del montaje, como si una involución premeditada se echara andar, claro que junto con cierto grado de sofisticación en la manera en que crea internamente la imagen cinematográfica desde el punto de vista plástico.

<sup>47</sup> El fondo negro propone la percepción de un espacio casi infinito, indeterminable, pero también recuerda cierto recurso expresionista, tanto en el cine como en la pintura. Rememora, por ejemplo, pinturas como las de Otto Dix, en las que el fondo da un tono sin duda siniestro a las figuras horribles que se imponen y amontonan en primer plano. El caos se vuelve más estremecedor en la medida que está acompañado, en algunas de sus obras, de la falta de un ordenamiento espacial, como el que consigue la perspectiva. Remite también, en algún sentido, a los fondos negros usados mucho antes por Caravaggio. El famoso fondo tenebrista sirve de escenario recurrente a escenas terribles de la mitología, proveniente, a su vez, del imaginario griego y bíblico. Para qué decir las películas del cine expresionista alemán como *El gabinete del doctor Caligari* de Murnau, y otras incluso tan conocidas, en las que existe, por ejemplo, un tratamiento especial de la luz y la sombra, siendo filmes en los que la atmósfera es oscura, agobiante y tensa. Como se sabe son obras relacionadas con lo fantástico y el terror, como también al concepto de lo siniestro, generalmente, eso sí, donde predomina más bien el contenido que lo genera. Y tal vez deba ser mencionada aquella película que Lynch hizo ver al equipo de personas participantes en *Eraserhead*, *Sunset Boulevard* (El crepúsculo de los ídolos, 1950) de Billy Wilder, donde aparece un halo de decadencia a través de la figura de una mujer madura, antigua actriz durante la etapa del cine mudo, ahora no obstante, completamente olvidada por la industria y sus admiradores. Un personaje perdido también mentalmente, desquiciado por el hecho de creer que todavía es importante para sus fans y los estudios de cine. Pero además, encontramos en la película, un tipo de imagen en blanco y negro que ayuda a crear la sensación de un universo perdido y resalta, con una actuación excesiva por parte de la protagonista, un individuo conmocionado por una fuerza incontenible. También traen a la memoria las películas de Federico Fellini en las que, a medida que iban pasando los años, se fue enfatizando una suerte de artificialidad evidente de los recursos cinematográficos: basta pensar en *I vitellone* (Los inútiles, 1953), *Il bidone* (Almas sin molestia, 1955), (La noche de Cabiria, 1957), pasando por *La dolce vita* (La dolce vita, 1960), *Otto e mezzo* (8 ½, 1963), *Giulietta degli spiriti* (Giulietta de los espíritus, 1965), *Roma* (Roma, 1972), *E la nave va* (La nave va, 1983) y, especialmente, *Il Casanova di federico Fellini* (Casanova, 1976). Este último filme es donde con mayor intensidad aparece la creación de un espacio, por una parte, con una condición absolutamente plástica y, al mismo tiempo, artificial, en el cual literalmente se hacen más evidentes los artificios usados en su composición (escenografía, luz, maquillaje de los actores, etc), recursos que ponen en escena lo que vemos. Famosa es la escena al inicio de la película, donde es posible ver a Casanova (personaje interpretado Donald Sutherland) arriba de un bote y remando a través de un mar hecho de un gran plástico, movido desde abajo por las manos de personas que no vemos. Es clara la falsedad de este recurso, es tan patente que adquiere una condición *inverosímil*. Notamos los medios que hacen de la imagen una ilusión, sin el uso clásico de los recursos que los transforma en operaciones imperceptibles. En las películas de Peter Greenaway ocurre algo similar, por ejemplo, en el filme *The Cook, the Thief, His Wife and Her Lover* (El cocinero, el ladrón, su mujer y su amante, 1989). En este filme, Greenaway trabaja cada

alusiva, hasta empezar a vomitar un líquido parecido a un chorro de sangre que mancha las sábanas blancas de la cama donde está acostada. Ya en el comienzo hemos visto un rostro que emite un ruido ininteligible, está detrás de algo, de unas líneas verticales que lo atraviesan, como dentro de un cuadro y tiene los ojos vendados con una tela negra. Después de lo cual pasamos a un cuadro en movimiento, en el que a través del montaje se va armando una pintura abstracta, mientras escuchamos un sonido extraño, como una sirena. Luego, una pintura en movimiento se despliega ante nuestros ojos, junto a la cual se escucha un ruido agudo, pero indefinido. No es un sonido ambiental, sino más bien extradiegético, digamos que no pertenece a los fragmentos de la narración que aparecen (nos referimos a los momentos en que la niña canta la canción relacionada con el alfabeto).

*The grandmother* (La abuela), el siguiente cortometraje que se ha conservado, posee una narración más articulada y su extensión es mayor (30 minutos aproximadamente). Nos encontramos con un niño, esta vez vive con sus padres, seres muy violentos, no hablan, emiten un ruido animalesco y se comportan de manera brutal, al punto de abalanzarse hacia la comida con extrema ira cuando se sientan a la mesa. En términos visuales, la violencia queda registrada, entre otros recursos, por la alteración del ritmo en que se da el movimiento de los personajes al interior del cuadro. Adquieren, por así decirlo, una velocidad mayor a la que estamos acostumbrados transcurran las acciones, se dan a sobresaltos, poseídas por quebrantos visuales, inducidos por medio de un aspecto artificial. Es como si de repente, según lo afirmado más arriba, apareciera un orden distinto y, para exponerlo, fuera requerido un recurso visual como el que describimos. No se trata del orden naturalista<sup>48</sup> al que nos tiene acostumbrado el cine de factura más clásica, en el cual el

---

espacio con una propuesta estética distinta: en el caso del comedor del restaurant, donde los personajes se reúnen para comer, predomina un estilo cercano al barroco, el lugar se halla abarrotado de objetos y se hacen visibles colores asociados a dicha estética; en cambio, el baño del mismo recinto, en el cual se reúnen la mujer del cocinero y su amante, está hecho a partir de una forma mínima, dominada por un color blanco que cubre su interior; por su parte, el pasillo donde se besan por primera vez, iniciando así una relación clandestina, tiene un color rojo pasional, como el vestido de la mujer, que cambia a un color blanco cuando entran al baño.

<sup>48</sup> El concepto *naturalista* lo estamos entendiendo en relación con la coherencia interna del mundo representado. Esto quiere decir que si bien puede pensarse, en principio, el significado de dicha palabra próximo a un tipo de cine realista, del mismo modo debe tenerse presente que el afán descriptivo tiende a ser más bien y, sobre todo en el cine norteamericano, una exigencia para construir el argumento de un modo lo más verosímil posible, es decir, en coherencia estricta con el tipo de historia que se busca contar y con el imaginario que le corresponde. De ahí que la representación del mundo al que pertenecen la historia y los personajes, no tenga que ver necesariamente con alguna referencia a la *realidad*, sino a la forma en que dicha realidad se ha representado. Por así decirlo, deben ser congruentes con la forma en que se manejan los recursos en un registro caracterizado por generar una imagen *objetiva*. Por eso, el concepto *naturalista*, y

tiempo suele transcurrir de un modo lineal, sin alteraciones temporales, al menos no inducidas por recursos que excedan el quehacer normal de un personaje, la acción misma, aun cuando se trate de un hecho violento. Todavía en este caso la imagen fluye bajo la apariencia de un tiempo real, aunque no lo sea. Por su parte, el espacio se corresponde con la duración que debe tener la acción dramática de los personajes, pero también resulta pertinente porque es un contexto que se adecua: es el lugar donde debiera ocurrir lo que realizan y les sucede a los personajes, es decir, la época debe ser la correcta, por tanto, el espacio tiene que estar apertrechado para ello; incluso cuando se trata de películas de adelantamiento, pertenecientes por ejemplo al género de ciencia ficción, la disposición del espacio tiene que estar de acuerdo con las características de la historia, debe entregar los elementos que hagan verosímil la acción y así llenar las expectativas de quien ve un film de este tipo.

Como decíamos respecto de *The grandmother*, se acelera la acción y por ello da la sensación de no ser un tiempo humano, a escala de un individuo, sino otro, distinto, y por las condiciones que muestran los padres y el espacio, se deja ver un aspecto animal, irracional, donde la violencia se desata e intimida a un ser (hiper)sensible como el niño. Es como si una conmoción se apoderara de los personajes a consecuencia de algo que emerge y no se deja contener, creando pavor a su paso, a causa de la falta de una forma que lo haga inteligible. Quizás se trate de una figura monstruosa en un sentido amplio, es decir, entendida a partir de la representación del caos y el mal. El niño se intimida porque, en el fondo, es una amenaza para alguien que no pertenece a ese espacio por completo, que no se reconoce en él totalmente. Siempre está desacomodado, transitando por un lugar donde no hay gradaciones, sofocante de forma permanente, carente de zonas intermedias, sólo el refugio que el niño se crea en su habitación, donde se halla la abuela, parece contrarrestar la intensidad de dicha tensión.

Los colores que Lynch usa para crear el fondo enfatizan aún más el carácter agobiante de tal espacio, instala un abismo irredento, sin salida, a pesar de la pequeña fractura que el protagonista logra abrir en este averno. El transcurso del tiempo donde está

---

específicamente la exigencia de verosimilitud, también puede suponerse de filmes que ponen en escena historias ligadas, por ejemplo, a la ciencia ficción o al cine fantástico. Incluso en éstas se debe responder, en coordenadas tradicionales, a los requerimientos de los *modelos narrativos*, se le tiene que dar lugar apropiado a los personajes, acciones y conflictos de acuerdo a sus propias características.

la abuela es distinto, más relajado, menos tenso, cercano si quiere a un sueño agradable, no a una pesadilla angustiante. En algún sentido los términos se invierten respecto del cortometraje anterior (*The Alphabet*). En medio del contexto hostil, caracterizado por el fondo oscuro mencionado anteriormente, el niño siembra sobre su cama una semilla, usando para ello un montículo de tierra. La tierra también aparece en *Eraserhead*, en la habitación de Henry, sobre una cómoda en la que guarda algunas cosas. Su presencia es inexplicable, contribuye a la atmósfera atemporal, lunar, fuera del mundo común y corriente si se quiere, pero, junto con ello, ayuda a darle un aspecto rústico. Al inicio del proceso de germinación emana una sustancia negra y viscosa, acompañada de un sonido que nos sugiere la emergencia a borbotones de un líquido denso. Con posterioridad, aflora una planta que se convertirá en una mujer mayor que el niño reconoce como su abuela. La mujer se transforma en una figura protectora y amorosa, le da el cariño que necesita ante la violencia y odiosidad de una familia desbocada.

Los ejemplos recién expuestos, vienen a reforzar una idea que veníamos desarrollando un poco antes: en los tres casos se nos aparece la insistencia de producir una imagen que se caracteriza, entre otras cosas, por una mayor densidad de su superficie o textura y propuesta estética. Un aspecto oscuro y extraño cubre la imagen, observarla con atención implicaría sumergirse en algo insondable, como cuando vemos el color negro en las películas indicadas hasta ahora. La profundidad aparece en lo superficial, en las operaciones materiales que lo constituyen. Es cierto que la experiencia de los personajes jalona de alguna forma la tendencia del espectador a seguir un intrincado argumento que conduce a un descenso hacia el terror. Probablemente, sin embargo, lo que señalamos deba su intensidad a los efectos de los recursos dispuestos en la formalidad de la imagen. Cuando hablamos de un sumergimiento, se está pensado en una especie de caída *en la profundidad de la superficie*. Este ahondamiento en una especie de abismo estético, así como en uno dramático, tiene que ver con una intensidad que va en aumento de forma progresiva a lo largo de su obra fílmica, en la medida que aquello que suele denominarse como *lo otro*, una supuesta presencia paralela, se hace más arrebatador. Los personajes entonces se ven afectados por la irrupción de una fuerza cada vez más amenazante, arrasa con ellos sometiéndolos a una conmoción de tal magnitud que los escinde internamente. Como veremos más adelante, lo otro no es algo completamente distinto o exterior, la fractura se

genera, más bien, desde una interioridad difusa y trastocada del individuo. En *Blue Velvet* parece que los protagonistas, luego de la emergencia que apuntamos, recobran por momentos, y sobre todo al final del filme, un estado de equilibrio. Sin embargo, han sufrido una transformación, un desplazamiento dramático irreversible, ya no son los mismos, pero no sabemos qué es precisamente lo que ha cambiado en ellos. Jeffrey, el personaje de Kyle MacLachlan, ha vuelto de un viaje por las profundidades<sup>49</sup>, de una dimensión que hasta ese momento había estado oculta para él, descubriendo tal vez que era más cercana de lo que pensaba. Una proximidad que, sin embargo, no se refiere a un espacio contiguo, ni a un tiempo ajeno al personaje, está vinculado por el contrario, y por lo que hemos dicho hasta ahora, a una extraña condición interior.

En tanto, en *Lost Highway* ha aparecido una escisión mayor, a tal punto que la película está compuesta de dos partes, es posible sospechar o intuir la relación oculta que las sostiene, aunque falta la certidumbre suficiente a la hora de intentar establecer la trama que las une de manera oculta. No es posible conseguir todos los elementos que componen la estructura argumental, debido a que las elipsis se multiplican, abriendo omisiones inconmensurables. Se eliminan lapsos temporales relevantes, necesarios para llevar a cabo una transición, no sólo entre las grandes partes que componen a la película nombrada, también entre algunas escenas y al interior de éstas. Ya sea en la totalidad del filme, como en sus segmentos menores, vemos en la obra de Lynch una falta de continuidad de lo que se cuenta, de la misma manera, las acciones se muestran incompletas, incoherentes hasta cierto punto, sin la evidencia de un motivo que las mueva a realizarse. A contrapelo de lo que ocurre en una narración más clásica, las elipsis en los filmes del director

---

<sup>49</sup> Como ya dijimos, el recorrido por las profundidades que realizan algunos de los personajes, ocurriría más bien a través de su interioridad y en medio de un camino sinuoso y atormentado. En este sentido, podría afirmarse que suelen sufrir desgarros interiores como fruto de este tránsito sufriente que los va enfrentando a situaciones que los superan y someten a una experiencia espantosa. Jordi Balló y Xavier Pérez en su libro *La semilla inmortal* (Editorial Anagrama, Barcelona, 1997, pág. 294) caracterizan este viaje dramático en relación con uno de los modelos narrativos que se remonta hasta los mitos griegos, específicamente, al de Orfeo. De ahí que relacionen esta matriz narrativa con *Blue Velvet*, como veremos en un capítulo posterior: “Una atmósfera más tenebrosa y opresiva se respira en *Blue Velvet* (Terciopelo azul, 1986), la obra maestra de David Lynch, cuyo comienzo –la cámara introduciéndose por el conducto de una oreja encontrada en un plácido jardín- ya anuncia el ambiente malsano que ha de presidir el film. El protagonista, un joven inexperto (Kyle MacLachlan), accede a un universo morboso, una casa fantasmal habitada por una joven en peligro (Isabella Rossellini) y un mafioso que la tiene dominada. Frank Booth (Dennis Hopper), uno de los personajes más satánicos del cine contemporáneo. Todo el film de Lynch está bañado de una atmosfera inquietante y siniestra, en la frontera entre la luz y las sombras, típica del argumento de Orfeo. El mundo aparentemente tranquilo que se anuncia en el jardín del prólogo ya no es el mismo cuando la escena inicial se repite al final: en medio ha habido el paso por el reino de las tinieblas.”

estadounidense suponen la falta de información que permite el avance de la historia, se exagera así la omisión de datos precisos, que en otro contexto cinematográfico están dispuestos para lograr una concatenación causal entre hechos sucesivos. No está demás decir que la elipsis, salvo cuando se la usa para generar intriga<sup>50</sup> (por ejemplo, en los thrillers, con la finalidad de hacer que el espectador vaya descubriendo de a poco quién cometió un crimen y por qué), colabora no solamente con la progresión de lo que se cuenta –se usan para destacar los momentos esenciales–, también contribuye con el ritmo del argumento: el material eliminado en las películas convencionales, caratulado

---

<sup>50</sup> La elipsis es un concepto asociado al lenguaje del cine que puede suponer al menos dos operaciones generales: por una parte, una función básica, correspondiente a la simple omisión de material filmado que no aportaría información relevante al curso de la historia y puede restar ritmo al desarrollo del argumento y la acción dramática. Si bien en principio se refiere a la mera falta información, podría decirse que su omisión provocaría que los datos que sí se entregan sugieran algo más de lo que dicen en forma literal. En algún sentido, están dispuestos de modo que puedan evocar sin mayor dificultad lo que no vemos o, a veces incluso, algo más profundo o elusivo. Bastaría con pensar, por ejemplo, en el trayecto que eventualmente puede hacer un personaje entre un punto A y un punto B. Entremedio debe recorrer una serie de hitos, pero el director podría eliminar algunos de los puntos que no aportan demasiado o prescindir de ellos por completo y mostrar sólo en dos planos dicha acción (aquel en el que se lo ve saliendo del punto de partida y otro en el que lo vemos llegar al lugar de destino), es decir, puede omitir todo lo demás. Sobre todo en el último caso, el más extremo, quedan supuestos todos los momentos (y por tanto el recorrido propiamente tal) por los que tuvo que pasar el personaje para alcanzar su objetivo. Por otro lado, es posible reconocer la utilización de la elipsis como un recurso destinado a enfatizar dramáticamente el argumento. Así la elipsis puede servir para crear intriga en el espectador, debido a que se elimina, por ejemplo en el caso de un *thriller*, el momento en que alguien mata a la víctima del crimen y sólo vemos las consecuencias de esta acción: cuando la policía halla al occiso. La diferencia que hacemos entre estas dos formas generales de operar la elipsis es la que plantea Marcel Martin en un texto ya antiguo y clásico, titulado *El lenguaje del cine*. En él Martin hace alusión precisamente a esta doble condición de dicho recurso, llamando a la segunda de sus aplicaciones como elipsis de estructura, que estaría motivada, como ya mencionamos en el ejemplo de la intriga, por razones dramáticas. En este sentido, la elipsis está en función del desarrollo de la historia, para lo cual colabora generando un pregunta fundamental y hace posible que se exija, por parte del espectador, la resolución del crimen que, puede ser a su vez, la superación del conflicto central. No obstante, lo dicho anteriormente, Martin añade una tercera operación clásica de la elipsis, causada por una razón exterior a la película misma: la censura social. Se elimina información e imágenes que no serían admitidas en un contexto social determinado, especialmente, aquellas que en un periodo histórico fueron consideradas, por ejemplo, demasiado violentas o de alto contenido erótico. A pesar de la distinción que puede hacerse entre las tres variantes de la elipsis más clásica, en los tres casos que señalamos se trataría principalmente de la eliminación de contenido, que no alteraría, a la larga, la continuidad del argumento. Entonces la utilización que se le daría a este recurso, en un marco tradicional del cine, procura mantener la coherencia y claridad narrativa. En cambio, el uso de la elipsis en películas ligadas a un cine más contemporáneo, que buscan subvertir las convenciones tradicionales de hacer cine, se manifiesta de distinta manera. Ya no se tendría cuidado en la continuidad, sino por el contrario, se abusaría de la ruptura que permite este recurso. Así en el caso de Lynch, como explicamos en el texto de la tesis, la elipsis generaría más bien un grado de desconcierto importante, uno tal que quedan cabos sueltos en el argumento, al punto de desmembrarlo irremediablemente. Los vacíos o lagunas que se provocan aumentan la sensación abismal, de tal forma que el misterio se acrecienta con gran intensidad y se propaga con fuerza en sus películas. De ahí que en *Lost Highway* el corte abrupto que se da en mitad del filme instale la extrañeza entre dos partes que no se comunican, que no comunican la relación que existiría entre ellas. Se da un gran vacío, un profundo abismo, tan profundo como el que afecta a los personajes que experimentan una caída sin fondo desde el punto de vista dramático.

tradicionalmente como *tiempos muertos*, deja paso a aquellas situaciones privilegiadas, en coherencia con el conflicto que desarrollan los protagonistas. Es decir, se eligen momentos de mayor intensidad y que, eventualmente, pueden mantener al espectador entretenido en lo que se cuenta.

El recurso al que hacemos mención, junto con otros, será utilizado por Lynch en *Lost Highway* para poner en escena la historia de un músico que, en la primera parte de la película, al parecer sospecha que su mujer lo engaña, aunque nunca estamos del todo seguros. Sin que sepamos la razón, recibe videos donde se muestra su casa interiormente, incluso cuando está durmiendo con su mujer en la habitación. Una atmósfera oscura predomina en el espacio que habita. Lo vemos cuando llega muy tarde de noche luego de actuar en un club nocturno, caminando por un pasillo que conduce a su dormitorio, en medio de una densa oscuridad, parece como si estuviera introduciéndose no en un simple corredor, digamos un espacio exterior a él, sino avanzando por un abismo interior hasta perderse en una zona oscura. Es un trayecto que da la sensación ocurre más que físicamente, a través de la interioridad de un personaje, una suerte de viaje hacia y por zonas que conmocionan al individuo que las experimenta. Estamos instalados en los recovecos de un espíritu que empieza a deshacerse, no sólo por los celos que le causa su mujer, es decir, debido a una situación estrictamente particular, sino como consecuencia de una experiencia mayor, asimilable, en principio, a un proceso delirante que va a acabar fragmentándolo. Por otro lado, durante el día, vemos que el lugar donde vive posee un estilo más bien frío, con una decoración cercana a la que aparece en algunos cuadros de Edward Hopper, pero sin ese halo melancólico propio de los lugares evocados<sup>51</sup>. Nos referimos a los típicos espacios en los cuales se muestran escenas de la vida cotidiana acaecidos en la provincia de Estados Unidos. Se trata de la aparición de una realidad familiar que apenas se manifiesta, de alguna manera, no termina de instalarse. Es decir, los motivos de sus pinturas tiene como uno de sus tópicos el momento meridiano del día, justo cuando las formas parecen ser más nítidas, o su ocaso, en el punto en que se inicia el desvanecimiento de las apariencias y su hundimiento en la oscuridad. La ubicación de la casa en la que vive el protagonista corresponde a un barrio que podría denominarse típico de una ciudad como Los Ángeles, donde reside gente ligada al mundo del espectáculo. Las

---

<sup>51</sup> Quim Casas, *David Lynch*, Ediciones Cátedra, Madrid, 2007, pág. 326-327

calles están deshabitadas, como en una ciudad abandonada, similares a las avenidas registradas por el pincel de Hopper, aunque en una versión más moderna, desprovista de un sentimiento hasta cierto punto ingenuo, sin una apariencia naturalista que acerque al espectador a la fijación casi imposible de un instante cualquiera, propio de una vida rutinaria.

Si de contrastes se trata, en el espacio señalado, se entrecruzan la versión convencional de un espacio urbano, impersonal, más bien frío, y la emergencia en él de un aspecto perturbador, gatillado por una subjetividad conmocionada: cambia nuestra mirada sobre la película, porque vemos la historia desde el punto de vista particular y trastocado del personaje. *Lost Highway* supone, en este sentido, un fuera de cuadro (más bien un fuera de campo) que dice relación con un contenido imaginario asociado a Hollywood, que se activa por una representación demoníaca del mundo del espectáculo<sup>52</sup>. La perversión no sólo está determinada por el desmembramiento narrativo, gravita sobre todo en el efecto logrado por sus operaciones sobre la superficie de la imagen. En algún sentido, son éstas las que permiten mirar la ciudad de Los Ángeles de otra forma, más oscura, y traficar con las historias del pasado del cine, pero ahora con una apariencia contradictoria y extraña. Sin querer entrar en una explicación exhaustiva, puede mencionarse algo respecto de la narración que ya es tradicional: en el cine pueden reconocerse operaciones narrativas que van generando una percepción de una historia que fluye, tiene una cierta cronología lineal y pasa por momentos fundamentales. La vieja estructura del guión clásico nos hace creer que el o los protagonistas hacen lo que hacen debido a una razón, motivo que articula todos los acontecimientos que acaecen en la ficción y la acción dramática que ellos realizan en la película. Raúl Ruiz<sup>53</sup> usa, como ya dijimos, la expresión *fuerza centrípeta* para referirse a este fenómeno, haciendo énfasis con ella en la intención que tiene habitualmente el cine

---

<sup>52</sup> El mundo del espectáculo se relaciona con el universo de una ciudad en el que aparecería el glamour de sus avenidas, el pasado de sus estrellas de cine y el presente de una industria del espectáculo. Curiosamente, si se considera en estricto rigor los momentos durante el día en que se muestran las calles de la ciudad de *Lost Highway*, encontramos que fuera de la presencia de los personajes que participan del argumento, suele ser un espacio vacío. Parece que, junto a las zonas que se tornan sórdidas, sobre todo por la operación de los recursos cinematográficos, Lynch introduce una cotidianeidad en la que se deja ver un tiempo distinto al vértigo del caos que se desata cuando emerge parcialmente algo otro, cuando se lo sugiere por eventuales apariciones de una fuerza incontenible y que arrasa de vez en cuando con los personajes. La cotidianeidad señalada, en cambio, instala una sensación tediosa del tiempo, como si se contrapusiera a la imagen de lo oculto, adquiriendo la apariencia de un tiempo muerto inaguantable.

<sup>53</sup> *Teoría del conflicto central* en Raúl Ruiz, *Poética del cine*, pág. 19ss.

narrativo por concentrar todos los elementos formales de los filmes, de tal manera que confluyan en pos de construir coherentemente un argumento. A juicio de Ruiz, se haría necesario explorar otras posibilidades de contar una historia, para lo cual se requeriría activar operaciones que incluyan, por ejemplo, las incoherencias narrativas<sup>54</sup>. En este punto, hay una cercanía entre lo que propone el director chileno y Lynch, toda vez que ambos intentan, de manera distinta, exigir los recursos cinematográficos (visuales y narrativos), poniendo en jaque la forma tradicional de hacerlos operar.

Avanzado *Lost Highway*, luego de una serie de hechos que nos dejan ver las desavenencias entre el músico y su pareja, va surgiendo un estado de desequilibrio en el personaje, no sabemos con certeza qué lo provoca –aparentemente son los celos de sentirse engañado-, tampoco su verdadera intensidad y si realmente ha comenzado en él un delirio. De improviso, una pesadilla se desata, podemos ver asomos del desastre que acarrea, fragmentos de una mente que empieza desperdigarse por una fuerza que aflora desde dentro. Algo así pasa hasta la conclusión de la primera parte, cuando mientras está en su dormitorio lo vemos rodeado de una imagen borrosa que deja ver, en el fondo, y sobre la cama, una figura femenina difuminada. El cuerpo parece ser el de su mujer muerta. Por su parte, el protagonista está en primer plano con una mirada perdida. Después del desastre, es internado en la cárcel, donde experimentará un trastorno indescriptible. La conmoción se transforma en una pesadilla muy siniestra, lo hace colapsar a tal grado que vemos una especie de transformación monstruosa, luego de la cual aparece un personaje más joven en su lugar. Nunca sabemos qué ha ocurrido exactamente y por qué sucede un cambio de personajes.

Justo en este punto de *Lost Highway*, los recursos se dislocan en consonancia con el desbarate que sufre la identidad del (o de los) protagonista (s), el argumento y su conflicto. Lo que podría haber sido, al menos de modo parcial, un argumento construido a partir de recursos narrativos que pudieran incluso remitir a un motivos visuales pertenecientes a un imaginario que se corresponde con el pasado del cine<sup>55</sup>, se transforma, en el caso de la

---

<sup>54</sup> Raúl Ruiz, *Conferencia en el Instituto de Arte PUCV* en Revista Pensar&Poetizar, Instituto de Arte, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, n° 4/5 (2004-2005), pág. 9ss.

<sup>55</sup> Brevemente, podríamos decir que los motivos visuales se ajustan a los criterios clásicos de los géneros cinematográficos desde el punto de vista narrativo. Ya comentamos que Noël Burch propuso en su famoso libro *Praxis del cine* la idea que han sido los diferentes argumentos los que han generado una serie de operaciones formales y motivos visuales que ayudan a la conformación de una imagen que intenta dar cuenta

película citada, en un ejercicio de metamorfosis constante de dichos modelos de composición narrativa y visual. Por ejemplo, la ciudad de Los Ángeles admite una serie de historias y personajes asociados, así también un pueblo como Lumberton de *Blue Velvet* o de *Twin Peaks* supone la existencia de figuras propias de la provincia. Un pueblo típicamente norteamericano y una ciudad ligada al espectáculo, en los dos tipos de imágenes se da un desplazamiento siniestro, provocado por los mecanismos formales. En ambos casos, se trata de una citación aviesa, una imagen que puede estar premunida de referencias aparentemente reconocibles, pero trastocadas en su pertinencia. Esto quiere decir que algo las afecta, la parodia o uso excesivo de los recursos las vuelve extrañas.

En *Lost Highway*, de repente, empieza una historia diferente, tal vez más sórdida, en la que este joven personaje se relaciona con un líder mafioso ligado a una mujer, la misma que era la esposa del músico en la primera parte del filme, pero ahora en vez de tener el pelo negro, posee uno rubio. Un signo traído desde el universo del cine negro, como ocurre en *Mullholand Drive*, claro que, en este caso, ya no funciona bajo el alero de una representación delimitada, dentro de la cual conserva un sentido preciso en coherencia con el mundo representado al que pertenece tradicionalmente y, así, con las figuras en las que se actualiza. Si se lo piensa, algo *kitsch*<sup>56</sup> tienen las figuras tomadas por Lynch a modo de referencia: por una parte, su gesto tiene que ver con el mal gusto, la parodia y el exceso; por otro lado, las figuras estarían inoculadas de cierto mal que transforma su imagen, la *naturaleza* de ésta. En sintonía con lo anterior, el espacio de *Lost Highway*, el que corresponde a la segunda parte de la historia, parece aproximarse a una ciudad menos

---

de las historias que relatan y las características de éstas. En este sentido, hallamos asociados a los géneros cinematográficos motivos visuales que ponen en imagen ciertos tópicos narrativos muy propios de cada uno: en el caso del cine fantástico (un estilo cinematográfico cercano a la obra fílmica de Lynch), podemos constatar, por ejemplo, un enorme número de motivos visuales que actualizan historias, conflictos y personajes a través del uso de recursos cinematográficos que ponen énfasis en ellos. Las viejas películas de terror suelen ser un buen ejemplo de lo anterior, ya que en ellas los ángulos de cámara determinan la percepción del espacio, también el uso del picado para mostrar espacios vacíos que cobran un extraño sentido, especialmente, en filmes de terror psicológico donde dicha dimensión de la imagen cinematográfica es relevante para generar la sensación de lo doble. O en el caso de las películas de ciencia ficción que, debido a las historias de adelantamiento que cuentan sus argumentos, necesitan de una estética futurista, vinculada a espacios donde se haga patente, de algún modo, una tecnología avanzada y seres extraordinarios. Aunque sea sugeridos, como en la película *Alphaville* (*Alphaville, une étrange aventure de Lemmy Caution*, 1965) de Jean Luc Godard, filmada sin construir ningún escenario especial, sino para la cual el director de la *nouvelle vague* usó locaciones en edificios de última generación ubicados en París, que daban la sensación pertenecer a espacios de un tiempo futuro y donde se ostenta cierta estética ligada a la técnica.

<sup>56</sup> Fue Hermann Broch quien, hace mucho tiempo, relacionó el Kitsch con el mal, es decir, con un supuesto desorden que introduce cuando saca de su lugar *natural*, del contexto al cual pertenece, un estilo (en Hermann Broch, *Poesía e investigación*, Barral Editores, Barcelona, 1974, pág. 454ss.).

glamorosa, más real en cierto sentido, relacionada con un tipo de personajes pertenecientes a la clase media norteamericana. Se trata de los suburbios, constituidos por casas con un antejardín adornado por un prominente césped, un cerco blanco y un garaje. En la primera parte encontramos personajes involucrados con círculos sociales en apariencia más acomodados, en cambio en la segunda, aunque vuelven a ser vistos algunos de ellos, ahora están insertos en un mundo criminal oscuro, ligado a la industria del porno. Una condición sórdida los acompaña esta vez, movidos además por una violencia implacable. No hemos tenido tiempo ni información suficiente, que provenga del pasado de los personajes, para entender qué la genera. No hay, entonces, un origen claro, tampoco sabemos hacia dónde avanza, es decir, en qué va a terminar, si los personajes se van a redimir en algún momento o se perderán definitivamente.

Lo anterior quiere reconocer, por así decirlo, en el cine de Lynch un gesto que parece ser reiterativo: en sus películas circulan una serie de referencias que toman de sus referentes las apariencias, éstas recuerdan el tipo de historia o género cinematográfico en las que fueron concebidas, pero sin depender absolutamente del contenido que las generó. La pertinencia de su aparición se ha diluido, un margen de arbitrariedad se abre para utilizarlas, al punto de exagerar su condición a tal extremo que pierden una relación con un contenido específico. Lynch instala, en este sentido, referencias del más diverso tipo, de acuerdo a intereses un tanto obsesivos. Desde luego, como mencionamos en el acápite anterior, la composición de la imagen pone su afán en la textura, en el diseño de la superficie de la misma, pero con un uso (re)torcido. Lynch retuerce las apariencias, no para simplemente invertir sus sentidos, sino dándole un aspecto perverso a las formas más inofensivas.

Como se sabe, el motivo argumental que hemos descrito acerca de *Blue Velvet* no es el único que Lynch utiliza en sus filmes, pero sin duda es uno de lo más importantes. También está una puesta en escena vinculada al imaginario hollywoodense, de la cual hemos hablado más arriba. Es un espacio recreado o reproducido donde se desarrolla el espectáculo y gran parte de lo que ocurre gira en torno a la vida de una ciudad forjada al amparo de la ilusión. Las avenidas y los personajes de *Lost Highway*, aunque con más énfasis en *Mulholland Drive*, circulan a través de una atmósfera iluminada por las luces de una urbe similar, pero no necesariamente idéntica a Los Ángeles: de esta ciudad

espectáculo quedan ciertas formas y su atmósfera, la fachada, las luces de neón, situaciones de desenfreno o desmesura. Es un lugar que así como permite el glamour y la luz de flashes, también se transforma en oscuro, donde prosperan acciones abominables e irredentas. A propósito de ello, Lynch propone, como lo hará a menudo, el uso del contraste<sup>57</sup> que deja un vacío entre sus extremos, laguna que no puede llenar imaginariamente el espectador así como así, a falta de los medios que este director suele omitir de manera reiterada. Antes ya habíamos hablado de las elipsis, de la omisión de un contenido, pero, como ocurre con la imagen en el cine de este director, este recurso abre un vacío inconmensurable, un tiempo que falta en el cual se supone algo ocurrió o está ocurriendo, sin que se sepa con certeza en qué consiste. No estamos al tanto sobre la relación entre la apariencia de una realidad cotidiana y la emergencia de una dimensión perversa. Entre ambos hay un abismo, por el cual se puede caer hacia una honda profundidad.

Con todo, el gesto de visitar el pasado del cine como también el del arte (sin desestimar otras influencias contemporáneas), reactivando referencias en las películas que se producen, es probablemente un ejercicio que no pertenece de modo exclusivo a Lynch y a otros directores recientes -aunque en ellos tal vez se agudice-, sino que tiene que ver con una dinámica que recorre la historia del cine en términos más generales -que sobrepasa, por cierto, con mucho las pretensiones de este estudio-. Está ligada a la vieja idea fundadora de la industria cinematográfica: la de asimilar modelos narrativos de corte clásico y la generación de un lenguaje visual eficiente, reutilizado posteriormente según las necesidades que evolucionaron hacia realizaciones cada vez más complejas, a medida que se fueron captando las exigencias más demandantes de un espectador que tiene una mayor experticia en el visionado de películas. El conocimiento adquirido por el espectador implica la posibilidad de reconocer (y exigir) una determinada estructura narrativa que, por cierto, ya era conocida de alguna manera a través de la novela decimonónica<sup>58</sup>. Del mismo modo, se hizo necesaria una operatividad visual que permitiera mostrar la historia, siguiendo una retórica visual que oriente la percepción de quien mira un film e hiciera posible su comprensión.

---

<sup>57</sup> Andrés Hispano, *David Lynch: el claroscuro americano*, Ediciones Glénat, Barcelona, 1998, pág. 15

<sup>58</sup> Jacques Aumont, Alain Bergala, Michel Marie y Marc Vernet, *Estética del cine*, Ediciones Paidós, Madrid, 1996, pág. 120 ss.

Por lo demás, se suma a lo anterior un hecho no menor, reiterado cada cierto tiempo en la historia del cine. Nos referimos a las modificaciones de producción que van disparando saltos cualitativos, sobre la base de una mayor pericia técnica y a los adelantos tecnológicos<sup>59</sup> que surgen bajo el alero del desarrollo de la industria y los códigos que imperaron, sobre todo, al interior de los géneros cinematográficos. En este caso es oportuno recordar, como un breve apunte al pasar, que los géneros en el cine funcionaron condicionados por parámetros<sup>60</sup>, criterios que no podrían atribuirse a un conjunto de normas escritas, sino a la fuerza coercitiva de la costumbre que desarrolló el espectador, y que buscaba clasificar las películas dentro de cierto tipo de producciones y estilos consolidados con el paso del tiempo. El acervo cinematográfico del espectador y los saltos cualitativos en la producción echaron a andar, con mayor o menor necesidad, una política de apropiación destinada a alimentar la puesta en escena, para de esa manera representar el conflicto central y dar lugar a la acción que le seguía. No está demás recordar que la propuesta estética de los filmes requirió, y sigue necesitando, de la implementación de oficios ligados a la composición y puesta en escena, como el diseño de arte. Dicho oficio suele apelar a los tópicos que pertenecen, por así decirlo, a la memoria iconográfica, no tan sólo del cine, sino de la historia del arte. En algún sentido, se trataría de una fuerza de asimilación que hizo al cine capaz, incluso a nivel industrial, de apropiarse de las más variadas referencias.

Este efecto de asimilación permitió que se integraran aportes provenientes de los más diversos ámbitos, transformándose en componentes que volvían la condición del cine lo suficientemente *espuria* como para que, a la larga, esta dialéctica de la remisión se acentuara y, junto con ello, resquebrajara la estructura de un cine referencial, un tipo de *canon* que regía la producción de las películas<sup>61</sup>. Los géneros cinematográficos resintieron con fuerza la decadencia de una norma narrativa y de producción<sup>62</sup>, que en su mejor momento delimitó los tópicos que cada uno asumía. De ahí en más (casi sin retorno después

---

<sup>59</sup> Carlos Losilla, *Tecnología y estética. La implantación del color, los nuevos formatos y el sonido* en A.A.V.V., *Historia General del Cine, Vol. VIII: Estados Unidos (1932-1955)*, Ediciones Cátedra, Madrid, 1996, pág. 207ss.

<sup>60</sup> Rick Altman, *Los géneros cinematográficos*, Ediciones Paidós, Barcelona, 2000, pág. 33ss.

<sup>61</sup> Vicente Molina Foix, *El cine posmoderno: un nihilismo ilustrado* en A.A.V.V., *Historia General del Cine, Vol. XII: El cine en la era audiovisual*, Ediciones Cátedra, Madrid, 1995, pág. 153

<sup>62</sup> Roman Gubern, *La agonía de los géneros* en A.A.V.V., *Historia General del Cine, Vol. X: Estados Unidos (1955-1975). América Latina*, Ediciones Cátedra, Madrid, 1996, pág. 67ss.

de la asunción de los nuevos cines durante los años sesenta, periodo en el cual Jean –Luc Godard se encargó de traficar con los recursos de cada género<sup>63</sup>) nos encontramos con los ecos cruzados de una serie de intentos por reinstalar, una y otra vez, formas reclutadas en la escritura de la imagen que recuerdan al espectador, de manera evocadora e indirecta, imprecisa si se quiere, los modos en que fueron actualizadas cuando imperaban los modelos clásicos. El marco regulador si bien no puede decirse que fue del todo homogéneo en la producción de películas, puso a circular, eso sí, modelos narrativos o *moldes* argumentales, sin ser necesariamente originales. Estos tópicos estaban relacionados con la puesta en escena de una historia, los mecanismos formales y narrativos que son necesarios para crear el verosímil del relato o generar credibilidad en el espectador. Su función era provocar el seguimiento del relato con interés y convicción, toda vez que se busca que aquél reconozca y acepte la forma en que se estructura el argumento.

A partir de los años '60 puede observarse que la manera de producir se modifica, pero no sólo por satisfacer un apetito más exigente del espectador, sino que empiezan a ser introducidos las diferentes preocupaciones de los directores. Se manifiestan, en este sentido, políticas autorales que no responden a la corrección exigida por la industria. No vamos a describir exhaustivamente este hito, pero al menos se hace necesario mencionar

---

<sup>63</sup> Hablar de Jean-Luc Godard abre un campo tan vasto como la filmografía de Lynch. Sin embargo, la mención que esbozamos intenta solamente hacer un apunte sobre, por así decirlo, la aparición de un interés en el cine, asociado ya no a una manera tradicional o clásica de concebir la producción de las películas. Godard representa, en este sentido, la figura de un director que trabaja citando una gran cantidad de referencias que abren sus filmes a una serie casi infinita de remisiones y modos de interpretarlas. Ya en la mítica película *A bout de souffle* (Sin aliento, 1960), en su escena inicial, vemos a Jean Paul Belmondo comportándose como un sinvergüenza, ataviado con una vestimenta propia de los personajes masculinos del cine negro estadounidense. Su conducta al margen de la ley se manifiesta al robar un auto y luego cuando lo maneja irresponsablemente por la carretera. En este breve trayecto, habla solo, con una actitud casual y arbitraria. Durante su parlamento se dirige a la cámara un par de veces, a causa de lo cual nos sentimos interpelados, como si justo por ello tomáramos consciencia que se trata de una película, una vez roto el verosímil por este pequeño gesto. Mientras recorre el camino vemos cómo la cámara hace unos paneos desde dentro del auto hacia la carrera sin el afán de describir el espacio, digamos, sin cumplir con una función narrativa. Con el movimiento de la cámara no vemos mucho, porque es rápido e inestable. El montaje igualmente es *descuidado*, presenta problemas de continuidad, por ejemplo, cuando en el mismo viaje de repente empieza a ser perseguido por unos policías motoristas, se desvía del camino para despistarlos, pero uno de ellos lo descubre. Justo en ese momento el personaje de Belmondo saca un revólver de la guantera y le dispara. Lo que vemos sin embargo no es la acción completa que se supone realiza el personaje para disparar. Literalmente se nos muestra una imagen fragmentada en planos más bien pequeños. Es posible ver la ostentación que hace de los recursos cinematográficos al exhibir con insistencia sus operaciones, incluso más canónicas, pero contradiciendo el verosímil que le otorgan lo distintos generos cinematográficos. Podemos constatar lo anterior en otros filmes como *Une femme est une femme* (Una mujer es una mujer, 1961), *Vivre sa vie: Film en douze tableaux* (Vivir su vida, 1962) y sus películas más complejas como *Le mépris* (El desprecio, 1963) o *Pierrot le Fou* (Pierrot el loco, 1965).

tangencialmente que hubo una serie de directores norteamericanos que, más que renegar de lo logrado por la industria cinematográfica, tomaron seria conciencia de sus características, de tal forma que manejando sus códigos, sometieron y aprovecharon algunos recursos que conforman las imágenes surgidas en los distintos géneros cinematográficos. Tales realizadores hicieron sobresalir algunos de ellos pero bajo un estilo que les dio un giro. Hay nombres como Francis Ford Coppola, Martin Scorsese, Brian de Palma, que pasaron a ser cineastas de gran renombre, pero también alguien como Arthur Penn que, extendiendo un trabajo sobre la violencia arraigada en el cine clásico (cine negro y *western*), lo lleva a un extremo, desdibujando los márgenes que delimitan y ponen a prueba la aceptación del espectador tradicional. Un ejemplo de lo planteado podría ser la película *Bonny and Clyde*, que una vez leído el título de la misma, viene a la memoria un argumento conocido, armado a partir de una historia que transcurre a través de un viaje por carretera (*road movie*) y que involucra a una pareja de personajes *mitológicos*, basados en una referencia histórica, que luego se convertirá en leyenda y de ahí en un modelo argumental al interior de la historia del cine. De alguna manera, Penn y los directores que componen su generación son una especie de relevo a realizadores como Sam Peckinpah, ejemplos de la apropiación de elementos típicos del cine norteamericano. Sin embargo, la nueva generación aparece justo en el momento que toma fuerza un proceso de decadencia provocado por el traspie del contexto cinematográfico en el cual se inscriben y, por qué no decirlo, debido a un fenómeno mayor al que están asociados. Nos referimos al socavamiento de la cultura tradicional de Estados Unidos, que aflora en el cine, por ejemplo, a través del nuevo tratamiento de la violencia y de los personajes que la manifiestan<sup>64</sup>.

En Lynch puede detectarse un gesto de *revisitación*, motivado por una voluntad de asimilar un cúmulo de referencias que le interesan y que alimentan la creación de la imagen de sus películas. *Mulholland Drive*, entonces, se prestaría para ejemplificar algo así como la densificación de la imagen y la *revisitación* que apuntamos, junto con permitirnos introducir el problema central de esta tesis, relativo al desarrollo de una estética de lo abismal. Una de las escenas incluidas en la película de Lynch nos hace ver a dos mujeres, Betty/Diane y Rita/Camilla, movidas por un afán investigador que las lleva a intentar reconstruir la identidad de una de ellas, por el momento supuestamente amnésica. Al inicio

---

<sup>64</sup> Olivier Mongin, *La violencia en el cine contemporáneo*, Ediciones Paidós, Madrid, 1999, pág. 30ss.

de la escena toman un taxi en una de las avenidas de Los Ángeles, se suben a él y recorren las calles de la ciudad para llegar a los suburbios, donde se bajan justo ante lo que parece ser un teatro casi abandonado. El espectador visiona el ingreso de las mujeres al teatro a través de un gran plano general iluminado por una luz azulada. De improviso la cámara se acerca rápidamente, a una velocidad que altera, por así decirlo, el desplazamiento al que comúnmente está acostumbrado el espectador, ajustando bruscamente el encuadre, hasta enfrentarse con la puerta del lugar. Este movimiento de cámara produce un cambio de ritmo que enrarece y torna inquietante la escena, de tal manera que instala con mayor fuerza el misterio de la situación y agita emocionalmente a quien la ve, como ya lo había hecho antes con los *flou* utilizados para pasar de un momento a otro, de un espacio fílmico a otro. La imagen desenfocada se va reiterando cada vez que los personajes se ponen a dormir, tal cual ocurre en *The Wizard of Oz* cuando Dorothy<sup>65</sup> al comienzo del filme pierde la conciencia cuando se esconde en una casa huyendo del tornado que ataca su casa y el campo donde vive. Como saben los que han visto la película, esta pesadilla sirve para que el personaje se transporte, en apariencia, desde el mundo de la granja hacia el de la fantasía, en el cual reina la completa maravilla.

La extrañeza del ensueño, en conjunto con el halo misterioso, crea un cierto tono que por lo demás poseen permanentemente las películas de Lynch, a tal punto que suelen provocar desajustes en la construcción del verosímil, dejando en una posición incómoda al espectador, desprovisto de una información que le sugiera el curso que está tomando la película, es decir, sin las causas que provocan la acción del personaje, sin sugerir el objetivo dramático que justifica la puesta en escena de una situación. Aunque pequeños, los quiebres son reiterados e intensifican el misterio, la sensación de algo patológicamente escondido, a través del uso de lo que hemos llamado más arriba la *figura de lo oculto*. La denominación de *figura* apela a un tópico que opera premunido de notas características

---

<sup>65</sup> No olvidemos que el nombre Dorothy va a ser usado por Lynch para llamar a una de las protagonistas de *Blue Velvet*, quien calza unos zapatos rojos hechos de lentejuelas y vive una especie de travesía caracterizada por elementos cuasi fantásticos, debido a los cuales se genera constantemente una ruptura de lo cotidiano, porque cada uno de ellos introduce un elemento inquietante que lo vuelve extraño e inmanejable. Se trata de una experiencia ligada a una maldad extrema, como cuando son secuestrados su esposo e hijo por una banda de psicópatas encabezada por Frank (Dennis Hooper) con la finalidad de chantajearla y poder abusar de ella. En cierto sentido, en vez de pasar a una dimensión de fantasía e ingenuidad a través del sueño, el personaje de *Blue Velvet* vive una experiencia envuelta por una situación de pesadilla en medio de lo cotidiano, a la que llega sin necesidad de dormir. Es como si más que marcar una distancia entre sueño y realidad, viéramos en esta última un contraste que nos induce a creer que una dimensión tortuosa contamina lo cotidiano.

atribuibles a ciertas formas propias del relato de género, como el thriller, cine negro y, por cierto, el cine fantástico. Nos referimos con esto a estrategias narrativas como la intriga o tácticas que tengan que ver con la entrega de información en general, como también al uso de ciertos tipos de personajes. A veces, de ellos sólo queda el contorno, parte de una silueta horadada, algo así como mínimo delineamiento de un perfil que basta para reconocerlos, a pesar que en ocasiones supera con creces lo básico para aumentar con descontrol las características que se esperan de él. Ya sea minimizando los rasgos típicos de un personaje o haciéndolos ver de manera exagerada, en uno u otro caso Lynch pone un contenido que discrepa con el referente clásico. Vuelve a hacer uso del contraste cuando *resitúa* el lugar de los personajes, en la medida que aquello que hacen o dicen no está en concordancia con la modulación que se espera de ellos. Una situación similar ocurre con las formas visuales que el cine ha creado para mostrar una historia, tan clásicas como el montaje, y que este director estadounidense manipula cuando, por ejemplo, incurre en un manejo casi primitivo que desencaja al espectador, acostumbrado por la industria del cine a la fluidez y el ritmo que impone el género.

La escena de *Mulholland Drive* que veníamos analizando continúa cuando, luego de su llegada, las mujeres entran al edificio y pasan a ser testigos de un extraño espectáculo que se representa, un show compuesto por números fantasmales que van revelándose como mera ilusión, remarcada por las palabras de un presentador que hace énfasis, precisamente, en su falsedad y condición artificiosa. Una serie de luces de colores iluminan el escenario en medio del cual el presentador dice: “¡No hay banda!, ¡Esto es una ilusión!”, expresión que repite una y otra vez en medio de las palabras que sirven de preámbulo al anuncio de un número musical. Una música de fondo acompaña los dichos del animador, ejecutada por una serie de instrumentos dentro de los que destaca, así lo hace ver dicho personaje, una trompeta con sordina, que pasa al escenario simulando emitir su sonido característico, pero que en realidad no emite ninguno en directo, porque todo está grabado. “¡No hay banda!” vuelve a espetar el presentador, para dar paso a una cantante que interpreta un tema en español bastante melodramático. Luego, en algún momento, la intérprete se desmaya sobre el escenario, pero la voz que hasta ese momento creímos le pertenecía, sigue cantando la canción en *off*. El tema musical transforma a las mujeres que habían llegado al teatro en espectadoras sufrientes, tomadas de las manos lloran como si se sintieran identificadas de

repente con lo que dice. Y prendidas de la letra, que textualmente alude al acto de llorar por un amor, una de ellas abre un pequeño bolso de donde extrae una caja azul, ambas la miran extasiadas como si estuvieran poseídas por una atracción irresistible hacia ella. Después que dejan el teatro y llegan a la casa, donde viven temporalmente, sabremos del efecto hipnótico de aquel objeto, cuando la falsa rubia (Rita/Camilla) la mire fijamente y la cámara adopte, de un modo virtual, la perspectiva de su punto de vista, creando la sensación que el personaje se introduce en un abismo interior contenido en la caja, representado por el irse a negro de la imagen, ingreso que se da de manera abrupta.

El uso de la pantalla que se va a negro guarda un sesgo de artificialidad que resulta tener diferentes usos. En la película *The Rope* (La soga, 1948) de Alfred Hitchcock, un ejemplo clásico, donde se utiliza el truco de hacer pasar la cámara detrás de un personaje vestido con una chaqueta negra o haciendo que alguno de los personajes abra o intente abrir el baúl que contiene a un hombre asesinado, provocando que la imagen se vaya a negro, con lo cual podía cambiar el rollo de película para seguir filmando ilusoriamente de continuo (con un plano secuencia) y así cumplir con la autoexigencia de grabar en tiempo real, simulando un horario de 19:30 a 21:15 hrs., aunque en el fondo la trampa diga otra cosa<sup>66</sup>. En este caso, sin embargo, el fundido forzado no busca romper con la continuidad visual, ni menos con la narrativa, sino que la conserva a la fuerza, *engañando* al ojo del espectador, a pesar de las limitaciones tecnológicas de la época<sup>67</sup>.

---

<sup>66</sup> Francois Truffaut, *El cine según Hitchcock*, Alianza Editorial, Madrid, 2002, pag. 167ss

<sup>67</sup> Como se sabe han habido otros intentos, recientemente está el caso de la película *El arca rusa* (2002) de Alexander Sokurov, filmada supuestamente en tiempo real aprovechando los avances tecnológicos. Cuando decimos *tiempo real* estamos queriendo afirmar que el tiempo que toma la filmación es el mismo de la actuación y puesta en escena de lo filmado. Además, la película rusa está grabada con una cámara digital conectada a un computador, en el cual se cargaba lo que se iba filmando, de ahí que el plano secuencia no esté limitado por el inevitable corte, una vez que se acaba la cinta de película, debido a que tiene generalmente una duración menor en relación con la filmación de la película. En Chile, encontramos el filme *Sábado* de Matías Bize, en el que usó el mismo recurso. El argumento cuenta la historia de una joven mujer que descubre el día de su matrimonio, a través de lo que le informa la antigua polola de su novio, cómo éste le ha sido infiel con ella, quien producto de la aventura amorosa se encuentra embarazada. La ex polola ha ido a contarle la noticia a su casa, acompañada de un vecino que porta una cámara digital y filma mientras le describe la situación. Luego de que la novia se entera pide prestado al fortuito camarógrafo y va a encarar al tipo que se iba a casar con ella. A diferencia de las películas de Hitchcock y Sokurov, la de Bize parece más un ejercicio, si se quiere un ensayo en razón del formato digital que lo muestra como un filme casero. También adquiere un aspecto provisorio a causa de la aparente desprolijidad de su filmación y porque notamos un grado de improvisación en el desarrollo de los diálogos. El carácter rústico de la imagen se ve enfatizado cuando la cámara sigue la acción sin poner cuidado en la perfección del encuadre y en que sus movimientos sean regulares y estables. En algún sentido, la imagen parece mostrar un estilo más *realista*, si se considera la carencia de pulcritud y preciosismo, pero también nos hace ver el pie forzado y, a causa de ésto, un recurso visual que debiera ser *invisible* a la mirada del espectador, desde el punto de vista de una producción más clásica. Lo anterior deja

En cambio, el empleo que hace Lynch del *irse a negro* considera un tropiezo intencionado del relato, una precisión que opera casi a la inversa del ejemplo hitchcockeano y de todo cine convencional. Es “casi a la inversa” porque el espectador, aunque no lo quiera, se fuerza (o es forzado) a introducir en medio del quiebre una conjetura, intentando llenar la laguna argumental provocada por el vacío en cuestión. De igual modo como sucede con el montaje usado de la forma más rudimentaria, que pone un plano al lado de otro, faltando entre ellos un tercero que sirva de transición, para así ver con más fluidez y coherencia una acción. Entonces, el *irse a negro* de la imagen deja una omisión que se necesita cubrir. Falta la *bisagra* entre un evento, que podría calificarse con el nombre de *fantástico*, y otro, la vuelta momentánea a lo cotidiano. En verdad, tal cual está hecho el final de la escena no es posible dimensionar qué ocurre entre medio, tampoco si se trata de un sueño en el cual puedan darse digresiones como ésta. El negro representa, por lo menos, una zona abismal, insondable, aparentemente no exterior al personaje, sino que se abre a partir de su interioridad y el viaje que hace a través de ella, un tránsito hecho en medio de una oscuridad infinita.

La caja presente en la escena de *Mullholand Drive* que describimos serviría entonces para traspasar un umbral. Hacia dónde conduzca este paso, es una cuestión que sin embargo, siempre queda pendiente a lo largo del filme. Si acaso es un tránsito a través del (in) consciente del personaje<sup>68</sup>, no lo sabemos con seguridad, al menos pareciera que algo de esto ocurre, considerando la parte final de la película, donde una de las mujeres parece tener un sueño que nos avisa de esta situación. Es el viaje por el interior de una subjetividad conmocionada que se desplaza por un terreno extremadamente indefinible, un espacio irregular que posee una delimitación borrosa, extraña, hasta adquirir una dimensión onírica, que provoca por ello una indecisión permanente por parte del espectador, aunque por supuesto esté experimentada además por los personajes. Como se ve, el paso por una interioridad implica, como ya hemos dicho, un movimiento que no es físico necesariamente, aunque manifiesta síntomas en este sentido (a través de enfermedades, desequilibrios psicológicos, violencia física, etc).

---

en evidencia, entonces, que se trata de una película hecha a partir de intereses más próximos al cine contemporáneo y que, por tanto, es un filme menos condescendiente con el espectador.

<sup>68</sup> Quim Casas, *David Lynch*, pág. 80

Algo más potencia el carácter desconcertante de la última parte de la escena que hemos tomado de *Mullholand Drive*, la mujer que servía de acompañante a quien abre la caja, desaparece precisamente antes de la apertura y, una vez que esta última se pierde, al parecer, en el color negro, hace su entrada en escena la tía que prestó su departamento sin encontrar a ninguna de las dos. Termina el segmento cuando la imagen se torna desenfocada y vemos a la protagonista, la rubia verdadera (Betty/Diane), recostada en una cama y una serie de situaciones que se suceden, sin que quede clara la relación entre ellas, sin tener la certeza cuáles pertenecen al mundo de vigilia del personaje.

Un análisis preliminar de la escena descrita permite detectar, en principio, referencias vinculadas, por ejemplo, a la fijación que tienen los personajes con objetos que cobran una rara condición, por decirlo de algún modo, animada. Una fuerza les confiere un poder extraño que atrae una atención descomedida sobre ellos: una mirada obsesiva se apodera de los personajes y se transforma en una atracción que los saca fuera de sí, dominados por el deseo de quedarse con el secreto de dicho poder. El magnetismo de los objetos, como se deja ver, apela a un ámbito sensible, al que pertenecen los instintos. Los recursos formales exaltan esta atmósfera, porque los mueve la finalidad de provocar un efecto emotivo, más que un proceso racional. Los deseos se manifiestan, en este sentido, como una representación de lo que se quiere obtener sin miramientos, como si no hubiese contención posible.

La obsesión por los objetos, el absurdo que instala el magnetismo que generan, los quiebres narrativos y la atmósfera enrarecida son indicios que empujan a un espectador inquieto a hacer un esfuerzo por establecer o recordar de donde provienen estas referencias, porque de algún modo parecen reconocibles. Un intento por determinarlas inevitablemente envía *fuera* de la película (que al mismo tiempo constituye su adentro, la trama de su imagen). Por ejemplo, remite hacia movimientos artísticos de vanguardia como el surrealismo, tanto por el quiebre narrativo como por el absurdo de las situaciones. La sintaxis fracturada de una película famosa como *Un chien andalou* (Un perro andaluz, 1929) de Luis Buñuel<sup>69</sup>, entra en sintonía con la propuesta de Lynch por su componente

---

<sup>69</sup> Si bien Lynch ha negado un conocimiento acabado de la obra de Buñuel, incluso sosteniendo que no tenía presente *Un chien andalou* cuando realizó *Eraserhead*, de todas formas hay ciertos recursos lynchianos que acercan su filmografía a la película del director aragonés, y a la insistencia que este tuvo en torno a determinadas obsesiones, como ya abordamos en una nota anterior.

abstracto. Aunque no se trata de un nivel de abstracción como la que exhiben los trabajos de Norman McLaren, quien literalmente crea una película pintada, con lo cual hace resaltar con mayor fuerza la materialidad de la imagen cinematográfica. El famoso filme de Buñuel remite en algún sentido a un uso arcaico del lenguaje cinematográfico, a la artesanía del mismo y con ello el soporte que la mediatiza. La acumulación de situaciones que no guardan una relación clara entre sí, para lo cual se afecta la lógica de causa y efecto, viene a potenciar la figura de una elipsis indefinida, en desmedro de la continuidad y la fluidez de la narración, causando un descalce en el proceso de comprender lo que se cuenta. En su película, por el contrario, se da una sucesión de planos que muestran acciones sin sentido ni relación entre sí, rompiendo la construcción convencional del montaje. Digamos que se fuerza la ficción retrotrayendo sus posibilidades a un momento arcaico, en principio contradictorio, porque el surrealismo y el formalismo ruso, o parte de este último movimiento<sup>70</sup>, no salen totalmente de la órbita del cine clásico. Por su parte, la industria cinematográfica asimiló con alguna prontitud los mecanismos de las vanguardias, pero sólo como operaciones particulares<sup>71</sup>.

Para rastrear la influencia que tuvo la vanguardia en la filmografía de David Lynch, cuestión que no busca hacer esta tesis, habría que seguir la huella retrocediendo hasta llegar a sus cortometrajes que ya mencionamos, realizados cuando aún era estudiante y de ahí avanzar hasta su primer largometraje, *Eraserhead*. Como dijimos también, en sus películas iniciales aparecen una serie de preocupaciones formales, situación repetida cuando este director recibe el encargo de filmar una brevísima película de 55 segundos, en homenaje a los 100 años que cumplía la primera filmación que llevaron a cabo los hermanos Lumière. *Lumière et compagnie* (Lumière y compañía, 1995) es un filme gestado a partir de la idea de Philippe Poulet y reunió a 40 realizadores de todo el mundo. Cada corto debió respetar una serie de restricciones que emulaban las condiciones que determinaron la producción original. Las limitaciones imponían la duración de la película, la cámara que debían de usar, el tipo de película y la exigencia de contar una historia en una cantidad determinada de tomas. La primera condición ya la sabemos, en el caso de la segunda, la cámara era la misma que habían utilizado los hermanos Lumière; en cuanto a la tercera, el mismo Lynch

---

<sup>70</sup> Vicente Sánchez-Biosca, *Cine y vanguardias artísticas*, Ediciones Paidós, Barcelona, 2004, pág. 90

<sup>71</sup> *Ibid.*, pág. 137ss.

cuenta en la presentación de su trabajo realizada en la edición de sus cortometrajes, que Poulet conocía la fórmula de la emulsión original, la única diferencia fue el uso de ácido – “acético”- en vez de un producto en base a nitrato. Como recuerda Lynch, la película no tenía más que un agujero por imagen como en la cámara original. La cámara estaba hecha de madera, metal y vidrio. Tenía una manivela y un pequeño compartimento para el celuloide, fabricado también de madera y metal, que permitía guardar hasta 17 metros de película. En relación a la tercera restricción, sólo se debían realizar tres tomas para contar una historia. Se agregaban a estos tres contrapiés los siguientes: se debía usar luz natural, no se podía grabar sonido directo y una vez que se giraba la manivela era imposible detenerla.

El cortometraje de Lynch comienza con un plano general que muestra lo que podría ser el paraje de una granja al sur de Estados Unidos. En esta primera imagen vemos a una mujer tendida en la tierra junto a un árbol que está con su cabeza hacia la izquierda del plano, mirándonos. Más atrás se ve a tres policías que están saltando un cerco de madera, en dirección a lo que parece ser una víctima de asesinato, la mujer que recién nombrábamos. Caminan de frente hacia la cámara, con la prisa de quienes buscan a una desaparecida. El uniforme de los policías, como el atuendo de la mujer que se encuentra en el suelo, parecen corresponder a los años '50. De hecho la puesta en escena tiene algo de las películas de esa época. Mientras observamos la escena, se escucha un sonido industrial, como el que hacen las máquinas al funcionar, pero que ha sido tratado de tal forma que una distorsión ha aumentado su efecto: el golpe seco se ha transformado en un ruido metálico que termina con un eco agudo. Luego la imagen se va a negro. Después de esta elipsis, vemos en un plano medio a una mujer sentada en un sillón. Está tensa, mira con atención hacia la derecha del plano, expectante como si esperara la llegada de alguien. Al sonido anterior se le suma el tic-tac de un reloj. La pantalla se va a negro de nuevo. Después de lo cual emerge una música tenebrosa, parecida a la que se usaba en las películas de los '50 asociadas al género de la ciencia ficción, específicamente a películas que contaban historias de invasiones extraterrestres a la tierra. Vemos ahora un plano en el cual se hace difícil distinguir qué es lo que se muestra. El contraste entre blanco y negro es demasiado intenso, las figuras en él se pierden y quedan difuminadas por el aspecto borroso de las mismas. En este sentido, hay que recordar, como afirma Lynch, que se trata de una imagen propia de las primeras filmaciones de carácter *amateur*, realizadas a finales del siglo XIX. Parece que

Lynch aprovecha al máximo su condición difusa, de forma que adquiere un halo onírico. Después de unos segundos nos damos cuenta que se trata de un dormitorio, probablemente de una familia acomodada, porque se logra reconocer una cama, del tipo victoriana, en la que se encuentran recostadas dos mujeres. La que se halla en su borde, más cerca de la cámara, se para y camina hacia el frente, la otra queda mirando lo que hace la primera. A continuación, la imagen se torna blanca completamente, como si una luz arrebatadora la cubriera de golpe. De repente se disipa, a la manera de una neblina espesa y alcanzamos a distinguir la figura alargada de unos seres que tienen una cara monstruosa. Parecen ser alienígenas caminando en fila india de izquierda a derecha del plano, por enfrente de un gran estaque de vidrio. En medio del líquido que lo llena casi por completo flota el cuerpo desnudo de una mujer, que tiene conectado en su boca una mascarilla que le provee aparentemente de oxígeno. Unos de los extraterrestes se detiene ante el tanque y lo golpea con furia usando un fierro que lleva en una de sus manos. En esta parte del cortometraje el sonido industrial se intensifica y se vuelve más inquietante. La cámara se mueve hacia la derecha hasta lo que creemos es un pilar de acero, en él se enciende fuego que consume una tela que lo cubría. Escuchamos el típico ruido del proceso de combustión acelerado que Lynch utiliza en más de alguna de sus películas. A medida que arde la tela va apareciendo otra imagen, hasta que la vemos en toda su magnitud. El plano que sigue es general y muestra a la mujer que al comienzo estaba mirando atenta hacia un punto que no sabíamos en qué consistía, porque como espectadores se nos privó del contraplano que eventualmente mostraría aquello que observa. Ahora vemos que ella está sentada en un sillón ubicado en el living de una casa típica de la clase media estadounidense que vive en provincia, en la época que mencionábamos más arriba. La acompaña un hombre que está en un sofá contiguo, ambos miran la puerta principal. En eso se hallan cuando entra uno de los policías que vimos hace un rato, entonces se paran rápidamente y lo contemplan con expectación. Algo les dice el agente, no sabemos qué comunica a los atribulados personajes, sólo suponemos que tiene que ver con la mujer aparecida, así como ya hemos presumido anteriormente las relaciones entre los distintos hechos que se han mostrado hasta ahora. Lo anterior abunda en el tono enigmático de todo el cortometraje que lo hace ser muy inquietante para el espectador y refuerza la idea, casi abstracta, de una situación paralela que amenaza el presente de los personajes.

El ejemplo tomado más arriba de *Mulholland Drive* pareciera corresponder, no obstante, a una citación paródica, debido al estilo (sobre)cargado con que se presentan los personajes y sobre todo a la insistencia desmesurada por evidenciar la ilusión que supone su puesta en escena. Los filmes de Lynch son, en algún sentido, resultado de los desajustes de la estructura narrativa a partir de la utilización de sus recursos en clave *manierista*. Se trata muchas veces de una propuesta exagerada en cuanto al estilo que se ha tomado de algunos géneros cinematográficos, como es el caso del cine negro o un meta género como el *thriller*. Así, más que de un estilo lynchiano, habría que referirse a sus obsesiones como estilemas<sup>72</sup>, tal como lo hace Román Gubern a propósito de Jean- Luc Godard. Frente a lo anterior, los espectadores estaríamos expuestos a la vacilación cuando reconocemos ciertos elementos que evocan recursos propios de los géneros cinematográficos, pero que no implican eso sí, una réplica exacta ni un trabajo ajustado en sentido estricto a un cine referencial. La *revisitación* que intentamos explicar se acerca más bien a una especie de simulacro, en el cual queda una presencia leve, suficiente para activar en el espectador un recuerdo fantasmático de su procedencia. Hay por tanto un desplazamiento, pero no una supresión de la referencia o una mera copia; un traspaso, más bien un traslape, que deja un rastro, lo suficientemente reconocible como para ser advertido.

Nos encontramos en *Mulholland Drive* con una versión un tanto desvencijada del *thriller* que calza a medias con algunas características formales del cine negro<sup>73</sup>. El afloje del género hace que la reinstalación de sus características formales escape a la rigidez que impone la coherencia narrativa en su aplicación más clásica. La relación lésbica entre ambas mujeres (Betty/Diane y Rita/Camilla) es la primera evidencia del quiebre de un código moral asociado al cine negro más tradicional. Otro rasgo perturbador, corresponde a la apariencia de las mismas: una de ellas se halla ataviada con una peluca rubia, lo suficientemente mal arreglada como para revelar su artificialidad. Entonces, la poca prolijidad del arreglo no parece casual, sobre todo si se trata de un adorno característico que debe llevar un personaje femenino en un *thriller*. El espectador lo reconocería como propio del personaje sin mayores problemas y le daría crédito al perfil del mismo, en razón de la circunstancia en que se utiliza. Digamos que resulta verosímil, aunque por cierto ya no es

---

<sup>72</sup> Román Gubern, *Godard polémico*, Tusquets Editor, Barcelona, 1974, pág. 23ss.

<sup>73</sup> Carlos Heredero y Antonio Santamarina, *Ibid.*, pág. 198ss.

sólo un implemento que forma parte de su caracterización. Hasta cierto punto, a pesar del pequeño desajuste, asoma el tipo de relato y género al que pertenece. Así como también entremedio del *suspense* de este tipo de película es aceptable que surja una relación amorosa. En el cine negro el romanticismo dependía de una actitud escéptica cuando se trataba, por ejemplo, de un detective. En cambio, en el melodrama encontramos a los enamorados, en algunos filmes, al borde de una tragedia debido a un error de juicio, una falla en la decisión tomada en el pasado que pena en el presente, provocando con ello un condicionamiento en el personaje que padece el dolor de haberse equivocado<sup>74</sup>.

En algo nos acerca lo anterior a películas como *Sunset Boulevard* (El crepúsculo de los dioses, 1950) de Billy Wilder. Y aunque no pueda asegurarse completamente qué tomó Lynch de ella, porque a éste le encanta que aquellos que se acercan a su obra se devanen los sesos analizándola, se tiene la sensación que su exceso emocional, paródico si se quiere, resuena en *Mulholland Drive*. El gesto de *revisitar* propio de Lynch, fue anticipado ya por un director y guionista estadounidense de gran influencia en el cine norteamericano y en la nueva ola francesa, Samuel Fuller. Éste había recurrido en los años cincuenta y sesenta a ciertas operaciones que ponían en evidencia el grado de ilusión y manipulación que supone el cine y la capacidad, un tanto *conductista*, del espectador de reconocer y aceptar las condiciones de un relato, en razón de determinados mecanismos y recursos narrativos que necesitaba para entrar en la historia. En *The Naked Kiss* (El beso desnudo, 1964), por ejemplo, muestra una escena inicial que desestabiliza por momentos la verosimilitud del relato, crea inquietud en el espectador porque trastoca sus expectativas, respecto de cómo debiera transcurrir el comienzo de un film convencional de cine negro –aunque se espera también en relación con películas pertenecientes a otros géneros-. La presentación de los personajes por lo general busca exponer sus condiciones personales como las de su entorno. Una vez teniendo la información necesaria de su perfil dramático, la narración clásica considera un giro argumental que dé paso al desarrollo del conflicto de la película, luego de terminar con el equilibrio precario en el que se sostenía su situación en el inicio del filme. Por el contrario, en la película de Fuller nos encontramos con la instalación inmediata de la violencia que no repara en las causas de su generación<sup>75</sup>. De hecho, la película se inicia con

---

<sup>74</sup> Pablo Pérez Rubio, *El cine melodramático*, Ediciones Paidós, Barcelona, 2004, pág. 46

<sup>75</sup> Olivier Mongin, *Op. cit.*, pág. 31

una escena en la cual una mujer (protagonizada por Constante Towers) que posteriormente sabremos es una prostituta llamada Kelly, golpea ferozmente a un hombre, sin que conozcamos como espectadores cuál es la razón del ataque. La violencia de este hecho se ve enfatizada por los paneos bruscos de una cámara que sigue la acción, más bien, la muestra de un modo subjetivo, a veces desde el punto de vista del agredido y, otras, desde la posición de la agresora. Vemos como ésta azota la cabeza de la víctima cada vez que recibe uno de sus golpes. La golpiza es acompañada por una música agitada, similar a las improvisaciones jazzísticas que de súbito adquieren un ritmo vertiginoso. La melodía que escuchamos está en sintonía con el tono agitado de la situación que vemos. En el forcejeo de la pelea, la peluca que cubría la cabeza de la mujer se mueve dejando en evidencia que no es su propio cabello. Se trata de un momento que desencaja nuevamente la narración, hasta que el hombre se desploma en el suelo de su departamento. La mujer entonces se saca la peluca de su cabeza, para dejar en evidencia que está calva, y le quita el dinero al tipo. Luego de esto, Kelly se reincorpora, camina hasta el fondo de un pasillo del departamento y se pone frente a un espejo, para volver a colocarse la peluca. Ahora la música que escuchamos de fondo tiene un tono melodramático, debido a lo cual inmediatamente nos instalamos en otro tipo de imaginario argumental. Es decir, basta con que Fuller eche a andar una operación sonora tan simple como la que describimos, para activar la referencia a un género cinematográfico distinto y hacer evidente un acto de manipulación flagrante en cuanto a los recursos del cine.<sup>76</sup>

En algún momento del acápite anterior se mencionó la idea que proponía cómo en el cine de David Lynch era posible detectar un retorno a determinados motivos visuales provenientes del cine o de otras expresiones artísticas. Esto quiere decir que vemos en sus películas recursos que alimentan su imagen para darle de esa manera mayor textura y complejidad. En principio podría parecer una densidad meramente *superficial*, aunque el término pueda ser usado con toda propiedad respecto de lo que hace Lynch. Claro que el

---

<sup>76</sup> Quim Casas describe así la escena: “La violenta toma de apertura se rodó de modo subjetivo, con el visor de la cámara sujeto al ojo del hombre mediante un esparadrapo en el momento de recibir los golpes de Kelly. Este estilo paroxístico queda definitivamente abandonado a partir del momento en el que la protagonista vuelve a ponerse la peluca. La música inicia una inflexión melodramática más convencional, que se verá enriquecida paulatinamente por el uso de las obras citadas de Beethoven y la inclusión del tema que canta Kelly después con los niños de un hospital. Es precisamente esta canción, que Grant ha registrado en una cinta, es la que sirve de malicioso fondo sonoro cuando el millonario es sorprendido por Kelly con la niña: el fin de la inocencia.” (Ver en Quim Casas, *Samuel Fuller*, Ediciones Cátedra, Madrid, 2001, pág. 182).

tono habitualmente despectivo de esta afirmación olvida que la superficie, en el caso de este realizador, no está vacía sino que ella está impregnada de referencias que activan de por sí una serie de cuestiones que remiten a un cúmulo de aspectos teóricos. Es posible reconocer una serie de elementos expuestos en la superficie de la imagen en gran parte de sus películas, relacionados con asuntos ligados a la historia y teoría del arte (que vendría a ser el referente más espeso). Además, como ya mencionamos, aparecen referencias ligadas al cine, resultantes históricamente de un argumento que requirió de una formulación visual. Por así decirlo, el afán por contar una historia echó a andar un número indeterminado de operaciones formales que dieron curso al despliegue del argumento. Si bien lo último supone la subordinación de los recursos formales al argumento, en cierto tipo de cine contemporáneo, dentro del cual podríamos ubicar a Lynch, existe la intención de liberar la superficie ejecutando operaciones sin ajustarse a la norma de la producción clásica.

Noël Burch<sup>77</sup> es uno de los críticos más conocidos que ha insistido en la idea recién expuesta, relativa a que durante el desarrollo del cine clásico el argumento engendró una forma para ser exhibido. La relación embrionaria entre los recursos de la imagen y el contenido argumental, fue desplegando una serie de variaciones que abundaron en detalles y preocupaciones particulares de cada uno de los directores. Una cuestión distinta ocurriría, en cambio, con un cine de corte más moderno, en el cual la unidad entre forma y contenido tiende a perderse, para dar paso a un interés por la exploración plástica de la imagen. Un caso específico, en este sentido, sería el uso del montaje cinematográfico más allá de la necesidad de mostrar lo que ocurre en la película. Lo anterior estaría en aparente contraposición con un tipo de filmes en los que se privilegia lo mostrado, para lo cual se utiliza de manera más restringida el montaje, optando en cambio por técnicas como el plano secuencia o la profundidad de campo, ambos recursos que dan mayor *realismo* a la imagen. Desde luego no es necesario, ni tampoco posible, reconstruir una discusión de tan larga data, que, por lo visto, ha ido perdiendo consistencia en sus términos. Pero nos parece pertinente mencionar al menos una vieja polémica que apunta a la relación entre argumento y forma en el cine. Fue André Bazin<sup>78</sup> el que reconoció hace muchos años la polarización entre quienes estimaban que el argumento debía primar por sobre la forma del cine y los

---

<sup>77</sup> Noël Burch, *Praxis del Cine*, Editorial Fundamentos, Madrid, 2003, pág. 145ss

<sup>78</sup> André Bazin, *Qué es el cine*, Ediciones Rialp, Madrid, 1990, pág. 81 ss.

que sostenían una posición contraria, que privilegiaba, en este caso, el desarrollo de una tendencia experimental, caracterizada por explorar precisamente las posibilidades formales más allá del uso canónico de los recursos. El crítico francés destacaba, por un lado, una corriente cinematográfica interesada sobremanera en el qué se va a contar en un film y, otra, que, si bien no negaba la narración en principio, ponía especial empeño en expandir los límites de la expresión atribuidos a la imagen cinematográfica. Bazin asociaba a la primera de estas tendencias obviamente al cine espectáculo de Estados Unidos, pero también a una serie de directores y películas francesas que buscaban ser fieles a un modo un tanto novelístico de contar una historia. La segunda de las tendencias era relacionada por el fundador de la revista *Cahiers du cinéma* con las vanguardias históricas de comienzos del siglo XX y sus derivaciones posteriores. No obstante, reconocía la figura de realizadores que, incluso habiendo trabajado para la industria estadounidense, pudieron introducir preocupaciones personales en cuanto a la producción de la imagen cinematográfica, a través del tratamiento particular de los temas que abordaban en sus películas. Además es pertinente recordar que fue Bazin quien dedicó varios ensayos a analizar la obra fílmica de directores como Charles Chaplin, Orson Welles o Roberto Rossellini, directores a los que les preocupaba la narración de distinta forma. Cabe señalar que la diferencia hecha por Bazin entre ambas posturas supone, sin embargo, un panorama cinematográfico que llega hasta el año 1945 aproximadamente. Esto quiere decir que posterior a la fecha que indicamos, la producción del cine se complejizó a tal punto que la teoría de este crítico puede resultar insuficiente para dar cuenta de todo lo que ocurre en ella.

De todos modos, el análisis que hace Bazin no postularía necesariamente una *deflación* de la forma o del contenido, sino una suerte de potenciación, que cada cierto tiempo puede producir saltos cualitativos<sup>79</sup>. En sintonía con lo anterior se halla el trabajo desarrollado por Jordi Balló, aunque su propuesta es más compleja, debido a que aborda el cine contemporáneo y un entramado infinito de referencias de toda índole, que entroncan en la composición de la imagen cinematográfica cuando en ella se intenta mostrar un

---

<sup>79</sup> En el artículo de Bazin *La evolución del lenguaje cinematográfico*, que ya citamos en otra nota, el crítico francés propone una idea innovadora para la época: el cine no evolucionó por la aparición del sonido, sino por la insistencia de generar un estilo realista, que se aleja de los criterios de ficción imperantes hasta comienzos de los años '40. Es decir, viene por el lado del tratamiento realista de la imagen y no por la sola experimentación abstracta.

argumento. Para Balló la forma del cine aparece generada germinalmente por un argumento que necesitó y necesita ser puesto en escena. En cierto tipo de cine contemporáneo esta relación, sin embargo, se vuelve menos armoniosa y más densa, al plantearse en él la emergencia de los motivos visuales, posibles de rastrear más allá, incluso, del ámbito cinematográfico. En esta relación menos precisa cabe la posibilidad que se atente contra la articulación narrativa, especialmente cuando la producción está determinada por un afán *experimental* que no se conforma con la obviedad de un argumento promedio:

“Unos motivos que conectan con un espectador que sabe leerlos porque proponen de nuevo –reproducen- una disposición especialmente oportuna, capaz de sugerir un más allá de la evidencia. De crear un imaginario. Estas imágenes pertenecen al silencio: están relacionadas con la intimidad y el misterio, con el sentido arcaico y su comprensión; son imágenes que nos evocan las huellas de nuestra memoria iconográfica. Éste es uno de los enigmas del análisis de la cultura visual contemporánea: en dónde reside la memoria cinematográfica, cómo se relaciona sin interdependencias jerárquicas, con los objetivos de las restantes artes visuales. El cine reanima imágenes que parecían establecidas en la inmovilidad de la representación pictórica. Esta reanimación fantasmática produce una memoria que no es lineal ni cronológica, que se activa desde una conciencia de simultaneidad caótica, de apariciones y desapariciones, de mutación, de metamorfosis.”<sup>80</sup>

Los motivos visuales vendrían a despertar lo que Balló llama una *memoria iconográfica*, ligada a una serie de imágenes a las que les corresponde un significado más o menos determinado, aunque no definidos para siempre. El cine operaría con motivos visuales que potencian la narración, multiplican la intensidad del sentido que se despliega en un argumento y colaboran en generar la historia en curso. Pero, justo por ello, sobre todo en el cine moderno y, desde luego, en el de Lynch, la coexistencia de una serie de referencias aludidas por los motivos visuales, van haciendo emerger una variedad casi infinita de relaciones que mantienen un vínculo con el argumento que las generó, pero que también lo exceden. Este exceso no significa necesariamente un olvido completo del contenido, de su referente, más bien se trata de una superación, para la cual se requiere lo

---

<sup>80</sup> Jordi Balló, *Imágenes del silencio*, pág. 11

contenga e, inevitablemente, se establezca una remisión hacia él, que a veces puede darse de forma encriptada y conflictiva:

“*Motivo visual* nos remite al contenido, al tema que quiere transmitir, a su narratividad. Al estilo de las “figuras de pensamiento” de Deleuze atractivas e insertadas en la imagen acción, los motivos visuales nos hablan del argumento; inducen a fijarnos en aquellas secuencias que en su forma de presentación se insertan en el conjunto de la narración como una puntuación dramática. Son escenas en las que parece que el tiempo se dilata, que se produce una suspensión que incita a la contemplación pura, ensimismada. Pero pese a esta sacralización aparente de la acción, los motivos visuales suelen tener una función de economía narrativa. Es como si el autor buscara una forma de composición que le permita cerciorarse de que el espectador le sigue (un “así se entiende” pleno de confianza en su inteligencia), para pasar inmediatamente a una nueva dimensión del relato. La fuerza significativa de estos motivos visuales se manifiesta en su madurez formal, en su capacidad de comunicar un saber que apela tanto a la cultura visual del espectador como a su emotividad. Un saber compuesto de repetición y originalidad, de rememoración e identificación”<sup>81</sup>.

El relato cinematográfico requiere una serie de recursos formales que apelan a modos que permiten contar una historia, pero también reponen maneras que los expresan visualmente, modulándolas de acuerdo a los requerimientos específicos de cada una de las *reactualizaciones* que llevan a cabo los directores. De alguna forma, se trata de una repetición, no idéntica, sino con desplazamientos que, en menor o mayor medida, conservan o varían aspectos de las referencias usadas. No habría, sin embargo, o, tal vez necesariamente, fuentes originarias ajenas a la evolución, a las cuales volver una y otra vez, porque las formas replicadas serían resultado de un *devenir espurio*. Es cierto que solemos encontrar imágenes que representan motivos visuales anclados a un significado más o menos determinable, debido a que concurre un sentido que le ha sido otorgado en el pasado. Pero también parece plausible pensar que su significado se trata de una suerte de trama tejida de una serie de referencias que lo han ido complejizando, junto a una superficie

---

<sup>81</sup> *Ibid.*, pág. 13

sometida a una constante manipulación de los recursos que la componen, a veces llevándolos a traspasar los límites de sus funciones más convencionales, por un uso excesivo y paródico o por la precarización de los mismos.

En la última película de David Lynch constatamos algo como lo que hemos explicado anteriormente. *Inland Empire* se inicia con una de las aperturas más inquietantes de su filmografía. Lo es, entre otras cosas, por el hecho de someter al espectador a una situación en extremo misteriosa, que por lo mismo no termina por resolver nada, manteniendo a quien ve en un suspenso permanente, sin atisbos de revelar un final que explique lo ocurrido y cierre el argumento. Más bien nos vemos frente a una serie de acontecimientos en los que junto a Nikki (Laura Dern), la protagonista, somos deslizados por episodios inciertos, en los que se ve envuelta, en un recorrido itinerante y sin sentido aparente. En algunos momentos está en una mansión en la que supuestamente vive, en otros en medio de una filmación. También la vemos en una pieza de hotel viviendo pobremente, como en una gran casa donde presencia incluso el baile de un grupo de mujeres que al parecer conoce y participan de un musical (amenizado por una canción de Debbie Gibson). Así un estado de perplejidad y pavor se apodera de ella y de otros personajes. Todos, en el fondo, están pendiendo de un hilo muy delgado, con lo cual prima en ellos una condición frágil a causa de la ignorancia que los afecta, no entienden qué es lo que ocurre y, lo más importante, por qué. Amenazados por un peligro que no pueden mensurar y debido al miedo que los posee, hacen un esfuerzo dificultoso, a veces estéril, por descifrar los indicios que se les presentan, para de esa manera dar sentido a aquello que aparentemente no lo tiene. Y la voluntad que ponen en tal tarea tiene como motivo, en principio, la necesidad de zafar de un problema al que llegaron mediados por un evento particular de sus vidas, es decir, no los mueve una motivación ligada a una gran tarea o proeza al cual ordenen todos y cada uno de sus esfuerzos. La idea de lo azaroso atraviesa las películas de Lynch, la asociación libre que probablemente le viene de su admiración por los surrealistas. Por eso quizás los personajes se enfrenten a situaciones dramáticas que carecen de la determinación de una causa y los veamos sometidos a la pérdida del equilibrio que sostenía en apariencia su cotidianeidad. Del mismo modo, esta *casualidad* vea reforzada su intensidad cuando los protagonistas se inclinen por llevar adelante algo sin mediar una razón clara, se despierte en ellos una curiosidad repentina, excitada a causa un hecho

fortuito o al menos por una decisión que no es consecuencia de una objetivo que se haya autoimpuesto conscientemente.

Un ejemplo de lo anterior es el personaje Jeffrey Beaumont de *Blue Velvet* y el detective Dale Cooper de *Twin Peaks*, ambos protagonizados por Kyle MacLachlan: Jeffrey, el protagonista de *Blue Velvet*, halla casualmente una oreja que lo introduce en un problema para él desconocido, como las consecuencias que le va acarrear. Su curiosidad se despierta luego de escuchar casualmente un comentario de la hija del policía sobre un crimen y quienes estarían involucrados. Se trata del mismo policía a quien había entregado la oreja, encontrada de manera fortuita, mientras daba un paseo por un sitio eriazos. De ahí en más, empieza a recorrer un laberinto dramático que lo involucra con personajes representativos del mal y la locura, pertenecientes a un mundo no sugerido por la fachada que, durante el día, evidencia la ciudad provinciana a la que vuelve para visitar a su padre que recién ha sufrido un infarto. El mundo que descubre corresponde a uno que se mantiene oculto de día y que se manifiesta durante la noche, al que ingresa a través de la oscuridad, la misma por la que se desplaza el auto que conduce la pandilla con la que se topa nuestro protagonista. Motivo visual que podemos encontrar nuevamente en *Lost Highway*. Esta vez un automóvil viaja por una carretera hasta que finalmente en medio de la oscuridad el protagonista se transforma en algo otro, adquiere una apariencia monstruosa. Por su parte, el agente del FBI de *Twin Peaks*, Dale Cooper, se ve relacionado con otra realidad, escondida detrás de una aparente paisaje dominado por la naturaleza y un cierto orden *ingenuo*, cuando inicia su investigación en torno a la muerte de Laura Palmer. Es un personaje que llega con la misión de resolver un crimen, por el cual se introduce en una situación tortuosa que lo conduce a descubrir a medias (incluida una incursión al mundo de los sueños, más bien, de las pesadillas) un universo oscuro y perverso. Así las vicisitudes que le toca vivir en tal mundo ficcional, exceden con mucho las meras pesquisas policiales. Están, por otra parte, los personajes que sabiendo lo que ha ocurrido presienten aterrados la amenaza de lo oculto, no pueden articular palabra alguna que explique de un modo coherente a qué se debe lo que está sucediendo. El padre de Laura Palmer es un caso de lo que decimos. Éste simula no saber qué ha ocurrido con su hija, lo que, no obstante, le provoca un progresivo estado de locura. Intuimos que él ha sido quien la asesinó, pero lo que habla paulatinamente va quedando despojando de sentido. De hecho, en la parte final del

segundo capítulo de la primera temporada de *Twin Peaks* presenciamos un par de episodios críticos, que indican su hundimiento en un mundo terrorífico, un momento de conmoción que, probablemente, traduce la transformación tanto de los padres de Laura Palmer, como del mismo agente Cooper, en personajes afectados por la contaminación de una fuerza maléfica. En la escena que señalamos, vemos a Leland Palmer frente a un viejo tocadiscos. Lo mira fijamente, como absorto por algo, hasta que toma el vástago en el que está puesta la aguja que hace sonar los discos. Vemos cómo el disco gira, mientras la aguja recorre sus surcos, una imagen que se repetirá en *Inland Empire*, claro que en un contexto más oscuro e inquietante. El padre de Laura se ve inestable y nervioso, situación que contrasta con la melodía agradable del famoso tema musical *In the mood* interpretado por la orquesta de Glenn Miller. Entonces Leland camina hacia la cámara, está a punto de llorar, mira a su derecha, inclinando la cabeza hacia abajo y toma desde una mesa de centro ubicada en medio del living un portarretrato que contiene la foto de su hija recién asesinada. Suena el teléfono, su mujer contesta, mientras él empieza a bailar haciendo el ademán de abrazar la foto, como si bailara con Laura. Da vueltas sobre sí mismo con el retrato, lo mira fijamente y llora con una expresión de sufrimiento en su rostro. Su baile es seguido por la cámara que a veces toma su punto de vista, con lo cual la imagen se vuelve inestable y extraña. De repente grita y su esposa asustada le dice con desesperación “¡Leland!”, e intenta quitarle la foto. La mujer le grita de nuevo: “¡Leland, basta!”. Su esposo le contesta: “Tenemos que bailar, Sarah. Hay que bailar con Laura” Mientras tanto se sigue escuchando la canción que ya mencionamos y el teléfono no para de sonar. Sarah insiste: “¡Leland, basta!, ¡Dámela!”, recibe la misma respuesta por parte de Leland: “¡Tenemos que bailar!”. Al decir esto el hombre gira y choca con Sarah la que no deja de decir. “¡Leland!, ¡Leland, dámela!”. El padre de Laura se tropieza con la mesa que está en medio de los sillones. Su mano se estrella en la superficie del mueble, el marco del portarretrato se quiebra y, por tanto, también el vidrio. Leland acaricia la foto, llora desconsoladamente. Sarah se dirige al tocadisco, para la música y grita preguntando: “¿Qué sucede en esta casa?”. Lo hace en el momento en que la imagen muestra a su marido en primer plano, llorando de rodillas ante la foto de su hija que tiene en sus manos. La mujer está al fondo de la habitación, pero a diferencia de la imagen de Leland, la de ella se encuentra desenfocada. Con esta condición borrosa del plano la escuchamos decir a lo lejos: “¡Dios mío!”. Un alarido que ve reforzado

su desgarró emocional cuando el personaje se toma con desesperación la cabeza. Leland se inclina sobre la foto de su hija, apoya su frente en ella. Oímos parte del tema central de la serie, después de lo cual la imagen se va a negro. Hemos visto en todo lo anterior, un hundimiento dramático de los personajes, caen hacia algo hondo que los conmociona hasta provocarles un paroxismo esquizofrénico. Tanto el padre de Laura como su madre, entran en un proceso sin retorno. Leland porque tiene responsabilidad directa en la muerte de su hija, su esposa porque fue cómplice de los abusos que su marido cometió contra su hija. Ambos no resisten que tal situación emerja de manera tan trágica, que se haga evidente a través de una representación transparente de la misma, la cual se va descomponiendo cuando lo cotidiano sufre desde adentro la contaminación de lo oculto.

A continuación, viene tal vez una de las escenas más recordadas de la producción de Lynch. Vemos al agente Cooper en la habitación de un hotel que ocupa en Twin Peaks. Está recostado a punto de dormir. Apaga la luz y se acomoda en la cama para iniciar el sueño. Un fundido encadenado muestra a Cooper moviéndose en la cama, lo que da a entender que ha pasado tiempo como en las viejas películas norteamericanas. De repente, la habitación se ilumina parcialmente por una luz, como las que proyectan los focos de los automóviles. En eso empieza a soñar, lo vemos en el sueño que tiene un aspecto más bien de pesadilla. El agente del F.B.I. está de perfil sentado en un sillón, envejecido, tiene canas y arrugas en su rostro. Con un actitud contemplativa mira hacia algún lugar de lo que parece una habitación muy extraña, adornada por un fondo rojo. El contraplano que sigue a la imagen anterior nos deja ver a un hombre enano que se mueve como si tuviera espasmos, aunque después de mirarlo un rato da la sensación que el movimiento de su cuerpo estuviera alterado por algún recurso cinematográfico, por una aceleración demasiado obvia de la imagen. El pequeño personaje está parado junto al pedestal de una lámpara de pie cromada. Como dijimos más arriba, tiene de fondo un tono rojo que resulta ser una gran cortina que cubre todo el espacio donde están los personajes. Detrás de ella se percibe unos focos de luz que iluminan tenuemente desde abajo. El piso está compuesto por líneas negras y blancas en forma de zig-zag, que recuerdan la superficie del hall ubicado en el viejo edificio donde vivía Henry, protagonista de *Eraserhead*. De improviso la imagen se va a negro y se escucha en *off* una voz al parecer amplificadas a través de un megáfono que grita: “¡Laura!, ¡Laura!” y de a poco se ve, entremedio de la oscuridad, una ventana de

tamaño mediano protegida con barrotes. No se distingue bien qué lugar es, sólo vemos pasar la silueta de una mujer que recorre aparentemente un pasillo en el que se halla la ventana que mencionamos. La imagen se torna lenta, por ende, la figura difusa que vemos caminar lo hace de manera ralentizada, debido a lo cual adquiere un halo fantasmagórico. Cuando estamos viendo lo anterior, aparecen unos breves planos de Bob, al modo de unas instantáneas que se suceden una después de la otra. Los intervalos que se dan entre ellas están compuestos de un color negro profundo y por planos de un paño con sangre situado sobre una tabla, que recibe la luz de lo que creemos es una linterna. Recordemos que Bob es el personaje que se aparece en el dormitorio de Laura, en una de sus esquinas, cuando pareciera sufrir de pesadillas. Si bien su sola presencia la intimida al hacerse presente en algunos episodios iniciales de la serie, con posterioridad se transforma derechamente en un ser terrorífico, porque descubrimos que es la máscara del padre de la adolescente. Laura la ha inventado debido a que no tolera enfrentar el hecho que su progenitor es el que se introduce a su cuarto por las noches para abusar sexualmente de ella. Luego de ver a Bob, visionamos el rostro de Laura y parte de su cuerpo cubierto por una sábana. Yace muerta en una camilla de la morgue. Aparece un especie de haz de luz que ilumina toda la pantalla, en seguida la imagen se va a blanco, asoma la claridad de un blanco intenso que arrebató al espectador, lo que da paso, esta vez, a un plano en el que Cooper está acostado en la cama de su habitación de hotel con la lámpara apagada. En sueños escucha una voz en *off* que dice:

“A través del oscuro futuro pasado el anhelo va.”

Una sobreimpresión da paso paulatinamente a la imagen de un hombre de unos 50 años, de barba cana, peinado hacia atrás y con aspecto de mago. Un atuendo negro lo cubre, lo que aumenta el carácter misterioso de su apariencia. Habla de manera lenta y su voz adquiere por momentos un tono profundo. Sigue diciendo:

“Uno canta entre dos mundos...”

Fuego, camina conmigo.”

A causa de una nueva sobreimpresión la imagen del hombre que recién vimos se desvanece y vuelve la de Cooper durmiendo a oscuras. Pero sólo distinguimos parte del cobertor que cubre su cuerpo, la almohada y las sábanas que el personaje mueve mientras sueña. Ahora la voz del hombre canoso dice:

“Vivimos con el pueblo.  
Encima de una tienda  
de cosas que llaman misceláneas.  
Te digo lo que veo, lo que escucho.”

Si bien a partir de la segunda línea del texto que citamos, la imagen de quien pronuncia las palabras aparece en pantalla, al final de sus dichos vuelve a desaparecer, para dar paso a un plano en el que Jeffrey se halla en la cama, inquieto por la pesadilla que está teniendo. Escuchamos otra vez la voz del hombre que dice:

“También a mí me tocó el endiablado.”

Entonces su imagen retorna para seguir hablando:

“Tiene el tatuaje en el hombro izquierdo.  
Ay, pero cuando vi el rostro de Dios...  
me transformó.  
Me quité el brazo entero.”

Vemos un primer plano de la cabeza de Jeffrey apoyada en la almohada. Duerme, claro que su malestar no ha cedido, más bien aumenta, por lo que se mueve con mayor inquietud. Nuevamente el hombre habla:

“Me llamo Mike. Él se llama Bob.”

Justo al pronunciar estas palabras, vemos que lo hace al unísono con Bob, un personaje siniestro que, como ya recordamos, se desliza en la habitación de Laura Palmer y

le induce pavor. Aquél se encuentra en cuclillas, mirando a Mike que está hablando, su cara también expresa un gran miedo. “Mike me oyes” dice Bob. Vuelve un primer plano de Jeffrey que tiene su cabeza recostada encima de la almohada. Se escucha la voz de Bob que dice: “Te atrapo con mi bolsa de muerte.” La cara de éste adquiere un tono aún más amenazante y se nos muestra de nuevo el rostro angustiado de Jeffrey. Bob pronuncia la siguiente amenaza:

“Acaso creen que estoy loco de atar. Pues les prometo... ¡Que volveré a matar!”

Entonces vemos un círculo de velas prendidas que tiene en medio un montículo de tierra, una repentina brisa de viento las apaga. A continuación aparece una imagen de Jeffrey a oscuras (similar a la de la niña que aparece en *The alphabet*) que muestra su silueta tendida sobre la cama. Ahora el sueño, más bien la pesadilla, vuelve a la imagen inicial. Jeffrey está sentado en un sillón rojo, mira algo con una expresión *ausente*. Luego sabemos que sigue pendiente del enano que se agita de pie. De ahí dirige su mirada a otro punto, en el que se muestra a Laura que está sentada en otro sofá, uno de tres cuerpos. Ella tiene un rostro calmo, como si la dominara una condición pacífica, sonrío con una mirada de ternura. La vemos ataviada con un vestido negro que destaca el color rubio de su cabello y sus ojos celestes. Jeffrey se mantiene anonadado, mira al enano de nuevo, el que ahora se da vuelta y le dice: “Anímate”. Claro que pronuncia esta palabra al revés. Camina, se acerca al sillón y se sienta. Gracias a un plano general, vemos todo el espacio donde están los personajes o gran parte de él. Se puede apreciar a Jeffrey sentado de costado en un sillón individual a la izquierda del plano. Hay un sillón grande donde están el enano y Laura que en una posición frontal respecto del espectador y que forma un ángulo de 45 ° con el anterior. Al lado de cada uno de los muebles hay una lámpara, entre ellas se ubica una escultura blanca que parece ser la réplica de una obra clásica. Además vemos el piso que, como ya dijimos, está compuesto por unas líneas con forma de zig- zag y es posible observar que el fondo está adornado con una gran cortina roja que tiene pliegues. En dicho espacio están los personajes, Jeffrey sigue mirando perplejo a Laura. Ésta se lleva el dedo índice a su nariz que, por el desarrollo del argumento de *Twin Peaks*, sospechamos es un gesto relacionado con el consumo de cocaína. Cooper insiste en mirar a la mujer con una

actitud contemplativa. De nuevo en la película se usa un plano general y logra verse detrás de las cortinas la sombra de un objeto que vuela hacia algún lado. Un primer plano hace aparecer el rostro del enano que dice:

“Tengo buenas noticias. El chicle que te gusta... se pondría otra vez de moda.”

Jeffrey no sale de su condición de anonadamiento, a lo cual se agrega el hecho que mueve su cabeza con rigidez. El enano continúa hablando:

“Es mi prima, ¿No es idéntica a Laura Palmer?”

A continuación, Cooper dice:

“Pero... es Laura Palmer”.

El agente mira a la mujer y pregunta:

“¿Eres Laura Palmer?”

Laura contesta lo siguiente:

“Siento que la conozco, pero a veces mis brazos se doblan hacia atrás.”

El enano agrega:

“Guardo muchos secretos. En el lugar donde viven los pájaros cantan una linda canción.”

Mientras dice estas últimas palabras hace el gesto de mover la cabeza como si estuviera escuchando el canto de los pájaros. Los personajes son iluminados repentinamente por una luz parecida a la que proviene de las lámparas estroboscópicas. El enano se para y baila. Emerge una música de tono jazzístico. La cámara se mueve y muestra a Laura que se acerca a Cooper y lo besa. Le dice algo al oído que no alcanzamos a

escuchar. Vemos al enano que continúa bailando y a Laura que sigue hablando con Jeffrey. De repente hay un corte en la imagen. Ahora se muestra al protagonista acostado en la cama de la habitación que ocupa en el hotel. Se despierta de una manera abrupta, prende la luz y marca un número telefónico que lo comunica con el sheriff del pueblo, quien lo ayuda en la investigación en torno a la muerte de Laura Palmer. El sueño le reveló una pista acerca del crimen y debe indagar a partir de ella.

En la misma serie de televisión encontramos a *Log Lady* (la mujer del tronco) que representa una de las modulaciones de la locura y el absurdo total, irrumpe cada cierto tiempo sin mediar una causa clara y su discurso delirante acrecienta el estado de incertidumbre. Lynch la hace aparecer en la introducción de cada uno de los dos capítulos que componen ambas temporadas de la serie. En la primera temporada inaugura la serie con las siguientes palabras alusivas a la investigación de las razones que están *detrás de las cosas*:

“Sí, cargo un leño. ¿Les parece gracioso? A mí no.  
Siempre hay una razón detrás de las cosas.  
Eso puede explicar hasta lo más absurdo.  
¿Hay tiempo de aprender las razones tras la variada conducta humana?  
Algunos se toman el tiempo, ¿los llaman detectives?  
Observen lo que enseña la vida.”

El comentario enigmático de *Log Lady* abunda en una idea fundamental que, debido al tono de sus palabras, sigue siendo misteriosa. Con el correr de la serie y de sus películas, se transforma en una noción abstracta que Lynch plantea sin el desarrollo argumentativo lo suficientemente articulado como para descubrir cuáles son las razones que la explican. Y, sin embargo, se sostiene la sensación que algo late por debajo de las apariencias que queremos conocer y sobre lo cual nacen muchas preguntas. A propósito de esto, en el inicio de la segunda temporada el mismo personaje dice lo siguiente:

“Hola, de nuevo.  
¿Puede usted ver a través de una pared?”

¿Puede ver a través de la piel humana?

Los rayos x ven a través de sólidos, o lo que se conoce como objetos sólidos.

En la vida hay cosas que existen, pero que nuestros ojos no pueden ver.

¿Alguna vez ha visto una cosa sorprendente que otros no pueden ver?

¿Por qué razón hay cosas que no podemos ver?

¿Es la vida un rompecabezas?

Yo estoy repleta de preguntas.”

*Log Lady* insiste en la pulsión de querer ver tras la superficie, pero sobre todo tras su dimensión material. ¿Hay algo detrás de ella, se puede superar la materia para conocer lo que se esconde? Una pregunta particularmente enigmática, pensando sobre todo en la obsesión que Lynch demuestra por la materialidad que compone la textura de la imagen cinematográfica. Se abre un abismo en la materia al percatarnos de la dimensión infinita que se trama cuando pretendemos acercarnos a ella. De ahí que el director parece nunca abandonar la condición material, incluso cuando habla de las ideas abstractas con las cuales trabaja, éstas suelen estar determinadas de forma importante por un componente sensible. En sus películas da la sensación que al confrontar la materia nos perdemos en la profundidad de su superficie. Algo similar sucede en el momento que los personajes se extravían en las pasiones desatadas, que conducen a la locura y al descentramiento de su subjetividad. En ambos casos, lo inconmensurable emerge una vez que se busca representar el devenir de la materia.

La escena de *Empire Inland* a la que aludimos más arriba, de alguna forma exagera lo que hemos venido diciendo. Es decir ahonda la profundidad infinita que plantea la materialidad, sobre todo oscura, de la imagen que provee el cine de Lynch. El filme comienza con la siguiente secuencia de acontecimientos: parte con un plano detalle de la aguja de un gramófono que se desliza sobre un disco, emitiendo el ruido mecánico habitual de estos aparatos, junto con el de la fricción, mientras una voz anuncia la emisión de un programa radial, el más largo de la historia. De a poco va emergiendo el murmullo de la conversación de una pareja que está en un hotel, hablan entre ellos, pero lo que dicen no entrega pistas claras de lo que ocurre y por qué. Entonces, de repente vemos a la mujer que estaba en el pasillo con un hombre ante un televisor en el que aparece un cortometraje

hecho por Lynch para Internet llamado *Rabbits*. Con apariencia de sitcom –risas y aplausos grabados de por medio– ocupan el set tres conejos con cuerpo de ser humano; posteriormente uno de los conejos abre la puerta y pasa a otro espacio completamente distinto, para a continuación desaparecer de manera gradual. En adelante observamos en este último espacio a unos hombres que están en una gran casa decorada con ornamentos dorados, uno de ellos le exige al otro su ingreso a algo, e inopinadamente, vemos la llegada de una mujer a la casa de quien sabremos después es una actriz famosa que espera ser contratada para una película.

El orden de los acontecimientos sufre de la falta de una transición adecuada entre uno y otro, presenta por el contrario quiebres abruptos, enfatizados por las operaciones formales que Lynch lleva a cabo para provocar un efecto más devastador en contra de lo que tradicionalmente se conoce como verosímil. Si recordamos a los dos personajes que se hallaban en el pasillo de lo que debería ser un hotel, están en un espacio en el que predomina la oscuridad, mientras se escucha una conversación entre ambos, más bien un balbuceo incoherente. No logra entenderse por qué dicen lo que dicen, tan sólo escuchamos unas frases relativas a las prostitutas y a que ella, al parecer, debe comportarse como una. Nada es claro porque lo que hablan da la sensación de haber sido recortado de su contexto. Y a propósito de los recursos formales que alimentan la textura de la imagen, los vemos a ambos con los rostros borrosos, no distinguimos quiénes son, sólo nos quedamos con parte de su cuerpo, con la estela de una sombra que dibuja cada una de las siluetas en esa media oscuridad. Desde ya notamos que el efecto visual es algo tosco, lo suficiente como para echar de menos la pulcritud de una película que cumpla con los requerimientos formales de la industria, es decir, una factura descuidada confiere a la imagen que describimos, un mayor grado de artesanía, debido a que la mancha que cubre sus rostros se ve falsa y delata la arbitrariedad de su uso:

“El término *Inland* acepta estos matices en su traducción al español: interior, del interior, hacia el interior, tierra adentro. Cualquiera nos sirve, aunque creo que el más acertado sería el tercero. La película se dirige hacia el interior de la conciencia de Nikki y saca a la luz, con las peculiares texturas que ofrece la filmación en video digital sencillo, sin alta definición –imágenes como desdobladas, mayor granulado en los planos,

intersección de colores- emociones e intuiciones que se hacen sorprendente realidad fílmica. Lynch da un paso más en su capacidad para reducir a la nada lo verosímil de una historia filmada. Aunque puede interpretarse de un modo concreto, como *Eraserhead* o *Mulholland Drive*, *Inland Empire* es la película de Lynch mejor gobernada por las sensaciones autónomas, por la naturaleza del plano por sí mismo y no necesariamente como eslabón de una cadena argumental. Y eso que, a simple vista, la película tiene una estructura *lógica* en tres actos, aunque la presentación, el nudo y el desenlace se metamorfosean constantemente en un alucinante ejercicio de narrativa camaleónica.”<sup>82</sup>

El espectador probablemente se sentirá perplejo porque ignora por completo la razón de por qué sucede lo que sucede, y no recibe de parte de Lynch elementos narrativos que permitan conectar los hechos dramáticos entre sí, ve sólo una serie de situaciones que se van sucediendo sin una relación clara que posibilite explicarlas. Es como si lo que estuviéramos presenciando fuera el desvarío de alguien, la modulación enfermiza de un cúmulo de hechos que pasan ante nuestros ojos de manera aleatoria. Por cierto que en este devenir prima el tropiezo constante de la coherencia, la fragmentación, aunque, como dice Quim Casas, conserve restos de una estructura narrativa y, por ende, de una imagen cinematográfica más convencional. Tal vez sea ésto lo que con más fuerza inquieta: reconocemos ciertas operaciones formales, pero no se ajustan ya al contexto que tradicionalmente las articula y da sentido. Ahora, es decir en *Inland Empire*, son despojos de una conmoción generada por una interioridad escindida de los personajes.

---

<sup>82</sup> Quim Casas, *David Lynch*, págs. 361-362

## **Capítulo IV**

### **Desplazamiento y metamorfosis**

“Descubrí que si uno observa más de cerca este mundo hermoso, siempre encuentra hormigas rojas por debajo. Como crecí en un mundo perfecto, las otras cosas componían un contraste. Veía las cosas en primeros planos exagerados. En uno, por ejemplo la saliva, se mezclaba con sangre. O en planos largos de un entorno pacífico. Tenía cantidad de amigos pero me encantaba estar a solas mirando los insectos que bullían en el jardín”

David Lynch, David Lynch por David Lynch

En el acápite anterior se aludió a la condición de algunos de los personajes aparecidos en ciertas películas de Lynch. Nos referimos a la conmoción que se apodera de ellos, al estado escindido que afecta a su interioridad. Esto último, nos instala en un proceso indescifrable que proviene desde hondura recóndida, debido a la fragmentación interior que no se corresponde con una identidad, sino con una figura ambigua y descentrada. Vamos viendo, en algunos de sus filmes, cómo va desagregándose sin una razón clara, sólo emergen los efectos de algo paralelo que nunca alcanzamos a determinar del todo. Así, los personajes van mutando, como si experimentaran un desplazamiento dramático hacia una forma monstruosa, carente de un objetivo claro. Dicha monstruosidad puede entenderse a partir de una transformación atribuible a la experiencia de algo otro por el que son conmovidos, aunque no borrados del todo, los rasgos delimitadores del individuo. Ahora bien, el cambio acaecido adquiere en algunos casos una doble condición: por una parte, produce una apariencia grotesca y, por otro lado (a veces simultáneamente), lo monstruoso se ubica en el interior de los personajes. Junto a lo anterior, están también las situaciones que instalan un espacio con apariencia inquietante, una especie de misterio amenazador las envuelve, más allá del conocimiento de quienes la padecen. Aunque en este caso, habitualmente, se trata de una apariencia tortuosa, aviesa, resultado del surgimiento de los recursos formales del cine que la trastocan: por ejemplo, puede ser una propuesta

sobrecargada de operaciones visuales (movimientos de cámara, angulaciones de la misma, montaje cinematográfico, composición sonora, uso de un tono oscuro o saturado de elementos al interior del cuadro, etc.) o, por el contrario, se opta por la casi completa ausencia de los recursos, constituida solamente por un mínimo de operaciones visuales y recursos sonoros, a veces muy simples y repetitivos (el tic tac de un reloj, la respiración de alguien, el sonido de las ruedas de un tren que se desplazan por sobre los rieles, o, como en el caso de Lynch, el zumbido derivado de un ruido industrial, etc.). La primera de las propuestas puede estar relacionada con la vieja forma *expresionista*, y todas aquellas maneras de crear la imagen cinematográfica preocupadas por generar una atmósfera cargada, densa, con una superficie de mayor espesor plástico, que tienen un sesgo un tanto tenebrista y oscuro. La composición de dicha imagen se potencia a través de operaciones que rebasan sus posibilidades canónicas, en razón de una voluntad *experimental*<sup>83</sup>, tensionante de los límites y funciones de sus recursos.

En lo que decimos se intuye una corriente cinematográfica de gran complejidad y largo aliento en términos históricos, debido al número enorme de derivaciones, imposibles de dar cuenta en esta breve investigación, aunque, en lo general, se pueda mencionar a la pasada su entronque, por ejemplo, con el cine de terror en sus muchas versiones<sup>84</sup>. De hecho, si se piensa ya no tanto en la versión más clásica de los personajes de este tipo de cine, es decir, aquellos que encarnan el miedo de los potenciales espectadores a través de una figura monstruosa, sino que se atiende a una fase contemporánea surgida en medio del intento por renovar el cine durante los años 60<sup>85</sup>, cobra sentido su transformación dramática

---

<sup>83</sup> Cuando usamos el término *experimental*, estamos suponiendo un significado amplio del mismo, por lo cual intentamos remitir a la utilización de los recursos cinematográficos más allá del mero afán narrativo y, por lo tanto, apuntamos a un trabajo que busca explorar otras posibilidades que no sean las puramente tradicionales. Esto quiere decir que podemos encontrar operaciones en las cuales se presenta un diseño experimental, pero aún así transcurre un argumento que logra contar una historia. Lo que cambia entonces es el tratamiento que reciben los recursos en otros filmes más convencionales que los usan simplemente para narrar.

<sup>84</sup> Por supuesto, resultaría pertinente mencionar el desarrollo cinematográfico desde un punto de vista experimental. Para empezar aquel llevado adelante por propuestas de las llamadas vanguardias históricas durante la primera mitad del siglo XX. Si hay algo común entre este tipo de cine y el de ficción durante los años '60, es precisamente la fuerte marca que ejerce el estilo autoral correspondiente a las preocupaciones de cada director. Tal vez una segunda coincidencia, aunque no la última, es una cuestión indicada anteriormente, nos referimos a la apropiación ejercida por el cine de ficción de algunos tópicos del cine experimental, con la finalidad de utilizar su mecanismo a la hora de construir la imagen.

<sup>85</sup> Sólo con la finalidad de entregar una breve información en este punto, nos referimos sobre todo a personajes en los que la monstruosidad se interioriza y los conflictos que los afectan se vuelven más complejos por lo mismo. Un ejemplo de lo anterior es Roman Polanski. De su filmografía destaca, en este sentido, la película *Repulsion* (Repulsión, 1965) que cuenta la historia de Carol Ledoux (Catherine Deneuve),

y el cambio provocado en las operaciones formales más tradicionales que le son propias (aunque quizás deba afirmarse, por otro lado, más bien su intensificación). Algunos críticos han propuesto la idea que durante esta época el cine de terror sufre una variación<sup>86</sup>, determinada hasta cierto punto por la superación de las condiciones clásicas, en razón de su decadencia, pero también porque, al igual que en otros ámbitos del quehacer cinematográfico, se busca introducir elementos narrativos, dramáticos o técnicos que posibiliten representar personajes más *realistas*, no por ello más simples, obvios y transparentes. Todo lo contrario, se transforman en figuras con una serie de matices incluso contradictorias entre sí. Por así decirlo, aparecen detalles que pueden mostrar la infinitud interna de los individuos, los cuales no se dejan atrapar cabalmente por categorías que intenten definirlos de manera absoluta. Puede parecer extraña una afirmación como ésta al hablar acerca del cine de terror, pero no lo es tanto si se toma en cuenta que la traducción de lo que decimos se deja ver sobre todo en las películas donde los factores formales suelen *determinar*, aunque de manera ambigua, la condición de los personajes. Estos últimos parecen menos idénticos a sí mismos, propensos a mostrar grietas en su identidad, aristas más particulares, distintas a la figura aparentemente compacta y delineada de los personajes en una versión más clásica. La transformación de su figura va acompañada de una exacerbación en el uso de ciertos recursos. Se supone expresan o remiten a cuestiones menos obvias, debido a que los personajes son menos nítidos y no puede esperarse de ellos ser predecibles. Entre otras razones, porque empiezan a transitar sin un destino claro, como hemos dicho también, más que *físicamente*, por una compleja zona interior, en ciertos casos a los tumbos, faltos de un dominio y un conocimiento de lo que les ocurre. Saber qué pasa en su interior se hace una tarea más difícil, y a pesar que los recursos pueden dar la sensación de formar parte de un diseño organizado para conocer qué les ocurre, con el paso

---

una joven mujer que vive con su hermana en un departamento de Londres. Polanski pone en escena el progresivo ensimismamiento que lleva a la protagonista a entrar en un proceso inorgánico de fragmentación interna. Vemos cómo de a poco el espectador va a tener dificultades para distinguir lo que ocurre “realmente” en la película y lo que es producto de la imaginación trastocada de los protagonistas. Podríamos decir que literalmente entra en estado de turbación, porque se interrumpe su vida cotidiana y se aísla del entorno, hasta que el choque de ambos (fuero interno y devenir cotidiano) provoca un desastre: la mujer asesina a alguien que cree la amenaza con violarla. En realidad, nunca podemos tener la certeza que las intenciones del hombre eran las que la mujer creyó descubrir. El director de origen polaco usa algunos recursos cinematográficos para producir la sensación agobiante de encierro y tensión, filma a la mujer con una cámara liviana, lo que permite seguirla desde muy cerca por el departamento e instala ruidos que acompañan la atmósfera extraña.

<sup>86</sup> Carlos Losilla, *El cine de terror: una introducción*, Ediciones Paidós, Barcelona, 1993, págs. 139-140

de este tipo de películas no sólo no se cumplen las expectativas a cabalidad, además se acrecienta el desconcierto.

En un cine convencional solemos hacernos ciertas ideas de lo que sucede en la narración y lo que se viene para delante, gracias a la anticipación concedida por la típica estructura del guión y el uso de los recursos cinematográficos. En el cine fantástico, dentro del cual puede ubicarse medianamente el de terror, dichos recursos del cine indican al espectador situaciones por venir, para lo cual, las representan de un modo no tan obvio, de una forma más compleja y densa en su sentido. Un caso clásico a esta altura es la música creada por Bernard Herrmann, quien trabajó con Hitchcock y fue el compositor musical de varias de sus películas, incluyendo la famosa composición de *Psycho* (Psicosis, 1960). Desde el comienzo de este filme se nos adelanta una situación inquietante que se avecina a través de una melodía que va *in crescendo*. Se tiene la sensación que algo va a ocurrir, una fuerza probablemente atentará contra la protagonista (Marion), precipitando el desastre. Entonces, se presiente la inminencia de un evento catastrófico, algo para lo cual Marion no está preparada, ni dimensiona del todo, en verdad, no puede hacerlo. Todo se provoca porque decide robar una suma importante de dinero en su lugar de trabajo, una acción repentina, surgida justo en el momento que aparece una oportunidad de manera fortuita. En realidad, nunca sabemos si venía pensando cometer el robo, Hitchcock omite esta información y, tal vez, con ello genera una mayor inquietud en el espectador, que de ahí en adelante no puede atenerse a la probabilidad cierta de sus expectativas. Nos movemos imaginariamente entre sospechas, desde el robo repentino, poco esperable para una empleada cuidadosa que lleva diez años en su trabajo, pasando por la huida abrupta luego de perpetrado su crimen, hasta la muerte que la sorprende justo cuando ha decidido dar pie atrás a sus pretensiones. No lo vemos venir, porque se trata de un trabajo rutinario en una corredora de propiedades, en el cual es necesario asentarse, sacrificar la aventura y el riesgo. Se requiere cierto acostumbamiento, probar el acomodo a un orden, resignando las expectativas de un cambio abrupto. Hitchcock nos da un motivo inicial que *larvadamente* puede acelerar las cosas. La mujer está enamorada de un hombre recién divorciado, quien se resiste a vivir juntos por falta de dinero. Además, se suma a lo anterior algo más difícil de sopesar, un tedio se empieza a manifestar en ella, aunque no logramos saber, hasta cierto

punto del fime, si será suficiente para intentar revertir su suerte o, por el contrario, la situación llevará a la protagonista a adquirir una actitud aún más resignada.

Por momentos, parece como si Marion se hiciera cargo de su situación: roba el dinero, escapa de la ciudad, cambia de auto en un pueblo perdido, ubicado en medio de un paisaje desértico (a pesar de la actitud suspicaz que despierta en un policía de carretera) y llega a un motel casi abandonado en medio de la nada, un lugar de descanso antes de comenzar una nueva vida junto a su novio. Pero a pesar de actuar como si fuera resultado de su sola voluntad, Hitchcock la hace tropezar de forma casual con este lugar en decadencia, sorprendida por una lluvia torrencial comete el error de tomar una ruta equivocada que conduce hasta su destino fatal. De esta manera, en la búsqueda de un reposo encuentra, inopinadamente, una parada definitiva, una estación trágica para su vida, hasta hace no mucho apacible y tediosa. Nuevamente, tenemos la sensación de estar ante una dimensión de la realidad inmanejable, el aguacero desatado que la recibió parece adelantar el despliegue de una fuerza correspondiente a un orden desconocido, más bien *olvidado*. En el motel al que arriba, la atiende Norman Bates con el que habla por un rato. Algo en la condición inestable de este sujeto la hace caer en la cuenta de su equivocación y, arrepentida, quiere enmendar el error. Entonces, cede la tensión, hay un pequeño respiro, momentáneo al menos<sup>87</sup>, lo suficiente como para intuir que la *heroína* ha vencido por ahora una dificultad. Así, cuando se cree que la mujer ha sorteado las consecuencias de sus propias acciones, vuelto al curso *normal* de su vida, para lograr finalmente redimirse, un hecho cruento frustra de manera violenta la *restauración* del orden anterior. Ya es tarde, no puede dar marcha atrás, su sola voluntad no es capaz de controlar los hechos que se suscitan, está sometida a una fuerza mayor, incontrarrestable, que oculta aparentemente sus

---

<sup>87</sup> El famoso crítico Robin Wood ha sostenido que, al parecer, aquello que precipita la caída de Marion, protagonista de *Psycho*, no es tanto el robo, como la pulsión sexual que lleva a a perpetrarlo: “Se hace todo lo imposible por estimular al espectador a identificarse con Marion. En la disputa entre los enamorados, nos ponemos naturalmente de su parte: la insistencia de Sam [novio de Marion] en aguardar hasta que él pueda ofrecerle a ella seguridad económica nos irrita, porque es el tipo de aburrida consideración mundana que esperamos ver desechar al héroe de una película, y nos sentimos muy atraídos por la disposición de Marion a aceptar las cosas como son en bien de la relación. Este es, de hecho, el primer paso en nuestra complicidad en el robo de los 40.000 dólares. Sam tiene la culpa de que Marion robe el dinero, que no tiene importancia para ella. Es simplemente el medio para alcanzar un fin: el sexo, no el dinero, es la raíz de todo mal. En verdad, el amor del espectador al dinero, es estimulado sólo para quedar “situado” rápida y definitivamente: el destino del dinero, después del asesinato bajo la ducha, se convierte en algo enteramente trivial, y Hitchcock, al insistir en ello, suscita en nosotros una fuerte repugnancia”. En Robin Wood, *El cine de Hitchcock*, Ediciones Era, México, 1968, págs. 131-132

motivaciones que, por lo mismo, son irracionales. Esta fuerza se modula a través de la mente extraviada de Norman Bates, un personaje abismal, sumido en un infierno interior de carácter insondable, que lo lleva a padecer un tormento permanente, provocado por la figura de la madre fallecida. Él, sin embargo, simula que todavía vive, en una especie de necrofilia filial. La trama en este aspecto es truculenta: el cadáver de la mujer se halla sentado en una mecedora al interior de la casa, disecado, como lo están los pájaros disecados por la afición taxidérmica del personaje, quien los mantiene en la oficina donde conversa con la mujer cuando ésta llega al motel y desde la cual la espía, como el voyerista que es.

Norman, decíamos, simula hablar con su madre, como si aún estuviera viva, imita su voz y desarrolla una discusión siempre lacerante. Lo último, nos lo presenta como un personaje en constante tensión, sufriendo por un pasado que lo marcó a fuego y determina en el presente, transformándolo en un asesino que mata disfrazado de su progenitora. Hitchcock hace confluír en *Psycho* a dos personajes distintos, pero relacionados desde el punto de vista formal. Más allá de establecer el vínculo entre asesino y víctima, echa a andar un conflicto general y dos particulares, usando una estrategia narrativa propia de sus películas: crea una debilidad en ambos, una zona frágil en su interioridad que los puede hacer caer, para transformarse en alguien muy distinto, desconocido para sí mismo. De esa manera, introduce un elemento perturbador en el mundo representado, el cual trastoca por completo la cotidianeidad de los dos, sobre todo la que incumbe a la mujer. En vista de lo que sucede con los personajes es que el director británico hace operar una serie de recursos a lo largo del filme que entran en sintonía con la *falla* que los afecta. Pero, junto con remitir a un defecto, se entreabre una profundidad cada vez más indonsable, una hendidura que perturba la identidad de los individuos expuestos a la reciedumbre de lo oculto. A este respecto, algún crítico hizo referencia a la mirada de los personajes de *Psycho*, a sus ojos dispuestos a introducirnos en la recóndita oscuridad de un hondo fuero interior:

“El efecto de las tomas con movimiento de acercamiento en la película (desde el comienzo hasta la exploración de la casa por Lila) consiste en internarnos cada vez más en la oscuridad. En todo momento se nos obliga a ver, a ver más, a ver más hondo: con frecuencia, a ver cosas que tememos ver. De ahí la insistencia en los ojos, que la cámara,

nuestros propios ojos, nos hace mirar, para ver los lugares oscuros del alma humana más allá de ellos. Y de ahí los lentes oscuros del policía: él es único personaje cuyos ojos nunca vemos, porque es él quien observa a Marion, y por consiguiente a nosotros mismos. Hacia el final de la película, Hitchcock nos ha colocado en la posición del policía: observamos a Norman Bates del mismo modo que el policía observó a Marion, y aquél está tan consciente de nuestra mirada como lo estuvo Marion de la del policía. Del otro lado de la pantalla, nosotros somos tan inescrutables, y por consiguiente tan despiadados, como el policía detrás de sus lentes oscuros. Podríamos recordar el comentario de Norman sobre las “instituciones” en el diálogo con Marion: “...los ojos crueles que lo estudian a uno”. Norman está definitivamente fuera del alcance de nuestra ayuda. Buena parte de la significación de la película queda resumida en una sola metáfora visual, que utiliza una vez más los ojos y ocurre en el punto focal de la película (el asesinato de Marion): el asombroso corte del *close-up* del agua y la sangre que desciende en espiral por el desagüe al *close-up* del ojo de la muchacha muerta, del que la cámara sale en *espiral*. Es como si hubiésemos salido de las profundidades que se hallan *detrás* del ojo, el agujero redondo del desagüe que conduce a una oscuridad aparentemente sin fondo, las potencialidades para el horror que se hallan en las profundidades de todos nosotros y que tienen su fuente en el sexo; el resto de la película está dedicado a sondear esas profundidades. La sensación de vértigo que produce este corte y el propio movimiento en espiral son evocados más tarde cuando observamos, desde arriba, a Norman llevando a su madre al sótano.”<sup>88</sup>

La mirada de los personajes funcionaría entonces al modo de una abertura hacia una dimensión incógnita, aunque insinuada con un terror espeluznante. Se suma a lo anterior, el *rictus* que se apodera de los rostros de quienes protagonizan el filme, los cuales sufren de un contraste permanente entre cada uno de ellos. Algunos de los personajes tienen una expresión gélida, a veces incluso con el aspecto frío de figuras aparentemente inanimadas, sus apariencias muestran un grado de ausencia fantasmal aterradora, una *inconsistencia ontológica* que les da un aspecto extraño. En ellos se da una especie de parálisis dramática (literalmente *facial*), una suspensión del desborde emocional, que recuerda alguna de las

---

<sup>88</sup> Robin Wood, *El cine de Hitchcock*, Ediciones Era, México, 1968, págs.139-140

películas de Luis Buñuel<sup>89</sup>, el estilo seco impuesto en filmes donde se desatan los deseos y las pulsiones que ameritarían un despliegue parafernático de los recursos del cine. Sin embargo, éstos son contenidos por el director aragonés, en favor de cierta actitud perpleja, incluso fría, y de una imagen austera:

“Ateo convencido, cachazudo, cachondo por genes y santificado por una legión de estudiosos, Luis Buñuel (1900-1983) nos gratifica con una obra de insoslayable referencia. Su estilo es la apariencia de no estilo, un presunto desaliño una renuncia a los exhuberantes signos de enunciación, una falsa transparencia narrativa. Esconde un nudo de complejidad relacional y hace de la liturgia laica motivo de reverencia. En atentas palabras de Serge Daney, Buñuel es ‘menos un inventor de formas que un documentalista sobre las formas del inconsciente’. Su producción está vertebrada sobre temas nucleares como el deseo y la sexualidad, la mirada (y las agresiones al ojo, una de sus constantes más reificadas) y la seducción, la inocencia y la perversión (y la asociación a Sade, ese cinema de la crueldad tan hermanado al catolicismo: sin conocer la Biblia resulta arduo entender al aragonés y tampoco es cuestión de militar a favor de la ignorancia), los sueños y la realidad (su indistinción), las fantasías de la imaginación, motivo de excitación, la burguesía (y su virulenta flagelación)... Su filmografía, según la lectura psicoanalítica ordenada por Linda Williams (en *Figures of desire*, Urbana University of Illinois Press, 1981), fluctúa entre los polos del desarrollo del deseo inconsciente con una profunda fijación obsesiva y claustrofóbica (visible en *Él*, 1953; *Ensayo de un crimen*, 1955; *Bella de día*, 1967; *Ese oscuro objeto del deseo*, 1977) y su incisión en la estructuración social a través del discurso antropológico sobre los actantes y sus funciones (*El ángel exterminador*, 1962; *El discreto encanto de la burguesía*, [Le charme discret de la bourgeoisie, 1972], *El fantasma de la libertad* [Le fantôme de la liberté, 1974]). Sin olvidar que la pasión desbocada deviene motor de la vida de muchos de sus personajes: los protagonistas de *Él*, *Ensayo de un crimen* o el don Jaime (Fernando Rey) de *Viridiana* respecto a Elvira, su esposa difunta, que

---

<sup>89</sup> Sin el afán de ahondar demasiado en el cine Buñuel, porque esto requeriría el desarrollo de un análisis, probablemente, demasiado extenso, creemos conveniente sólo recordar a la pasada algunas películas que entran en sintonía con lo que hemos dicho en el texto de la tesis. Cuando hablamos del estilo *seco* de las películas de Buñuel, estamos pensando, por ejemplo, en los filmes realizados por el director español durante su estadía en México. En el grupo de películas realizadas en ese tiempo, vemos el predominio de una imagen compuesta sin la concurrencia de demasiados recursos visuales, a pesar que a veces el argumento pueda corresponder a una historia sórdida. Es como si Buñuel hiciera a propósito un contraste entre un contenido tensionado por un deseo retorcido que padecen sus protagonistas y una especie de *pureza* de visual atribuible, entonces, a la apariencia de la imagen.

pretende recrear en la novicia Viridiana (Silvia Pinal). Su obra esculpe una lógica binaria donde la realidad y el sueño, lo racional y lo irracional, se contaminan irremisiblemente, sustanciando agudas radiografías del ser humano y del tejido social donde se inserta. Aún más, ‘bajo el aparente sosiego hay una violenta agitación, tras el disfraz de inocencia de una obra que se pretende desgajada de cualquier dogma se concentra una convulsiva reflexión sobre la condición humana. A la postre, un “un ensayo de geografía humana” (como reza el subtítulo de *Tierra sin pan* [Las Hurdes. Tierra sin pan, 1932] el documental rodado en la España republicana) visto por el ojo inexorable y las garras afiladas de un cineasta corrosivo de admirable fidelidad a sí mismo.’<sup>90</sup>

La cita sobre el cine de Buñuel, aunque muy general y extensa, destaca algo que puede parecer cercano al cine de Lynch, y es lo que nos interesa rescatar. En ella se nos dice que, a pesar de la apariencia poco exuberante que suelen tener las películas del director español, se intuye una complejidad relacional que le es subyacente. Así, el aspecto documental, a veces incluso aparentemente ingenuo, potencia la idea de una contraparte sórdida y oscura que empuja a los personajes a quebrar en muchas ocasiones un verosímil que los situaba en un espacio cotidiano. De hecho, la mención del tono documentalista de las películas de Buñuel sugiere la idea de una mera descripción de la realidad, en la cual no intervendrían los recursos formales del cine, por el contrario, se reducirían a su mínima expresión, con la finalidad de conseguir un registro fidedigno. La austeridad visual estaría acompañada, a su vez, de un aparente simpleza argumental. A primera vista nos quedamos con la idea que la trama no es muy difícil, sino está compuesta de nudos claros, fáciles de identificar. Una cuestión empieza a enrarecer esta primera sensación, que aún así persiste a lo largo en sus filmes, pero en medio de un efecto de fuerte contraste: los tópicos que reconocemos se contaminan entre sí, cuestión que ocurre en películas como *Belle de Jour* (Bella de día, 1967), en la que la aparente y sólo infelicidad de una mujer de clase acomodada, pasa de ser un síntoma (la frigidez) a una doble vida, que en su dimensión oculta, pareciera no tener límites, porque podemos esperar todo del personaje femenino. Como ya dijimos en una nota anterior, se vuelve indiscernible la relación entre los sueños

---

<sup>90</sup> Ramon Freixas y Joan Bassa, *Cine, erotismo y espectáculo*, Ediciones Paidós, Barcelona, 2005, págs.141-142

de la protagonista y su vida diurna. Buñuel la muestra participando de algún sueño sin inducir, a través de un recurso cinematográfico (como el fundido, por ejemplo), el paso entre la vigilia y el mundo onírico. El filme parte con la famosa escena que muestra a una carroza tirada por caballos que avanza en un camino flanqueado por grandes árboles, los cuales están en el proceso de dehojarse propio del otoño. Todo ocurre en lo que parece ser una campiña francesa. En el carro va Séverine (la protagonista) y su marido. En algún momento se bajan y se dirigen al bosque, donde la mujer es atada a un árbol y los cocheros la golpean, para luego abusar de ella. Vemos que la mujer lo disfruta, en eso estamos hasta que un corte violento en la imagen nos hace pasar a otro plano donde es posible observar a Sèvérine acostada en una cama, ubicada en el cuarto de una gran casa que parece pertenecer a gente pudiente. Es evidente la falta de sutileza en el corte abrupto de la imagen, un recurso precario destinado probablemente a causar un contraste extraño, porque la forma en que se representa el sueño y la vigilia es muy similar, más allá de los elementos específicos que componen a cada situación. Vemos surgir una tensión particular en las películas de Buñuel, entre la superficie transparente que poseen (en algunas ocasiones incluso rústica y austera) y un fondo abismal que se nos escapa. El tratamiento de Lynch abunda en la tensión, exacerbando la utilización de los recursos, pero conserva algo del carácter binario que propone el realizador español y, sobre todo, trabaja la idea de contaminar polos argumentales que parecen a veces muy opuestos. En algún sentido, ejerce más violencia en esta relación, toda vez que Lynch vuelve más distante, en apariencia, ambos extremos al quitar mayor información, dejando a sus películas, cada vez más, desprovistas de un contexto relacional que cumpla con las condiciones mínimas. Tal vez por eso resultan más inquietantes las situaciones de mayor ingenuidad, en las que incluso se propone momentos cómicos que, por lo mismo, resultan desconcertantes. Se esconden las motivaciones detrás de una máscara inocente, aunque su polo opuesto, representadas por escenas de extrema violencia y de gran contenido sexual, tengan un tratamiento similar en este sentido. Nos referimos con ésto al ocultamiento de las causas que mueven el drama y no al uso exacerbado de los recursos del cine cuando se ponen en escena pasajes muy convulsionados. Es como si todo el *desate* de las pasiones, y el aceleramiento de sus pulsiones, estuviera ocurriendo fuera de nuestro alcance, más allá de las apariencias, detrás

de la mirada que nos confronta<sup>91</sup>. Los personajes que tienen los ojos exorbitados al menos son de dos grandes tipos: unos son seres poseídos por la maldad o una locura casi absoluta, y otros, quienes padecen los rigores del azote demoníaco. En ambos casos, que pueden ser más obviamente, se nos hace intuir una cierta fisura a través de la cual asoma una dimensión menos expuesta al decurso de un argumento que lo explica todo. Como cuando Lynch genera en Jeffrey Beaumont, uno de los protagonistas de *Blue Velvet*, un flanco débil, una pequeña grieta que va agrandándose de acuerdo a su cada vez más vasta curiosidad, la que lo llevará a la fascinación irrefenable por una mujer (Dorothy). Algo parecido a lo que hacía Hitchcock con los personajes de sus películas. El excesivo deseo de saber, de conocer el secreto de lo oculto, provoca la emergencia desde su interioridad de una dimensión monstruosa. Jeffrey se introduce, en principio, en un terreno oscuro del pueblo, se aproxima a lo desconocido, a un ámbito que no sólo pertenece a un espacio físico, por el cual deambulan personajes sórdidos que no acostumbraba a frecuentar hasta ese momento, gatilla además un proceso indescifrable que lo determina desde su interior.

Del mismo modo como lo señalamos respecto de una secuencia de *Lost Highway*, en *Blue Velvet* el protagonista se adentra por los pasillos del edificio donde vive Dorothy

---

<sup>91</sup> El número de películas en las que se constata lo que señalamos puede ser muy vasto. Sin embargo, nos parece importante pensar en ejemplos contemporáneos, filmes recientemente estrenados en los cuales puede apreciarse algo similar, como si en ellos se actualizara una referencia rescatada desde el pasado del cine, la aparición de una forma que trabaja lo paralelo. Y nos parece importante este reconocimiento, porque el gesto se acerca al trabajo del mismo Lynch, cuando éste, como lo hemos afirmado en más de una oportunidad, echa andar una serie de recursos formales tomados de ámbitos diferentes como la pintura, el cine, la fotografía, etc. Así, a nuestro juicio, resulta pertinente nombrar a un director como Michael Haneke y la manera en que él trata la tensión de películas que son la mezcla entre thrillers y cine de terror. Claro que en su caso, consiste en una versión fría de ambos generos. Por ejemplo, al ver filmes tales como *Funny games* (*Funny games*, 1997) o *Caché* (*Escondido*, 2005), nos enfrentamos a una imagen desprovista de grandes giros visuales o de un uso excesivo de recursos. Esto no quiere decir, sin embargo, que no se los utilice más allá incluso de su sola posibilidad narrativa. Se puede recordar que la segunda de las películas de Haneke tiene un comienzo inquietante, porque se ve un plano general de una calle, el cual se sostiene por un tiempo, hasta que vemos una pequeña interferencia en su parte superior y nos percatamos que se trata de un video tape. También merece ser mencionada una película de Denis Dercourt titulada *La tourneuse de pages* (*La cambiadora de páginas*, 2006), porque en ella es posible ver planteada una estrategia de lo paralelo, esta vez, oculto detrás de una imagen fría, pero sin que por ello no emerjan emotivos, mediados por un tono melancólico. Se trata de una muchacha que luego de unos años lleva a cabo una venganza, movida por el fracaso vivido en su intento por ser seleccionada en una prueba para niños pianistas que desean integrarse a un conservatorio. La razón de su traspíe, al parecer, la atribuye a una de las personas que cumplen el rol de juez a cargo de la selección, una famosa intérprete de piano que, mientras la niña ejecuta una pieza, firma un autógrafo, acto que distrae a la postulante al punto de equivocarse y perder su oportunidad. Luego de esta escena el director hace una gran elipsis, mostrándola ahora siendo una joven mujer, que se presenta en el bufete de abogados que encabeza el esposo de la concertista. De ahí en adelante se despliega la venganza que ha fraguado, aunque no sabemos cómo la va a llevar a cabo, porque los detalles han sido omitidos. Entonces, se genera un enigma que va esclareciéndose de a poco, bajo la forma de un plan realizado con la precisión de una racionalidad extrema.

Vallens (la mujer que despierta en él una curiosidad y un deseo incontenibles), a través de una oscuridad por momentos densa. En algún sentido, su aparición en tal lugar, se asemeja a lo que ocurre en *Psycho*: un hecho fortuito le hace conocer esta otra dimensión, llegar hasta un territorio oscuro por un tropiezo casual. El azar hace que su novia, una típica joven de un pueblo de provincia, hija del teniente de policía, le comente sin querer un caso que investiga su padre relacionado con Dorothy. Sólo basta un pequeño comentario para provocar en él, el deseo de conocer un poco más, no es una consecuencia lógica, como tampoco la de hallar una oreja humana en medio de un sitio eriazo, que lo conecta con el progenitor de su novia, a quien entregó dicho trozo de cuerpo humano.

Entonces, la decoración del espacio que Jeffrey recorre antes de llegar al departamento de Dorothy, a través de la espesura del mismo (parecida a su propia espesura interior, en la que se extravía sin retorno), recuerda el departamento del personaje principal de *Lost Highway*. Vemos, ahora, una combinación extraña entre los objetos que, en principio, *adornan* el lugar, pertenecientes a una estética estadounidense de la primera mitad del siglo XX (a lo Hopper, o, si se quiere, susceptibles de estar relacionados con una representación cercana al imaginario de Norman Rockwell) y unos colores opacos, desgastados, que le dan una apariencia no sólo decadente, sino que generan una sensación un tanto tenebrista del espacio. Aunque para ser más precisos, el interior del departamento habitado por Dorothy tiene un toque más bien *Kitsch*, debido a la reunión de objetos que provienen, da la sensación, de estéticas y géneros cinematográficos distintos. Se reúnen de forma *arbitraria* o, al menos, inusitada, por medio de una combinación de colores, entre los que destacan el azul y el rojo, con la insistencia en cierto *efecto*, que, en el caso de Lynch, termina siendo abisal. Al primero de los tonos lo vemos de forma recurrente, con una disposición que a veces enfatiza su intensidad, al emanar, por ejemplo, de una luz de neón o cuando ve acentuado su aspecto denso y la profundidad de su materia con la presencia de una textura en relieve (puede recordarse, en este sentido, la presentación del filme, en la cual ondea una textura aterciopelada detrás de los créditos). En el espesor de este espacio se sumerge Jeffrey, como si antes sólo hubiese circulado por *sobre* él, en una dimensión más bien armoniosa, sin apreciar lo que está *detrás* o tal vez *bajo* su apariencia.

Por supuesto, Lynch ya nos ha dado a entender la permeabilidad de esta fachada idílica. Con el juego de lo paralelo, producido principalmente por la acción de los recursos

cinematográficos, este realizador nos induce a presumir un desorden basal de la realidad, inaprensible o resistente a un discurso racional<sup>92</sup>. Por eso, es posible percibir en sus películas, como afirmamos un poco más arriba, la reiteración, con ciertas variantes por cierto, de operaciones que activan efectos perturbadores. Entonces la emergencia de algo otro alcanza una extrañeza más potente para el espectador, porque no sólo puede generar perplejidad por los sucesos acontecidos en la historia en desarrollo, digamos, por el despliegue de un contenido, sino por la aparición de dichos recursos. Así, si bien la experiencia de Jeffrey adquiere una dimensión inquietante debido a las vicisitudes de la narración, no es menor, sino relevante, la importancia de la formalidad que conforma la imagen en aquel momento. Cuando aflora una dimensión oculta de la realidad lo hace, ante todo, premunida de un arsenal de efectos asociados al uso de recursos. Por eso cuando el personaje está inmerso o ha descendido a tal entresijo, apreciamos cómo las operaciones formales se retrotraen hacia un momento atávico y, de algún modo, los procedimientos del lenguaje del cine sufren una especie de involución en la manera en que se actualizan, sobre todo si se compara su (des)articulación con el uso más correcto y tradicional al que están ordenados en películas de un corte más clásico. Por ejemplo, si recordamos la escena en que el protagonista una vez descubierto por Frank Brooth, es secuestrado por éste y quienes lo acompañan, luego de lo cual lo llevan a él y a Dorothy de *paseo* por la ciudad. En algún momento del periplo nocturno, llegan a un departamento, donde aparentemente están retenidos el esposo y el hijo de Dorothy. La escena, entonces, comienza mostrando un departamento en algún sector de la ciudad de Lumberton. El espacio recreado en él es una mezcla rara entre aquellos paisajes de provincia semi-urbanos que asoman en los cuadros de Hopper, una cotidianeidad estática entonces, constituida de colores extraídos por Lynch de los cuadros más sórdidos de Francis Bacon. Predomina, no la luminosidad de los atadeceres que vemos en las escenas pueblerinas retratadas por Hopper, sino una apariencia combinada de un tono tenebroso y un cruce de estilos distintos que le dan un sesgo *kitsch*. La puesta escena da la sensación de haber sucumbido ante lo grotesco, sobre todo por las figuras femeninas que están en ella. De hecho, en el espacio que referimos hay cinco figuras inmóviles, pero no por ello menos grotescas, sentadas en los sofás que adornan el lugar y que corresponden, en estilo, a los años cincuenta en Estados Unidos.

---

<sup>92</sup> Mike Goodridge, *Directores de cine*, Océano Grupo Editorial, Barcelona, 2002, pág. 141

La disposición de la escena que comentamos se trata literalmente de un cuadro, si se considera la forma en que se compone. Tenemos una vista frontal de la situación, como en una pintura. Vemos a los personajes sentados en los sillones que están apoyados en las paredes del departamento, correspondiente a una de sus esquinas. Casi en el ángulo de esta esquina se halla un hombre sentado en un sillón, vestido con una llamativa chaqueta roja que brilla (como las que usaban los presentadores de números en los cabarets, quizá por la década de los sesenta), acompañada de una camisa blanca con volos y un rostro muy maquillado. Dos mujeres lo flanquean en el sofá, a cada uno de sus lados. Ambas tienen una figura robusta, muy maquilladas y un corte de pelo propio de la época a la que pertenecen los sofás. Al lado izquierdo de estos personajes, desde el punto de vista que tiene el espectador, hay inmediatamente una puerta, junto a esta se encuentra otra mujer, mayor a las anteriores, vestida de negro y afanada en lo que parece ser un tejido o costura. Todas las figuras se ubican en la pared que está justo al frente de la mirada del espectador, sin embargo, vemos a otro personaje, que está sentado en el sillón apoyado en la pared que está de costado y con la cual se forma el ángulo de la esquina que estamos viendo en la escena. Se encuentra a la derecha del cuadro. Es un hombre joven con aspecto de matón que se está echado en el sillón y tiene una actitud indiferente, como aburrido. Así parece como si el espacio del departamento que vemos hubiese *devenido* en una imagen torcida y grotesca. El carácter *Kitsch*, su apariencia maléfica, explotado por Lynch, colabora en darle un toque sórdido, tal vez porque le quita a cada estilo que convoca un lugar apropiado. En algún sentido, los *desnaturaliza*, los muestra demasiado artificiales y sobrecargados, con lo cual, en su conjunto, le otorgan al espacio un aspecto un tanto atemporal.

Ben, así se llama el hombre excesivamente maquillado y que viste una chaqueta roja brillante, sale de improviso de su condición inmóvil en la que ha estado desde el inicio de la escena, se para y dice: “Llegó, Frank”. En el plano siguiente vemos llegar a la pandilla de Frank Booth, liderada por éste que grita de forma destemplada. Están en el acceso principal del edificio donde está el departamento de Ben, quien se levanta apenas del sillón, aunque expectante. Luego, vemos a Frank entrar al departamento, flanqueado por sus secuaces, quienes se encargan de Dorothy y Jeffrey. Un contraplano de esta imagen nos muestra a las mujeres que indicamos más arriba y al matón en la misma posición inicial, casi impávidos. Son un cuadro viviente *a medias*, semi congelado, parecidos a figuras de ceras que cobran

vida de repente, al menos con un mínimo signo de movimiento, pero que no demuestran mucho, no sabemos cómo son por lo tanto, qué los motiva y qué esperar de ellos en términos dramáticos. Ben se acerca al grupo que acaba de arribar y saluda a Frank. Por su parte, Dorothy mira inquieta, más bien de reojo, la puerta que está al fondo del departamento, la misma que se hallaba en medio del grupo sentado en los sillones del cuarto. Su expresión delata desconcierto y ansiedad, sabe que su esposo e hijo están detrás de aquella puerta, encerrados en una habitación de la cual no pueden salir y, lo peor, desconoce en qué condiciones físicas y psicológicas pueden estar. Lo más probable es que hayan sido maltratados en extremo, no obstante, el no saberlo la vuelve loca.

Ben conversa con Frank, toman cerveza y ríen de forma desquiciada. Frank le susurra al oído: “El payaso de colores”. Ríen con complicidad. Jeffrey está alterado, con miedo y ansioso. Lo sujeta un secuaz de Frank, mientras otro le muestra una cortapluma retráctil, que hace funcionar una y otra vez. Igualmente, se ríen de manera delirante. De improviso vemos, gracias a un plano general, del mismo modo que al inicio de esta secuencia, las figuras de los personajes ordenadas a lo largo de la imagen, una al lado de la otra, lo que enfatiza la composición “pictórica” de la película. De la nada, uno de los sujetos le dice a Jeffrey: “Soy Paul y ¿tú?”, el protagonista contesta con un tono tembloroso: “Jeffrey”. El hombre lo mira fijamente y no dice nada más. Frank ríe, mientras Ben tiene una apariencia ausente, debido a que está muy drogado. Frank pide cerveza, bebe con él, éste brinda a su salud y le pide a Jeffrey que haga lo mismo. Le dice: “Sé amable”. Frank, por su parte, le comenta al anfitrión: “Puedo hacerlo hacer lo que me dé la gana.” Ben se acerca a Jeffrey y le agradece el brindis, para después preguntarle si Frank le hizo daño en la cara, ahora es él, sin embargo, quien lo golpea en el estómago. Todos ríen, salvo Dorothy, por supuesto.

A continuación, Ben le dice a Frank: “Tengo algo para ti. Dinero y drogas”. El segundo le contesta: “Gordon se le acercó, a plena luz del día, claro, porque él es el hombre, ¿no?. ¡Se llevó todas las drogas, fue hermoso!” Durante esta conversación misteriosa Jeffrey escucha atentamente lo que se habla, tratando de relacionar la nueva información con lo que hasta ahora sabe de forma parcial. Entonces Frank dice a uno de sus matones: “Deja que tetas [por Dorothy] vea a su hijo, ¿eh?”. La mujer ingresa por la puerta que estaba entre las mujeres sentadas al comienzo de la secuencia. Se cierra tras de ella, por

lo que no podemos ver el encuentro con su marido e hijo, sólo oímos murmullos y el llanto de Dorothy, sorprendida ante algo que hace recrudecer su miedo. Luego, Frank dice a Ben: “Un payaso de colores llaman al arenero.” Del otro lado de la puerta se oye a Dorothy decir a su hijo: “¡Donny, Donny!”, al mismo tiempo escuchamos la voz casi inaudible de un niño a quien la mujer le comenta: “No, no. Mamy te quiere.”

Posteriormente, vemos a Ben que tiene entre sus manos un antiguo foco de luz con forma cilíndrica. Por un lado tiene una cubierta metálica del tipo cromada y, por el otro costado, un vidrio que permite ver una gran ampolla. Con él simula usar esos antiguos micrófonos de los años cincuenta que amplificaban las voces de los cantantes de *Rock and Roll* de la época. Ben prende el foco, justo en ese preciso momento empieza a sonar el tema *In dreams* con la interpretación de Roy Orbison, reproducido desde un cassette que le entregó Frank. Ben aparenta cantar, hace un *play back* de la canción que dice así:

“Un pájaro de colores  
llama al arenero.  
Entra de puntillas a mi cuarto  
todas las noches.  
Sólo para salpicar polvo  
de estrellas y susurrar:  
‘Duérmete  
todo está bien’.”

Entonces un primer plano muestra a Frank extasiado, cantando en voz baja la letra de la canción, que sigue del siguiente modo:

“Yo cierro los ojos  
y me voy  
hacia la mágica noche.  
Quedamente digo una plegaria silenciosa  
como lo hacen lo soñadores.  
Y me duermo para soñar

mis sueños de ti.  
En sueños, camino  
contigo.”

El último verso de la estrofa recuerda, por cierto, el título de la versión fílmica de *Twin Peaks*. La película lleva el nombre de *Twin Peaks: fire walk with me* (Twin Peaks: fuego, camina conmigo, 1992), Lynch cambió un par de expresiones y fijó términos que van a ser reiterativos en el resto de su filmografía. El más importante de ellos es el de fuego que, como indicaremos más adelante, está vinculado a una experiencia que no es la de purificación, sino de la combustión infernal. Ilumina, pero lo hace para hacer más oscuro lo oculto, para destacar la incandescencia del mal que amenaza a los personajes, hasta el grado de invadirlos con un furor que los desborda y remueve.

Ben sigue haciendo como que canta, se acerca a Frank, quien acompaña su mímica haciendo algo similar, en un principio más contenido, pero luego se precipita en él una tensión mayor que, finalmente, hará que detenga la interpretación. Antes que esto ocurra, el tema continúa así:

“En sueños hablo  
contigo.  
En sueños eres mía.”

Vemos a Frank que sigue cantando por ahora, pero en algún momento se le hace insoportable, no resiste seguir. Cierra sus ojos fuertemente, como si estuviera sufriendo por algo terrible, por un dolor que está a punto de desbordarlo, no obstante, parece que al mismo tiempo le produce mucho placer. Se alcanza escuchar un último verso de la estrofa:

“Todo el tiempo  
estamos juntos.”

Ben mira a Frank cuando este sufre un colapso, deja de hacer el *play back*, después de lo cual alguien apaga la música. A continuación el líder de la banda se reincorpora con violencia (como suele ocurrir con sus estallidos de inexplicable furia) y dice gritando:

“¡Salgamos al camino!, ¡Llevaremos de paseo a nuestro vecino [Jeffrey]!. ¡Hagámoslo! Adiós, Ben. ¿Alguien quiere ir de paseo con nosotros? ¿Qué tal tú? [apunta a una de las mujeres que estaban en el departamento antes que la pandilla llegara al lugar].”

Luego se dirige a Dorothy para decirle:

“¿No hay una sonrisa para Frank?, ¿no?. ¡Pues al carajo! ¡Vámonos! ¿Quieres ir con Raymond? ¡Vamos!”

Entonces Ben mira a Frank y le comenta:

“Te veré el martes, Frank”

Frank le contesta:

“Muy bien, Ben. Ahora está oscuro. ¡Cojamos! ¡Cogeré a cualquier cosa que se mueva!”

Después de este último comentario demencial, Frank lanza una carcajada siniestra, la imagen de su figura desaparece repentinamente, para lo cual Lynch usa en efecto que se ve en extremo artificial. Lo próximo que vemos en pantalla es una carretera a oscuras desde lo que parece ser la cabina de un auto que no se muestra. Se genera la sensación que este es el punto de vista, entre otras cosas por una luz emitida desde los focos de este supuesto auto y porque vemos como van pasando las demarcaciones discontinuas pintadas en el pavimento, como si el vólido avanzara a gran velocidad por el camino. Sólo vemos lo que nos permite observar la luz del auto, porque la carretera y su entorno está inundado por una gran oscuridad, lo que da al espacio una hondura abismal en la cual nos vamos

introduciendo, aparentemente, junto con los personajes que van al interior del automóvil. La imagen se transforma, entonces, en una profundidad que se hace inconmensurable, nos *introducimos* en ella, caemos en la superficie. Como ocurre en un filme posterior de Lynch: *Lost Highway*.

Nuevamente se trataría, por parte de Jeffrey, de una errancia a través de una *zona oscura*. En ella, su interioridad es sometida a una prueba mayor, al estremecimiento provocado por algo oculto y paralelo, a veces manifestado a través de figuras y espacios inquietantes, generados por los recursos visuales del cine y, especialmente, por dicha densificación de la superficie de la imagen. El recorrido por un espacio *nocturno*, hace que el significado de este trance le resulte huidizo a dicho personaje, no logra comprenderlo, sus consecuencias lo asombran e infunden miedo en él, parecen, por ello, totalmente inciertas. Jeffrey no puede dominar la experiencia vivida, los vaivenes de la realidad lo sobrepasan, los recovecos y la intensidad de la misma lo superan en magnitud. La violencia desmedurada e irracional de la que es víctima puede ser entendida como parte de los estragos de un proceso secreto. Aquella no es necesariamente progresiva para los personajes o el espectador, estalla de repente, a través de una serie de ebulliciones irrefrenables. Este ímpetu desaforado se vuelve entonces incontrolable, al punto de envolver al personaje en algo *inapropiado* para el paisaje de un pueblo que, en apariencia, es calmo (se debe recordar el comienzo de *Blue Velvet*). La realidad descubierta es ajena a un pueblerino que aún conserva cierto temple ingenuo, capacidad de asombro y un deseo por conocer, rasgos que no alcanzan a ser malsanos, a pesar que luego se verá inoculado por algo demoníaco, quizás habitante permanente de su interioridad. Una especie de vórtice de muy adentro lo arrastra, fuerzas malignas que se creían *extrañas* a él, encarnadas por otro personaje, completamente desquiciado en el que se exagera la vileza, parecen hacer brotar desde su interior los actos más repulsivos. Jeffrey padecerá los rigores de lo oculto, cuando intente explorar, por casualidad, un (des)orden abominable para él, pero que con el paso del filme despierta un furor al que no puede resistir. No sería una imagen inadecuada en este caso, la del fuego incandescente que arrebatara al personaje, quemando su interioridad, porque la usa el mismo Lynch en momentos de mayor revuelo, cuando asoma la más profunda oscuridad de lo oculto y el desasosiego del placer pierde a las figuras de los protagonistas.

Entonces un deseo violento se dispara y consume el ánimo del protagonista de *Blue Velvet* sin llegar a aniquilarlo, lo pone en la mudanza de una metamorfosis aterradora. La búsqueda a veces inconsciente de un placer lo hace trepidar, generando en él una cierta tesitura, una disposición hacia la fuerza arrolladora lo acerca al frenesí, a punto de disolver las condiciones de su individualidad. El intento de hacerse de un objeto de deseo que no se determina del todo, que no se posee completamente, se deja ver cual fantasía, cual fantasma inaprehensible, excediendo a quien lo pretende, para así aplazar, cada vez que se lo requiere, su consecución definitiva. Sin duda, la falta de satisfacción completa, y el horror de rozar aquello que desea, marca un punto sin retorno, una pérdida cercana, en cierto sentido, a un quiebre interno que se vuelve una hendidura dramática, tal vez parecida a la que se ejerce en los personajes del género melodramático más tradicional<sup>93</sup>. Jeffrey se ve jalonado por la pendiente de este *desiderátum*, particularmente en medio de una escena de sexo con Dorothy. Ésta le pide que la golpee, cuestión que despierta su rechazo al principio, porque había visto a Frank Brooth hacerlo, cuando recién la conoció en su primera incursión al departamento donde ella vive, y, sin embargo, acepta. Justo cuando lo hace algo pasa en él, sucede una transformación interna, como si hubiese caído en una condición insospechada, de manera irreversible. La violencia precipita un *devenir* interior, sin mediar un proceso de transición. Este sobresalto inserta al personaje en un trayecto laberíntico<sup>94</sup>

---

<sup>93</sup> Pablo Pérez Rubio, *Ibid.*, pág. 90ss.

<sup>94</sup> Antes ya habíamos mencionado el carácter laberíntico de la imagen, tratado por Roman Gubern en un libro que lleva por título *Del bisonte a la realidad virtual*. No obstante, creemos relevante volver a dicho texto del autor catalán en este punto de la tesis, precisamente al capítulo que lleva por nombre “La imagen-laberinto”, en el cual afirma lo siguiente: “*El pensador* [de Rodin] ilustra ejemplarmente, además, el diagnóstico de Paul Valéry, cuando sentenció que una imagen es a veces “mucho más que la cosa de la cual ella es imagen”. Este plus de información se debe tanto a la polisemia inherente a muchas imágenes, en cuya textura se funden además, como ya se dijo, la denotación y la connotación, cuanto por ofrecer a su lectura diferentes estratos de sentido y de simbolización. En cualquier imagen puede distinguirse, en efecto, un fenotexto (la significación primera de un texto) y un genotexto (su estructura profunda o simbólica), que guardan bastante analogía con el contenido manifiesto y con el contenido latente que Freud descubrió en los sueños. Porque, como ya se dijo en el primer capítulo, por su naturaleza icónica, las imágenes tienden a hablar el mismo lenguaje que los sueños. Y, como los sueños, su lectura es a veces incierta o equívoca. Por eso la imagen simbólica constituye el paradigma ejemplar de la imagen-laberinto.” (Cf. Roman Gubern, *Del bisonte a la realidad virtual*, Editorial Anagrama, Barcelona, 1996, pág. 75-76). Si bien en el texto de la tesis aludimos, principalmente, al argumento de *Blue Velvet*, en el caso de este filme de Lynch, como en los que vienen después, la superficie de la imagen se densifica producto del uso que el director norteamericano hace de los recursos del cine, de tal forma que el carácter laberíntico se genera sobre todo por las operaciones formales con las cuales experimenta. Tal vez por eso, el estrato profundo de la imagen se nos escapa al fin y al cabo, porque el tramado visual (incluyendo los efectos sonoros) sugiere que el sentido permanece oculto. Recordemos, como ya hemos dicho anteriormente, que pareciera que Lynch echa andar algunas estrategias formales que pueden generar la sensación que se nos oculta algo y que en algún momento será revelado. Sin embargo, nunca ocurre

del que tiene que salir, aunque desconozca qué alternativas tomar, ignorando cuál es la trama oculta que articula los hechos sucedidos. La irrupción violenta de un nuevo estado no acarrea en Jeffrey desesperación, al menos su rostro no se torna, de ahí en adelante, desencajado, histérico. Por el contrario, adquiere un *rictus* medio ausente, hay algo de anonadamiento en su reacción, una perplejidad acompañada de espanto. En este sentido, los personajes de las películas de Lynch, ya no tan sólo los de *Blue Velvet*, parecen pertenecer a una estética *estatuaria*, se muestran lejanos debido al carácter atónico de su apariencia. Se da, entonces, un contraste, muy lynchiano, entre posiciones extremas, la de una experiencia que lleva *fuera de sí* a Jeffrey (aunque con esto se hace alusión a un descentramiento interior o solapado, que deja escuchar a medias el crujir de un fondo subjetivo) y el terror paralizante como efecto de un desfondamiento interior. La metamorfosis de Jeffrey, que tiene como inflexión la noche que pasa con Dorothy, va acompañada de la generación de un espacio onírico. Vemos al respecto como la imagen se ralentiza y difumina, mientras lo afecta una mezcla de placer y dolor, atizado por un fulgor ígneo que desencaja su *subjetividad*. Es así que la escena en que tienen sexo comienza con la imagen de una escalera de emergencia que está en la parte posterior del edificio donde vive Dorothy. En medio de la oscuridad vemos su aspecto gris, adornado por un pasamanos de fierro y sin que nadie la ocupe. Aquí, como en otras películas, se escucha un zumbido, derivado de un sonido industrial que Lynch trabaja constantemente. La capa sonora que oímos de fondo crea la sensación que se avecina un hecho siniestro, por cierto no lo sabemos con certeza, porque, como dijimos, no vemos aparecer a ningún personaje, aunque se nos anticipa que puede apersonarse de improviso. Luego la escena continúa en el departamento de Dorothy, después que ella le abre la puerta a Jeffrey que acaba de golpear. Ya sabemos que el espacio donde vive la mujer está compuesto de una estética parecida a la que predominó durante los años cincuenta en Estados Unidos (como ocurre con el departamento de Ben donde están secuestrados su marido e hijo). Al menos los muebles y demás objetos que lo adornan así lo sugieren. No obstante, esta estética, puramente funcional, ha sido víctima de un tratamiento que ha hecho de ella y del espacio en el que se despliega un ambiente

---

un momento de completa revelación, porque sólo se ha experimentado sobre la forma. El significado entonces queda sometido a una especulación indefinida, en consonancia con el carácter abstracto de las ideas tratadas en los filmes de Lynch.

tenebroso. Porque justamente predominan los colores oscuros, más bien el contraste entre éstos y otros más iluminados que perviven, probablemente, de una versión clásica.

Así, cuando Jeffrey llega al departamento, Dorothy lo recibe con una actitud que es mezcla de miedo y ansiedad. Escuchamos la canción *Blue Velvet* que da nombre a la película y que es interpretada por Bobby Vinton. Con este contexto musical, se besan apasionadamente, fuera de sí. Dorothy le pide: “Ven a mi dormitorio”. Entonces la imagen se va a negro, empezamos a ver la siguiente habitación una vez que la cámara emerge desde esta oscuridad, con un movimiento que va de abajo hacia arriba. En el dormitorio de Dorothy la pareja se encuentra recostada en una cama, que está hecha con sábanas de seda azules. Están teniendo sexo. Mientras Jeffrey está sobre la mujer, ésta le pregunta: “¿Qué quieres hacer?”, a lo que el primero contesta: “Estoy haciéndolo”. A continuación el diálogo prosigue de la siguiente manera:

Dorothy: “¿Eres un niño malo?”

Jeffrey: “¿Qué quieres decir?”

Dorothy: “¿Quieres hacer cosas malas? Cualquier cosa, lo que fuere”

Jeffrey: “¿Qué quieres?”

Dorothy: “Quiero que me lastimes”

Jeffrey: “¡No! No quiero lastimarte. Te dije que quiero ayudarte. Dorothy, sé parte de lo que está pasando, Frank tiene a tu esposo y a tu hijo, ¿verdad? Tienes que hacer algo. Ir a la policía.”

Al escuchar el último comentario de Jeffrey, Dorothy se sobresalta de miedo y dice: “¡Nada de policía!”. Aterrada se sienta, recoje y levanta sus piernas, junto con inclinar su cabeza y apoyarla en uno de sus brazos, casi como escondiéndola. Está a punto de estallar en pánico, puede perder el control en cualquier minuto. “¡La policía no!”, repite. La imagen de improviso se va a negro nuevamente, después de lo cual vemos una pequeña llama de fuego, encima de lo que parece ser una vela. Se mueve por el viento que sopla hasta casi apagarla, pero luego se repone. El sonido que provoca el viento se hace cada vez más intenso, de ahí que la situación, que, se presume, es parte de la imaginación de la mujer, se haga más inquietante.

De repente Dorothy grita: “Don, golpéame”. Jeffrey se resiste y dice que no lo hará. Frente a tal respuesta la mujer se enfurece e intenta echarlo de la cama, diciendo: “¡Aléjate!, ¡Aléjate de mi cama!”. Empuja al protagonista y lo golpea con violencia, lo que causa que Jeffrey responda la agresión, primero con el afán de defenderse, pero después para satisfacer su demanda. Justo en este pasaje violento de la escena Lynch muestra un primer plano de la boca de Dorothy. Sus labios están pintados con un rojo intenso que contrasta con su piel blanca y los colores oscuros de su cabello y la habitación. En el mismo plano, luego de ser golpeada, el director estadounidense nos hace ver el esbozo de una sonrisa de placer. A continuación, vemos en un siguiente plano un fuego desplegándose, claro que ahora ya no se trata de una pequeña flama, sino de una bola gigante, como la que aparece después de una gran explosión. Volvemos a ver a los amantes, que están haciendo el amor de nuevo, la imagen esta vez ha sido ralentizada. El sonido cambia también, no es ambiental, por tanto no cumple sólo una función que haga más realista la acción dramática. Por el contrario, se distorsiona y las voces de los personajes (sus quejidos) sufren de un grado de alteración similar, ya que adquieren un tono animal, como si unas bestias salvajes estuvieran apareándose furiosamente. Más que en un apareo, se hallan en una lucha feroz, a punto de devorarse. Hasta que la imagen vuelve a irse a negro y se oye en *off* la voz de Dorothy que dice sigilosamente: “Ahora tengo tu enfermedad en mí”.

La experiencia por la cual atraviesan los personajes, parece ser la de una transformación, por lo menos, algo así nos sugiere lo que ocurre con Jeffrey. Tal vez por eso aparece el fuego, no tan sólo para simbolizar el furor de la pasión. El fuego, desde el punto de vista simbólico<sup>95</sup>, suele estar vinculado las más de las veces, a un proceso de

---

<sup>95</sup> Probablemente la referencia al carácter simbólico del fuego ha generado un sinnúmero de libros especializados. No obstante queremos rescatar un comentario de E.M. Cioran al respecto que dice lo siguiente: “Para lograr experimentar la sensación de inmaterialidad, existen tantos caminos que toda tentativa de establecer una jerarquía sería extremadamente arriesgada, por no decir inútil. Cada uno toma una vía diferente según su temperamento. Por lo que a mí respecta, pienso que el baño de fuego constituye la tentativa más fecunda. Sentir en todo nuestro ser un incendio, un calor absoluto, notar que brotan en nuestro interior llamas voraces, no ser más que relámpago y resplandor: eso es un baño de fuego. Se realiza entonces una purificación capaz de anular a la propia existencia. ¿Acaso las olas de calor y las llamas no devastan hasta núcleo, no consumen la vida, no reducen su fuerza quitándole todo carácter agresivo, a una simple aspiración? Experimentar un baño de fuego, soportar los caprichos de un violento calor interior, ¿no es alcanzar una pureza inmaterial semejante a una danza de llamas? La liberación de la gravedad gracias a este baño de fuego ¿no convierte la vida en una ilusión o en un sueño?” en *En las cimas de la desesperación*, Tusquets Editores, Barcelona, 1991, pág. 79. La cita que hacemos del texto de Cioran retoma un aspecto constatable en otros de sus libros, su acercamiento a la tradición mística, sobre todo en el caso de la purificación y en el hecho que este proceso tomaría finalmente una forma onírica, para así alcanzar un estado de inmaterialidad y pureza. Del

purificación para restaurar la integridad –digamos, conseguir un estado de perfección al que se aspira luego de una *caída*- quitando desde el interior, un agente extraño que lo afecta. Hasta cierto punto, se trata del intento por restituir la pureza a quien la ha perdido, con el objetivo de reestablecer su identidad. Como ya afirmamos, en el cine de Lynch, en cambio, el fuego aparentemente quema, pero no purifica: ilumina en medio de la oscuridad, cuando se consume un cigarrillo o aparece la llama de un fósforo al prenderlo, pero no con la finalidad de distinguir las figuras y, de esa manera, saber qué es aquello que constituye dicho espacio. Más bien se da en el despliegue de una contaminación, de un entrecruzamiento de fuerzas disímiles, atravesadas por la impureza y vistas por medio de una superficie heteróclita.

Como en el caso de Jeffrey, inoculado por algo que no se reconoce del todo, o cuando vemos en *Wild at Heart* a Lula en plena escena amorosa con Sailor. El fuego en ella está asociado a una pasión arrebatadora que alcanza un climax indescriptible, reavivando el deseo en ambos personajes, una suerte de experiencia mística del placer más carnal, asediados, eso sí, por el peligro de una fuerza maligna que amenaza con terminar de un modo abrupto su reencuentro y el viaje que realizan. Ellos han arrancado de fuerzas que quieren separarlos, representadas por la madre de Lula, sus secuaces y Bobby Perú, entre otros. El pasaje de *Wild at heart* al que aludimos es aquel en el que Lula y Sailor tienen sexo luego de un tiempo largo sin verse. Recordemos que Sailor deja la cárcel después de estar años encarcelado por golpear hasta la muerte a un matón enviado por la madre de Lula. A la salida viene a su encuentro la joven mujer en un auto descapotable. Conversan un rato y ella le entrega una chaqueta de piel de serpiente, que, según Sailor, “representa su individualidad y la fe en la libertad individual.” Mientras comienza a sonar *Slaughterhouse* de Powermad, el automóvil se aleja de la cárcel y a continuación los vemos teniendo sexo en el motel Cabo de Miedo, tal como lo había anunciado Lula. En eso están, cuando la imagen empieza a cobrar una tonalidad amarilla, parecida a la que tiene el centro de una llama de fuego. Gracias a un filtro el color cubre todo el plano en el que veíamos a ambos

---

mismo modo, es posible reconocer en sus palabras una suerte de cercanía con Lynch, porque si bien la figura del fuego puede estar asociada a un proceso interior de liberación, ambos coinciden, en principio, en que este termina por ser un sueño, no más que una ilusión. En las películas del director estadounidense, como *Blue Velvet*, la parte final de *Mullholand Drive* o *Inland Empire*, el fuego sigue conservando una cierta reminiscencia a un acto de purificación. Sin embargo, como indicamos en el texto de la tesis, la pureza se ve contaminada por elementos espurios que pervierten su condición (aspirante a conservarse intacta e igual así misma), envolviéndola con una apariencia de pesadilla.

personajes haciendo el amor. Luego la película muestra precisamente la llama de un encendedor con el que una mano intenta prender un cigarro en medio de la oscuridad. Ha pasado el momento de mayor pasión entre quienes se han reencontrado después de un largo tiempo, de tal manera que en el plano siguiente vemos a Sailor recostado en la cama con sus piernas levantadas y apoyadas sobre la pared. Justo en las plantas de sus pies sostiene una vieja radio que emite música, esta vez se trata de jazz. Por su parte, Lula está en el baño, en un lugar contiguo a la habitación donde está la cama que ocupa Sailor despreocupadamente. Ella tiene su espalda apoyada en una de las paredes, junto a la puerta que da al dormitorio. Aún se encuentra entusiasmada con el encuentro sexual y alaba los dotes de su pareja en voz alta. El comentario da pie, sin embargo, para que emerja una cuestión sórdida que tensiona a los personajes y los desestabiliza, provocando que intenten huir de una fuerza terrible que los asedia. A propósito del sexo conversan:

Lula: “Caramba, Sailor, eres increíble... Cuando tenía 15 años, mamá me dijo, que muy pronto empezaría a pensar en el sexo. Y que debía hablar con ella antes de hacer cualquier cosa.”

Sailor: “Pero me dijiste que tu tío Pooch te había violado cuando tenías 13 años.”

Lula: “Es cierto. El tío Pooch no era de verdad mi tío. Era un socio de papá. Mi mamá nunca supo nada de eso. Estoy absolutamente segura.”

Después de este comentario, se nos muestra algo contrario a lo que recién ha afirmado Lula, un juego de contrastes que Lynch explota a reiteradamente a todo nivel en sus filmes. A partir de la conversación, Lula recuerda el momento de la violación. Vemos, entonces, en un plano frontal a un hombre gordo y ya maduro en edad, que usa unos lentes ópticos con un gran marco negro que sujeta unos cristales muy gruesos. Está sudoroso después de haber abusado sexualmente de Lula, todavía la mira con deseo a pesar de que ella está llorando sin consuelo y tiene marcas en su rostro después de haber sido golpeada por el tipo de apariencia asquerosa, de hecho su nariz sangra profusamente. En ese contexto, Pooch le dice: “¿Sabes qué? Estás muy buena”. A continuación del comentario, le tira unas paty medias a la cara. En eso llega la madre al dormitorio, que pareciera andaba fuera de la casa, ve la escena, las consecuencias de la violación y a Lula sigue llorando. La

mujer grita: “¡Dios mío!, ¡Maldito!”. Sigue al hombre hasta otro cuarto y lo golpea de forma desaforada.

Después de recordar lo anterior mientras se mira al espejo del baño, Lula tiene una expresión en su rostro entre triste y melancólica. Sigue pensando, vienen a su mente otros recuerdos asociados al evento traumático. En uno de ellos ve un automóvil desbarrancándose que estalla en llamas mientras da vueltas pendiente a bajo. Abruptamente, la imagen regresa a Lula que cuenta a Sailor la suerte de Pooch:

Lula: “El tío Pooch murió tres meses después en un accidente. Estaba de vacaciones en Myrtle Beach. El tránsito allí todavía es terrible. ¿Te has dado cuenta de que cada vez peor?”

Al igual que en el pasaje anterior, Lula dice algo que no corresponde con lo que piensa, un contraste que le sirve a Lynch para mostrar una especie de ambigüedad en los personajes. Una falta de coherencia interna los tensiona y mantiene en vilo, debido a lo cual transitan a tientas. A los últimos dichos de Lula, Sailor no responde, manifiesta eso sí impaciencia por el comentario y Lula vuelve a decir algo que resulta poco coherente con lo que había dicho recién:

Lula: “Lo siento, pero la capa de ozono está desapareciendo. Un día de éstos, el sol va a salir y va a atravesar y quemar la tierra como un rayo X.”

Luego vemos un fundido encadenado que hace aparecer paulatinamente la imagen de un fuego desatado que consume una casa, se supone donde vivía Lula con sus padres. De manera sorpresiva se escucha la risa de una mujer que proviene de la habitación contigua a la de los personajes. A causa de esto, Lula dice:

“La risa de esa mujer me pone los pelos de punta. Suena como si ya la hubiera oído. Suena como la Bruja Mala del Este.”

La referencia a *The Wizard of Oz* es obvia en las palabras de Lula, aunque no casual, debido a la fascinación que despierta en Lynch. La alusión a la Bruja Mala del Este también está en relación con la madre del personaje, quien los persigue con el afán de acabar con Sailor y recuperar a su hija. Por eso, más adelante en el filme, Sailor y Lula huyen a través de una carretera trazada en medio del desierto. De este modo, la huida que hacen en auto por el paisaje desértico –recóndito y hostil-, recuerda el género del *road movie*, como ya mencionamos más arriba. En su versión clásica<sup>96</sup>, este tipo de filmes trata de asesinos que recorren la carretera con la intención de robar y asesinar, generando una acción violenta que al final deben pagar con su propia vida, cuando los representantes de la ley *reestablezcan* el orden que, supuestamente, debe imperar. En el viaje que llevan adelante los personajes suele ser más importante el trayecto que el punto de inicio o, incluso, la meta que pretenden alcanzar. Por así decirlo, es más relevante el proceso que la estación final, que al comienzo parecía ser el único motivo para sus acciones. Lo anterior, no asegura que consigan alcanzar una identidad definitiva, sobre todo porque en el transcurso del viaje se han transformado profundamente. La violencia creciente empeora el problema de los personajes, lo agudiza porque significa el descentramiento de estas figuras errantes, la pérdida irremediable del equilibrio, y cuando el viaje tiende a redimirlos, al menos de manera parcial, se da una inversión final que los condena o termina por quitarles la vida trágicamente. Es un proceso, entonces, cerrado, predeterminado por un destino trágico, que se cumple, justamente, cuando huyen tratando de evadirlo, o *abierto* (si es que un *argumento* puede serlo), no tan sólo a la salvación, que quizás sea otra forma de clausura, sino a la posibilidad de superar una tal condena, cuando se otorga a los personajes la resolución de un conflicto que los afecta. Por así decirlo, tienen la posibilidad de *desatar el nudo dramático* que los mantiene en tensión y sortear de un modo favorable las dificultades que impiden resolverlo. Sin embargo, según lo hemos mencionado, los personajes del *road movie*, así como una serie de otros personajes forjados al interior de los

---

<sup>96</sup> Según Rick Altman, el *road movie* posee características similares a los demás géneros cinematográficos, en él se destaca especialmente el carácter repetitivo de sus argumentos. Como decimos en el texto de la tesis, es probable que lo más importante para el proceso dramático al cual se encuentran afectos los personajes del *road movie* ocurra durante el viaje, es decir, en su trayecto y no tanto al finalizar el tránsito del mismo: “En un *road movie*, importa menos el desenlace que los repetidos encuentros, similares entre sí, que constituyen el núcleo de la película. De *Bonnie and Clyde* (Bonnie and Clyde, 1967) a *Thelma y Louise* (Thelma & Louise, 1991), es el efecto acumulativo de las interacciones de la pareja lo que permanece en el espectador, más que cualquier decisión o resultado en concreto.” (En Rick Altman, *Los géneros cinematográficos*, Ediciones Paidós, Madrid, 2000, pág. 48)

llamados géneros cinematográficos, aparecen relacionados con argumentos en los cuales no logran consolidarse. Ya no estarían restringidos, entonces, por los límites dramáticos en los que han sido encasillados habitualmente. Dicho encasillamiento está acorde con un tipo de imaginario cinematográfico de corte industrial, es decir, tiene que ver con conflictos centrales que pretenden zanjar el sentido de sus acciones dramáticas y el funcionamiento tradicional del conjunto de los recursos utilizados para ponerlas en escena y hacerlas verosímiles dentro de la ficción que corresponda. La desarticulación de lo anterior puede verse tratado con un peculiar énfasis en el cine moderno -especialmente, en las variantes contemporáneas-, en el cual los personajes terminan extraviándose, porque desde *siempre* nada estuvo claro. Los motivos dramáticos se han desdibujado, para dejar que sus figuras deambulen en medio de una *sucesión* de hechos, carentes de una unidad explícita que los relacione. Esto quiere decir que dichos motivos dramáticos se tornan confusos, por ello el problema que los aqueja se hace más ambiguo, afectando su identidad, que se vuelve inestable y opaca<sup>97</sup>. En este sentido, más cercana a la película de Lynch (en realidad, es un poco posterior), se encuentra el filme de Oliver Stone titulado *Natural born killers* (Asesinos por naturaleza, 1994), película igual de excesiva. En este filme vemos

---

<sup>97</sup> En el extraordinario documental de Martin Scorsese *A Personal Journey with Martin Scorsese Through American Movies* (Un viaje personal con Martin Scorsese a través del cine americano, 1995) se nos hace ver la evolución que sufren los conflictos que afectan a los personajes al interior de la obra cinematográfica de un mismo director. Nos referimos a John Ford, quien probablemente fue uno de los realizadores que inventó el *western*. Scorsese comenta tres películas de Ford: *Stagecoach* (La diligencia, 1939), *She Wore a Yellow Ribbon* (La legión invencible, 1949) y *The Searchers* (Más corazón que odio, 1956). El análisis del director de *Taxi Driver* (Taxi driver, 1976) se centra en mostrar una evolución desde el primer filme hasta el último, caracterizada por un cambio en la condición dramática del protagonista y, junto con ello, en la forma en que se trata. Así puede constatar el paso de un cine estrictamente clásico a una versión más moderna, porque aunque los personajes guardan cierta similitud, los diferencia un tono dramático que determina la presencia o no de una identidad ficcional. El protagonista de *Stagecoach*, Ringo, es un joven forajido que no responde a los cánones sociales, pero que decide emprender una tarea hasta el final, fiel al ímpetu que lo caracteriza; por su parte, el veterano capitán de *She Wore a Yellow Ribbon* es un militar que los años han encargado de ablandarlo; finalmente encontramos a Ethan Edwards, protagonista de *The Searchers*, quien tiene en el filme una actitud cínica y renegada. A los tres los interpreta el mismo actor (John Wayne) que va envejeciendo con ellos, ya que entre el primer y último filme pasan 17 años. Lo que muestra Scorsese es que en la primera película distinguimos un personaje definido en sus intenciones, a pesar de su comportamiento casi siempre díscolo. En el caso del segundo, se trata de un militar de rango medio a punto de retirarse, está por lo tanto en el ocaso de su vida. Debido a que vive las postrimerías de su vida, ya no es un sujeto rudo, dispuesto a enfrentar nuevas batallas. No obstante, debe postergar su jubilación para emprender una última misión. Ethan, en cambio, vuelve a la casa de su familia, para establecerse por fin, luego de terminada la guerra de secesión. Sus deseos se malogran, porque un ataque indio mata a casi todos sus seres queridos. De ahí en más, se ve obligado a vagar interminablemente para cobrar venganza y rescatar a su sobrina que fue secuestrada. Cuando logra su objetivo ya no es tiempo de asentarse en el lugar que hasta unos años era el suyo, debe continuar su errancia. Por lo tanto, Edwards se transforma en un personaje que ha perdido su identidad, su centro y se vuelve más complejo desde el punto de vista dramático.

nuevamente dos personajes en extremo violentos, pero a diferencia de las referencias cinematográficas más clásicas, se trata de un violencia que está desde el comienzo del argumento, sin mediar causas que la expliquen. No existe una progresión en el relato que entregue razones, para ir entendiendo por qué ocurren las acciones dramáticas y a qué se debe tal intensidad. Ésto no quiere decir, necesariamente, que el argumento no *avance*, el problema es que, no es posible saber muy bien hacia dónde se conduce, cuáles son las razones del curso que toma y el objetivo dramático que busca alcanzar. Es decir, no se puede tener cabal idea qué motiva la acción de los personajes, o si se tiene alguna noción de la excesiva violencia, no sólo asociada a la acción de los personajes, sino también en relación con la forma de la imagen que nos muestra lo que ocurre en el filme. Por lo tanto, resulta más difícil anticipar con cierta precisión qué va a producir. No se puede mensurar con claridad la relación entre las causas y sus efectos, más bien se van encontrando, aparentemente de un modo aleatorio, una *sucesión* de consecuencias desperdigadas a través de un argumento que aplica –y experimenta- otro tipo de exigencia sobre y en la historia que busca *contar*, por medio del uso heterodoxo de los recursos narrativos y visuales.

En *Natural born killers*, por ejemplo, se retraen las causas en favor de los efectos, aunque, al decir ésto, irremediablemente se las supone. Se las intenta conjeturar, tal vez en el afán de articular los acontecimientos que conforman el argumento. En la parte inicial de todo curso narrativo propio de una película *clásica*<sup>98</sup>, correspondiente a los primeros minutos en que se exponen y presentan a los personajes, se entregan indicios para instalar el conflicto, como lo establece la estructura de un guión ortodoxo. De ahí que se intente introducir a los espectadores en situaciones que los *identifican* rápidamente con los personajes, a partir de la síntesis de su condición dramática, que aparece incluso a través de la forma en que se filma una escena, de la escenografía que rodea a los personajes, algunos objetos, los colores predominantes de la imagen y que también considera el aspecto sonoro. Así en películas a las que se atribuye una narración convencional, mientras transcurre el comienzo del filme, los personajes se mantienen en un equilibrio precario desde el punto de vista dramático. En algún momento sufren un sobresalto que precipita la pérdida de esta suerte de tregua inicial, un giro que da comienzo al desarrollo del argumento. En cambio,

---

<sup>98</sup> David Bordwell, Janet Staiger y Kristin Thompson, *El cine clásico de Hollywood*, Ediciones Paidós, Barcelona, 1997, pág. 27ss

en el filme de Oliver Stone pareciera que la *forma* de la imagen, debido a la violencia que ejerce contra una manera más clásica de generarla, atenta contra los parámetros de un cine más tradicional. En cierto sentido, la acción es de por sí muy violenta, pero, y justo porque se quiere exacerbar tal condición, se despliega una composición visual dislocada, al punto de forzar con exceso los recursos del cine, exigiéndolos más allá de su función narrativa. La violencia se desata, entonces, desde el principio del filme, sin mediar una paulatina entrega de la información que haga más comprensible el surgimiento de acciones y hechos. Y cuando decimos *forma*, tal como lo insinuamos recién, no nos referimos sólo al modo en cómo actúan los personajes y el despliegue de la acción que acometen delante de nuestros ojos, hablamos además de la manera en que la imagen se (des)articula para tramar el argumento de la película. La escena que abre *Natural born killers*, nos muestra a dos personajes, Mickey y Mallory Knox, instalados en una cafetería típica del sur de Estados Unidos, ubicada en medio de una carretera que cruza el desierto. Mickey está sentado en la barra, come y lee el diario, la portada de éste informa de sus fechorías. Mallory baila sola al ritmo de la música que emite un *Wurlitzer*, se escucha la canción *Waiting For The Miracle* de Leonard Cohen. La vemos a través de una imagen que muestra un encuadre en constante movimiento, como si la cámara flotara por el lugar, fuera de un eje determinado, dando la idea de permanente inestabilidad, mientras se abre camino por un espacio que resulta ser, en principio, *exterior* al personaje, pero que, en una segunda lectura, puede entenderse mediada por la intención de introducirnos en su interioridad. Se tiene la *sensación* que el espacio adquiere un valor dramático, significa de forma oblicua sobre lo que afecta a los personajes.

Justo porque la *superficie* de la imagen entra en sintonía *aparente* con aquello que ocurre de manera paralela, *más allá* de nuestra mirada, los límites de los recursos cinematográficos se expanden. Lo otro que escaparía a nuestra capacidad de conocer, deja oculto los motivos que gatillan las acciones dramáticas de los protagonistas: con la composición de la imagen se nos muestra el *afuera*, para de esa manera significar indirectamente el *adentro* de los personajes, porque éstos no comunican, debido además a que su discurso es víctima de un desequilibrio que lo fragmenta. La condición dramática de Mickey y Mallory Knox es ambigua desde el punto de vista del conflicto que los aqueja y, junto con ello, por la aparente falta de objetivos, no sabemos cuál es el móvil que los lleva a

hacer lo que hacen. De ahí, la sensación de espacio que genera la imagen, el que adquiere un valor más relevante al de ser simplemente un decorado. Algo similar pasa con el tiempo, transcurre bajo una forma acelerada, en correspondencia con la agitación de una violencia incontenible, proveniente de los protagonistas, y, como ya señalamos, desprovista de una causa definible.

Durante la escena aludida el encuadre del plano suele inclinarse de un lado y luego del otro, sin que cese su movimiento, más bien se va intensificando, a medida que la situación y la acción de los personajes se torna cada vez más intensa. También se puede observar una combinación de desplazamientos de la cámara por el espacio, generados al parecer por un travelling (gracias a un steadycam) y paneos o barridos que, más que describir el lugar de la acción, su entorno, ponen el acento en la producción de una imagen vertiginosa, en la plasticidad abrupta de un movimiento agitado y en el sobresalto que agrega el corte brutal entre plano y plano. Lo anterior plantea que el espacio y tiempo no son necesariamente apoyos para el delineamiento de la identidad de los personajes, objetivo al cual se ordena la generación de ambos. El espacio en este caso no cumple con dar cobijo a una acción, dar un *lugar natural* para así hacer verosímiles los hechos sucesivos, logrando que cumplan con las expectativas de quienes observan la película, una vez que reconocen el género al cual pertenece el filme. El montaje además juega un papel relevante al enfatizar el ritmo de la imagen, toda vez que introduce, como dijimos, cortes abruptos entre plano y plano y agiliza la velocidad en la sucesión de los mismos. Precisamente, en el curso dislocado de planos, vemos la alternación fugaz de tiempos distintos, que provocan un quiebre, por la aparición repentina de eventos pasados que se repiten sin necesidad alguna, a contrapelo del eje que articularía, en otro tipo de películas, un argumento lineal.

Mientras Mallory baila entran dos hombres, con la actitud estereotipada de un habitante de Texas, rústico en sus acciones y proclives a la violencia. Con un decir campechano, más bien vulgar, ingresan al restaurante. Uno de ellos se dirige hacia la mujer, quiere bailar con ella y mueve su pelvis de adelante hacia atrás como una forma de integrarse al baile. Sobre la parte delantera de sus pantalones, a la altura de los genitales, coloca una botella, como si fuera la extensión de su pene, demostrando así, de entrada, que la mujer le resulta deseable. El otro tipo se ha sentado en la barra junto a Mickey, toma una cerveza mientras el primero come un *pie* y lee el diario, que en su portada anuncia, tal

como adelantamos, la saga de muertes y robos perpetrados por él y Mallory. Entonces, la música cambia, se escucha el tema *Shitlist* de L7, más duro en su ejecución, más violento y agresivo que el anterior. La mujer enfrenta al hombre que la acosa, comienza a golpearlo con golpes de pies y puños, hasta hacerlo caer al piso. Mientras lo hace, vemos sus golpes sobre el cuerpo, pero entremedio el director se ha encargado de intercalar planos de momentos anteriores, ocurridos cuando el tipo aún bailaba. En medio de todo este revuelo, la cámara no ha dejado de moverse. El montaje alternado permite repetir pequeños fragmentos de hechos pasados, casi enfatizando el curso delirante de la escena, aunque también busca representar a individuos en un estado de desequilibrio severo, a punto de su borde, de una escisión interior. Mickey, por su parte, enfrenta al hombre que se ha sentado a su lado, cuando éste intenta intervenir, lo detiene y le corta la lengua. Luego mata a la cocinera, lanza un cuchillo contra un tipo que estaba fuera del café. La cámara en este caso sigue al objeto mientras viaja por el aire, a través de un plano detalle, ubicándose en la parte posterior del mismo. En este breve trayecto el sonido ambiental se interrumpe y escuchamos un tema musical destemplado. Junto con lo anterior, la imagen se ralentiza, casi suspendiendo el paso del tiempo, hasta que el cuchillo hace impacto en la espalda del hombre después de atravesar el vidrio de una ventana. A continuación ambos delincuentes caminan hacia la camarera parada en una esquina del lugar, como si ésta intentara esconderse de lo inevitable. Mallory juega con ella y otro hombre que se encuentra en el lugar, apunta a uno y después a otro, hasta que elige a la mujer. Finalmente, Mickey le dispara a través de una cafetera con la que protegía su cabeza. Luego, se acercan al cliente que ha sobrevivido a la matanza y Mallory le exige repetir sus nombres ante quienes lo escuchan posteriormente: “Mickey y Mallory Knox”. Ella dice “Te amo Mickey” y Mickey le contesta “Te amo Mallory”. Se abrazan y bailan, siguiendo una canción semejante a un musical típico de Broadway, con un halo de comedia romántica.

*Natural born killers* presenta en la escena analizada, como a lo largo de todo el filme, una tendencia muy marcada por la composición excesiva de la imagen cinematográfica (abarrota de recursos que dan densidad a su superficie) y la combinación de estilos diferentes, incluyendo, por ejemplo, el *sitcom* televisivo. Algunos han

identificado este tipo de propuestas con la figura del *pastiche*<sup>99</sup>, porque junto con devorar y hacer suya una serie infinita de referencias, provoca una constante y *espontánea* remisión a los referentes de los cuales dependen. En *Wild at heart* nos percatamos también de la citación de una serie de referencias que van desde *The Wizard of Oz* (El mago de Oz, 1939) de Victor Fleming hasta una estética decadente como la de la televisión, cercana, si se quiere, al mundo excesivo de las teleseries. Sin embargo, a diferencia de Mickey y Mallory, Lula y Sailor no son quienes generan la violencia por el placer de robar y asesinar. Al contrario, deben huir de fuerzas que buscan separarlos y dañar a Sailor. Huyen como una forma escapar a un conflicto que no quieren, para evadir el mal que proviene de la madre de Lula y de figuras perversas como Bobby Perú. Escapan sin lograr zafar indemnes, porque son víctimas de los estragos de una fuerza maligna que los asedia, a lo largo de un aparente *destino* trazado por ciertos hitos aviesos. Pagan el precio de una carrera tramada por eventos que intentan minar la fuerza de su amor, pero salen airoso cargando, eso sí, el peso del sufrimiento, hasta lograr estar juntos a costa de las cicatrices dramáticas que han quedado luego de padecer distintas penurias. De ahí que todo se vuelva más tortuoso, porque además los mueve una pasión que crea un efecto de atracción trágica entre ellos. No pueden deshacer el vínculo que los une, debido a que fue establecido a través del *fuego* de un sentimiento arrebatador e incombustible. Ambos están al límite de la desintegración, de una fragmentación de su unidad interna, a punto de convertirse en individuos con una *identidad* desagregada. Vistas de esta manera las cosas, *Wild at heart* nos acerca, en una versión más excesiva y violenta, al melodrama clásico, sobre todo desde el punto de vista del sufrimiento que afecta a los personajes, determinado por el pasado que los acosa, por una especie de herida abierta que no termina de sanar. Un dolor los acompaña, debido al error que pudieron cometer o a causa de un hecho traumático en el que se vieron envueltos como víctimas. Este evento los ha marcado, dejando en ellos una *mácula* indeleble, están marcados y no pueden intentar borrar esta mancha sin pasar por una crisis, de la cual no saben si saldrán airoso, en una de esas su destino sea la muerte o el fracaso definitivo<sup>100</sup>. No obstante, el tránsito que apuntamos modificaría, en apariencia, su condición, pero sin la certeza de saber de qué forma.

---

<sup>99</sup> Vicente Sánchez-Biosca, *Una cultura de la fragmentación: pastiche, relato y cuerpo en el cine y la televisión*, Generalitat Valenciana, Valencia, 1995, pág. 17ss.

<sup>100</sup> Pablo Pérez Rubio, *Ibid.*, pág. 57

Como ya señalamos, en *Blue Velvet* ocurre algo semejante, cuando Dorothy, en plena relación sexual con Jeffrey, parece estar en un trance *místico*, durante el cual dice haber sido contagiada por la enfermedad de quien ha sido su amante ocasional:

“Ahora tengo tu enfermedad en mí”

La frase de Dorothy recuerda, en algún sentido, una pronunciada por Norma Desmond (Gloria Swanson), la protagonista de la película *Sunset Boulevard* (El crepúsculo de los dioses, 1950) de Billy Wilder. El personaje de Norma es una actriz de la época del cine mudo que vive en una mansión tan olvidada como ella. En algún momento del filme vemos una proyección de una de sus viejas películas. Sin embargo, la película que visionamos junto a los personajes, corresponde en verdad a una cinta hecha por quien interpreta el papel de la vieja estrella de Hollywood, Gloria Swanson, que lleva por título *Queen Kelly* (La reina Kelly, 1928) y que fue dirigido por Erich von Stroheim (realizador que, en la película de Wilder, hace de Max, el mayordomo de Norma). Norma dice lo siguiente en aquella película muda:

“Libérame de este sueño cruel que ha apresado mi corazón.”

No podemos asegurar una correspondencia total entre esta frase y la de Dorothy, pero si asumimos que Lynch mismo ha reconocido su admiración por el filme de Wilder, es posible reconocer al menos un grado de sintonía. Nos referimos específicamente a una característica de los personajes de Lynch que asoma en *Sunset Boulevard*, la de estar inoculados por algo que parecieran portar, una condición (viral si se quiere) relacionada con el mal, intuido a través de la presencia fantasmática de algo otro que funciona de forma paralela a la *realidad* de los personajes. Por cierto, la contaminación que apuntamos desequilibra a las figuras que circulan por lo mundos representados en los filmes de Lynch, los acosa desde adentro, como si se tratara de un amenaza constante, generada por el dislocamiento de su subjetividad. Algo ha sucedido con ellos, pasan por un trance que los conmociona, claro que, como hemos dicho anteriormente, no sabemos con precisión en qué consiste, sólo vemos sus efectos a medias, que desmora el espacio a su alrededor y altera la

manera en se construye. Quizás por eso los espacios que suelen estar asociados a representaciones más bien clásicas se vuelven extraños, debido a la situación que afecta a los personajes. De ahí también que dicha afección vaya acompañada de la utilización de recursos cinematográficos que logran autonomía respecto al centro del argumento, alterando el curso normal de la historia. Aquellos parecen que pierden su función habitual porque el argumento se ha desmembrado por el trastocamiento interior de los personajes. Hay generalmente un exceso en las propuestas en que tocan esta fibra dramática, cuestión que sucede con el personaje interpretado por Gloria Swanson. Basta recordar su condición para empezar a aquilatar, hasta donde podemos, qué ocurre con el espacio que la rodea. Norma Desmond es una actriz del cine mudo retirada. Más que en estado de jubilación, se halla olvidada por la industria y sus admiradores. Recluida en una gran mansión de la avenida que da nombre al filme, vive un encierro que le permite imaginar equivocadamente su vigencia artística, en medio de un espacio en el que se detuvo el tiempo, pero que no por ello ha dejado de mostrar estragos en su dimensión material. La gran casa está en decadencia, deteriorándose día a día, del mismo modo como se va *desvaneciendo* una época representada por el estilo de su construcción. El pasado también se ha vuelto difuso en cuanto a la definición de las figuras que circulan por la mansión y que pertenecen a un tiempo ya ido, a un momento esplendoroso que dio origen al lugar. Baste recordar, por ejemplo, cuando Norma invita a un grupo de amigos a jugar cartas. Los personajes representan antiguas estrellas de Hollywood retiradas que viven el ocaso de su vida. La mayor ironía de la situación consiste en que todos ellos fueron en realidad actrices y actores del cine mudo que interpretan su propia condición. Se trata de viejas glorias como Buster Keaton, H.B. Warner y la actriz Anna Q. Nilsson.

La actriz habita, entonces, un mundo *encapsulado*, en el que es posible percibir una tensión de fondo: entre la densidad de un mundo en apariencia cerrado sobre sí mismo y otro, exterior a él, en el que acontece la vida cotidiana y transcurre un *tiempo humano*. En la mansión, Norma parece estar aislada de los avatares del presente, pero, sin embargo, dicho espacio ve sometida su condición al devenir y los rigores inevitables del tiempo que aquel acarrea. Tal vez por eso vemos como anacrónica la insistencia de la mujer por aferrarse a un pasado cada vez menos pertinente para quienes están fuera de su mundo. En verdad prácticamente nadie la recuerda. Y a pesar de ello, Norma Desmond cree ser todavía

la estrella de Hollywood que alguna vez fue, alentada por quien le sirve ahora como mayordomo, Max (protagonizado por el director de cine Erich Von Stroheim). Muchos años atrás, Max fue un director que tenía a la actriz como estrella de sus películas y por un tiempo estuvieron casados. Él sostiene la ilusión de la mujer, para evitar un desmoronamiento final, el crepúsculo definitivo que amenaza con terminar su vida. Le envía cartas de admiradores que no existen y manda las fotos firmadas por la mujer como retribución a la fidelidad de quienes, supuestamente, le solicitan vuelva al cine. A propósito de lo anterior, Román Gubern dice lo siguiente:

“Pero este palacio [la mansión] suspendido en un tiempo pasado no es más que un reflejo de la personalidad de su propietaria y moradora, Norma Desmond, que se niega a envejecer y a aceptar los cambios producidos en la industria del cine y en los gustos de sus espectadores. Su orgullo de estrella famosa se niega a morir y, víctima de su exacerbado narcisismo, se ha convertido para sí misma en una mera imagen, un icono para las masas, olvidando que es ante todo una persona y que aquellas masas que la adoraron ya no existen. Su relación con el cine actual está perfectamente expresada en la escena en que va a visitar a [Cecil B.] DeMille en un plató. Sentada en la silla de director, el desplazamiento de un micrófono colgante –su enemigo histórico– roza con impertinencia una pluma de su sombrero. La mirada de desprecio y el golpe que le propina con la mano constituyen toda una declaración. Y, en la última escena, desconcertada por la llegada de periodistas y de policías, tiene que ser dirigida por Max, al frente de las cámaras de los noticiarios, para que descienda la escalera de su mansión, creyendo estar ante DeMille en el rodaje de una escena de su película. Extraviada, pregunta: ‘Max, ¿qué escena es? ¿Dónde estoy.’ Su leal Max responde: ‘Es la escalera del palacio.’ Norma hace un gesto de comprender: ‘¡Ah, sí! Abajo esperan a la princesa. Estoy lista’, responde. Y baja majestuosamente entre periodistas y policías, guiada por los focos de luz. Su figura de cera se ha convertido por fin en un cadáver viviente. Como en *Casablanca*, en *El crepúsculo de los dioses* se expone una confrontación dramática entre el pasado y el presente, que desemboca en el choque de una ilusión con la ingrata realidad.”<sup>101</sup>

---

<sup>101</sup> Román Gubern, *Máscaras de la ficción*, págs. 395-396

Atrapada por el espejismo de un falso estrellato aún vigente, Norma planea su regreso triunfal a la pantalla del cine, con la convicción que existe un público expectante ante su reaparición. Todo este afán, sin embargo, ocurre gracias a su imaginación delirante, en razón de una mente fuera de sí y una interioridad dislocada<sup>102</sup>. Sin embargo, un hecho va a fomentar esta ambición, la llegada casual de Joe Gillis (William Holden) a su mansión. Se trata de un guionista fracasado en serios apuros económicos, al que logra convencer de trabajar con ella en un guión fruto de su desquicio basado en la historia de Salomé (por supuesto, ella protagonizaría el filme). De a poco, Joe sufre el mismo encierro, ya que es vigilado por la mujer que lo obliga a permanecer en el lugar sin posibilidad de salir por su cuenta, dedicado a la revisión del texto y privado del contacto con el mundo exterior. En su estadía debe ver viejas películas mudas en las que Norma aparece como protagonista, durante noches que se torman románticas para la mujer y que le harán suponer una relación amorosa que sólo existe en su mente. De hecho justo en año nuevo decide demostrarle a Joe su amor, encontrando el rechazo del joven guionista. A causa de esto intentará suicidarse y desplegará una actuación tan dramática y excesiva como cuando interpretaba papeles en las viejas películas del cine silente. Joe, chantajeado por la actriz, decide quedarse con ella, sacrificando su vida anterior. De ahí en adelante, está en sus manos y Norma lo transforma en un verdadero gigoló: compra su ropa, lo pasea en un viejo automóvil descapotable y hace de él un acompañante sumiso. En algún momento, sin embargo, la tensión entre la vida enclaustrada de la mansión, la locura de Norma por volver a ser una estrella y el deseo de Joe de retomar su propia vida precipitan el desastre final. La película tiene un fin trágico,

---

<sup>102</sup> La figura de Norma Desmond puede asociarse a otro filme que exhibe dos personajes en decadencia, pero más ligados a una historia trágica. Nos referimos a la película de Rodert Aldrich *What Ever Happened to Baby Jane?* (¿Qué fue de Baby Jane?, 1962) que desarrolla un argumento sobre la base de una relación atormentada entre dos hermanas. Una de ellas se llama Jane (Bette Davis), alguna vez una promisoría cantante infantil que luego trató de incursionar en el cine pero sin suerte, debido a su falta de talento y ángel. En cambio, su hermana, Blanche (Joan Crawford), que siempre estuvo postergada durante su infancia, ahora de adulta resulta ser una actriz más talentosa que Jane. Para salvaguardar la vigencia de ésta, Blanche pone como exigencia en su contrato con sus estudios, que su hermana esté incluida en los repartos, cuestión que funciona por un tiempo, hasta que los productores deciden terminar con este privilegio. Entonces Jane, movida por la envidia y odio hacia su hermana, una noche decide atacarla, atropellándola con el auto cuando Blanche llegaba a su casa. El filme de Aldrich nos traslada en el tiempo y nos sitúa en la vida de ambas hermanas en el momento en que las dos son ya ancianas, viven juntas en una mansión mediana de Los ángeles. Mientras se encuentra en silla de ruedas, Jane debe cuidarla, aunque lo haga de mala manera. Con los años ésta se ha vuelto una mujer amarga y el odio hacia su hermana ha crecido, debido a lo cual le da un trato cada vez peor, hasta que un día la golpea sin piedad dejándola en muy malas condiciones. La película crea entonces un mundo encapsulado, una atmósfera asfixiante en base a la decadencia de dos viejas actrices, olvidadas por la industria cinematográfica.

anunciado al inicio del mismo, cuando escuchamos y después vemos, a quien hace de narrador en primera persona que nos ha introducido al filme: el propio Joe Gillis nos habla de un hecho de sangre ocurrido en la avenida Sunset Boulevard del cual él es víctima. Lo vemos flotando boca abajo en una piscina de una gran mansión (de la que es propietaria Norma Desmond, cuestión que sabremos después), como las que tenían, según el propio Gillis, las estrellas de hollywood durante “los excéntricos años veinte”. En un giro irónico, tal como lo hace Wilder en sus comedias más famosas, se nos muestra a un narrador fallecido, lo que genera una situación paradójica, no tanto porque en la *realidad* esto no pueda ocurrir, sino porque tensiona el verosímil de la película y nos hace notar el recurso narrativo que ha sido forzado por el director. Si nos detenemos en este detalle, aparentemente secundario, se hace evidente una especie de toma de distancia ante los recursos de las películas del cine negro, en la medida que se usa uno exigiéndolo, haciendo demasiado consciente su operación. En palabras simples, hace ver al espectador algo, que un cine más correcto, no “aparece”. En el género que recién mencionábamos, a veces solía exagerarse en las operaciones, por ejemplo, cuando en ellas se diseñaba una narración sostenida por el mismo tipo de narrador que se utiliza en *Sunset Boulevard*, que iba introduciendo *flash-backs* con la finalidad de traer al presente del relato datos que aportaban información respecto de la situación de el o los protagonistas. Esta manera de conformar el tiempo agrega a los filmes del cine negro un halo de misterio y extrañeza que, en combinación con la estética en blanco y negro, nos pone como espectadores ante una atmósfera pesimista y cínica<sup>103</sup>. Baste recordar un famoso filme de la época más esplendorosa del cine negro, *Out of the Past* (Retorno al pasado, 1947) de Jacques Tourneur, protagonizada por Robert Mitchum, en el papel de Jeff Markham. La película cuenta la historia de un ex-detective retirado que ha huido a un pueblo de provincia para escapar de su pasado. Huye, entre otras cosas, de un amor frustrado por Katie Moffat (Jane Greer), una de las más famosas *femme-fatal* de la historia del cine. Ambos forman parte de una trama violenta y turbia que el protagonista ha intentado olvidar. Sin embargo, dicho pasado va a reclamar su presencia nuevamente, cuando alguien enviado por su antiguo jefe lo vaya a buscar al lugar que ha elegido como escondite. Como es de esperar, al comienzo se resiste, no quiere volver a ser quien fue, pero una buena amenaza surte el efecto esperado

---

<sup>103</sup> Carlos Heredero y Antonio Santamarina, *Op. Cit.*, pág. 242

para retornar al pasado (como dice el título de la película) y, de esa manera, resolver un problema pendiente que lo tiene viviendo una mentira en la actualidad. Da la sensación que el personaje en verdad no puede oponer resistencia ante una fuerza que lo supera con creces, el tiempo pretérito vence cualquiera de sus intentos por evadirlo, y le hace encaminar sus pasos hacia una dirección que no quiere. Su voluntad no alcanza para amagar el peligro que se cierne sobre él, porque un conflicto lo asedia sin darle respiro. Algo tiene de trágica esta resistencia inicial y el curso que toma la historia, debido a que finalmente tiene que enfrentar el conflicto que viene a su encuentro, cambiando su condición presente desde el punto de vista dramático. De hecho, antes de partir, habla con su novia para contarle toda la verdad, entonces el director del filme aprovecha esta fase del argumento para introducir sendos *flash-backs* que proveen de mayor intensidad e información al drama, además de subrayar el carácter ineludible del problema. Estos largos saltos hacia el pasado en el inicio de la película, le otorgan una cierta condición ambigua que va desatando el entramado más convencional del relato, aunque se busque sostenerlo a toda costa. El tiempo entonces puede percibirse impregnado de una cierta melancolía que tiñe el presente, desestabilizando a los personajes que padecen las consecuencias de un error cometido en el pasado, asociadas por tanto a un problema no resuelto y que vuelve a afectarlos. Nada parece seguro, de ahí que los protagonistas sean seres desconfiados, porque experiencias anteriores les hacen sospechar de todo lo que los rodea, sobre todo cuando las intrigas vuelven inciertas hasta las más sólidas de sus convicciones. Esta especie de suspenso inherente a las historias propias del cine negro impide que Jeff se comprometa del todo en la nueva relación amorosa que tiene con Anne Miller (Virginia Huston). Debe terminar con la mentira para continuar con su vida, de ahí que se hace necesario un enfrentamiento definitivo contra quien lo obliga a salir de donde está oculto.

El error de Jeff se remonta unos años atrás, cuando Sterling solicitó sus servicios de detective con la finalidad de encargarle la búsqueda de Katie, que lo había abandonado, junto con robarle una suma importante de dinero. Jeff cumple a medias la misión encargada, porque luego de encontrarla se enamora de la fugitiva y tiene con ella un *affaire*. Pero además la ayuda a seguir huyendo para escapar definitivamente de quien encomendó su rastreo y captura. Sterling se entera de la doble traición del detective y, después de ubicarlo, quiere cobrar venganza. Ahora Jeff acude de mala gana al llamado de su antiguo

jefe, viaja a la ciudad, a su llegada se encuentra con que Katie ha vuelto con el siniestro personaje durante el periodo que estuvo escondido en el pueblo. De este modo, notamos que la narración al volver hacia atrás en el tiempo, hasta a algún momento del pretérito, para relatar lo que ha ocurrido alguna vez al personaje, no solamente retrotrae la atención del espectador, además instala una sensación temporal que a la larga desencaja su flujo lineal, debido a su insistente quiebre. Tal vez por eso, vemos cómo se enfatiza el carácter subjetivo del tiempo y la representación pareciera se torna más ambigua, al punto de alterar el tratamiento dramático más tradicional.

La mención que hemos hecho más arriba de *Sunset Boulevard* no resulta ser casual, ya que, como dijimos, es considerado por el mismo Lynch como otro de sus filmes predilectos. Además, la película de Wilder está atravesada por una condición excesiva que resulta clave para nuestro trabajo sobre el primero: su formalidad se ve densificada, desde el punto de visual y narrativo, por el espesor de la imagen, no sólo en relación con el trabajo del blanco y negro o la construcción de los espacios dramáticos, sino también por la posición de la cámara que ayuda a trabajar una idea de composición interna del plano que evita la sumisión de los recursos cinematográficos al funcionamiento clásico del montaje, en su versión más analítica. En alguno de sus escritos André Bazin<sup>104</sup> afirmó que Orson Welles en *The Citizen Kane* (El ciudadano Kane, 1941) fue quien propuso una composición de la imagen como la que señalamos, con la idea de sacar partido a nuevas posibilidades cinematográficas. En *Sunset Boulevard* por momentos el diseño de la imagen crea más de un punto de vista en el plano, usando para ello un encuadre fijo, una posición angulada de la cámara y la profundidad de campo. Por ejemplo, cuando Joe Gillis despierta después de pernoctar la primera noche en la propiedad de Norma y se da cuenta que sus cosas han sido traídas por Max desde el departamento del que están a punto de echarlo debido al no pago del arriendo, hasta la habitación que ocupa ahora en casa de su nueva jefa. Enfurecido se dirige a la planta principal de la mansión, entra por el acceso que da al salón donde están los sillones, la pista de baile y los recuerdos del mejor momento de Norma en la industria del cine. También se halla en ese lugar un gran órgano con unos tubos que llegan al techo de la mansión, los que suenan cuando el viento se cuele por ellos. Esta vez suenan porque Max interpreta algo en el instrumento musical. Joe aparece y se para en el umbral que

---

<sup>104</sup> André Bazin, *Orson Welles*, Editorial Paidós, Barcelona, 2002, pág. 105ss.

divide dicho espacio con un pasillo que atraviesa el primer piso. Lo vemos a través de una imagen que muestra en primer plano las manos del mayordomo que digita las teclas del órgano. La cámara se encuentra bajo el nivel de sus extremidades, en un ángulo que recuerda aquellos que se usaban en las películas de terror para dar una sensación extraña del espacio y la acción de los personajes. Al fondo del mismo plano, se ve la figura de Gillis, gracias a la profundidad de campo que, como su nombre lo indica, exagera la percepción de profundidad. El espacio parece ya no ser simplemente el lugar que da cobijo natural a la acción, algo pasa con él, se trasunta un estado que afecta a las figuras que lo recorren. Se trata de una condición alterada, que requiere el descentramiento del ángulo en el que habitualmente vemos las acciones dramáticas. Lynch hace algo similar, pero extralimita las posibilidades de los recursos del cine que aún guardan cierta contención en *Sunset Boulevard*. De ahí que la utilización del encuadre fijo, por ejemplo, tenga en *Eraserhead* un aspecto que abunda en la precarización de los recursos, por el cual se privilegia la puesta en escena y su atmósfera, cargada de un aire de decadencia industrial. En *Blue Velvet* el carácter casi pictórico de algunas de sus imágenes le da una espesura a la superficie de éstas, lo cual las transforma en una serie de cuadros, sin que por ello desaparezca el montaje. Si bien este recurso ya no está determinado por la estructura tradicional de la narración en el cine, que lo usa para introducir bajo un cierto orden la información del relato, Lynch no lo elimina, por el contrario, lo explora hasta el punto de mostrar su artificialidad.

De esta manera, en *Sunset Boulevard* el aspecto formal aumenta su densidad a través del carácter plástico de la imagen y la composición de su superficie, pero, además, debido al desequilibrio en la condición dramática de los personajes, que rehúsa ceder su lugar a la quietud de una identidad centrada y que, en otro tipo de filmes, ha logrado (re) integrarse o (re) componerse en la figura de los protagonistas. En el transcurso del argumento de la película del director de origen austríaco existen lapsos en los pareciera que la intensidad del drama disminuye, para dar paso a momentos en los que se reestablece un cierto orden. No obstante, la *herida dramática*<sup>105</sup> de cada personaje, la opresión del espacio que se cierra sobre ellos y su halo *atemporal*, provocan un efecto de extrañamiento e irrealdad intermitente que no cesa a lo largo del filme. Es como si se tratara de un espacio

---

<sup>105</sup> Pablo Pérez Rubio, *Ibid.*, pág. 45ss

que sufre de desenfoces, a la manera de un recuerdo borroso que se vuelve nítido por momentos, pero que mantiene un contorno difuso, tal como ocurre con la imagen de algunas películas mudas. Entonces, la intensidad dramática y plástica impide que se instale completamente lo cotidiano en la película de Billy Wilder en su forma más convencional. Cuando el joven guionista consigue escapar del mundo de Norma Desmond, regresa a una dimensión temporal correspondiente a su vida anterior, con lo cual logra reintegrarse a otro orden de tiempo y sentido. Por tanto, vuelve a entrar no sólo en el curso del presente, que se ha vuelto paralelo al mundo ilusorio y decadente de la veterana actriz, también retoma la cotidianeidad, representada en la película a través del ofrecimiento y ejecución de un nuevo trabajo (re-escribir un guión de su autoría que había dado por fracasado), ofrecido por una guionista que labora en un estudio de cine y por una relación amorosa que tendrá con ésta. De hecho, ayuda a la mujer a escribir un guión durante las noches, luego de escabullirse de la vigilancia de Norma que se torna menos atenta, debido a que ésta se encuentra en un proceso de preparación para volver a protagonizar un filme que, en verdad, nunca se va a realizar. El eventual retorno agrega una cuota de mayor ilusión al mundo encapsulado que retiene a Joe, tensionando casi hasta el paroxismo a la vieja estrella de hollywood: el falso regreso a la industria cinematográfica le crispera los nervios y terminará por hundirla de forma definitiva en la locura cuando Gillis le enrostre la imposibilidad de volver, así como la falsedad del mundo que se ha tejido alrededor de ella. Los espectadores son testigos de la tensión entre ambas dimensiones temporales que, al cruzarse a cierta altura de la película, gatillan el desastre final. Cuando Joe interactúa con el mundo exterior a la mansión de Norma, cada contacto se convierte en un hecho que amenaza con quebrar el eterno presente del situación que se sigue representado en ella. La sensación de clausura, de detención forzada del tiempo, a pesar que éste pasa inexorablemente, la escuchamos de boca del mismo Joe Gillis al inicio de la película luego de conocer por primera vez a Norma y la vieja mansión que habita:

“Parecía que la casa entera padecía una progresiva parálisis, discordante con el ritmo del mundo, desmoronándose en cámara lenta.”

Habíamos aludido a la mansión y su decorado de otra época, como a la actriz que la habita, al mayordomo que en otro tiempo fue su marido y director de sus mayores éxitos en el cine, a las viejas películas que éste le proyecta (donde ella es la protagonista) y a los amigos que la visitan para jugar a las cartas. Y justamente estos esporádicos visitantes son uno de los ejemplos más claros del carácter ilusorio que evidencia la inactualidad de Norma y sus pretensiones. Gillis los llama con el nombre de *figuras de cera*, imágenes fantasmales que pareciera pertenecen a un pretérito casi olvidado, que los transforma, según Román Gubern, en muertos vivientes. Se trata de una especie de *revenantes* que muestran un lado fantasmagórico debido a que no pueden evitar que se muestren en ellos mismos los estragos del tiempo que les otorga un aspecto anacrónico. Se genera, entonces, un contraste entre el pasado decadente, representado *en el* interior de la mansión de Norma, y el devenir del presente en que se desarrolla la otra vida de Joe, fuera de ese lugar. En algún sentido, la doble condición temporal que mencionamos, instala la sensación que los personajes que ingresan a la mansión desvencijada y los espectadores que se hacen parte del mundo representado, están dentro de los límites de un espacio que se relaciona con un imaginario ya desfasado y mustio, derivado de una imagen relativa a Hollywood, pero en una versión *caída* de la misma, afectada por una suerte de menoscabo. Se hace patente lo que no hemos observado en películas más glamorosas, en las cuales se mantiene un tipo de verosímil más ingenuo quizás. Lynch propone algo peor, una imagen cercana, en apariencia, a la imagen-espectáculo de Hollywood. Como ya hemos dicho reiteradamente, recorremos con la mirada su forma como si se tratase de una fachada que indica de manera siniestra una situación paralela, algo otro que late detrás de ella, aunque eso paralelo sólo asome por momentos. El asomo basta sin embargo para hacernos ver una imagen en extremo inquietante, pero sólo en *apariencia*. En este sentido, las películas de Lynch siempre tienen que ver con lo aparente, con el carácter *superficial*, pero no por ello desprovisto de un contenido, de acuerdo con su interés de contar una historia. La cuestión está, creemos, en el tratamiento que recibe dicho contenido, más que en la apuesta innovadora de los temas.

Y como afirmábamos acerca de *Blue Velvet*, una contaminación indeterminada, una suerte de agente patológico trastoca internamente a Dorothy, como le ocurre a Jeffrey después de conocer el infierno y el mal *nocturnos*, representado por Frank Brooth, el psicópata que secuestró al hijo y al marido de la mujer, quien además la chantajea por esto

mismo, obligándola a someterse incluso a vejámenes sexuales. Para representar esta experiencia, mientras Jeffrey y Dorothy tienen sexo, en la escena indicada más arriba, Lynch hace operar una serie de recursos visuales, como ralentización de la imagen y la alteración del sonido, por ejemplo. Justo en este punto, como en otros, *Blue Velvet* presenta una relación indiscernible entre vigilia y sueño, es difícil diferenciar por momentos ambos planos, como tampoco resulta fácil disociar a los personajes de una condición escindida, violenta y melancólica. Todo lo anterior está articulado, hasta cierto punto, por la parodia. En *Mullholland Drive* sabemos de este tipo de contaminación cuando en la parte final de la película, la protagonista, Betty/Diane se encuentra en una fase de tal de confusión, debido a la cual no tenemos certeza si ha soñado todo lo exhibido hasta ese momento. Sentada en un sillón de su casa, va experimentando un desvarío, una suerte de éxtasis la afecta, pero sin la pureza atribuible a un estado místico. Por el contrario, está vinculado a una imagen aviesa, perturbada por los recursos visuales que muestra el devaneo interior de la mujer. El devenir de su mente desquiciada nos hace ver un cuerpo en descomposición en un departamento ubicado al interior de un condominio de Los Ángeles.

La imagen descrita recuerda los cuerpos en “proceso de descomposición” de Francis Bacon<sup>106</sup>, que deben su *alteración* a una fuerza que los pone en el movimiento sórdido de la materia y tensiona, además, sus figuras, como si fuese el resultado de un complejo estado de consciencia. Cuerpos exhibidos en y desde su materialidad, en el movimiento monstruoso de sus formas. Se genera un extrañamiento porque, al parecer, se ha descompuesto en ellos una figura determinada, una forma que las ordenaba y les otorgaba un sentido más bien racional. Pero también por una suerte de *extracción* que las aísla, tal como lo afirma Deleuze acerca de las figuras que vemos en las pinturas del mismo Bacon:

“No solamente el cuadro es una realidad aislada (un hecho), no solamente el tríptico tiene tres paneles aislados que ante todo no se deben reunir en un mismo marco, sino que la propia Figura está aislada en el cuadro, por el redondel o por el paralelepípedo. ¿Por qué? Bacon lo dice a menudo: para conjurar el carácter *figurativo, ilustrativo, narrativo*, que la Figura tendría necesariamente si no estuviera aislada. La pintura no tiene ni modelo que representar, ni historia que contar. A partir de ahí ella tiene dos vías posibles para escapar

---

<sup>106</sup> Luigi Ficacci, *Bacon*, Taschen, Colonia, 2003, págs. 31ss.

de lo figurativo: hacia la forma pura, por abstracción; o bien hacia lo puramente figural, por extracción o aislamiento.”<sup>107</sup>

En el cine de Lynch las dos alternativas que propone Deleuze pueden reconocerse en algunos de sus filmes. Hay momentos en que la imagen cinematográfica se torna abstracta, cuando las operaciones visuales parecen lograr cierta autonomía de una narración tradicional. Del mismo modo, notamos un efecto de aislamiento o de extracción en las ocasiones en que la plasticidad de la figuras desplaza su eje de acción, justo cuando pierden los objetivos dramáticos. Algo como lo anterior sucede con el cuerpo que vemos en la fase final de *Mullholand Drive*. El cadáver se encuentra dentro del departamento que pertenece a la protagonista, se halla tendido, con el rostro afectado por el proceso de putrefacción ya en curso, lo cual da la sensación de llevar días inerte. En algún momento, se insinúa que éstos son los restos del personaje principal, pero tal afirmación termina siendo una conjetura, porque vemos envuelta la figura de la protagonista en una atmósfera caótica, en medio del despliegue de un abismo interior cada vez más turbado. La perversión alcanza así gran intensidad, sobre todo cuando ella se masturba sentada en un sillón del departamento, mientras aparecen imágenes de situaciones sucedidas antes en el relato. Vuelven a ella recuerdos en forma de pesadillas, imágenes de un sueño sobre eventos aparentemente pasados que la atormentan. Como si se tratara de una memoria fragmentada, las imágenes van cambiando, en razón de una aparición azarosa que Lynch logra gracias a un montaje carente de eje narrativo y de acción, junto con una serie de fundidos que se suceden. Se vuelve a alterar el sentido de hechos que ya habíamos visto en el argumento, porque sufren un giro en su nueva exposición y emergen sin ser articulados por una estructura convencional del relato. Incluso se relativiza la existencia de Rita/Camilla que había aparecido en la casa de su tía de Betty/Diane, y a la que dió alojamiento en ella mientras postulaba a un papel para una película. Producto de lo anterior, no se sabe con certeza –al menos, la que podría otorgar una narración más clásica- si esa otra mujer es manifestación de un desdoblamiento interno o corresponde a una figura fantasmal. Entonces cabe la posibilidad que surjan preguntas finalmente sin respuesta: ¿ha sido asesinada la mujer que habita el pequeño apartamento, distinta a la protagonista, o es ella misma la que fallece? ¿se suicida o es asesinada?. La confusión se genera por la reaparición de acontecimientos ya

---

<sup>107</sup> Gilles Deleuze, *Francis Bacon. Lógica de la sensación*, Arena Libros, Madrid, 2002, pág. 14

sucedidos en el argumento, su repetición instala un quiebre del verosímil naturalista, porque en éste, como estamos acostumbrados a ver, cada hecho y acción dramática por lo general suceden una vez, para dar paso justificadamente al que sigue, hasta llegar al final del recorrido narrativo.

El desdoblamiento de un personaje ya se había dado en *Vertigo* (Vértigo o De entre los muertos, 1958)<sup>108</sup>, uno de los filmes predilectos de Lynch. Su interés en él quizás se deba a que el personaje principal (Scottie) se ve atrapado por el amor de una mujer (Madeleine) y bajo la amenaza de una situación que finalmente va a hacerlo trepidar, sin que pueda evitarlo, porque está preso de un estado de enamoramiento que se lo impide. Sin embargo, nosotros como espectadores, ya avanzado el filme, logramos saber más que el protagonista, conocemos la trama oculta que ha jugado contra él, debido a que el director inglés permite que nos enteremos del plan urdido por su viejo amigo (Gavin Elster). Elster es esposo de la mujer y le ha solicitado a Scottie que la siga, ya que sospecha que la afecta un estado melancolía profundo que puede llevarla al suicidio. Como se ve, el argumento tiene como excusa una trampa, que esconde una situación que el protagonista ignora y va a gatillar algo profundo en él, un trance irreversible que lo va a conmocionar. La razón para lo anterior es que la mujer que conoció como Madeleine termina siendo una impostora (Judy) que suplanta a la verdadera esposa de Elster, para que su marido pueda matarla y culpar al detective. Hitchcock, como ya mencionamos anteriormente a propósito de otro filme, crea una debilidad dramática en Scottie de la cual se aprovecha su viejo amigo: la acrofobia lo ataca al inicio del filme, cuando persigue a un delincuente que escapa por las azoteas de uno edificios. A consecuencia de su miedo a las alturas, y a la inmovilidad que le acompaña, muere un policía que lo intenta rescatar cuando el protagonista cuelga de la cornisa de un edificio. La falla interior repercute posteriormente, cuando la mujer que creía era Madeleine fallece en circunstancias similares. De ahí en adelante, la culpa lo invade, al punto de caer en un estado de absoluta melancolía. La fase más dura de su estado melacólico cede cuando se convence de haber encontrado a una mujer que le recuerda a quien ha

---

<sup>108</sup> En este punto, habría que recordar nuevamente una de las películas de Buñuel, en la que el director aragonés realiza un juego que escinde el argumento y al personaje. En *Ese oscuro objeto del deseo* (1977) vemos a un hombre maduro de la alta clase que se enamora de una hermosa y joven mujer, ésta le despierta casi de inmediato un deseo irrefrenable. A lo largo del filme todo se interpone para consumir sus deseos de carácter sexual, lo que aumenta su ansiedad. De hecho, Buñuel hace que dos actrices interpreten al mismo personaje: una de ellas se resiste a los deseos del hombre de manera casi tierna, en cambio la otra es fría y manipuladora, al punto de enfurecerlo.

perdido. Entonces se inicia un proceso extraño y tortuoso que lleva a pedirle se vista como la fallecida. Sin quererlo, lo que se presentó en algún momento como un severo desequilibrio interior, se transforma en un abismo interior, como aquel en el que cae durante las pesadillas que lo van a atormentar una vez que muera la impostora. De manera similar a *Psycho*, tanto el aspecto de las escenas donde la mujer aparece con una expresión *ausente*, como en las que revela su tendencia suicida, o cuando se deja ver el progresivo enamoramiento de Scottie hacia ella, vemos cómo a la imagen está compuesta de una serie de recursos y efectos cinematográficos que juegan con su intensidad. Por ejemplo, Hitchcock usa un filtro para generar una sensación etérea, casi onírica, cuando al comienzo del filme Scottie sigue a la supuesta Madeleine por los lugares donde la mujer transita, porque gracias a este recurso la imagen tiende a difuminarse, para adquirir un tono melancólico adecuado con su predisposición al suicidio. En otras ocasiones, no obstante, el filtro se utiliza cuando el ex-detective sufre, como ya dijimos, una pesadilla en la cual se ve así mismo cayendo en el vacío por medio de un movimiento en espiral. A esto se agrega un color rojo intermitente, que da la sensación se relaciona con la alteración emocional de Scottie. De fondo, oímos una música que alcanza, por momentos, un tono álgido y repetitivo, como si tratase del ruido que emiten los latidos del corazón, pero muy amplificados.

La música colabora, entonces, en crear una sensación abismal que afecta la interioridad de Scottie, en apariencia por los vaivenes emocionales que no alcanzamos a dimensionar hasta el más último de sus detalles, más allá del fenómeno específico del vértigo. En las películas de Lynch lo que se anticipa, sin llegar a manifestarse del todo, suele tener una imagen *borrosa*, atravesada por alto grado de indeterminación, asociada también a un cierto tono musical. En *Eraserhead*, más que una melodía son una serie de sonidos con un origen reconocible, pero a medida que se manifiestan se *desfiguran*; en *The elephant man* la música por lo general tiene un tono melancólico, pero dispara a veces sensaciones más tortuosas, por ejemplo al comienzo de la película; en *Blue Velvet* da la sensación que estuviéramos sometidos a la parodia constantemente, ni que decir de *Wild at heart*, con una cuota importante de tono *Kitsch*. Los dos últimos dos filmes, *Mulholland Drive* y *Inland Empire*, ocupan música y elementos sonoros no para simplemente ilustrar una acción y el argumento, vienen a complejizar los conflictos que involucran a los

personajes y que suelen escapar a la comprensión inmediata de los espectadores, usando, por ejemplo, una serie de elipsis indeterminadas que dejan en suspenso el sentido de sus acciones dramáticas. Ambas son sus películas más oscuras en este sentido, nos internan en un verosímil destruido por la fragmentariedad interior de los personajes, a través de un tormento inconmensurable. Si algo se pone en escena, o se anticipa, es en sintonía con una imagen oscura, terrorífica porque logra intuirse, a través de ella, el descalabro de un individuo conmocionado. Tal vez sea Michel Chion quien tenga más autoridad de hacer un recuento del trabajo sonoro y musical a lo largo de la filmografía del director estadounidense, en relación con los efectos que provocan en cada uno de los argumentos:

“En su primer largometraje, *Cabeza borradora* (1977), David Lynch ya evidencia un concepto musical completamente constituido y en pleno acuerdo con su modo atroz y poético. La música, en su obra, es un hilo de voz que canta una trémula melodía en el abismo; es un ritmo “jazzístico”, exteriormente movido (en el caso de este filme, tomado de discos de órgano de Fats Waller) pero que toma, en este universo de misterio, de horror y poesía, una resonancia particular, que de algún modo representa al pequeño ser vivo, al “humúnculo” en una noche inmensa llena de vacío. Para *El hombre elefante*, John Morris le escribe una soberbia partitura, alternativamente melodramática y cándida, que a veces evoca la melancolía de un Nino Rota. Pero es en un cuarto largometraje cuando Lynch tiene la suerte de hallar al compositor que servirá plenamente a esta poética: Angelo Baladamenti. Éste escribe tan bien un *slow* lento (susceptible de sonar como un cántico que traduce la identidad del amor humano y de lo sagrado) como puede crear una atmósfera jazzística que, en *Twin Peaks* (1989-1990), resulta insólita al ser asociada con imágenes de naturaleza y bosque. Los temas principales que el compositor ha escrito para esta serie televisiva tienen el adecuado e inimitable tono dulzón, poética y líricamente socarrón, que mezcla lo azucarado con lo amenazador.

En *Corazón salvaje* (1990) Lynch (que lo “estructura todo por el contraste”, como hemos intentado mostrar en una monografía) disfruta al enfrentar estilos musicales en violentas antítesis, y encaramarse al púlpito de la propia música de modo abrupto. Tal vez a imitación de ciertos filmes de Godard (entre los que él aprecia *Banda aparte* [Bande à part, 1964], entre otras), pero en un estilo más cómico, enfrenta la introducción orquestal

opulenta y lírica del *lied* de Strauss *Im Abendrot* con la letra de Eichendorff, con el rítmico martilleo *hard-rock* del grupo Powermad y las canciones *blues*. Algunos críticos ven en ello una parodia o segundas intenciones; al contrario, nosotros vemos la expresión de una sensibilidad generosa, que no se cierra ante ninguna música ni ante ninguna expresión del mundo”<sup>109</sup>.

No queremos ahondar demasiado en el tema de la música, porque no es nuestro interés fundamental en esta tesis. Pero nos parece que, como insinúa Chion, la composición musical de las películas está asociada a ciertas imágenes e ideas que ayudan a impregnar la superficie de la pantalla. Se trata muchas veces de referencias que se cruzan y ponen al espectador en una experiencia que no está anclada sólo, en estricto rigor, en la narración. Cuestión que no sólo sucede en las películas de Lynch, aunque con especial énfasis en ellas. Podemos detectar algo similar en filmes anteriores, incluso muy anteriores, en los cuales reconocemos un interés por sugerir más de lo que literalmente señala el argumento. En ellos los recursos cinematográficos desplazan incluso la atención tradicionalmente puesta en los personajes, para saber qué sucede con la historia, hacia elementos muchas veces secundarios. Por ejemplo, en ocasiones podemos percibir con mayor intensidad, más allá de la función que cumplan desde el punto de vista clásico, recursos sonoros que inducirían cierta sensación y estado emocional en quien lo escucha, como el movimiento o ángulo de la cámara, a veces con la finalidad de generar angustia en el cine de terror o el uso de determinados colores para lograr una textura inquietante de la imagen. Los casos nombrados suelen prestarse para crear una atmósfera, forman parte de un espacio más denso que no coincide necesariamente con un lugar físico, aunque al decir esto sobre la imagen cinematográfica se debe considerar, obviamente, su carácter virtual. En este caso, encontramos en ciertas películas ligadas al cine de terror una preocupación por la forma, llegando a exacerbar su uso, para lo cual se utilizan operaciones reconocibles, pertenecientes a filmes más convencionales, de las cuales se emulan sus maneras, exagerándolas hasta cierto punto. Para explicar este fenómeno se ha usado, por parte de algunos críticos, un concepto muy conocido proveniente de la historiografía del arte, nos

---

<sup>109</sup> Michel Chion, *La música en el cine*, Ediciones Paidós, Barcelona, 1985, págs. 364-365

referimos a la noción de *manierismo*<sup>110</sup>: directores de películas pertenecientes a un periodo más bien clásico, como Alfred Hitchcock, o uno posterior como Roman Polanski, podrían estar asociados a este concepto, toda vez que manejan con astucia recursos visuales que se han vinculado al pasado del cine, muchas veces *abusando* de los recursos tradicionales. Aparecen, a éste respecto, nombres como el de Roger Corman, un realizador dedicado a hacer películas *clase b* durante los años 60 y 70. En sus cintas el término en cuestión alcanza un grado extremo y, en cierto sentido, decadente. Lo último delata también su carácter, si se quiere el ánimo que lo marca, el de venir después de un periodo clásico. Se hace patente en su trabajo un grado de decadencia que pudo afectar a la misma industria (especialmente a los géneros cinematográficos), sobre todo, por la reiteración excesiva de formas sancionadas por la tradición. El hecho de repetir las *desnaturalizó* e hizo emerger una dimensión artificial de la imagen cinematográfica. En este sentido, la figura del monstruo se transfigura irremediamente junto a la transformación del cine. Este desplazamiento se lleva adelante, entre otros momentos, en la época en que Roger Corman realiza sus películas más famosas:

“ ‘La brevedad de los textos de Poe no era mi única preocupación en aquella época –dice en sus peculiares memorias Samuel Z. Arkoff, el productor de todas las películas de Roger Corman basadas en obras de Edgar Allan Poe-. ‘AIP [American International Pictures, su productora] siempre ha hecho aparecer monstruos o animales en sus películas para atraer al público’, dije, ‘y Poe no los utiliza en sus historias. ¿De dónde vamos a sacar un monstruo’ Roger [Corman] tenía la respuesta: ‘En *La caída de la casa Usher*’, afirmó, ‘¡la casa es el monstruo ¿Te das cuenta? ¡Es la casa!’ . Pensé que Roger se estaba acercando a la verdad pero quería ver si su idea podía funcionar. Y avanzando el rodaje, me convencí de que así era. Le pidió a Vincent Price que recitara un par de líneas que había escrito en el último momento: ‘¡La casa vive! ¡La casa respira!’ . Vincent no tenía idea de lo que significaba aquello. ‘No importa lo que signifique!’ , le dijo Roger, ‘Debemos incluirlas para que Sam [Arkoff] esté contento’ .

Dejando aparte el lado jocoso de la historia, esta anécdota resulta significativa por varios conceptos. Primero, refleja un cambio de dirección trascendental en la historia del

---

<sup>110</sup> Carlos Losilla, *La invención de Hollywood*, Ediciones Paidós, Barcelona, 2003, pág. 115ss

cine de terror. Segundo, fundamenta ese giro en la desaparición del monstruo figura terrorífica por excelencia. Tercero, traslada las fuentes del horror al contexto, promueve la inquietud desde una perspectiva más interiorizada. Y, en fin, como consecuencia de todo eso, promulga una actitud más realista respecto al género, observa al hombre como producto del decorado y el ambiente. Si a ello se añade que la primera de las adaptaciones de Edgar Allan Poe realizadas por Corman y AIP, precisamente *La caída de la casa de Usher* (1960), coincide en el tiempo con otros hitos revolucionarios del cine de terror, trátase de Terence Fisher o Mario Bava, entonces es indudable que algo estaba ocurriendo en el terreno en cuestión durante años”<sup>111</sup>.

Los cuatro aspectos nombrados en la parte final de la cita (el cambio en la dirección de la historia del terror, la casi desaparición de la figura clásica del monstruo, la interiorización en el personaje de las causas del terror y el carácter más realista del género) entran en sintonía con determinadas características del cine *moderno* (re)aparecido durante los años sesenta. Esta fase del cine moderno resulta importante para conocer algunas películas desarrolladas, especialmente, desde los años noventa a la fecha (incluyendo las de David Lynch), sobre todo porque los rasgos enunciados se enfatizan, al punto de dar un giro, en algún sentido, *hiperreflexivo* acerca de las operaciones cinematográficas que suponen<sup>112</sup>. Por de pronto, en relación con los aspectos indicados asoman dos cuestiones indicadas anteriormente y que veremos más adelante de nuevo. Una de ellas es la interiorización del conflicto que afecta a los personajes, que, debido a lo mismo, aparece de manera indirecta, porque evoca, sin decirlo completamente, un trance interior que desequilibra a los protagonistas. Entonces, o el espacio refiere dicho desarrollo dramático, escapando a la simple función del decorado, o el tiempo, parece sufrir una alteración, de tal modo que se muestra muchas veces desmembrado, o, en fin, los recursos del cine, tanto visuales, sonoros o narrativos, significan más de lo habitual, aunque esto no implique una comprensión acabada de lo que quieren decir, porque no funcionan bajo un parámetro

---

<sup>111</sup> Carlos Losilla, *Ibid.*, págs. 179-180

<sup>112</sup> Cuando mencionamos el carácter *hiperreflexivo* respecto de las operaciones cinematográficas, queremos decir que en los años noventa encontraremos una serie de filmes, en los que podemos constatar un uso que supone una intención por no respetar sus funciones clásicas. Se vuelve sobre los recursos cinematográficos con una mayor consciencia de la historia que arrastran, pero además con la idea, las más de las veces, de expandir sus límites.

convencional. Se generaría, entonces, la dispersión de una unidad esencial para la narrativa clásica en el cine. En su lugar emergerían efectos sin causa aparente, acciones sin motivos u objetivos claros y, a veces, quedaría la sensación que se tratan de varios conflictos que no se dejan sintetizar del todo a través de una noción aglutinadora.

Así, como no encontramos razón en el individuo y en su contexto ficcional, el espacio cinematográfico cobra relevancia. Y esta tendencia, como bien dice Losilla, hace que el cine terror adquiera un tono más *realista*. En cierto sentido puede que esta afirmación sugiera la idea de una imagen más propensa al documental y, tal vez, no sea completamente desacertado decir esto, suponiendo las mejores posibilidades técnicas existentes en la época de Corman y otros directores con preocupaciones similares. Nos referimos a la mejor definición del color, sonido y cámara más livianas que permiten moverse –y mostrar- mejor el espacio creado por la imagen del cine. Pero asimismo es probable que resulte más realista en otro sentido, uno ligado más bien a una exigencia, la de introducir en los filmes, más que la *realidad*, una cierta forma que traduzca la cotidianidad, cuando el formato clásico se ha agotado. Como decía Hitchcock<sup>113</sup>, el suspenso puede tener un efecto mayor y, por ello, provocar más tensión en el espectador, al reducir los diálogos entre los personajes o los grandes monólogos y, por el contrario, dejar que la imagen cinematográfica sugiera más de lo que se habla. Lo anterior quiere traducir un aspecto más realista, el de no construir diálogos que, probablemente, no resulten ser tan organizados y coherentes consigo mismos, como ocurre cuando están escritos bajo los criterios de un guión clásico. El principio del director inglés surge de la necesidad de conseguir que el suspenso sea más efectivo: el espectador debe centrar su atención en el problema que afecta al personaje principal, entre otras cosas, porque Hitchcock le da más información que a los protagonistas de sus filmes. También hace que éstas conversen de asuntos banales en situaciones de mucha tensión, con la finalidad de hacernos ver el conflicto, más que oír diálogos extensos y enrevesados que podrían confundirnos. Se sabe, por ejemplo, que además usaba objetos dramáticos carentes de una definición precisa, vinculada al desarrollo argumental. Se trataba en cambio de un mecanismo desprovisto de contenido específico, sólo cumplía una función que opera como mera formalidad para generar tensión en el espectador. Este recurso narrativo es conocido como *mcguffin*, un

---

<sup>113</sup> François Truffaut, *El cine según Hitchcock*, págs. 18-19

nombre que tampoco define nada, sino que corresponde a una pura etiqueta. Por ejemplo, reconocemos el uso de este recurso en la película *North by Northwest* (Intriga internacional, 1959), cuando Roger O. Thornhill (Cary Grant) es confundido con un espía, por parte de un agente del gobierno llamado George Kaplan y una organización de espionaje que lo acosa para que entregue un microfilme. Nunca sabemos cuál es el contenido específico de este objeto, pero su sola demanda gatilla un juego de tensiones que nos mantiene pendientes sobre la suerte del personaje y nos hace preguntar acerca de cómo saldrá de este laberinto de intrigas que lo asfixia y acorrala.

Pues bien, dejamos pendiente una segunda propuesta relativa a una manera de componer la imagen que potencialmente puede perturbar al espectador: aquella que usa una mínima cantidad de recursos cinematográficos, en algunas ocasiones aspirando a agotar las posibilidades de uno de ellos. Dicha propuesta se encuentra asociada, a veces, a una imagen estática, un encuadre fijo y a personajes más bien contenidos desde el punto de vista dramático. Quizás lo inquietante de este tipo de imagen corresponde no tanto a lo que observamos dentro del encuadre, sino a lo que supuestamente está en *off*, sugerido por la falta de elementos al interior del plano, como por el estancamiento en el desarrollo de las acciones dramáticas<sup>114</sup>. Pero sobre todo nos encontramos con la ausencia de razones lo suficientemente explícitas como para dar sentido a éstas últimas. No está demás decir que los filmes que desarrollan una estética como la intentamos describir brevemente, componen una imagen también afectada por una falta de ritmo, los caracteriza una suerte de tiempo *desacelerado* (ralentizado), cercano a lo que la industria del cine llamó tradicionalmente con el nombre de *tiempo muerto*. Este último adjetivo se debe a que el factor temporal no se rige por el progreso de la acción dramática, ni está determinado por el curso de los acontecimientos ordenados hacia un fin predispuesto con claridad meridiana, que se busca alcanzar y explica todo lo que ha ocurrido en el relato de la película. Al menos no como en el caso del cine hecho con una factura más clásica, construido sobre la base de un gran razón narrativa, que apunta a la consecución de los objetivos trazados por un conflicto central. Las películas que apuestan por un modo *ascético* de elaborar la imagen cinematográfica suelen suspender por momentos, o en gran parte de la película, el avance

---

<sup>114</sup> David Benavente, Benavente, David: Conflicto y drama: un estudio de la representación dramática del conflicto social, Instituto de Sociología, Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago de Chile, 1970, págs. 10-15

de la narración. De ahí que quizás tiendan a generar más bien una actitud de contemplación en el espectador, justo porque suele quedar en suspensión un cierto devenir de los hechos, regulado a través de la estructura del guión clásico que late, eventualmente, debajo de ellos<sup>115</sup>. Como espectadores nos damos cuenta de la quietud y la austeridad de la puesta en escena, porque tenemos el tiempo para ello. Entonces, las expectativas de quien ve un filme construido bajo las condiciones generales a las que aludimos, no alcanzan a tomar forma definida, se ven diferidas en *espera* de la sucesión de un evento concordante con lo visto, que tarda en aparecer. Por lo tanto, lo que se presume está fuera del plano (o de su campo) sólo es insinuado, asoma apenas, gracias, entre otras cosas, a nuestra imaginación, entrenada bajo criterios homogeizantes, para lo cual se ha utilizado probablemente una forma de representación que lo entrega todo con eficacia<sup>116</sup>.

En filmes donde predomina la austeridad en la puesta en escena, la inercia de la acción y una imagen estática, echamos en falta una información lo suficientemente clara y precisa conforme a un tiempo *adecuado*<sup>117</sup> para su entrega. Este tipo de imagen se suele relacionar con producciones cinematográficas como las de Carl Theodor Dreyer, respecto del cual pueden nombrarse películas de su autoría como las ya casi míticas *Vampyr* (Vampiro, 1931) y *La Passion de Jeanne d'Arc* (La pasión de Juana de Arco, 1928) realizadas durante el periodo del cine mudo, pero otras posteriores, producidas en una etapa madura de su obra fílmica y cuando ya existía el cine sonoro, como *Dier Irae* (Ira de Dios, 1943), *Ordet* (La promesa, 1954-1955) y, su último filme, *Gertrud* (Gretrud, 1964)<sup>118</sup>. Especialmente en las últimas, vemos espacios con muy pocos decorados, proclives a una imagen vacía de objetos, pero que a su vez evidencian un afán compositivo no menor, si tomamos en cuenta la fotografía en blanco y negro, los movimientos de cámara que generan una sensación de espacio continuo (nos referimos al uso del plano secuencia) y una profundidad de campo que enfatiza el carácter plástico de la puesta en escena. El orden y la posición de los objetos destacan al interior del cuadro, así como el de los personajes,

---

<sup>115</sup> *Ibid.*, pág. 20

<sup>116</sup> Jesús González Requena, *La metáfora del espejo. El cine de Douglas Sirk*, Instituto de Cine y Radio-Televisión y Ediciones Hiperión, Valencia, 1986, pág. 32ss.

<sup>117</sup> David Bordwell, *La narración en el cine de ficción*, Ediciones Paidós, Barcelona, 1996, pág. 75ss.

<sup>118</sup> El año 2007 se estrenó la película *Luz Silenciosa* del director mexicano Carlos Reygadas, un filme que plantea una especie de revisitación a la poética dreyeriana. Lo hace en al menos dos aspectos. El primero dice relación con la propuesta estética, unida por cierto estilo ascético en extremo; el segundo se refiere al tipo de personajes, contenidos dramáticamente, pero no por ello menos sufridos del rigor religioso y de situaciones melodramáticas.

emergiendo incluso el artilugio de la composición interna de la imagen, un diseño proveniente en apariencia del ámbito pictórico. Un ejemplo específico que puede tomarse casi al azar, con la intención de reforzar lo que decimos, corresponde a la película *Dier Irae*, un filme que cuenta la historia de una mujer casada con un hombre mucho mayor, quien además es pastor protestante en algún lugar de los países bajos durante el siglo XVII. La historia se sitúa en pleno periodo de la caza de brujas y el religioso es quien encabeza, precisamente, la persecución de mujeres a las cuales se les acusa de tal delito contra Dios. De hecho, el comienzo del filme muestra a una mujer mayor arrancando de la persecución de un grupo de pueblerinos que la siguen con la finalidad de lograr su captura y hacerla comparecer ante un tribunal religioso que la juzgará para determinar si es bruja o no. Pero este mundo representado es a la larga una especie de escenario para una historia de amor que se entrecruza con el problema religioso de manera trágica. La joven esposa del pastor termina por tener un romance con el hijo de éste, infidelidad que será descubierta por el marido en alguna parte del argumento. Indignado enfrenta a la mujer, quien en un arranque de rabia y desesperación, reconoce su falta. Debido a esta noticia, el anciano sufre un ataque al corazón y fallece. Entonces, la suegra que la ha odiado desde se casó con su hijo y nunca aceptó el matrimonio por parecerle una situación escandalosa, la denuncia como asesina y bruja ante la comunidad religiosa, justo en el velorio del difunto. Presionado por su abuela, el nieto y amante de su madrastra, no hace más que confirmar la imputación. La mujer decide reconocer su supuesta condición de bruja y declara haber sido movida por el mismo diablo a cometer el crimen de su esposo. Aunque, como sabemos, esto parece ser sólo un acto final de autocastigo y no una confesión sincera.

El ejemplo que tomaremos de esta película muestra el interrogatorio de la mujer mayor que al comienzo del filme llega a la casa del pastor y su joven esposa, huyendo de un grupo de personas que la persigue con la finalidad de apresarla. Esta anciana pide asilo a la protagonista, debido a que la madre de ésta fue rescatada por el pastor, luego que ella diera a su hija en matrimonio como parte del acuerdo que salvaba su vida. Si bien la fugitiva consigue refugio, es finalmente atrapada y debe enfrentar un proceso en el que se le acusa de practicar brujería. En el interrogatorio vemos cómo sufre la tortura por medio de una especie de torniquete que estira su cuerpo desde las extremidades. Al comienzo de la escena, la cámara recorre el set de derecha a izquierda del plano, a través de un travelling

que viaja creando la típica sensación de continuidad. A medida que recorre el espacio vamos viendo personajes parados, contemplando una situación que, por ahora, escapa a nuestra mirada en toda su dimensión. Las figuras de quienes presencian la escena se encuentran estáticas, las vemos aparecer de a poco, como si se nos fuera revelando de manera paulatina un cuadro, desde el margen izquierdo de éste, hasta el centro del mismo que contiene el núcleo de la historia que se intenta narrar. Algunos personajes se hallan de pie, otros sentados, pero todos ellos parecen estar inmóviles, en un estado de contención emocional. Se muestran perplejos, no sólo por lo que presencian, sino por una condición catatónica que los acompaña casi toda la película, incluso a aquellos que sufren por amor. Como en otro filme del director danés titulado *Gertrud*, un melodrama que tiene rasgos de una versión más ajustada a los criterios del cine estadounidense, sobre todo en lo que dice relación con el tipo de objetos que adornan el espacio (espejos, por ejemplo), pero no cumple con algunos otros requisitos del género. Por de pronto, muestra un alto grado de enfriamiento emocional de los personajes. No es que no sufran, lo hacen, pero es como si se reservaran la intensidad de tal sentimiento, porque no lo demuestran exteriormente. Su apariencia suele sugerir distancia o desafección, generando lo que algún momento anterior de esta tesis llamamos una *condición estatuaria*.

En este sentido, tanto en *Gertrud* como en *Dier Irae*, la profundidad de campo da a las figuras de los personajes un halo extraño que acentúa el aspecto recién mencionado. En general este recurso cinematográfico produce un tipo de representación que enfatiza la distancia entre dichas figuras y permite desarrollar una plástica de la imagen basada, por ejemplo, en el espacio que está *entre* ellas. Es decir, el espacio adquiere una importancia mayor desde el punto de vista dramático, porque se empieza a generar a través de él una estética de la puesta en escena del drama y ya no sólo a partir del montaje cinematográfico. Y en el caso de este recurso cinematográfico no nos referimos sólo a su uso experimental, sino también a la versión analítica del mismo instaurado en el cine norteamericano<sup>119</sup>. El

---

<sup>119</sup> Fue Andrés Bazin uno de los primeros en plantear a nivel de la crítica y estética cinematográfica la relación entre la profundidad de campo y el plano secuencia con una propuesta fílmica que enfatizaba la puesta en escena del drama. A juicio de Bazin esta manera de composición provocó un cambio determinante en el cine durante la primera mitad del siglo XX. La transformación supuso, según el crítico francés, la separación de un cine espectáculo que regulaba, por ejemplo, a través del montaje analítico las variantes de una película, conduciendo al espectador (su mirada) por donde el director estimaba conveniente. En cambio, los dos recursos cinematográficos nombrados más arriba, además de dar mayor continuidad al espacio, liberan la mirada del espectador, sobre todo cuando juegan con distintos puntos de atención en el mismo plano.

montaje analítico resulta del afán por desarrollar un argumento en coherencia con un núcleo narrativo que articule la trama del relato y, por consiguiente, permita generar una planificación de su producción en consonancia con dicho criterio. Así podemos ver que en las películas de Dreyer importa más la composición interna del cuadro, el posicionamiento dramático de personajes y objetos, que el ritmo de la imagen adquirido “externamente” a causa de la yuxtaposición de planos. Colabora con lo anterior, como ya dijimos, el uso del plano secuencia, pero aparentemente sin la sola pretensión describir el espacio y dar con ello la sensación de naturalidad. Digamos que en la película de Dreyer, como en algunas de Lynch –aunque en este caso con mayor intensidad y uso de recursos cinematográficos-, la puesta en escena hace aparecer, de manera paradójica, la artificialidad de la imagen. El espacio se vuelve más denso, no por la saturación de objetos o el uso exacerbado de los recursos visuales y sonoros, más bien por la austeridad del mismo, la posición estática de las figuras, la contención emocional de los personajes y el uso del plano secuencia en combinación con la profundidad de campo. Habría que agregar que el tono melodramático de las historias, en una versión *gélida*, pero no por ello menos sufrida, otorga un valor estético al espacio, porque requiere de él para intensificar el sufrimiento.

Los personajes, como dijimos, se muestran retraídos, debido a la apariencia que a veces incluso llega a ser inexpresiva desde el punto de vista emocional. Gertrud, en la escena inicial de la película que lleva su nombre, habla con su marido, se confrontan al punto que ella le anuncia su deseo de dejarlo, ambos no se miran, sino que dirigen sus miradas hacia fuera del cuadro, como si contemplaran algo exterior a la puesta en escena vista por el espectador. Se trata de una actitud que podríamos denominar contemplativa y, quizás, por esto *metafísica*. Para Paul Schrader la obra fílmica de Dreyer corresponde a un cine que tiene de fondo un interés por lo trascendente, esto quiere decir que, como dice el crítico y guionista de cine, las películas apelan a algo que paradójicamente supera su propia expresión, a pesar del esfuerzo que hacen por significarlo de la forma más universal<sup>120</sup>. Tal vez por eso en las películas de Dreyer (junto a las de Bresson y Ozu, según Schrader) suelen mostrar una imagen limpia, desprovista las más de las veces, de una complicada composición de operaciones técnicas. Como ya dijimos, trabaja más bien el diseño interior

---

<sup>120</sup> Paul Schrader, *El estilo trascendental en el cine: Ozu, Bresson, Dreyer*, Ediciones JC Clementine, Madrid, 2008, pág. 23ss.

del plano, a partir de la puesta en escena. Quim Casas ha insinuado una relación entre el concepto de *estilo trascendental* y el cine de David Lynch. Al respecto ha dicho lo siguiente:

“Si nos abstraemos del misterio de la existencia y de los nombres que contempla Paul Schrader en su significativo *El estilo trascendental en el cine* (Ozu, Bresson, Dreyer, en menor medida Boetticher y Pasolini), y nos concentramos en las palabras antes que en los directores que sugieren esas palabras, veremos cómo Lynch, a su modo, también puede ser considerado un cineasta trascendental:

‘El estilo trascendental intenta resaltar el misterio de la existencia. Se abstiene de toda interpretación convencional de la realidad: realismo, naturalismo, psicologismo, romanticismo, expresionismo, impresionismo y, finalmente, racionalismo. Para el artista trascendental, el racionalismo es sólo uno de los muchos modos de aproximarse a la vida, pero nunca un imperativo (...). El enemigo de la trascendencia es la inmanencia, ya sea externa (realismo, racionalismo) o interna (psicologismo, expresionismo). Para el artista trascendental, estas interpretaciones convencionales de la realidad son constructores emocionales y racionales ideados por el hombre para diluir o escapar a lo trascendental.’

Lynch no busca lo trascendental en el cine como lo interpreta Schrader y lo aplica esencialmente a la obra de Ozu y Bresson, ni dirime sus historias en torno al misterio de la existencia –aunque *El hombre elefante*, pese a estar impregnada de algunos de los ismos de los que debe abstenerse todo artista trascendental, habla en cierta forma de todo ello-, pero es indudable que su estilo persigue la confrontación directa con cualquier interpretación convencional de la realidad, en especial el racionalismo, el naturalismo y el psicologismo, aunque en algunas fases de sus películas pueda echar mano del thriller expresionista o de un cierto estilo de gótico americano.”<sup>121</sup>

El tono ausente que hemos indicado sugiere un estado melancólico, pero sus razones escapan a nuestro conocimiento. La causa queda fuera de campo, porque el conflicto que los afecta, así como su trance, ocurre interiormente. Por eso, a veces las acciones de los personajes que se precipitan parecen inesperadas o no ocurren como sucedería en un

---

<sup>121</sup> Quim Casas, David Lynch, págs. 17-18

melodrama más convencional<sup>122</sup>. Las películas de Dreyer pueden ser asociadas, por lo anterior, al cine moderno: un tipo de cine que, si bien apela a recursos preexistentes (narrativos y técnicos), lo hace para exigirlos más allá de sus funciones tradicionales, expandiendo con ello los límites de su significado canónico. En el fondo, intenta superar cierto tipo de convencionalismos y fórmulas que alcanzan gran popularidad, debido a lo cual la comprensión de un espectador común y corriente puede tornarse más difícil. Lynch estaría vinculado a este gesto moderno, pero en un momento en que su contundencia política ha decaído, dando paso a un cine menos constreñido por principios que pretenden generar un movimiento cinematográfico. De ahí que pueda integrar en sus películas las más variadas referencias, eso sí, poniendo a prueba constantemente sus determinaciones más tradicionales.

---

<sup>122</sup> Pablo Pérez Rubio, *Ibid.*, pág. 49ss.

## Capítulo V

### ***Lo moderno en el cine de Lynch y la exacerbación de los recursos del cine de terror***

“El lenguaje del cine nos permite explicar y comprender las cosas según procesos diferentes. Está la comprensión intelectual y la comprensión emocional. Los grandes poetas son capaces de transmitir emociones mediante palabras a veces de transmitir emociones mediante palabras a veces muy abstractas. Ocurre algo similar con el cine. Una película es un flujo de tiempo, de sonidos y de imágenes trenzadas. De hecho, se parece más a la música que a las palabras, pero es aún más que la música. Y este flujo crea una magia que a veces resulta difícil de poner en palabras.”

David Lynch, citado por Quim Casas en *David Lynch*

La utilización de fondos limpios o despejados, en algunas ocasiones blancos, como los que usa Dreyer en sus filmes, es posible de encontrar con posterioridad en ciertas películas de Jean-Luc Godard, entre ellas *Vivre sa vie* (Vivir su vida, 1962) y *Alphaville* (Alphaville, 1965)<sup>123</sup>. Claro que, en el caso del director de la *Nouvelle Vague*, tiene además un origen relacionado con una propuesta de producción: está determinada por una economía en la forma de filmar sus películas durante los años '60. Godard estableció un modo de rodar que le permitiera ser eficaz y eficiente, para producir una mayor cantidad de películas. Ciertamente, esta decisión supone, además, una cuestión cercana al cine de Lynch, la de ser un cineasta ligado a una producción sin aspiraciones preciosistas en el sentido clásico, y, junto con ello, tender a estar menos constreñido por las *normas* industriales (por el contrario, busca abusar de ellas). De alguna forma, desde la década del '60 en adelante, la figura del director asume un mayor protagonismo, al punto de trabajar intereses muy particulares en las películas, llevando adelante una labor de exploración de otras posibilidades, distintas a las establecidas tradicionalmente, sobre todo en términos narrativos. Lo cual quiere decir, entre otras cosas, que se trata de directores con una mayor *conciencia* de los recursos del cine (porque suelen darles un gran valor y los usan más allá de su función clásica, básicamente narrativa), como también de lo que han hecho otros

---

<sup>123</sup> No olvidemos que en la primera de las películas mencionadas, hallamos una cita explícita a Juana de Arco, cuando uno de los personajes va con una prostituta a ver la película de Dreyer. Por lo demás, el estilo ascético de la imagen y el tono dramático de los personajes recuerdan las películas del director danés.

directores, de la *historia* del cine o de algunos de sus hitos, sobre los cuales ponen especial atención. Es muy probable que explicar sólo estos rasgos demandaría un trabajo de mayor extensión. Sin embargo, considerando el problema de nuestra investigación, nos parece necesario decir, al menos en términos preliminares, que cuando se usa el adjetivo *moderno* en relación a un cine con este tipo de intereses, puede pensarse hipotéticamente en tres maneras de entenderlo, aunque procuremos atender finalmente a una de estas, aquella más cercana a lo que planteamos: una de las formas de entender lo moderno, desde el punto de vista del cine, podría ser la veta experimental que se abre con la aparición de las vanguardias históricas en el cine a comienzos del siglo XX, lo cual produce la paradoja de atentar contra el cánón antes que se establezca, es decir, se niega la tradición sin que todavía se desarrolle, a diferencia de otros campos artísticos; también, puede suponerse que lo moderno en el cine corresponde al periodo histórico cuando éste se erige como industria (aproximadamente entre los años 30 y 50 en Estados Unidos), incorporando para ello una estructura narrativa clásica, avances tecnológicos y un sistema económico organizado; otra de las maneras de comprender el carácter moderno quizás tenga que ver con una nueva ruptura respecto del cine clásico durante los años 60. Así, en este último caso, una vez asentado el cine clásico e iniciada la decadencia de los géneros cinematográficos (más o menos, a finales de la década de los cincuenta<sup>124</sup>) emerge una gama grande de directores que pretenden superarlo, introduciendo estilos y preocupaciones particulares. Corresponde esta inflexión a lo que ya hemos mencionado acerca de los nuevos cines de la década del '60. Entre la primera gran tendencia orientada a romper con los convencionalismos a comienzos del siglo XX, que en realidad todavía no cristalizaban por completo, y la segunda ruptura de magnitud, correspondiente a la década que acabamos de mencionar, existe una cuestión en común, determinante respecto de la imagen cinematográfica: en ambos casos predomina una atención por parte de los realizadores hacia la condición plástica de la imagen, el desarrollo de sus intereses particulares y la experimentación con los recursos cinematográficos. En un libro de Adrian Martin, publicado recientemente bajo el título de *¿Qué es el cine moderno?*, el autor recuerda un pasaje de un texto escrito por Roland Barthes como homenaje a Michelangelo Antonioni. En él Barthes alude a una

---

<sup>124</sup> Lino Micciché, *Teorías y poéticas del nuevo cine* en V.V.A.A., *Historia general del cine. Nuevos cines (años 60)*, Ediciones Cátedra, Barcelona, 1995, pág. 21ss.

conversación entre el director italiano y un joven J.L. Godard, un diálogo ejemplificador de lo que hemos dicho sobre el cine moderno, específicamente respecto de la última de las acepciones aludidas:

“Barthes alude al famoso diálogo entre él [Antonioni] y el joven Jean-Luc Godard. Era 1964, el año de *El desierto rojo (Il deserto rosso)*, una obra crucial para el cine contemporáneo en muchos sentidos. Dos años después, su colega italiano Pier Paolo Pasolini usaría este filme como evidencia de la tendencia creciente de un *cine de poesía*, en el cual el estado de perturbación mental del personaje central ofrece el pretexto para un estado liberado de cine. ¿Qué es lo que realmente importa aquí, el *contenido* (historia y personajes) o la *forma*, el juego con la composición, la forma, el color, el ritmo, el sonido? *El desierto rojo* plantea esta cuestión de una manera frontal, desde que su heroína, Giuliana (Monica Vitti), está perdida en un mundo que es entregado por el cineasta de maneras palpablemente artificiales e irreales: los árboles y la hierba, por ejemplo, son reflejados en colores impactantes, antinaturales. Podría llamarse –en referencia al cine alemán de los 20- *expresionista*, salvo que Giuliana no es un Doctor Caligari o Nosferatu, y el extraño nuevo mundo a su alrededor, que refleja su estado mental, también parece autónomo, desligado de la subjetividad personal. Respondiendo a esta inusual mutación del expresionismo en el cine, Godard, el estudiante respetuoso, planteó a Antonioni esta proposición: ‘El drama ya no es psicológico, sino plástico’, a lo cual Antonioni, el maestro radical, respondió: ‘Es lo mismo’”<sup>125</sup>.

El comentario y la rememoración hecha por Martin señalan una cuestión fundamental, aludida a lo largo de este trabajo investigativo, la tensión entre contenido y forma, o entre el contenido de la narración y la superficie de la imagen. Debemos reiterar, como ya lo hemos hecho en algún otro momento, cuando hablamos de superficie estamos suponiendo los recursos propiamente visuales y también las formas narrativas (estrategias tradicionales y las maneras en que se alteran). En el cine llamado *moderno* la pregunta por la importancia del contenido o la forma, como apunta el autor del texto, hace ver un problema debido a la relevancia adquirida por la superficie de la imagen y su composición,

---

<sup>125</sup> Adrian Martin, *¿Qué es el cine moderno?*, Uqbar Editores, Santiago, 200, pág.

llegando a poner en crisis, en las películas que así ocurre, la relación jerárquica entre la narración y las operaciones formales. Pero además alude a un aspecto también indicado anteriormente, la crisis que se suscita, como en *El desierto rojo*, por la transformación de los personajes. La frase de Martin el “estado de perturbación mental del personaje central ofrece el pretexto para un estado liberado del cine”, enfatiza un giro en la condición dramática de los personajes, acompañado de una afectación de la estructura que genera la historia y, en total, de la imagen cinematográfica. En la misma cita, el crítico de cine agrega que la artificialidad evidenciada por la relevancia de los recursos (como, por ejemplo, el color) otorga una apariencia muy poco natural. No es que se le quite “realismo” a la imagen en términos literales, es decir, restándole una relación más directa con la realidad. Y si fuera así, habría que entender esto, probablemente, como la alteración del uso de los recursos cinematográficos a la hora de conformar una representación que dispone de ellos para generar un registro y una imagen que *aparenta* objetividad. De ahí que el carácter plástico se manifiesta pero transformando un tipo tradicional de representación. Altera una forma de concebir el verosímil de las historias, en la cual predomina la necesidad de una coherencia entre su construcción y el mundo que busca desarrollar en base a un conflicto. Todo giraría en torno a la representación de un pequeño universo, de tal modo que se corresponde con el lugar común del núcleo argumental. Cuando se trata, por ejemplo, de películas de *reconstrucción histórica* suele suceder que el verosímil se juega en producir un espacio adecuado a la época en la cual se ubica a el o los protagonistas. Podemos ver un afán por el detalle, la precisión más o menos histórica por reproducir cada elemento. Sin embargo, se apuesta además por determinar el problema que aqueja a los personajes. Incluso en filmes donde se los muestra circulando por espacios más cotidianos, desprovistos de un argumento épico o que intente desarrollar una gran proeza, importa proponer también un conflicto que los saque de la inercia inicial, supuesta en películas convencionales, para detonar así la acción dramática. Para ello se requiere que la puesta en escena esté armada según este criterio, por ejemplo, se debe usar la escenografía adecuada, una iluminación que destaque aquello relevante para la historia, se disponga del montaje o los movimientos de cámara que den curso a la narración visual y los recursos sonoros.

Como afirma la cita de Martin, la generación más convencional del espacio también se ve trastocada, como si éste se volviera *autónomo* respecto de la acción dramática, más

allá de la función pasiva que tenía en el cine clásico, destinada a decorar y dar más verosimilitud al argumento. Por así decirlo, se hace más compleja la tarea para el espectador en la medida que no todos los cabos están atados, ni menos se corresponden con el supuesto mensaje de la película. Algo pasa que se nos hace más densa aquella dimensión formal vinculada tradicionalmente a la necesidad de hacer properar una percepción clara en el espectador y abundar en su entretenimiento. No todo se explica ni adquiere sentido por su pertenencia a la lógica narrativa, no es que no tenga relación con el argumento, pero en algún sentido lo excede. De tal forma que requerimos *volver* sobre lo que vemos, porque no nos enfrentamos a lo obvio. Puede parecer paradójico, pero justo porque los recursos formales desbordan la contención diegética, es que este tipo de películas exigen un acto que puede ser entendido como más *reflexivo*. O, en otras palabras, aquellos recursos dispuestos con el objetivo de crear una sensación en el espectador, complementaria al argumento, aparecen ahora sin la mera función de entregar una información dosificada y precisa, dejando atrás la condición subordinada. Entonces dichos recursos se liberan y expanden los límites de una narración acotada en su sentido, desplazando su significado inmediato.

En las películas de Lynch pareciera que se lleva al límite lo que decimos, separándose, eso sí, de la pretensión política del cine de los años `60, sin temor a realizar películas cargadas de una parodia aterradora. Por eso cuando el director norteamericano desata los recursos, convulsiona la narración y deja al espectador en un desconcierto casi absoluto. Como dijimos acerca de *Inland Empire*, aunque puede ser aplicable a casi todos sus filmes, nos hallamos frente a los estragos de personajes conmocionados, por una fuerza perteneciente, en apariencia, a algo otro. Para dejar esta sensación Lynch no es moderado, por la consciencia que demuestra tener acerca de los recursos cine y las estrategias que suele usar, contraviniendo los parámetros de una narración clásica. De esta manera, no resulta baladí reconocer que sus películas estén producidas en base a resoluciones formales tan opuestas como las dos mencionadas hasta ahora en términos muy generales: una denominada como “expresionista” (proclive a una estética y atmósfera siniestra generada por el uso intenso y densificado de los recursos) y, otra, asociada a una propuesta austera, pero no por ello menos plástica en su puesta en escena. En razón de lo anterior, nos hemos detenido en describir, analizar y, en la medida de lo posible, comprender el juego en muchas ocasiones desconcertante, que hace con una serie de recursos visuales, sonoros,

dramáticos y, en rigor, relativos a la puesta en escena. Pero, además, vemos una especie de tendencia hacia personajes contenidos, con actitudes y dichos un poco mecanizados hasta cierto punto, que terminan siendo parodias de sí mismos, de los tipos de personajes pertenecientes al cine más clásico. Estos tienen la apariencia de una maqueta, de un modelo devenido en simulacro inexpresivo, despojados de toda naturalidad que le otorga un marco narrativo y representacional distinto. Se trata hasta cierto punto de una exacerbación de los modelos que operan en un tipo de cine más tradicional, llevando al límite la forma en que los personajes se desenvuelven al interior de un argumento.

La primera condición formal que hemos mencionado, cercana a una imagen experimental, puede pensarse a la luz de la transformación física que sufren algunos personajes en el cine más tradicional y que aparece de manera más compleja en las películas de Lynch. La metamorfosis de estas figuras viene premunida a veces de un desmoronamiento moral, de una decadencia valórica que daría a los personajes una forma maligna o demoníaca. En las películas de terror la figura de un personaje se vuelve monstruosa en razón de la pérdida de un orden establecido, a causa de una manipulación fallida de la naturaleza por parte del ser humano (Frankenstein, La mosca, etc.); incluso la *caída* de los personajes se suscita donde ese orden aparentemente nunca existió (el Conde Drácula, La momia, El hombre Lobo, etc.)<sup>126</sup>. Es posible encontrar figuras con una apariencia monstruosa en la filmografía de Lynch, en las cuales la doble dimensión indicada tiende a confundirse. Para empezar en *Eraserhead* vemos un bebé con cuerpo deforme, viscoso y plagado de granos, rasgos que le dan un aspecto repugnante. Su apariencia, se supone, la adquirió por el tipo de padres que tiene, proclives al desastre y el error. También se lo debería a la familia materna, compuesta de personajes afectados por un desequilibrio interno, manifiesto por un estado catatónico en lo corporal, pero que no impide sus estallidos de furia incontenible:

“En *Eraserhead* (Cabeza Borradora), 1976, David Lynch nos muestra un bebé con una cabeza que parece un embrión y masa-tronco, sin extremidades, envuelto en unas vendas. Sin embargo, cuando Henry corta los vendajes para averiguar qué le ocurre, nos

---

<sup>126</sup> Roman Gubern, *Las raíces del miedo. Antropología del cine terror*, Tusquets Editores, Barcelona, 1979, pág. 35ss.

damos cuenta que éstos conformaban el cuerpo y que al cortarlos lo ha viviseccionado, quedando al descubierto un amasijo de órganos y espeso líquido que fluye sin cesar. Existe en Lynch una fascinación morbosa por la deformación física: la cara del bebé cubierta de granos, fiebres y pústulas; un cuerpo viscoso e informe, que se retuerce por los espasmos; una boca como agujero purulento que gime y chilla sin cesar; un cráneo de conejo con ojos globulosos y blancos. En definitiva, una criatura que semeja un feto mutante que nos enfrenta a la perturbadora alteridad. Es la obsesión por un cuerpo que se vacía y pierde sus fluidos (como los espermatozoos que Henry explota sobre la pared en su sueño, o el pollo de la cena en la casa de los padres de Mary), la presencia de un putrefacto y burbujeante que sobresale lentamente del cuerpo y nos advierte sobre el carácter infecto del mismo.”<sup>127</sup>

La cita anterior pone énfasis en la condición horripilante del bebé concebido por Henry y Mary, y por lo mismo, en la aparición de una alteridad que perturba a los protagonistas del filme como al espectador que presencia un espectáculo repulsivo e inexplicable. La repugnancia estaría dada por la materialidad purulenta del cuerpo, los líquidos que emanan y recuerdan, respecto del resto de la obra de Lynch, a *The Grandmother*. No obstante, puede evocarse otro cortometraje, correspondiente a un viejo experimento hecho para probar una cámara de video. Se trata de una pequeña obra fílmica que lleva el nombre de *The amputhee* (La amputada, 1974), una película muy breve y que muestra la precariedad del formato naciente. El argumento es precario, como lo es su puesta en escena y el tipo de imagen que la muestra. Consiste en una mujer que tiene sus piernas amputadas un poco más arriba de las rodillas y está sentada en un sillón escribiendo una carta. Durante la escritura de ésta, el personaje piensa sobre el contenido del texto que está redactando y el espectador escucha la voz de la mujer en *off* que relata el contenido de la carta. Mientras se encuentra en este trance, entra de repente un enfermero (protagonizado por el propio Lynch) que comienza a curar los muñones de la mujer. Para realizarlo saca unas vendas que cubre uno de ellos y, con una especie de tenazas de tamaño medio, tira unos broches que cierran la herida. En eso está cuando de improviso comienza a salir un líquido por un agujero de lo que queda de pierna. La emanación se hace incontrolable, el

---

<sup>127</sup> José Miguel G. Cortés, *Orden y caos. Un estudio cultural sobre lo monstruoso en las artes*, Editorial Anagrama, Barcelona, 1997, págs. 186-187

enfermero intenta detener la salida del líquido, trata de tapar la cavidad, pero es inútil. Entonces abandona el lugar, tal vez con el afán de buscar ayuda, nunca lo sabremos, porque no vuelve a aparecer en escena y, además, a los pocos segundos termina el filme. A lo largo de todo el procedimiento curativo, la mujer ha seguido relatando en *off* la carta. Su contenido es melodramático, habla de una relación amorosa, aunque la explica de manera vaga. Lynch juega nuevamente con un contraste. Los polos de la oposición son, por un parte, el carácter melodramático de la misiva y halo ingenuo que emana de ella, y, por otra parte, el procedimiento curativo que se torna asqueroso. En ambos casos aparece una herida, sin embargo, el primero remite a una sentimental, y, en el segundo, a una lesión carnal que se hace insorpotable de ver. Se trata de dos desgarraduras que manifiestan un vínculo con lo material de forma distinta, pero que se mantienen en una dimensión sensible. Lo anterior nos pone al tanto, o nos recuerda más bien, una exigencia relacionada con la representación de lo material: pareciera ser que se hace necesario una representación que medie y evite la crudeza de su *realidad*, para poder resistirla y modular su aparente condición inaguantable. La imagen de *The amputhee* parece ser un mero registro, casi ingenuo, de un pequeño episodio que se vuelve repugnante. Es una imagen realista que pertenece a otro tipo de puesta en escena y no tanto a una estética de lo grotesco. Cuando se la vincula a esta última puede resultar aún más violenta que si se tramara con los recursos del horror. Esta tensión revela, como ya dijimos, el interés lynchiano por generar contrastes entre elementos que, en apariencia, son del todo disímiles y contradictorios. Lo anterior se hace patente con gran (pre)potencia en el simple ejercicio audiovisual que se lleva a cabo en *The amputhee*, porque la tensión entre ambos aspectos aumenta la inquietud. El director estadounidense plantea una propuesta visual sencilla, técnicamente vemos el argumento a través de un plano general, no existe montaje cinematográfico, ni movimientos de cámara. El único movimiento está dado por el enfermero que se desplaza al interior del cuadro. Así, la imagen está filmada de continuo y el encuadre es estático o fijo. La calidad de la misma deja mucho que desear, llena de imperfecciones desde el punto de vista estrictamente visual, presenta una serie de interferencias, se podría decir que está *sucia*, tiene un color opaco y un aspecto granulado. Por su parte el sonido, está afectado de un ruido, propio de una grabación precaria, una especie de zumbido constante. Con todo, las imperfecciones aumentan la sensación perturbadora. El conflicto de verosímiles acentúa lo que decimos,

toda vez que la imagen hiperrealista no armoniza con la repugnancia de un cuerpo mutilado, situación cercana, como dijimos, al cine de horror. Del mismo modo, tampoco es posible sostener un equilibrio y coherencia entre el tono melodramático y un procedimiento inquietante hasta el asco. En ambos casos, el contraste no se resuelve de ninguna forma, queda pendiente de manera indefinida, como si esto en verdad no importara, sino sólo el hecho de generar una sensación en el espectador, para lo cual se echan a andar ciertas operaciones materiales y formales del cine que la gatillan. En algún sentido, Lynch se acerca al cine de terror en la medida que éste suele producir películas en las cuales se buscan ciertos efectos, más allá que la causa del mismo sea explicable o no. Los efectos, en principio, tratarían de provocar en el espectador una serie de sensaciones terroríficas a través de la utilización de los recursos cinematográficos. Por supuesto, lo que decimos no sólo se restringe al cine de terror más tradicional, abarca también a filmes del ámbito fantástico, dentro del cual pueden estar incluidas un grupo importante de películas del más diverso tipo. El cine fantástico en su versión más eficaz apela, generalmente, a operaciones formales que a veces, incluso, implican modificar su función más clásica o, por el contrario, reiteralas hasta el hastío, porque con ello consigue alterar al espectador. Los ejemplos al respecto son casi infinitos y del más variado orden, recordaremos un par de ellos, sólo para aclarar un poco más este punto.

El primer ejemplo proviene del *cine expresionista* desarrollado principalmente en Alemania, aunque el director de la película se mostró siempre reacio a ser incluido bajo esta categoría<sup>128</sup>. Se trata de la película *M* (*M, el vampiro de Düsseldorf*, 1931) de Fritz Lang. A pesar del título, curiosamente el filme no pone en escena a un vampiro en términos literales. El argumento cuenta más bien cómo un personaje recorre la ciudad de Düsseldorf durante el día buscando niños para asesinarlos. Es, por tanto, la historia de un asesino en serie basada, al parecer, en algunos hechos que ocurrieron antes que la película se produjera. En cualquier caso, lo que nos interesa ejemplificar respecto de la utilización de los recursos por parte del cine fantástico (terror), toma fuerza en este filme, a diferencia de lo que ocurría con otras películas, más ceñidas a una estética expresionista que se esmeraba en sobrecargar la imagen cinematográfica. En este sentido, se pueden recordar filmes emblemáticos como *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens* (*Nosferatu*, 1922) de F.W.

---

<sup>128</sup> Quim Casas, *Fritz Lang*, Ediciones Cátedra, Madrid, 1998, pág. 28

Murnau y, tal vez la más obvia en este sentido, *Das Kabinett des Dr. Caligari* (El gabinete del doctor Caligari, 1920) de Robert Wiene, esta última con el trabajo escenográfico de artistas ligados al expresionismo alemán (Hermann Warm, Walter Röhrig y Walter Reimann). Son películas en las que la imagen cinematográfica contiene una serie de elementos que la vuelven más densa, desde el uso de los negativos –como en el caso de *Nosferatu, eine Symphonie des Grauens-*, o una escenografía diseñada bajo un estilo espeso y tenso, que muestra en su construcción los artificios de la misma: en *Das Kabinett des Dr. Caligari*, por ejemplo, sabemos que la escenografía se elaboró con ángulos irregulares, los cuales provocan un efecto visual extraño, las fachadas de las casas parecen venirse encima de los personajes que caminan por las calles, generando un espacio opresivo y crispado; también podemos observar en este filme los trazos de la pintura con que se dibujó el fondo (la fachada de las casas y los objetos), es decir, se usa un tipo de recurso al punto de exponer su condición artificial. Por el contrario, en *M* Lang se limita a usar medios plásticos, pero sin el grado de saturación de los filmes que recién mencionamos. Desarrolla un tipo de representación más *realista*, vemos los hechos que cuenta el argumento a través de una imagen constituida, por ejemplo, de planos medios, encuadres fijos y el uso de la profundidad de campo para describir el espacio. Tampoco existen movimientos de cámara excesivos, ni el uso de operaciones que alteren la condición *natural* de la imagen, de tal modo que observamos nítidamente la acción y el lugar donde ocurre. La cotidianidad entonces aparece de manera más simple y, por tanto, más intensa. Así, por ejemplo, el filme comienza con una presentación que destaca el título de la película (M) gracias a un fondo negro. Luego desaparecen los créditos, la imagen se torna completamente negra y escuchamos la voz en *off* de una niña que canta:

“Viene ahí el negro con el machete.

¡Para hacerte picadito de carne!”

Cuando por fin vemos donde ocurre la acción dramática, se ve a una niña pequeña jugando con un grupo de niños que la rodean en círculo. El juego consiste en que la niña en cuestión canta el estribillo que transcribimos, mientras se mueve girando sobre el mismo lugar, en el sentido de las manillas de un reloj. Durante el movimiento que lleva a cabo

apunta con su mano a cada niño a medida que va pronunciando las sílabas que el ritmo de la interpretación marca. Cuando pronuncia la última de las sílabas del estribillo, indica a un niño o una niña en el que recae la señal, una vez que lo señala es descartado y éste debe abandonar el círculo. Al terminar de entonar la canción, luego de elegir a quien es descalificado, la niña retoma la letra desde el comienzo. Lo anterior provoca que el juego adquiera un ritmo repetitivo un tanto inquietante en el contexto de la historia que el argumento de la película desarrolla. A la larga, junto con causar inquietud en quien escucha el canto –sea el espectador o un personaje que no participa del juego–, puede generar algún grado exasperación. De hecho es precisamente lo que sucede cuando un personaje femenino, anónimo, reconviene a los niños por cantar un estribillo tan terrible. La mujer se halla en el segundo piso, va caminando por un pasillo que da al patio interior del edificio, mientras carga un canasto con ropa para lavar. En eso está cuando los interpela con un grito que demuestra un gran malestar por la interpretación que hace la niña del tema. Más que una simple molestia por el ruido que supone el juego, probablemente lo que enerva más a dicha mujer es la coincidencia del contenido de la canción con lo que está ocurriendo en la ciudad (recordemos que la película relata la historia de un asesino en serie que va matando niños y niñas, para después canibalizarlos). Entonces el reto cobra sentido por el alto grado de miedo que recorre a quienes habitan el lugar y la entonación de la niña crispa aún más los nervios de los personajes. De hecho después de llamar la atención a quienes juegan la mujer sigue su camino, sube las escaleras con un tranco que delata esfuerzo y cansancio. Como es de esperar, este instante es aprovechado por los niños para proseguir lo que estaban haciendo sin preocuparles demasiado el llamado de atención del que fueron objeto. No los vemos nuevamente, sino que en *off* se oye la voz de la niña que vuelve a cantar la canción. Vemos sólo a la mujer que, como ya dijimos, va subiendo la escalera, apenas. Hasta que llega a un descanso de ésta, un pasillo que está en el piso siguiente. El fin de este tramo la deja justo frente a la puerta de un departamento. No está demás decir, a propósito del edificio, que se trata de un espacio que evidencia mucha pobreza. Tan pobre como la apariencia de los personajes. La mujer que ha subido hasta el tercer piso, va vestida con un vestigio gris, gastado y con muestras de haber sido víctima de los distintos quehaceres cotidianos que le toca realizar. Las paredes del edificio son tan grises y están tan desgastadas como las figuras adultas que circulan por él. El lugar parece estar habitado,

entonces, por obreros y familias pauperizadas. Igual de paupérrima que la mujer que le abre la puerta. Su semblante no sólo es pobre, muestra amargura e infelicidad. Se ve triste y se mueve con la lentitud de quien está sometida a condiciones desmedradas, sin expectativas de cambio. Como si el destino fuera incommovible, en algún sentido, la tragedia que se cierne sobre ella y su hija confirmará tal disposición, porque la niña será una víctima más del asesino. Así cuando la mujer que ha retado a los niños se va, quien habita el departamento se dedica a lavar ropa. La imagen adquiere en este caso un aspecto de extrema cotidianeidad y realismo, porque el tiempo que transcurre en este lapso corresponde literalmente al de la acción del personaje. El carácter cotidiano se acrecienta cada vez más en la primera escena del filme, haciendo más potente el hecho cruento que se va a precipitar. Como si la simpleza de la situación sirviera de contraste para tensar la espera de lo que se viene. Algo de ascético tiene el pasaje que estamos describiendo: como dijimos, el encuadre es fijo, casi no hay movimientos de cámara, por lo mismo Lang no utiliza recursos que abunden en una composición excesiva de la imagen. Tan sólo utiliza un par de veces un picado que nos da la sensación tienen que ver con una situación terrible. Lo que hace más compleja la condición de la imagen es, por tanto, el uso del espacio de un modo distinto a la manera convencional. Por momentos, no ocurre nada en él, esperamos que acontezca algo, pero el director nos somete a la contemplación de una ausencia, porque la niña finalmente no va a llegar. Sin duda, está pasando algo, aunque *fuera de campo*, al cual no tenemos acceso de forma inmediata. Del mismo modo, transcurre el tiempo y con ello la inquietud eventualmente aumenta para el espectador que empieza a sospechar lo peor con respecto a la hija de la mujer. A contrapelo de lo que ocurre en las películas más emblemáticas del expresionismo alemán (incluso a diferencia de una de las más famosas películas del mismo Lang *Metropolis* -Metrópolis, 1927-), nos encontramos en el comienzo de *M* con una imagen diseñada a partir de la precariedad y el vacío, y no por la saturación de elementos compositivos.

Lo que hemos descrito recién viene a confirmar esta afirmación y continúa haciéndolo cuando la escena prosigue con un tono similar. Ahora la mujer lava, de repente suena un reloj que está en la pared, indicando las 12:00 hrs, ella deduce parar la tarea que realiza, con la finalidad de preparar la mesa y terminar el almuerzo para su hija, que en cualquier momento va a llegar desde el colegio. A continuación vemos un plano general

que muestra la fachada de un edificio gris y frío, construido con exactos ángulos y precisa simetría. Se nos muestra una puerta principal que no tiene ningún adorno, sólo un letrero sobre el portal de aspecto extremadamente sobrio. Es como si el edificio hubiese sido resultado de una racionalidad eficiente. Frente a la entrada del colegio, y dando la espalda a la cámara, se halla una serie de figuras humanas mirando atentamente hacia la puerta principal. Ninguna de ellas se mueve, están por completo inmóviles, no hay atisbo de que quieran girar sus cabezas. Todos los personajes están ordenados en el espacio como en un diagrama perfecto. Los individuos estáticos concuerdan con la inmovilidad del pesado edificio, lo que, de manera inevitable, da a la imagen un tono extraño debido a su orden y ascetismo, como por la falta casi absoluta de movimiento. Luego volvemos a ver a la mujer que está ocupada con la comida, la prueba para saber si está a punto. El siguiente plano muestra a su hija, caminando por la calles, todavía por la vereda que está justo frente al colegio, va jugando con una pelota presumiblemente de colores (la película es en blanco y negro). Cruza la calle. Estamos de nuevo con su madre, quien ese momento pone la mesa, con cuidado y esmero. Es la primera vez que vemos su cara con una expresión de mediana alegría. Ubica con un cariño entrañable cada uno de los elementos que la niña va a necesitar para comer. Posteriormente, vemos a la niña que sigue jugando con su pelota, le da botes en la vereda y luego contra con una especie de monolito circular. La pelota pega una y otra vez contra un cartel que está adherido a la estructura. Podemos leer lo que dice, porque el director nos da el tiempo suficiente para hacerlo. La leyenda reza así:

“10.000 marcos de recompensa a quien ayude a capturar al asesino. Desde el 11 de junio el pequeño Klaus Klawitzk y su hermana Klara desaparecieron. La evidencia nos lleva a creer que los niños fueron víctimas del mismo tipo de crimen que se cometió contra los hermanos Doering.”

Mientras la niña hace botar su pelota contra el aviso, aparece reflejado en éste una sombra negra, de un hombre que lleva puesto un sombrero de ala y un abrigo. Su figura está de costado, así que su perfil se dibuja en la superficie. De repente, le habla a la niña sin que veamos los detalles de su rostro y cuerpo, sólo persiste su sombra. Le dice: “Tienes una linda pelota. ¿Cómo te llamas?”. La niña contesta: “Elsie Beckman”. Después de esta breve

conversación, volvemos a ver a la madre de Elsie en su pobre departamento, sigue preparando el almuerzo y mira el reloj de nuevo, claro que ahora tiene cara de preocupación. Entonces, se sienten pasos de niños que suben la escalera y risas que los acompañan. Abre la puerta y les pregunta si han estado a Elsie, pero su respuesta es negativa. Un plano general de la calle muestra a Elsie parada junto al hombre frente a un vendedor de globos, ambos están de espaldas a la cámara, con lo cual no le vemos el rostro al asesino, nunca lo veremos en esta secuencia inaugural. El hecho que no podamos conocer su aspecto, le da a la escena un aspecto terrorífico y explota, probablemente, la idea más bien de sugerir y no tanto de mostrar la fuente del miedo. El asesino le compra un globo, mientras silba una tonada que va a adquirir un tono inquietante debido al ritmo repetitivo, como sucede con la canción interpretada por la niña al inicio de la escena. Algo similar ocurre, por ejemplo, con el reloj que marca la hora en la casa que pertenece a la madre de la niña y que ella mira cada vez con más angustia: el ruido del tic-tac en medio del silencio absoluto del espacio paupérrimo, junto al ascetismo en la composición de la imagen, amplifican el efecto de este pequeño recurso que busca crear angustia en el espectador. Justo después aparece la mujer en pantalla, todavía está esperando. Tocan a la puerta y una expresión de alivio invade su rostro, signo del intento por reincorporarse momentáneamente y salir así de un estado de incertidumbre. El impulso inicial dura poco, porque quien ha golpeado a su puerta es el cartero, a quien sólo atina a preguntar si se ha encontrado en el camino con su hija, sin embargo, la respuesta del hombre deja en claro que sólo ha visto a otros niños.

Una vez que el hombre se va, la mujer sale al pasillo llega hasta la baranda de la escalera y se inclina para mirar, desde arriba, el espacio que hay entre sus recovecos. Vemos el vacío que compone cada uno de sus rincones y los trazos que pasan por los distintos pisos. Nos ayuda en este ejercicio de reconocimiento un *picado*, por el cual logramos percibir algo más que el interior del edificio. Es más bien una maqueta que delata su propia artificialidad, dando al espacio un aspecto extraño. El ángulo de la cámara provoca mayor inquietud, porque cambia completamente el eje de la acción, añadiendo una posición inusitada. Debemos recordar que, por lo general, la cámara filma simulando 180°, y con ello la mirada del espectador, lo que da a la escena una sensación de normalidad. Al mover el ángulo se introduce, entonces, una variación que ya no indica el mero registro de

un espacio, sino que causa probablemente una apreciación distinta. Se suma a lo anterior el hecho que el lugar está vacío, tal vez por eso la condición del espacio no está determinada sólo por la función de dar cabida a la acción dramática de los personajes. De ahí que alcance un valor dramático más profundo que ser sólo el decorado de un acontecimiento. Durante la exhibición de esta imagen, la madre de Elsie grita, en *off* para nosotros, su nombre reiteradamente. Lang vuelve a usar el mecanismo de la repetición para producir miedo en el espectador, al igual como lo hizo con la canción de la niña al comienzo de la película y con el silbido del asesino. Mientras la mujer pronuncia el nombre de su hija vamos viendo las esclarelas, el tendero y, al final, la mesa puesta con los cubiertos, el plato y un vaso que iban a ser ocupados por Elsie. Ella no está, parece que que tampoco va a llegar nunca. La secuencia termina mostrando dos elementos asociados a la presencia de la niña que representa el cumplimiento de un destino macabro. En algún lugar, en apariencia a las afueras de la ciudad, vemos que desde atrás de un arbusto aparece rodando la pequeña pelota de Elsie, por supuesto sin que ella y el hombre se vean en el plano. Este recurso transforma la imagen en un signo de que ha ocurrido lo peor, la niña ha muerto a manos del asesino en serie. Una imagen refuerza nuestra conjetura, vemos el globo atascado en los cables que conducen la corriente, se mueve con el viento e inferimos que su dueña desapareció. Una elipsis cierra entonces la escena, porque no se muestra al asesinato de Elsie, tal vez a causa de la censura de la época y, además, porque es probable que tanto horror no se pueda representar en toda su magnitud. Finalmente, la imagen se va a negro, tal como comenzó la película, debido a lo cual se hace evidente el carácter circular de lo cotidiano, a pesar que el asesinato de Elsie pueda ser entendido como un hecho excepcional. Por lo tanto, la cotidianidad parece jugarse en la idea que cualquiera, alguien común y corriente, puede ser víctima de un hecho cruento, como el que se expone en la secuencia recién aludida.

El segundo ejemplo está tomado *Vertigo* de Alfred Hitchcock, película a la cual ya hemos aludido. El director británico se basó en una novela de Boileau y Narcejac, haciendo algunas modificaciones que adecuaron la historia a sus propios intereses cinematográficos. De ella le atrajo sobre todo que el protagonista busca revivir a una mujer a la que amaba y que falleció aparentemente por su culpa<sup>129</sup>. Como mencionábamos más

---

<sup>129</sup> François Truffaut, *Op. cit.*, pág. 231

arriba, la trama de la película ya es conocida en razón de su fama, pero no está demás recordar que Scottie (el protagonista) es un policía que sufre vértigo, fobia que lo obliga a jubilarse del servicio. Justo después de hacerlo, y en medio de un proceso de recuperación de un ataque del mal que lo aqueja, recibe el llamado de un viejo amigo, quien le pide siga a su esposa (Madeleine) que lo tiene preocupado debido a un estado de melancolía profunda y ciertas actitudes que, teme, pueden relacionarse con una inclinación al suicidio. El ex detective la sigue y, a medida que lo hace, descubre indicios en apariencia relacionados con la aprensión de su amigo. Lo que no sabe es que su antiguo camarada ha planeado el asesinato de su esposa, para lo cual contrató los servicios de una impostora (Judy) que debe guiarlo hasta un supuesto intento suicidio, de tal forma que la consumación del mismo parezca resultado de su negligencia. El plan funciona a la perfección, Madeleine muere y Scottie cae en una profunda depresión que lo manda a una clínica. Luego de ser dado de alta (bajo un nuevo estado de convalecencia), se encuentra con Judy, quien inevitablemente le recuerda a la mujer fallecida. Después de (re)conocerla, la obliga a adquirir la apariencia de Madeleine, pero la tragedia termina por desencadenarse cuando se da cuenta del engaño y somete a Judy a un total desenmascaramiento. No sería exagerado decir, justo en este punto, que Scottie desarrolla una fascinación por una mujer que nunca conoció *realmente*, de la cual se enamora como si lo hiciera de una figura fantasmal, de una ilusión que intenta recrear, pero que, al hacerlo, lo precipita a un abismo interior. En el fondo, al protagonista le atrae el simulacro que Hitchcock creó a partir de un aspecto etéreo.

Queremos recordar un nuevo pasaje de *Vertigo*, que evidencia la necesidad de forzar los límites de los recursos cinematográficos, por parte de algunos directores de películas cercanas al cine fantástico. La escena muestra el supuesto suicidio de la impostora desde lo alto de la torre de una iglesia. El ex detective ve frustrado su esfuerzo por salvarla, porque justo cuando sube la escalera del campanario para ir en su ayuda sufre un ataque de vértigo. En este preciso momento Hitchcock debió hacer operar recursos preexistentes en el cine, pero con una variación en su funcionamiento. La nueva forma de hacerlos funcionar se debe a que tienen que manifestar un proceso interior del detective, que, por supuesto, se nos escapa como espectadores. Por tanto, ya no resulta suficiente el modo convencional de las operaciones formales, se requiere uno que represente el estado emocional del personaje

bajo una conmoción interior. El director británico fuerza los límites de estos mecanismos, causando así un desajuste en el lenguaje cinematográfico para *expresar* algo que en verdad resulta ser *incomunicable*, sólo reconocemos a medias sus efectos.

Decíamos que en el trayecto hacia la parte superior del campanario Scottie sufre un ataque de vértigo, porque a mitad de camino se le ocurre mirar hacia el fondo de la torre. Los espectadores ven entonces que el espacio se contrae y dilata, como si estuvieran experimentado lo que le ocurre interiormente al personaje. Hitchcock logró este efecto recreando la parte interior del campanario a través de una maqueta a escala. La colocó en una posición horizontal, dentro de ella ubicó un par de rieles y sobre ellos una cámara que poseía ruedas que se deslizaban por éstos, como si realizaran un movimiento de *dolly*. Movi6 la cámara bruscamente hacia atrás y al mismo tiempo usó un zoom hacia delante, provocando el efecto 6ptico recién mencionado. De ah6 que dos recursos de cámara usados en otras películas con fines más convencionales, operan en este caso bajo un criterio distinto: el de hacer aparecer una experiencia del personaje que exige trastocar su funcionamiento habitual. La escena sigue cuando la mujer logra aparentemente su cometido, muere sin que el protagonista pueda hacer algo para auxiliarla. Una vez que sale de la Iglesia, Hitchcock nos hace ver el exterior de la Iglesia desde un ángulo superior, recurso visual que la hace crecer en magnitud e imponentia. El cuadro además está inclinado, dándole con ello un aspecto perturbador, mientras escuchamos además una música que agudiza este estado desequilibrado. Desde la puerta de la iglesia, que por la inclinación plano se halla en una esquina de éste, vemos salir la figura empequeñecida del protagonista. Da la sensación que el director quiere inducir en nosotros una apreciación del personaje, lo percibimos absolutamente disminuido a causa del hecho traumático que acaba de experimentar. Empeora lo anterior, la idea que la desgracia se precipitó por una debilidad que constituye al protagonista, una falla inherente que lo mantiene en un desequilibrio constante, fuera de sí. Es como si no pudiera salir de la convalecencia y se viera expuesto a la amenaza permanente de una recaída, asediado por el peligro de un descenso sin retorno.

Los ejemplos que hemos analizados más arriba, nos sirven para introducir en nuestra explicación, puntualizar más bien, la cuestión del (ab)uso de los recursos

cinematográficos, más allá de la función tradicional que han tenido. Algunos críticos<sup>130</sup> han vinculado la película de Hitchcock a la obra de Lynch, porque las operaciones que componen la escena que describimos, apuntan a un trastocamiento interno del personaje. Una operación excesiva que encontraremos en el cine de Lynch de manera más radical y reiterada. Así, a pesar que entre *Eraserhead* y *The amputee* existen diferencias notables, también encontramos algunas semejanzas en este sentido. Tienen que ver precisamente con la utilización de recursos formales para provocar en el espectador una sensación perturbadora (como ocurre con el cine fantástico). De esta manera, aunque el uso de dichos recursos parece básico, un tanto rústico y primitivo, logran crear un efecto inquietante. Tal vez el gesto involutivo del uso dado al recurso técnico, más bien su *precarización*, hace que la extrañeza se potencie aún más, en especial para un espectador acostumbrado a películas hechas bajo una forma clásica, en las cuales las operaciones narrativas y visuales esconden su materialidad, pasando desapercibidas en pos de lo que se cuenta y de una condición *preciosista* de la imagen. Por lo tanto, en este tipo de representación se reconoce tradicionalmente una preocupación por ocupar las técnicas de tal forma que aparezcan ante nuestros ojos como un sistema coherente, supeditado a la necesidad de conservar la unidad entre forma y contenido.

En *Eraserhead* la criatura y lo que ocurre en la película fue puesto en escena en un espacio que participa de la condición monstruosa. Es un universo caracterizado por una hostilidad sin concesiones, una oscuridad permanente y un sonido industrial inquietante. Todos estos componentes, y otros, generan un espacio que hace suyos los contrastes, y aunque hay elementos *esperanzadores*, éstos sólo se muestran a través de figuras paródicas que no alcanzan, entonces, a redimir a Henry, salvarlo del desasosiego profundo, representado por la atmósfera de dicho *lugar*:

“La acción tiene lugar en un barrio, en parte industrial, en parte portuario, desierto y lleno de charcos donde la noche es interminable. Un alucinante descenso a los infiernos plagado de referencias siniestras y cercano a la locura, una atmósfera opresiva y sórdida donde los diálogos poco abundantes y un ambiente sonoro interrumpido (silbidos constantes de calderas, música de órgano electrónico) crean una situación de absurda

---

<sup>130</sup> Quim Casas, *David Lynch*, pág. 111

irrealidad. Esta atroz visión de la condición humana (máxima degradación corporal e intenso clima de violencia) parece estar basado en sus vivencias personales de Filadelfia, ciudad que la película parece retratar: ‘Lo he dicho y lo repito: Filadelfia es la más violenta, la más degradada, la más enferma, la más decadente, la más sucia, la más oscura de las ciudades americanas. Entrar en esa ciudad es penetrar en un océano de miedo.’ Además, encontramos una fijación en vincular los órganos y prácticas sexuales con lo sucio y lo abyecto (la forma fálica del feto, el dar a luz de Mary a asquerosos cordones umbilicales, hacer el amor con la vecina mientras el bebé se desgañita moribundo, las pequeñas lombrices flotando por la habitación). En la películas hay una presencia constante de la muerte como el paradigma de lo inadmisibile (la ciudad despierta, la abuela de Mary inane, el bebé con el vientre abierto tras una larga agonía, Henry decapitado y su cabeza vendida – por un niño- a una fábrica para crear la goma de borrar que se coloca en uno de los extremos de los lápices).”<sup>131</sup>

Por su parte, en *The elephant man* podemos ver un ser humano con un aspecto grotesco, deforme por una enfermedad terrible que provoca una serie de efectos emotivos: compasión, asco y, paradójicamente, la pulsión por ver los estragos de tal anomalía en el cuerpo del protagonista. Su condición física lo ha transformado en un objeto raro, susceptible de ser exhibido en un circo de *freaks*. Esto último sin duda remite a un viejo imaginario, que en el cine aparece representado con la crudeza de una imagen “realista” durante los años treinta: nos referimos a *Freaks* (*Freaks*, 1936) de Tod Browning, director que se dedicó además a filmar películas de terror más tradicionales y con personajes que pertenecen a la galería de monstruos conocidos hasta el hartazgo (Drácula, el hombre lobo, la momia, etc.). En el filme que nombramos se nos aparece el carácter insoportable de un tipo realidad ligada a lo monstruoso. Se trata, curiosamente, de una cotidianeidad más extrema, tal como lo indicábamos a propósito del ejercicio realizado por Lynch en *The amputee*. No se sugiere la monstruosidad, más bien se la representa sin tapujos. Es una imagen que impacta debido a su registro *transparente*, es decir, se encuentra desprovista de la intervención exagerada de los recursos (montaje, movimiento de cámara, ángulos de la misma, contraste entre luz y sombras, sobreimpresión, fundido encadenado, etc.). De ahí

---

<sup>131</sup> José Miguel G. Cortés, *Ibid.*, págs. 187-188

que la deformidad corporal nos deja atónitos y pone a prueba nuestra resistencia. Probablemente, la escena más conocida es aquella donde vemos a dos personajes conversando en medio de un bosque, los cuales de improviso se encuentran con una situación que parece corresponder a la pintura de un paisaje, en la que se nos muestra el estado ingenuo de la naturaleza. Sin embargo, el director nos hace ver unas figuras monstruosas que se vuelven demasiado intensas debido a la potencia realista de la imagen cinematográfica. La escena a la que aludimos comienza con un plano que está completamente en negro, al igual que en *M*, como si el comienzo estuviese relacionado con un sueño. Se escucha la voz en *off* de un hombre mayor que dice:

Duval: “Te estás poniendo viejo, Jean. Tal vez anoche comiste algo pesado y ahora tu imaginación está...”

De repente, vemos a dos hombres caminando en medio de un bosque. Uno de ellos va elegantemente vestido, el otro parece ser un empleado que tiene por nombre Jean. Éste le contesta al primero:

Jean: “Pero *Monsieur* Duval, al principio no lo podía creer. Un grupo de seres espantosos, retorcidos, arrastrándose, gimoteando, riendo...”

Duval: “Ya basta, Jean. ¿Qué bebiste anoche?”

Jean: “Nada, Monsieur, se lo juro.”

En el plano siguiente, casi como un contraplano a la conversación que han tenido los dos sujetos, vemos a una mujer que está sentada sobre un tronco al lado de un estanque natural de agua, leyendo tranquilamente lo que parece ser a lo lejos un diario. Se encuentra rodeada de vegetación y árboles, la imagen resulta ser hasta cierto punto idílica. Más aún por el hecho de estar bajo un gran sauce, lo que da a la situación un tono melancólico. A su lado alcanzamos a distinguir dos cuerpos que reptan por el suelo de tierra. Uno de ellos se mueve gracias al impulso de sus brazos y pies, en cambio el otro, lo hace movido por el tronco superior de su cuerpo, porque carece de sus extremidades. No tiene brazos, ni

piernas, lo cual le da un aspecto del todo extraño, que contrasta con el *orden natural* que expresa el paisaje. En eso, escuchamos decir a Jean:

Jean: “Debería haber una ley en Francia que ordenara asfixiarles al nacer o encerrarlos”

Duval: “Vamos, Jean. Si hay algo de esas características en mis tierras, lo haremos quitar”

Después que Duval dice ésto, se muestra en la película un plano general del lugar donde está la mujer, más bien, un espacio contiguo, pero también junto al estanque de agua. Es posible ver unos cuerpos altos y de brazos muy largos, demasiado grandes como para ser los de una niña pequeña, tal como lo quiere sugerir el diseño de sus vestidos. Caminan en círculo, formando una ronda destinada a seguir el juego que indica una canción. Un hombre afectado de enanismo se une a ellas, intenta integrarse al círculo que está en movimiento, lo hace pero demostrando una limitación para adaptarse al tranco de los demás y al ritmo del juego. El grupo se mueve al son de la melodía, la cámara muestra cómo cada uno de sus miembros pasa en frente de un tronco, en el que está posado un hombre joven. A primera vista queda la sensación que está sentado sobre él, sin embargo, en el momento en que baja para unirse a la ronda, nos damos cuenta que es imposible. Al bajarse vemos que su cuerpo no tiene tronco, ni piernas. Camina sobre sus manos, que le permiten elevar desde el suelo la parte superior de su cuerpo. A pesar de lo anterior se hace parte de la ronda y juega con entusiasmo. Un plano cercano (quizás un plano medio) nos hace posible ver de manera más próxima a los integrantes del círculo. Una de las “niñas”, en verdad no lo es. Tiene su cabeza rapada y notamos la huella de una barba afeitada. Además su cara muestra signos de una discapacidad mental. Sus rasgos son más duros, masculinos. La parte superior de su cráneo es pequeña y chata. Por el contrario, la parte inferior de su rostro es alargada y maciza. Sus cejas son gruesas y tiende a unirse en medio, justo en el comienzo superior de su nariz que es gruesa y prominente. Ésta es excesivamente grande para el tamaño del cráneo que, como dijimos, se vuelve pequeño en la cúspide de su cabeza. A este personaje, le sigue en la ronda alguien con cara de anciana y con una mirada que se percibe como perdida. También mueve torpemente sus brazos, junto con mostrar un desplazamiento

difícil. Pasa frente a la cámara, que todo este rato ha estado estática, un último personaje que se desplaza con igual torpeza y cierta rigidez. Se le ve una cabeza muy pequeña, más que al primero, completamente desproporcionada, si se la compara con el volumen de su cuerpo.

Luego vemos, a través de un plano general, la ronda con todos quienes participan de ella, dando vueltas en círculo, uno detrás de otro. En medio de ella está tendido un hombre que toca una armónica, acompañando la canción que interpretan quienes componen el grupo. De improviso, alguno de ellos grita: “Vamos, corran”, “¡Todos!, ¡De inmediato!”. A continuación, Jean los reprende: “¡Váyanse todos!”. Los supuestos niños corren hasta llegar donde está la mujer con cara de miedo y preocupación. Todos se abrazan a ella que los intenta abacar con sus brazos para darles protección. Jean dice: “¿No saben que entrar ilegalmente es como robar?”.

Entonces un plano medio nos acerca a las figuras deformes de quienes se han acurrucado en el cuerpo de la mujer, que ahora sabemos es mayor en edad, casi una anciana. Después de escuchar la reprimenda de Jean, ella contesta: “Perdón, Monsieur. Mi nombre es Madame Tetrallini. Éstos niños pertenecen a mi circo.” Jean la interrumpe horrorizado para comentar con una expresión de desagrado en su rostro: “¿Niños?, son monstruos”. Duval interviene diciendo: “Un circo, comprendo”. Madame Tetrallini agrega a su explicación anterior: “Verá, monsieur, cuando tengo la oportunidad me gusta sacarlos al sol y dejar que jueguen como... niños. La mayoría lo son. Son niños.” Mientras Madame Tetrallini dice esto, no vemos su rostro, sino que la cámara muestra las caras de algunos de los niños que la acompañan. Por su parte Duval pronuncia con cierto énfasis la palabra “Niños”, refuerza el comentario con una mirada que presta atención a algunos de ellos, manteniendo todavía cierto asombro ante lo que ve. Precisamente, al dirigir la mirada a quienes están frente a él, vemos por medio de un primer plano al hombre sin brazos y piernas que ya había aparecido anteriormente. Se trata de alguien con rasgos afroamericanos, calvo (o al menos con la cabeza rasurada completamente) y con unos grandes bigotes. Debido a su discapacidad física está vestido con un chaleco de lana, sin mangas, tampoco tiene la abertura normal en la parte de la cintura, sino que es de una sola pieza. Justo cuando observa a este último personaje, Duval vuelve a decir “Niños”. La cámara hace un movimiento de paneo hacia la derecha, simulando ser la cabeza y los ojos

de Duval que cambian de dirección y objetivo. Esta vez vemos, gracias a esta cámara subjetiva, al hombre sin tronco y piernas que hace un rato se había integrado a la ronda, sosteniendo el cuerpo con sus manos. También se ha allegado a Madame Tetrallini que trata de proteger al grupo. Duval dice entonces: “Olvídelo, por favor, madame. Pueden quedarse. *Au revoir*. Vamos, Jean”. Madame Tetrallini le contesta: “Mil gracias, monsieur” Y el enano aprovecha para decir: “Gracias mil, monsieur” Luego que Duval y Jean se alejan del lugar, Madame Tetrallini les comenta severamente a sus niños lo siguiente: “¡Qué vergüenza! ¿Cuántas veces les dije que no se asusten? ¿No les he dicho que Dios protege a todos sus niños?”. Después de sus dichos, la imagen se va a negro.

Indudablemente, lo que impresiona de *Freaks* es la condición que tiene su imagen. La caracteriza una transparencia total, lo que hace más intensa la exhibición de la monstruosidad, sobre todo porque se la muestra de manera muy cotidiana. Lo anterior se ve reforzado por la evidente falta de pericia actoral de quienes aparecen en la película, especialmente, aquellos que la protagonizan. Es decir, a diferencia del tratamiento dado al monstruo en las películas del cine fantástico, donde está representado por una serie de recursos que componen la imagen, en el filme de Browning se logra un registro más cercano al *estilo documental*. Tal vez por eso, se hace inaguantable por momentos ver las figuras mutiladas de algunos de los personajes, como si necesitáramos que estuviesen instaladas en un verosímil diferente.

En *The elephant man* ocurre algo distinto al momento de poner en escena la monstruosidad, sobre todo cuando se quiere aludir a su *origen*. Sin duda, queda un vestigio de ingenuidad, pero tensionado por la oposición de elementos sórdidos, provenientes de una oscuridad absoluta. No olvidemos que la parte inicial del filme, tal vez una de las más *lyncheanas* de toda la película, explica casi de una manera mitológica la gestación del protagonista de la película, el hombre elefante. Una introducción inquietante que parte mostrando la fotografía de una mujer de muy cerca, para alejarse de repente y ver un pequeño retrato en un fondo negro. De ahí la imagen se superpone a un primer plano de una mujer *real*. Entre la foto de la mujer y la aparición de la figura femenina encarnada por una actriz, hemos pasado de una música de fondo parecida a las que usan en los circos, a un ruido casi industrial, muy tétrico, como el ruido que hacen las grandes máquinas al funcionar. Se trata aparentemente de la mezcla de un sonido metálico y un movimiento

regular por el que sus piezas friccionan y emiten un ruido debido a su roce. Entonces, en medio de las sombras se deja ver la imagen ralentizada de elefantes moviéndose hasta quedar en fila india, a lo largo de la imagen. Este plano da paso, por medio de un fundido encadenado, nuevamente a un primer plano de la mujer, quien al ver a los paquidermos cambia la expresión de su rostro, se torna angustiada y, entonces, una sombra de terror se apodera de él. De repente, la imagen se congela y se va a negro. Vuelven los elefantes entre las tinieblas, hacen un movimiento coreográfico, se acercan a la cámara, uno de ellos se adelanta y de nuevo la imagen se va a negro. Vuelve a aparecer la figura de un elefante que grita, luego con la trompa golpea a la mujer, ésta cae al piso en un movimiento ralentizado y emitiendo un grito de horror que no escuchamos, como un alarido ahogado. La mujer agita violentamente su cabeza de un lado para otro, mientras parece estar sufriendo una violación. El elefante se mueve hacia ella, aunque cada vez distinguimos con menos nitidez su cuerpo. La mujer sigue moviendo su cabeza, claro que con más intensidad y terror. Se intercalan un par de planos de la víctima gritando sin que la escuchemos, sólo oímos al elefante, junto con el sonido industrial que estaba al inicio de la secuencia y otros planos del animal balanceando su gran cabeza. La imagen se va a negro y vemos aparecer enseguida un humo blanco desde la parte inferior del plano. En esta ocasión escuchamos un ruido parecido al que emite el viento al interior de una caverna y el llanto de un bebé, la imagen sigue transcurriendo ralentizada, hasta terminar de ser exhibida.

El resultado de esta escena brutal lo conoceremos a continuación en la película, cuando vemos llegar a uno de los personajes del filme a un circo de *freaks*, instalado en un ambiente industrial, alusivo a la Inglaterra del siglo XIX. El hombre camina por corredores oscuros, iluminados con antorchas, logramos ver que en sus costados están instaladas unas especies de jaulas o pequeños escenarios dispuestos para exhibir seres humanos con apariencias raras o monstruosas. Su recorrido avanza hasta lo más recóndito de dicho espacio. En la búsqueda está acompañado por el dueño de una criatura. Ambos llegan a un lugar que tiene el aspecto de un agujero en el que habita dicho ser deforme. El visitante logra ver a un ser con aspecto monstruoso, la experiencia no provoca en él horror, más bien un asombro que lo conmueve al punto de hacerlo llorar. El hombre elefante se muestra en esta parte del filme, como en otras, muy tímido, incluso después, es una persona educada hasta la delicadeza. Debido a la humanidad que se deja ver en él, recibirá la compasión de

la mujer del médico y de una actriz que reconoce esta cualidad más allá de su cuerpo deforme. La verdadera animalidad, en cambio, correrá por cuenta de su dueño en el circo, quien tiene un aspecto grotesco y ejerce violencia contra el protagonista, propia de un ser horripilante interiormente.

En *The elephant man* estamos en un espacio en el que los personajes transitan entre la actitud melodramática y un morbo obscuro, así como la imagen tiene dos extremos que la componen, el blanco y el negro, dos puntos contradictorios, delatores de una cualidad casi *maniquea* de la historia: se oponen bien y mal, brutalidad y civilización, caos y orden. Precisamente la composición plástica de la imagen aquí, como en otros filmes, deviene en la emergencia de una espesura desconcertante para el espectador. Hay giros visuales generadores de un efecto más allá del simple afán de contar una historia, pequeñas operaciones introducidas por Lynch, sugerentes de una dimensión otra, oscura e indeterminada, monstruosa al fin y al cabo, justo cuando los mecanismos produzcan quiebres en un verosímil aparentemente naturalista. Una forma extraña caracteriza a esa dimensión paralela a partir de las operaciones materiales que la hacen emerger desde una profundidad inconmensurable, tramadas en la superficie de la imagen:

“Hay otro momento de la película que define su condición fronteriza entre reproducción histórica, la ensoñación propia de la ficción y la capacidad intrínseca de Lynch para hacernos dudar entre lo que vemos nosotros y viven los personajes de sus films. La cámara penetra por el agujero que le sirve para mirar el mundo que le repudia. Se adentra entonces por un espacio misterioso como ocurrirá después que la oreja cercenada de Terciopelo Azul o el cubo azul de Mulholland Drive. De la negrura en la que hemos sido sumergidos surgen las tuberías del sótano del hospital, recorridas por la cámara en sinuoso travelling en contrapicado, hasta llegar a un grupo de hombres que activan maquinalmente la caldera del edificio, en un plano que recuerda a Jack Fisk accionando la palanca de Cabeza Borradora. Más que una secuencia, es un signo de puntuación lynchiano, la advertencia de que nos encontramos en terrenos resbaladizos y que igual podemos estar presenciando un drama victoriano sobre un personaje verídico que los sueños generados por ese mismo personaje. Este momento desgajado del relato posee el misterio que podría otorgar una pesadilla de Merrick, aunque no está filmada como tal: la cámara no se acerca

hasta el protagonista para visualizar el inicio del sueño y hacernos entonces copartícipes de él, sino que se aleja del individuo para entrar, a través de su capucha colgada en la pared, en un mundo aún más extraño. Incluso en sus propuestas más asumiidamente clásicas, no tanto por la gramática empleada sino por la comprensión de los meandros del relato (El hombre elefante y Una historia verdadera, las dos películas que acostumbren a gustar a quienes detestan todas las otras de Lynch), el director sabe colocarnos en una situación donde la realidad, o aquello que está escrito que es real, y la imaginación, o aquello que ocupa el espacio de la sugerencia, tienden a confundirse y enriquecerse mutuamente.”<sup>132</sup>

Como bien dice la cita, al entrar la cámara a un espacio negro a través de la capucha del protagonista, ya no se está penetrando sólo en la condición física del individuo, a una dimensión puramente material si se quiere. En otras películas también ingresamos a una situación insondable, en razón de un misterio que se asocia a la forma monstruosa del hombre elefante y que, más allá de encarnarse en un personaje, parece ser irrepresentable. Se trata de una interioridad vasta, una fuerza mayor a nuestra comprensión y a los límites particulares del personaje, no sugerida por el discurso de un diálogo, o en razón del decurso del argumento, sino por la densidad de la imagen, creada, tal cual se afirma en la cita, por una técnica simple: un movimiento de cámara abrupto y un color negro en el fondo de un agujero del paño que cubre la cabeza del hombre elefante. Como cuando en *Mulholland Drive* la protagonista abre la caja azul que ha atraído luego de una función en un teatro donde no se ejecuta nada, pero se escuchan los sonidos de una banda. Al abrir la caja, un movimiento brusco de la cámara nos introduce en ella, en el color negro que parece ser un fondo infinito. El negro también predomina al comienzo de *Inland Empire* cuando escuchamos la conversación de dos personajes que están en el pasillo de lo que aparentemente es un hotel, pero no vemos sus rostros porque están borrosos o cuando el personaje de Laura Dern, ya avanzado el filme, se introduce en un espacio de pesadilla. No sabemos con certeza donde está, parecen ser las habitaciones de su casa, el set donde se filma una película o los laberintos de un sueño terrible que no termina nunca. En los ejemplos que hemos puesto el color negro asoma como la espesura de la imagen, en una exposición que hace aflorar algo otro y la densidad de un recurso cinematográfico que, en

---

<sup>132</sup> Quim Casas, *Ibid.*, pág. 169

otro contexto, sacrifica su valor plástico en favor del desarrollo de la historia. El espacio, entonces, no es simplemente un lugar para poner en escena la acción dramática, sino que la perturba e instala una sensación que tensiona el argumento hasta diluir su estructura clásica.

Sin querer entrar en muchos detalles, podría sostenerse que esta operación es parte de los recursos lynchianos tomados por directores de una generación posterior o más joven. Por ejemplo, en la película *Barton Fink* (Barton Fink, 1991) de Joel y Nathan Coen, encontramos una escena en la que Barton, protagonista del filme, está en la habitación de un hotel con una mujer, ambos se encuentran sentados sobre una cama. Mientras conversan la mujer se acerca a él, lo besa y se recuestan. La cámara se mueve hacia la izquierda con un paneo dejándolos poco a poco fuera de cuadro, para moverse, ahora gracias a un travelling frontal, hacia un baño, casi como lo ejecutaba Kubrick, por ejemplo, en *The Shining* (El resplandor, 1980). La cámara avanza lentamente y hacia adelante, como si intentara crear la sensación de un espacio que fluye por su movimiento, en algún sentido, se abre camino en medio de uno mayor (el dramático que se ha disuelto). El devenir de la imagen ocurre, sin embargo, de forma que se abre y se cierra a partir del objetivo. En *off* se oyen los gemidos de los personajes, se supone que hacen el amor. La cámara se sigue moviendo por el espacio, llega hasta el baño y de ahí al lavamanos que está frente a la puerta por la cual entra. En ese momento se eleva sobre dicho aparato del baño y luego, a través del mismo movimiento continuo, muestra en picado (es decir, desde arriba) el desagüe por donde cae el agua. En apariencia se introduce por el agujero de éste, queremos decir se sugiere su introducción, e ingresa después a la cañería que conduce el agua, un espacio estrecho y oscuro. Junto con ver este ingreso, escuchamos cómo los gemidos que han acompañado el desplazamiento de la cámara se alteran, las voces se transforman en un ruido parecido al sonido industrial, tan característico de los filmes de Lynch. En medio de la oscuridad del desagüe, de repente aparece al final del mismo una luz a la que se acerca el objetivo de la cámara. Y antes de alcanzarla, va apareciendo el rostro de Barton Fink en primer plano por medio de un fundido encadenado. El protagonista está durmiendo, pero se despierta de improviso como si el recorrido que hizo la cámara correspondiera a su interioridad, a una especie de zona oscura del inconsciente. Luego de lo cual vemos la habitación de nuevo, al lado del protagonista está desnuda la mujer que se acostó con él durante la noche, dándole la espalda, al parecer duerme. Barton ve que un mosquito se posa

sobre la espalda de su amante eventual, la sigue con la mirada, la observa de manera atenta y obsesiva, hasta matarla con la palma de la mano. Entonces empieza a fluir sangre por debajo del cuerpo de la mujer, él lo gira y ve con horror que tiene una herida en su pecho, grita desesperadamente a causa del descubrimiento que ha hecho.

Como explicamos en el ejemplo recién descrito, en él se da la operación de varios recursos del cine, caracterizados por cierto tipo de materialidad que los actualiza. Uno que se destaca es la elipsis. En la secuencia se da una especie de laguna en la narración, aunque esta vez no se trata de una simple omisión de información o la ausencia de un lapso de tiempo. Es un tránsito extraño, por un espacio indeterminado, construido por el uso de recursos que alcanzan un efecto indescifrable y generan una sensación perturbadora. Podría tratarse, como dijimos anteriormente, de un trayecto interior, por una oscuridad indeterminada, pero que se ve jalonada desde adentro, por de las vicisitudes de una interioridad conmocionada. Los márgenes que la dibujan internamente tienden a confundirse, así como la relación entre esta subjetividad y la representación de la realidad en que deambulan los personajes. La sobreimpresión que realizan los directores de *Barton Fink*, cuando la cámara parece salir de la tubería del desagüe, genera la sensación que se da una suerte de indistinción momentánea entre el interior del personaje y la representación de su entorno, entre la cotidianeidad y el ensueño del personaje. La confusión y enrarecimiento de dicha cotidianeidad están dadas no por el diálogo de los personajes o simplemente por la acción de los mismos, sino por la operación de los recursos y el efecto que producen.

Así también podemos constatar, como hemos venido diciendo, que en *The elephant man* los recursos cinematográficos potencian aún más el efecto de la monstruosidad, rebasando con ello la especificidad de una figura grotesca. No es menor lo que decimos porque un dato importante respecto de la composición visual del filme es que el fotógrafo de la película fue Freddie Francis, quien además dirigió en el pasado algunas películas al alero de la famosa productora Hammer, competencia inglesa de la estadounidense Universal. El color grisáceo de la fotografía, los primeros planos que consigue, son características reconocibles en su obra. De hecho, Lynch posteriormente solicitará su concurso para que se encargue de la fotografía de *Dune* (Dune, 1984). La manera en que crea visualmente la imagen cinematográfica la podemos reconocer también en el trabajo

que realizó en una película importante para el género de cine fantástico, cercana al terror psicológico. Bajo el título de *The Innocents* encontramos, como ya dijimos más arriba, una adaptación dirigida por Jack Clayton de la novela “Una vuelta de tuerca” de Henry James, en la cual la mano de Francis se hace notar. La película parece ser una de las referencias de *Los Otros* de Amenábar y, de hecho, este filme funciona con un conflicto central similar, aunque registra diferencias respecto de los personajes: digamos que la similitud puede establecerse a partir de un mecanismo narrativo generador de lo fantástico (es decir, desde el punto de vista de su formalidad) y, específicamente, de lo inquietante, basado en la sensación de lo doble.

En el comienzo de la película de Clayton llega una institutriz a una gran mansión para hacerse cargo de la crianza de unos niños, tarea que le ha sido encargada, según lo que vemos al comienzo del argumento, por un tío que tiene una actitud reticente por ellos y hacia el lugar donde viven. Justamente, durante esta conversación empezamos a notar operaciones visuales que empiezan a anticipar la condición de lo que se viene más adelante para el personaje femenino. Vemos, por ejemplo, planos muy cercanos a la protagonista, cerrados sobre su figura, mientras está sentada escuchando las instrucciones de quien le encomienda el cuidado de los menores. La operación visual descrita provoca una extraña sensación del espacio, en la medida que ya no se intenta simplemente describirlo, sino de mostrar un aspecto más activo de él, desde el punto de vista dramático. De tal forma que se instala una condición doble de la cotidianeidad. Como sucede con las películas de terror hechas por Roger Corman, por ejemplo, aquella basada en el cuento de Edgar Allan Poe, *Premature Burial* (Catalepsia: entierro prematuro, 1962) donde el protagonista habita una gran mansión atiborrada en su interior de objetos y adornos en sus paredes que parecen darle vida. Cuestión que, sin embargo, se hace patente de manera más evidente en una versión del mismo director de otro famoso cuento de Poe, *The Fall of the House of Usher* (La caída de la casa Usher, 1960). En este filme una gran casa cruje y emite sonidos que delatan una *presencia* invisible, ya no simplemente por una cierta posesión fantasmal, distinta a la casa misma, sino que es ella la que tiene *vida paranormal*. Los objetos que la abarrotan resultan ser una redundancia en este sentido, porque su saturación señala una atmósfera cargada no sólo de cosas, sino de una densificación atribuible a un espacio cinematográfico que intenta expresar lo imposible.

En *Blue Velvet*, en cambio, la monstruosidad aparece de forma ambivalente, por una parte, asociada a la mutilación del cuerpo (baste recordar un ejemplo ya mencionado, la oreja que Jeffrey encuentra en medio de un sitio eriazo), y, por otro lado, en relación con una dimensión más interna de los personajes que puede quedar oculta, pero expresarse inopinadamente por actos de gran violencia que no tienen razón aparente, como los realizados por Frank Booth. Es cierto que en este caso va acompañado de un aspecto grotesco, pero no se trata de una deformidad física, sino de un ímpetu excesivo, una fuerza que viene desde dentro de este individuo, incontenible, sin una causa clara y saltándose cualquier progresión en el desarrollo de su intensidad. Es otro tipo de monstruosidad, una menos evidente, que ya no adquiere de por sí una forma determinada. No consiste, entonces, en una apariencia sobrenatural. Lo que se deforma es algo que está latente, oculto, pero inevitablemente varía nuestra mirada sobre situaciones a las que, en otro contexto argumental, se les suele atribuir una condición en extremo cotidiana. Algo cambia sin duda sobre todo en medio de la oscuridad insondable de la noche. En ella descubrimos atisbos de un mundo oscuro, donde circulan seres temibles, más por lo que ocultan que por lo que alcanzan a mostrar. A veces puede tratarse de un momento anterior a algo que está por ocurrir, pero que siempre queda diferido, manifestándose de manera parcial o simplemente fuera del alcance de los personajes y los espectadores. La aparición parcial de algo secreto es ya una suerte de operación narrativa que enfatiza la formalidad de la imagen cinematográfica. Lynch se preocupa de generar esta sensación cuando echa a andar una serie de operaciones que lo sugieren torcidamente, desplazando el eje de sentido que tienen sus funciones. Por eso, lo siniestro<sup>133</sup>, en el caso de sus películas, suele generarse, como ya dijimos, más bien por la emergencia inusitada y el despliegue de los recursos del cine:

“Lo que duerme en Terciopelo Azul [*Blue Velvet*] es toda una comunidad; el mecanismo despertador se pone en marcha a partir del hallazgo de una oreja cortada y tiene

---

<sup>133</sup> Como ya afirmamos al comienzo de esta tesis, no es nuestra intención volver de un modo exhaustivo sobre la categoría ya tradicional de lo siniestro en el ámbito de la estética. Especialmente, porque existe una abundante bibliografía al respecto y también es muy comentado el famoso texto de Freud que la trata. Sólo nos atrevemos a hacer un apunte acerca de ésta, que no intenta agregar nada muy innovador a un tema a esta altura hiper tratado. Nos interesa comentar una cuestión que hemos mencionado más de una vez, relativa al hecho que Lynch nos despista constantemente con el uso de los recursos cinematográficos. Cuando creíamos que la historia fluye como si se tratara de una película de horror que genera lo siniestro a partir del contenido de la narración, el director estadounidense rompe con este criterio tradicional, diluyendo los parámetros que permiten delimitar el efecto inquietante.

el pretexto argumental de un secuestro y unos abusos sexuales; y lo que la comunidad descubre al despertar es que está viviendo en un mundo extraño, idea en la que hasta ese momento no había reparado y que llama mucho más la atención cuando tiene en cuenta que, aparentemente, no ha cambiado nada en el rostro y en las costumbres de esa comunidad. En Terciopelo Azul lo fantástico no se manifiesta: se busca; no se exterioriza por sí mismo: se le hace aflorar cambiando el sentido de la mirada y, en consecuencia, de lo que ésta es capaz de descubrir. Es fruto de la puesta en escena.”<sup>134</sup>

La superficie sugiere una forma monstruosa, pero que no se manifiesta de manera obvia, hasta que algo gatilla una nueva mirada. No se trata necesariamente de una acción, un diálogo preciso o un cambio de las condiciones de ese mundo representado, por así decirlo, del contenido que desarrolla el argumento. La transformación tiene que ver con ciertas operaciones que generan una sensación distinta, activan los recursos que, si bien no se sustraen completamente de aquello que se cuenta, se relacionan principalmente con la disposición de los mecanismos que componen la imagen. El descubrimiento de la oreja resulta ser un recurso formal, desde el punto de vista narrativo. En principio, sirve para generar intriga, pero es usada por Lynch también para, nuevamente, introducirnos por una cavidad, esta vez la de la oreja, constituida por un profundo color negro. Al igual que con la caja de *Mulholland Drive*, lo hacemos de golpe, a través de un movimiento brusco de la cámara, con el cual logra la idea de entrar por un portal oscuro que lleva, en términos imaginarios, de una dimensión a otra, en un juego de contraste y arbitrariedad similar al de los sueños que no respetan los límites de cada ámbito y los trasgreden constantemente. Como cuando en determinadas películas de la década de los 40 y 50, la imagen se iba a negro cuando terminaba una escena y se pasaba a otra. Claro que en lo anterior el negro marcaba el fin de una escena y la transición justificada a la siguiente, conservando con ello la continuidad temporal y narrativa. En el caso de las películas de Lynch este recurso no está funcionando meramente como un mecanismo de transición temporal, ni como una elipsis controlada. Más bien introduce un quiebre del verosímil, que, en el caso de *Blue Velvet* y *Mulholland Drive*, corresponde a distintos planos representacionales que se entrecruzan, afectándose unos con otros hasta desestabilizar su propia credibilidad. Se sabe

---

<sup>134</sup> José María Latorre, *El cine fantástico*, Publicaciones Fabregat, Barcelona, 1987, pág.

que a Lynch le fascina *The Wizard of Oz* (El mago de Oz, 1939) de Victor Fleming, sobre todo por el contraste que se da al inicio de ella, entre el mundo campesino y uno donde todo es *maravilloso*. El paso entre uno y otro está modulado por el sueño de Dorothy en medio de un tornado, cuando la casa en la que se ha refugiado se eleva por los aires, a causa del viento desatado. Sufre una pesadilla que la lleva a transitar desde un verosímil naturalista a otro donde todo es posible, debido a que nos hallamos en un mundo de plena fantasía. Se trata de lo maravilloso, de lo completamente maravilloso, donde ya no es posible hallar una cuota de cotidianeidad, todo puede ocurrir, hasta lo más descabellado. Así, en el filme de Victor Fleming, el recurso narrativo de carácter onírico marca una ruptura entre el mundo de ensoñación y de fantasía total y la cotidianeidad representada por la vida rutinaria que lleva Dorothy junto a sus padres en la granja. Ciertamente, hay un cruce de elementos y personajes que pasan de ser figuras comunes y corrientes a representaciones de seres imaginarios, propias de un cuento para niños. Lynch toma la idea del paso desde un mundo cotidiano a uno onírico, pero no con la finalidad de mantener una separación total, sino para hacer indescernible la diferencia entre ambos. Le interesa generar una contaminación entre ellos y jugar con la forma de un contraste confuso.

## Capítulo VI

### La experiencia catódica de los personajes

“Este mundo es salvaje de corazón y además extraño”

“Quisiera estar al otro lado del arco iris”

Corazón salvaje

La *figura del héroe* se destaca en el cine clásico, entre otras cosas, no sólo por sus éxitos dramáticos, sino por la forma en que enfrenta los desafíos asociados al conflicto que debe encarar. Así es posible encontrar personajes que van logrando superar los obstáculos, hasta llegar a enfrentar definitivamente el problema que los afecta. Según la estructura de la narración clásica<sup>135</sup>, que determina los hitos esenciales del guión cinematográfico, después del climax, momento en el que el conflicto alcanza su mayor intensidad, cuando el choque entre fuerzas antagónicas se vuelve más álgido, viene un breve descenso que marca un tramo final, durante el cual la tensión cede y se acerca la resolución del problema por el cual había transitado el personaje a lo largo del *viaje dramático*. Curiosamente, el breve alivio se da luego de ascender por la curva del drama, una vez que se han sorteado el resto de los estadios que le preceden en el argumento más convencional. Esta leve caída anuncia la redención del protagonista, generando en quien ve el filme una expectativa con un tono esperanzador. Es así que, en algún sentido, la figura del protagonista *desciende* para salvarse, porque necesita bajar la tensión, retomar el aliento dramático, de tal modo que esté en una disposición adecuada para que un cierto equilibrio se reestablezca, aunque, en estricto rigor, ya no sea el mismo *interiormente*. Apuntamos el aspecto peculiar de este fin de proceso con el que culmina el drama, porque nos va a servir para hablar de una de las condiciones que poseen algunos personajes de las películas de Lynch: muestran ser víctimas de una caída, respecto de la cual se nos escapan las razones que la motivan y que, en ciertas figuras que circulan por sus filmes, tiene como consecuencia un aparente estado catatónico, luego de afectarlas una turbación *irrepresentable*, que las ha conmocionado profundamente. Desde luego, están los personajes que expresan abiertamente el sufrimiento de una experiencia trastocadora, pero suele pasar también que hay un número importante de

---

<sup>135</sup> David Bordwell, *La narración en el cine de ficción*, pág.156ss.

ellos que lo hacen por medio de estertores de rabia o desesperación, sin el suficiente tramado argumental para desarrollar un discurso que hable de lo ocurrido. Si se compara ésto con las películas hechas de un modo tradicional, es posible constatar en ellas muchas veces momentos de caída, en los que sus protagonistas vuelven a reincorporarse después de sucumbir parcialmente a sus propias debilidades o a las que son arrastrados por fuerzas exteriores a ellos y que resultan ser más poderosas. A diferencia de lo que ocurre con los personajes de Lynch, en estos casos más tradicionales se sabe de las causas que llevan a los tropiezos dramáticos y que, en apariencia, sus protagonistas alcanzan a superarlos completamente dentro del mundo ficcional por el que se mueven. También se dan aquellas situaciones en las que no se recuperan y que incluso les cuesta la vida durante el transcurso de la historia, con lo cual se consigue aumentar la tensión a su punto máximo:

“Se habla de caída en guión cuando se maneja la tensión dramática buscando que su clímax provoque el mayor impacto posible. Podemos observar esto en películas de guerra cuando, por ejemplo, se exponen una serie de cosas positivas de un soldado en el frente: es bueno para contar chistes, su mujer que, además es preciosa, le acaba de escribir una carta para contarle que está embarazada, el soldado tiene planes para instalarse con un negocio de frutas y en una escena se verá cómo le salva la vida a un camarada. Cuando esto sucede es porque el guionista está preparando la caída, es decir, la muerte del soldado. Para que sintamos realmente su pérdida el guionista debe humanizarlo, es decir, hacerlo crecer ante nuestros ojos para que “caiga” de lo más alto. Este mismo efecto se busca al poner una escena muy alegre y distendida antes de una dramática y triste.”<sup>136</sup>

En la cita que acabamos de hacer se entiende la caída en una versión correcta a los ojos de un espectador acostumbrado a ver películas de Hollywood. Se trata de un personaje empático, con virtudes que lo hacen aceptable y del cual se presume va a lograr sus objetivos. Así, a lo largo de la supuesta película se nos va preparando para que tengamos una cierta identificación con él, hasta que, debido al conflicto y la tarea que debe enfrentar, de manera sorpresiva sufre las consecuencias (in)esperadas de la guerra. Se transforma entonces en una víctima que no merece lo que termina por sucederle. El argumento

---

<sup>136</sup> Orlando Lübbert, *Guión para un cine posible*, Uqbar Editores, Santiago de Chile, 2009, pág. 94

imaginario que se nos propone, implica entonces una cuestión ética un tanto maniquea, que tiene a su base una suerte de división moral entre el bien y el mal, estructura conservadora que pone al protagonista, a causa de su integridad, en el primero de estos polos éticos. Con su muerte se intenta dar un fin aleccionador que, eventualmente, podría ser del siguiente tipo: el fenómeno de la guerra, cualquiera que sea el caso, arrasa con todos, independiente de si lo merece o no, es decir, la violencia que desata llega a truncar la vida de quienes no deben morir. Ciertamente, hemos visto filmes donde ocurre algo como lo que se relata en el texto citado, incluso aquellos que no dejan fuera las debilidades de los protagonistas, quienes no resisten la tensión de sus conflictos. En este tipo de casos, a pesar de las flaquezas que podamos reconocer en las figuras que están en medio de una historia, además de probablemente simpatizar con ellos, hacen mensurables, por así decirlo, sus motivos, las posibles acciones dramáticas y las consecuencias que les van a traer. Sabemos a qué atenernos, más allá de la sorpresa que significa su desaparición definitiva o fallecimiento del personaje, porque los errores reforzarían el impulso final que los lleva a sobreponerse y lograr su redención. De igual forma puede adecuarse a nuestras expectativas la caída en la parte final del argumento, cuando vemos un descenso antes del término de la película. Lo anterior puede darse sobre todo en películas con *contenido humano*, en las que esperamos se resuelva y cierre la historia que se venía desarrollando para comprender su enseñanza, gracias a lo cual se configura con precisión el sentido de lo que se cuenta.

Desde luego, cuando aludimos a términos como *redención* o *caída*, de manera inevitable se evidencia un resabio teológico, que quizás nos permita introducir un intento de explicación acerca de la forma en que Lynch opera el segundo de estos mecanismos en los argumentos de sus filmes: la caída o el hundimiento abismal de los personajes que, en el caso de sus filmes, *parecen* quedar irredentos y entregados a algo paralelo que los determina. Varias de sus películas suelen poner en escena a personajes que experimentan un descenso, que no necesariamente tiene que ver con una debilidad pasajera que prepara para la superación definitiva de un conflicto. Tampoco se vincula aparentemente al término de un proceso que explicaría su función o con el cierre de un sentido total del relato. Más bien, trata de una caída en un abismo *interior* a los personajes, que no alcanza a manifestar sus delimitaciones, sino que sugiere la emergencia de una intensidad desbordante de su forma individual. De este modo, no se pueden estimar totalmente los hitos o niveles que

constituyen a la caída, como tampoco se tienen claras sus consecuencias. Se genera una sensación que atisba la imagen de un descenso por los recovecos más oscuros del mal, como si consistiera en un recorrido a través de profundidades insondables, en las que se llega a transitar con extremo pavor. El trayecto dramático de los personajes parece ser del todo irregular, como tiende a ser su supuesta topografía interior. Tal vez por ésto los conflictos que los aquejan poseen una dimensión misteriosa que esconde sus eventuales causas y el proceso por el que se conducen:

“ ‘Los secretos tienen un cierto misterio para mí -nos recuerda Lynch-. Un oscuro secreto... no quiero ver las cosas tan claramente que quede destruida una imagen fantástica... secretos y misterios... nos proporcionan un bello pasillo en el que puedes flotar y en el que pueden suceder muchas, muchas, muchas cosas maravillosas.’

Metáforas, alusiones, alegorías y referencias de todo tipo son parte esencial de su escritura. Parece como si Lynch sembrara de misteriosas claves toda la superficie y estructura de sus obras, en espera no de que alguien las descubra y halle un significado último y definitivo, sino, más bien al contrario, de provocar una particular tensión en quién disfruta ante una pantalla tan plagada de enigmas como la vida misma.”<sup>137</sup>

La claves que Lynch diseminaría en la superficie, aluden a una idea que venimos desarrollando desde la primera parte de esta investigación. La densificación de la imagen, de su superficie, que el director estadounidense trama por medio de una serie de referencias plásticas, abundaría precisamente en un tipo de desplazamiento que trastoca la manera de poner en imagen a los personajes, sus conflictos y el desarrollo de una historia. La imagen, entonces, no sirve como mero medio para la vehiculización de un contenido, sino que plantea una determinada *resistencia* a la mirada, que la hace detenerse en su superficie, en la *textura* de la misma. Las películas de Lynch contrarían al llamado *cine óptico*, que se juega por el uso de los recursos en pos de la historia y del preciosismo de la imagen, de acuerdo a una representación conservadora. Al menos esta sería una de sus intenciones, si consideramos, como dijimos, el desplazamiento que sufren los recursos cinematográficos. Dicho desplazamiento hace que se muevan de su centro narrativo, porque ya no cumplen

---

<sup>137</sup> Andrés Hispano, *Op. Cit.*, pág. 16

sólo con transportar un mensaje, ahora su espesura propone caer en su profundidad antes de llegar incluso a entender qué quiere decir. Lo que decimos quizás sea una de las características más importantes de la manera en que Lynch compone la superficie de la imagen: no niega la referencia narrativa, sino que la complejiza, haciendo menos obvia su función, debido a que le da más densidad. Entonces la caída de los personajes se hace casi siempre inextricable, pero no necesariamente incomprensible. Debemos remontar dificultades formales, recorrer el entramado de la superficie para encontrar fragmentos de las ideas que son trabajadas y apuntan a una abstracción casi absoluta. Es decir, el espectador puede deslizarse por la profundidad de la imagen, como una forma de seguir la nada regular trama dramática que pone en alerta sobre la condición de los personajes que, al parecer, transitan a través de una experiencia abismal.

De ahí que cuando usamos el término “descenso” no queremos nombrar un desplazamiento exterior necesariamente, sino una caída interior, que ve confundida las dimensiones en la que ocurre. El espectador ve ese descenso no solamente porque la acción dramática lo indica, así como los diálogos que las acompañan, también se enfrentaría, como hemos dicho, a la manera en que la imagen expone irregularmente tal condición de las figuras que padecen esta caída. Lynch insistirá en provocar dicha confusión, una y otra vez, hasta el punto que sus últimos trabajos, especialmente *Inland Empire*, planteen una suerte de imagen *fantasmática*. Esto quiere decir, en otras palabras, que vemos indicios de una representación que nos atrae y provoca temor. La atracción puede estar asociada a elementos que reconocemos en ella (entre otros, el cariz provinciano, el imaginario de Hollywood o las referencias cinematográficas) o debido a la curiosidad que nace en nosotros ante lo oculto. Como ya dijimos, lo último plantea en las películas del director estadounidense el uso de operaciones cinematográficas que incitarían en el espectador una suerte de extrañamiento, porque ven alteradas sus condiciones tradicionales. Lo extraño si bien posee rasgos de referentes que conocemos, alerta además sobre una falta, algo que no está, pero respecto de lo cual percibimos en la imagen una evocación muchas veces difusa. De ahí que lo fantasmático tenga que ver con un tipo de inconsistencia. En este sentido, lo que asusta probablemente sea más que nada la idea que determinadas formas han perdido su *anclaje ontológico* y se muestran disociadas de un cierto marco u orden racional que las contenía como forma de regulación. Los personajes de las películas de Lynch se enfrentan

o transitan por experiencias en las que lo abismal emerge en una situación de tal extrañeza, bajo la apariencia de un viaje al infierno, del cual buscan salir indemnes, aunque durante el trayecto sinuoso que siguen, algo se ha anidado en ellos inevitablemente, trastocando su fibra más profunda:

“En consecuencia, sus personajes [los de Lynch] en mayor o menor medida, experimentan un proceso de reencuentro consigo mismos, presos de un indefinible destino, guiados por lo más opacos brillos de su voluntad, en los dominios de un cosmos extraño, en una infinitud que se revela como un abismo acechante e inalcanzable, que provoca terror, que esconde terror, pero que suscita una irresistible atracción. Un itinerario órfico en búsqueda de la propia identidad a través del dolor y el sufrimiento. En este periplo interior e iniciático asistimos al descubrimiento de un orden paralelo al cotidiano, un mundo de desconocida perversidad, locura y muerte”<sup>138</sup>

El viaje órfico mencionado en la cita supone un movimiento de descenso que le es característico, sufrido por quienes se han perdido en su trayecto. Esta caída tendría al menos dos sentidos. Uno de ellos podría estar referido a la condición de extravío tan propia de las figuras heroicas que buscan superar un momento de gran apremio, por tanto, hacen un recorrido por el cual quieren borrar sus pasos, el pasado que les fue tan hostil, pero sin vislumbrar todavía un objetivo claro para sus acciones y dichos. Por otro lado, un segundo sentido del descenso, dado en un contexto tradicional del mito<sup>139</sup>, estaría relacionado con la idea del aprendizaje. El proceso de purificación que sigue el héroe termina siendo un trance de iniciación, necesario para tenerlo de regreso bajo un estado nuevo, diferente al que lo constituía antes de emprender el viaje al averno. Es decir, se supone que obtuvo algo positivo, luego de una experiencia de dolor y sufrimiento, incluso a pesar que ya no es el mismo, porque perdió parte de lo que fue. Trataría de descubrir quién es realmente, en una búsqueda que quiere lograr un posicionamiento de la propia identidad, a veces su *recuperación*. De este modo, el proceso tendría una meta final que mueve a quienes pasan

---

<sup>138</sup> Antonio José Navarro, *Sinister Loci; El sexo, el horror y el mal en el cine de David Lynch* en A.A.V.V., *Universo Lynch*, Calamar Ediciones, Valencia, 2006, págs. 20-21

<sup>139</sup> Hugo Francisco Bauzá, *El mito del héroe: morfología y semántica de la figura heroica*, Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires, 2006, pág. 23ss.

por él: ser iguales a sí mismos. Cuestión que recuerda la famosa fórmula socrática: “Conócete a ti mismo”. El mito órfico aludido por el texto que citamos, nos recuerda que para tener éxito en esta empresa se debe despojar a los individuos de elementos *extraños*, inesenciales, que impidan arribar a una condición de plenitud interna. En principio, algunos de los aspectos señalados pueden reconocerse en los filmes de Lynch, no obstante, en una versión pervertida. Especialmente en *Blue Velvet*, película que se halla tácita en la cita que recién se hizo y donde es posible ver las vicisitudes que le toca padecer a Jeffrey, en su recorrido por un espacio que, en ocasiones, adquiere una faz de total oscuridad. Como se dijo en un capítulo anterior, el protagonista de la película transita por dos zonas aparentemente antagónicas, una ligada a la imagen de un pueblo en el que habría un orden idílico, una suerte de arcadia feliz que no admite ninguna contradicción interior, y otro nocturno, dentro del cual ocurren una serie de hechos deleznable, cometidos por personajes desquiciados y propensos a la violencia más brutal. Esta aparente dicotomía, sin embargo, es casi una provocación para el espectador, ya que, sin más, descubrimos un par de cosas: en primer lugar, nos damos cuenta, con una alta cuota de incertidumbre, que ambos órdenes se contaminan y, en segundo lugar, vemos cómo Jeffrey no alcanza necesariamente un estado de completa redención al final de su travesía a través del infierno. Tenemos la sensación que vuelve afectado desde dicho periplo, algo ha cambiado en él, pero no para volverlo más virtuoso. Como si hubiese experimentado momentos de intenso mal que lo contaminaron de manera irremediable con un virus extraño, del cual no puede deshacerse, porque muta junto con una metamorfosis que lo afecta a él mismo.

Por supuesto, no hay certeza de lo que decimos, tan sólo es una sensación inducida por algunos signos esparcidos en la densidad de la imagen que Lynch ha generado en la película. No olvidemos que el director estadounidense trabaja sus películas, precisamente, tratando de dislocar los criterios tradicionales en el uso de los recursos cinematográficos, tanto narrativos como técnicos. Su preocupación por la textura de la imagen, lo lleva a crear una superficie de la misma, que no se atiene simplemente a contar una historia, y aunque busca narrar una, lo hace con un argumento fragmentado, lleno de trampas y plagado de relaciones ilusorias. Por eso, la fractura que experimenta Jeffrey en la escena que tiene sexo con Dorothy, como comentamos más arriba, se aprecia por medio de la ralentización de la imagen y la alteración del aspecto sonoro, transfigurado en un ruido bestial, en una especie

de capa sonora casi indiscernible. Estas operaciones nos instalan en una representación que intenta mostrar de forma terrorífica el viaje que transforma al protagonista y lo acerca al mal. Su utilización poco convencional pareciera que de suyo rompe un orden *natural*, aquel determinado por la lógica narrativa. Pero así como se modifica la funcionalidad de los recursos, también aparece una *desnaturalización* relativa a una metamorfosis que no ayuda al personaje principal a obtener mayor plenitud, por el contrario, es inoculado con algo que puede ser una amenaza permanente. Otro ejemplo de lo anterior, como lo ha hecho ver un crítico, es la imagen que sirve de cierre a *Blue Velvet*. En ella observamos la aparición de un ave justo cuando Jeffrey está de nuevo en su hogar, protegido, en compañía de su padre y novia. Mientras está en el patio de su casa mira a un jilguero que se ha posado. Esta imagen no tendría ningún aspecto inquietante, si no fuera porque hemos visto a lo largo de la película una serie de hechos extraños, violentos y que nos han hecho pasar por un profundo temor junto con el protagonista. Lo que pudo tener una condición inofensiva, como un pájaro, unos escarabajos o un paisaje pueblerino, ahora los posee una apariencia al menos ambigua cada vez que los vemos. Más que cambiar las cosas, ha sufrido una transformación la mirada que tenemos sobre ellos. De ahí que el acecho de la desintegración interior no ha abandonado a Jeffrey y se ha instalado en nosotros como un peligro latente. Por eso, lo que antes parecía ser calmo, guarda, de aquí en adelante, un secreto oculto que pulsa por emerger. Lynch nos hace ver sólo los efectos distorcionados de tal insistencia:

“Frank está tendido sobre el suelo y unas bombillas se apagan con gran estruendo. Ahora sí es oscuro, Frank. Aquí acaba un episodio que comenzó hace más de una hora, cuando Jeffrey, en su primer paseo, soñó con una excursión a través del conducto auditivo. Ahora la cámara repite el viaje, pero en sentido inverso, de dentro a fuera. Es la oreja de Jeffrey, a quien vemos descansando en su patrio trasero, junto a su padre –que se hace cargo de la barbacoa-, a un jilguero sobre una rama y a Sandy. Sobre el alféizar de la ventana de su cocina se ha posado un jilguero que Jeffrey vio en el jardín. Ahora lleva una cucaracha en su pico. Sandy sonrío. *Tal vez ya han llegado los jilgueros*, le dice Jeffrey. *Es un mundo extraño, ¿verdad?*, responde Sandy.

El jilguero, como se anotaba en la introducción, es en realidad un pájaro mecánico. Sobre el significado de tal elección se ha escrito mucho y cada crítico aporta una lectura distinta, aunque no todas son excluyentes. Paralelamente al efecto siniestro que provoca, casi todos coinciden en subrayar el carácter ilusorio que representa, aunque ambas cuestiones pasen desapercibidas a Jeffrey y a Sandy. El pájaro, como el cine, como nuestra imagen de la realidad, es un juego de apariencias, representaciones e ilusiones. Por otra parte, el insecto en su pico, aunque para ellos represente al mal finalmente reducido, crea también el efecto contrario, es decir: *el mal sigue existiendo y eliminarlo comporta actos de violencia*. Para Nochimson, además, son la representación de un encuentro entre dos mundos: el de arriba y el de abajo, expuestos desde la primera secuencia de la cinta en la que se nos guiaba de la superficie al subsuelo como metáfora del mundo y los fenómenos visibles (obvios, aparentes) y los ocultos (invisibles, secretos, inconfesables). El mundo ha vuelto a la pintoresca normalidad que vimos al principio: una valla blanca con tupilanes, los bomberos sonrientes... y Dorothy con su hijo Donny, jugando en un jardín. La cámara escapa al azul del cielo y encadena con la misma cortina sobre la que aparecieron los títulos iniciales de la película. ¿Han podido volver a correrse las cortinas que por un tiempo se han abierto para Jeffrey? No del todo. Estas misma estampas, como el propio Lynch aclara, adquieren ahora otro significado, por mucho que la sonriente pareja parezca ignorarlo: *Son las mismas imágenes del principio, pero ahora sabemos mucho más sobre ellas. Es como si dos personas entrasen en una habitación y sabes que una de ellas acaba de ametrallar a su familia y la otra acaba de ganar un premio o así. Si no conocieses esos datos te parecerían normales.*<sup>140</sup>

El autor del texto que acabamos de citar señala algunas cuestiones que apuntan a lo decíamos antes incluir sus dichos en el texto de la tesis. En primer lugar, recuerda el término de *Blue Velvet* para describir aspectos de la escena final que resultan en apariencia menores, pero, como bien dicen sus últimas palabras, luego de saber lo hemos conocido, se vuelven muy poco inofensivos y abren una profundidad insondable en medio de un paisaje que parece no esconder nada, ni tener un doble fondo. En la cita se subraya el hecho que después de ver morir a Frank Booth, Lynch nos hace ascender por el conducto auditivo de

---

<sup>140</sup> Andrés Hispano, *Op. cit.*, págs. 159-160

Jeffrey, hasta arribar a la escena final donde lo vemos en el patio de su casa, una vez que la pesadilla ha terminado, al menos momentáneamente. Esto quiere decir que se ha hecho un trayecto en dirección contraria a la que había seguido cuando Jeffrey encuentra una oreja en un sitio eriazo, durante los primeros minutos de *Blue Velvet*. En ambos casos se trataría del tránsito (ingreso o salida) por una zona oscura hacia otra dimensión, que no sabemos lo que esconde. Para ser más precisos, el pasadizo tampoco lo conocemos, se lo intuye, porque tendría que ver, según lo plantea oblicuamente el filme, con la historia que le toca padecer a Jeffrey. En el ejemplo que abre la película suponemos que ha habido una caída hacia el infierno, el que, a su vez, se haya instalado en la cotidianeidad más monótona e ingenua. Tanto el ingreso como la salida del viaje que ha realizado el protagonista, tiene que ver con una cavidad compuesta de la espesura de un hondo color negro, que, a su vez, se nos aparece gracias a recursos cinematográficos que son activados por una modalidad muy rústica. Nos encontramos con un movimiento de cámara brusco que nos introduce de golpe en su interior o nos saca de él, como sucede cuando nuestra mirada entra en la caja que observan los personajes femeninos de *Mulholland Drive*. El carácter básico de sus operaciones resalta, no sólo a causa de su artificialidad, también intensifican el extrañamiento que nos produce la situación mostrada en cada una de las escenas. Por ejemplo, la presencia del jilguero en el pasaje final de la película vuelve a aflorar lo artificial, sobre todo después que nos enteramos que el pájaro es mecánico. En principio nos engaña su apariencia dulce, pero de a poco su expresión fría y ausente, genera una sensación ambigua, aquella que invade la imagen al momento de revelar alguna pista del mecanismo que le da vida, como un extraño movimiento automatizado. Entonces el paisaje en el que están insertos los personajes y los objetos se modifica sólo para la mirada del espectador que ha hecho un viaje por las películas de Lynch.

A diferencia de lo que hemos comentando acerca de *Blue Velvet*, es posible notar en el universo de *Eraserhead* una mayor densidad, porque parece ser la parte más dura de un paso por el infierno. No hay zonas de alivio, donde prime el color y el naturalismo de la imagen, en otras palabras, la normalidad. Tal vez sólo existe un momento de verdadero alivio que deriva, rápidamente, en decepción para Henry: cuando observa a la mujer-radiador, luego de llegar a su pobre departamento al final del día, la mira con la candidez de quien está en presencia de un espectáculo, hasta que, en medio de su show al interior del

calefactor, caen espermatozoos desde alguna parte sobre escenario, que terminan por sabotear su actuación. Lo anterior nos recuerda el cortometraje *The grandmother*, porque en él tampoco hay salida aparente, sólo un atisbo de salvación, cuando el niño está con su abuela en la habitación, la que ha obtenido luego de hacer germinar una semilla monstruosa. Sólo a partir de *The elephant man* la cotidianeidad se manifiesta, aparece así un tiempo humano, porque en las dos películas que recién nombrábamos tiene un aspecto atemporal, como si se eternizara un mundo cerrado sobre sí mismo. De hecho, nos enfretamos a una situación infernal, a un abismo caracterizado por las zonas más oscuras de la sociedad del s. XIX en Inglaterra. El encierro del hombre elefante en una jaula, su exhibición ante curiosos que quieren satisfacer su morbo, el maltrato que le da su dueño, son al menos tres aspectos de gran crueldad. No hay que olvidar el origen del protagonista, que ya hemos comentado anteriormente, fruto de un momento de total violencia bestial, que Lynch representa manipulando, no sólo el verosímil del argumento, sino los recursos visuales y sonoros sin mucho pudor y corrección. Quizás porque sólo así, quebrando la forma conservadora de generar la imagen cinematográfica, se puede representar de algún modo el nacimiento de la monstruosidad. No obstante, hay otros personajes que se apiadan de él, lo tratan como un ser humano y reciben a cambio una cortesía inesperada. Como la película tiene un argumento más bien convencional, vemos hasta el final, la lucha del hombre elefante por demostrar que bajo su apariencia hay un ser humano sensible.

Es cierto que *The elephant man* tiene una alta cuota de moralina e intentos de aleccionar al espectador, pero, al mismo tiempo, asoma con mucha fuerza una estética tenebrista, en varios pasajes del filme. El comienzo que ya analizamos más arriba, el ingreso de Frederick Treves en las cloacas de una ciudad industrial, por los recovecos de un circo que exhibe *freaks* para el horror y deleite del público que asiste. Callejuelas sombrías, zonas industriales ya en abandono, ruidos maquinales que no sabemos de donde provienen, en fin la hostilidad representada hasta cierto punto por un espacio en el que se despliega la cara menos feliz de la modernización del siglo XIX. No es casualidad que justo antes de partir al encuentro de Merrick (el hombre elefante interpretado por John Hurt), hallamos a Treves operando a un paciente víctima de un accidente operando una máquina. Incluso el médico comenta a unos de sus asistentes en la intervención: “Cada vez tenemos más accidentes por culpa de las máquinas. Esas máquinas son repugnantes. No se las puede

hacer razonar”. Sus palabras nos instalan en un ambiente dominado por la toxicidad de las máquinas, la brutalidad de una fuerza que abre camino a la técnica, en medio de una ciudad que se está modernizando y no deja de generar zonas ciegas de beneficios que otorga la nueva sociedad que ya se atisba. No humaniza más que el lugar donde vive Merrick, un espacio no sólo rezagado respecto del supuesto progreso técnico, también parece ser el resultado de su desarrollo. Porque el avance industrial sería consecuencia de la precipitación del capitalismo. En el circo Freaks vemos su descarnada lógica, en él se exhibe y vende la monstruosidad. Es cierto que el circo tiene algo de anacrónico, perteneciente a un pasado que convive de forma decadente con el empuje arrollador de otra época. Pero también podemos percibir en Bytes (Freddie Jones), quien cuida y abusa del protagonista, un individuo arrasado por la instalación de la sociedad moderna. Su precarización no es gratuita, no se reduce a una maldad inherente, sobre todo si ponemos atención a todos los signos que aparecen en la película, los cuales apuntan a la tensión entre una clase acomodada y otra que sufre los rigores de la pobreza, completamente envilecida por su marginación.

Como dijimos, se hace necesario considerar, especialmente, aquellos signos ligados a la técnica y al avance de una ciudad moderna que devora los vestigios de un orden distinto, no mejor, pero diferente. En este sentido, basta recordar la comparación implícita entre Bytes y otros personajes más refinados, diríamos incluso más bondadosos, según el argumento del filme, que foman parte de una clase social privilegiada. La oposición entre ambos grupos es marcada en la película, como lo es también la relación que tienen a través del contraste entre el día y la noche. Durante la vigilia, Merrick recibe la ayuda del doctor, sus asistentes y amistades que intentan acogerlo. En cambio la oscuridad de la noche está relacionada con su degradación, por ejemplo, cuando el portero de la clínica lo amenaza y lucra con su monstruosidad o en el momento que Bytes lo va a visitar para obligarlo a volver al circo. Así en el día, el orden que impera en la clínica de la que está a cargo Treves, su sanidad, se contraponen a la barbarie y el caos de los personajes que lo acechan una vez que pasa el atardecer. No obstante, hay algo que es posible reconocer en los dos espacios, la técnica que lo inunda todo. Se hace patente en el momento anterior a que, como ya advertimos, el doctor salga a rastrear a Merrick. En el pabellón que usa para operar resuena la combustión del fuego que arde en un estufa. En ella se calienta el fierro que

Treves usa para cauterizar la herida del paciente que está en la camilla, que debe ser intervenido para curar las lesiones que son producto de un accidente tras manipular una máquina. Es el típico ruido, o al menos muy parecido, que Lynch utiliza en sus películas, lo caracteriza su presencia amenazante, sin estar seguros por qué esta operación nos parece ya no simplemente funcionar como un elemento que es parte del decorado que permite sostener un verosímil. Está en lugar de otra cosa, por eso, tal como hemos dicho en más de alguna oportunidad, presumimos ha sufrido un desplazamiento de sentido y, ahora, le corresponde otro referente, uno que se oculta, que es parte de un enigma paralelo, de esos que tanto le gusta generar en Lynch, para tener al espectador en vilo. Decíamos que Treves luego de la operación corre a hallar al hombre elefante. Va en su búsqueda a las profundidades más oscuras de un barrio industrial en vías de caer en el abandonado, un sector donde se concentra la descomposición social, que los ciudadanos pequeños burgueses se atreven a visitar, aparentemente, como quien asiste a un espectáculo exótico. Los mueve sólo el deseo de ser espectadores de la exposición de figuras monstruosas, que están en sintonía con un lugar que ha perdido pertinencia histórica, con lo cual sus formas desfasadas adquieren un grado de decrepitud horrenda. Además de la utilización heterodoxa de los recursos cinematográficos, que por momentos compone la textura de la imagen, se suma una suerte de reminiscencia expresionista que le da espesura a la imagen, en base a un fuerte contraste entre blanco y negro:

“Pero el blanco y negro de *El hombre elefante* no tiene nada de chic o de retro; al contrario, refleja el humo, la mugre y la miseria. Una multitud de grandes y pequeños detalles introducidos probablemente por Lynch nos recuerdan durante la película cuáles eran en la época las fuentes de energía y las herramientas para la cirugía, la iluminación o la calefacción y qué atmósfera podían crear. Se ve a Treves operando a un obrero abrasado por las máquinas y escarificar una herida con un hierro al rojo vivo; en las calles brumosas, los hombres trabajan con pesadas máquinas que martillean el suelo; la llama de una lámpara de linterna mágica arde durante la conferencia de Treves. También aparece la iluminación de gas de las salas del hospital y la gran caldera del establecimiento. Incluso en las pesadillas, Merrick está obsesionado por imágenes de talleres sombríos en los que trabajan hombres como esclavos...

Pero en la pantalla, la fuerza de las imágenes la da el hecho de que no se trate de toques verosímiles para una reconstrucción, sino que las llamas y los humos existen a los ojos de Lynch y por tanto a los nuestros.

La elección de la pantalla ancha es más inesperada, tratándose de un cineasta que trabaja por primera vez en condiciones normales de estudio. Lynch la adoptó con entusiasmo y la ha conservado en todas sus películas posteriores, no permitiéndose más que una infidelidad en *Fuego, camina conmigo*.

El cinemascopio le sirvió no tanto para llenar las imágenes de detalles decorativos como para aumentar alrededor de los personajes el vacío, la zona inactiva de la imagen, para crear un tiempo espacial. Por eso cuando *Twin Peaks* le obligó a volver a la forma rectangular habitual para la televisión, Lynch lo compensó, en los episodios que realizó, haciendo planos muy amplios.<sup>141</sup>

El vacío que provoca el uso del cinemascopio alrededor del personaje, recuerda la desolación de *Eraserhead*, claro que en esta película no se trata de un espacio vasto que se genera por una imagen alargada, sino por el vaciamiento interno del cuadro. Henry es un habitante de un lugar con apariencia lunar, en el cual circulan muy pocas figuras. Cuando se lo filma en exteriores, parece moverse por un espacio desértico, en completo abandono. En cualquier caso, la zona inactiva de la que habla Chion, tiene que ver, en principio, con una falta de funcionalidad dramática del espacio, que serviría, en un cine más clásico, de escenario a una acción determinada por un objetivo dramático. Se crea un vacío porque el espacio no cumple con la función de colaborar con el conflicto, adquiere cierta autonomía, al tener la imagen mayor densidad plástica, con lo cual se sugiere una condición que está más allá de lo que simplemente vemos. El espacio otorga, entonces, una sensación de lo inconmensurable, del abismo que rodea a los personajes y late en la superficie de la imagen, donde se representa elusivamente su profundidad. De esta manera, como ocurre con *The elephant man* y películas posteriores, vemos que el descenso del personaje hunde cada vez más al espectador en una profundidad sin regreso, tal como ocurre con las figuras de ficción que recorren sus mundos torcidos. En otros filmes, sin embargo, no suele haber repunte, por lo menos hasta que, en apariencia, cesa el viaje laberíntico, si bien tenemos que nunca se

---

<sup>141</sup> Michel Chion, *David Lynch*, págs. 84- 85

pueda salir de sus dominios, porque el recorrido tortuoso sucede en la interioridad de los personajes. La pendiente por la que éstos caen y el camino irregular por el que caminan, desde el punto de vista dramático, tiene algo de macabro, debido que en él se hacen reconocibles algunos elementos más cotidianos o que pertenecen a alguna de las referencias que Lynch usa en el tratamiento de la imagen. Así cuando pensamos que podemos asirnos a uno de ellos para dar con un principio que permita articularlo todo, de forma que se nos haga comprensible hasta el más último de sus detalles, se descubre su carácter ilusorio. Esto no quiere decir, necesariamente, como tampoco la mención de una interioridad atribuible a los personajes, que consista en una especie de proceso reflexivo, al menos no uno tradicional. Tal vez tenga que ver con el reflejo entendido de otra manera, en el cual la imagen de la realidad se muestra aparentemente de manera inversa. Pero también debe relativizarse la inversión porque, como ya hemos mencionado, tanto en *Blue Velvet* como en sus películas posteriores, vemos el despliegue de incesantes contrastes que provocan la contaminación de los elementos opuestos. No se trataría sólo de volver antagónicos dos polos irreconciliables, más bien se quiere volver indiscernibles los límites que los separan. Podemos distinguir sus apariencias, sin el peso de una identidad metafísica. Entonces, los personajes empiezan a circular por un mundo fantasmático, en el cual se hace casi imposible determinar con certeza la definición de sus formas y contenidos tratados. Es un universo que expone a sus figuras a una experiencia abismal, a una ingravidez que acentúa el vacío mencionado por Chion.

Aunque no pretendemos entrar, por ningún motivo, en el terreno del análisis semiótico, creemos que resulta apropiado retomar lo dicho Metz<sup>142</sup> sobre la figura de la puesta en abismo. Obviamente, esta noción no se identifica con la idea de abismo que intentamos explicar, pero guardan cierta semejanza que, creemos, estriba en una cuestión fundamental. Metz sugiere al menos dos grandes sentidos respecto de la puesta en abismo. En primer lugar, la puesta en abismo tiene que ver con la situación en que el cine se cita a sí mismo, no sólo a partir de la evocación de una película, sino de temas asociados tradicionalmente a él. En segundo lugar, la noción implica que el relato de algunas películas tiene al menos dos niveles, uno explícito a través del cual se cuenta la historia y otro oculto,

---

<sup>142</sup> Christian Metz, *Ensayos sobre la significación en el cine*, Editorial Tiempo Contemporáneo, Buenos aires, 1972, pág. 337ss

que aparece inopinadamente trastocando el curso normal del primero. En el caso de esta investigación, se entiende la noción de abismo premunida más bien de un carácter estético, es decir, vinculada a la conformación de la imagen como resultado de una serie de referencias más que al contenido estrictamente narrativo. Las referencias de las que hablamos no están desprovistas de un contenido, más bien lo generan, sobre todo porque la profundidad en las películas de Lynch está en la densidad de la imagen, es decir, en la superficie de la misma. En las películas del director estadounidense se deja ver la forma de una citación que no sólo recuerda aspectos de la historia del cine, también *revisita* algunas referencias de las artes visuales, como ya mencionamos más arriba. Como si nuestra mirada reparara en la composición de la imagen, entre otras razones, por la aparición de referencias desgajadas de sus referentes, pervertidas y atrofiadas por la manipulación del director. Por ejemplo, cuando Lynch recupera elementos propios del imaginario Hollywoodense, transformándolos en sus películas en señuelos de una situación extraña y sórdida. Reconocemos a veces a tipos de personajes (la rubia ingenua) o espacios asociados a dicha imagen (las calles de Los Ángeles o las mansiones de las estrellas del cine que viven en esta ciudad norteamericana). Del mismo modo, esta suerte de vuelta sobre las condiciones formales, está relacionada con otro aspecto de la puesta en abismo: Lynch hace operar los recursos (audiovisuales y narrativos) para crear la sensación de un doble fondo. Por una parte, las operaciones nos hacen sospechar que ya no cumplen con colaborar con el desarrollo de la historia. Por otro lado, suponemos que existe un doble fondo porque vemos asomos de algo otro, de lo cual no se precisan sus delimitaciones.

Anteriormente se hizo mención sobre el retorno de un personaje, luego de tener una experiencia inquietante, lo suficiente como para generar en él o ella una metamorfosis que sugiriera la idea de un cambio irreversible. Aunque quizás deba pensarse que los personajes de las películas de Lynch descubren, enfrentados a situaciones extremas, que nunca quizás fueron ellos mismos. El quiebre interior va acompañado, en el cine fantástico, con un proceso de extrañeza que se genera alterando la normalidad a partir, precisamente, del trastocamiento de lo familiar, desde dentro. Esto quiere decir que no se lo elimina o suprime completamente, más bien se pone a prueba, se lo desestabiliza. Del mismo modo, Lynch hace trepidar desde el interior a los personajes que evidencian sólo los estragos de este proceso interno. Los hace caer en medio de su propia interioridad, porque se trata de

una subjetividad escindida. En este estado, quieren retornar al punto inicial que restablezca, de algún modo, la condición perdida. Podría pensarse, así, que estamos ante la idea de recuperar un orden, de volver a poner las cosas en su lugar, con posterioridad a la manifestación de fuerzas que deben estar dominadas para que su integridad perviva. Trastocar una situación, pasar por las peripecias que permitan sortear las dificultades que introducen una molécula de caos y volver al punto de armonía anhelada, son momentos dramáticos que responden a un proceso narrativo, a una estructura argumental, que funciona desde hace mucho. El cine de Lynch vuelve sobre ellos desajustándolos, como si tratara de representar un devenir incontrolable que, en el fondo y por momentos, pone a los personajes en un espacio caótico, o, simplemente, inquietante. Ésto los deja expuestos a una experiencia abismal porque se desdibujan los márgenes de su propia subjetividad, no pertenecen a ese lugar, no pueden conocerlo del todo, como tampoco los espectadores pueden asignarle una condición definida. Suele ocurrir que se hallen atónitos, no sean capaces de resolver mucho por propia voluntad. Por eso, se mantienen desafectados de su entorno, cuando no sufren de un miedo espanto debido a que intuyen los asedia algo oculto. El discurso de sus intervenciones se retrotrae, a veces, a una versión desarticulada o hasta la inexpressión.

Así, los protagonistas de las películas de Lynch no calzan con la vieja figura de los héroes que el cine importó del imaginario mitológico, probablemente a través de su deuda con la novela decimonónica<sup>143</sup>. Falta el equilibrio que, en otro contexto narrativo, los sostendría en un estado de justicia y, por tanto, de virtud, incluso cuando se ven sometidos a experiencias en extremo críticas. Están las ocasiones en que los personajes clásicos ejercen violencia al interior de argumentos muy tradicionales, pero luego de ejecutarla la norma indica hacerlos volver a su centro, gracias al cual conservan una supuesta identidad ficcional. En cambio, se echa de menos en los personajes de Lynch, la puesta en práctica del justo medio aristotélico o, si se quiere, de un equilibrio dramático que haga evidente una restitución integral cuando pasan por un trance intenso. Digamos que los protagonistas *linchyanos*, en varias películas, hacen el intento denodado por recuperar una condición de estabilidad y quietud, materializar al menos una imagen de armonía. Sin embargo, en ellos

---

<sup>143</sup> Roman Gubern, *Cien años de cine en A.A.V.V., Historia General del Cine. El cine en la era audiovisual*, Ediciones Cátedra, Madrid, 1995, 261ss.

este afán no resulta ser una tarea épica, porque para ello se necesitaría, antes que todo, un conflicto claro y un horizonte definido. Requieren poder identificar a qué se oponen y, por parte del espectador, hacerse una idea de qué es lo que quieren o buscan tener.

Otro modo en que notamos el desequilibrio en los personajes de Lynch, es la aparición del mal en la propia comunidad, a causa de la irrupción de un agente, que la hace resquebrajar desde adentro. *Twin Peaks* es uno de los ejemplos de lo que decimos. En la serie de televisión (y también en el largometraje) no se trata de un personaje que asola el espacio de un pueblo de provincia, es más bien una fuerza, proveniente, eso intuimos, desde lo más profundo de un mundo de pesadilla, que no está fuera, sino entre sus intersticios. De repente aflora, desde el interior de los personajes, cuando estos deambulan de noche. Ya sea Laura Palmer que escapa de su casa al oscurecer y deambula por el bosque drogándose. O Benjamin Horne (Richard Beymer), el dueño del hotel de pueblo que, junto a otros, asiste a una sala de juegos clandestina, que también surte de prostitutas a sus clientes, entre las cuales está su propia hija, Audrey (Sherilyn Fenn), quien una noche va al lugar movida por la sólo curiosidad. Enfrentados a una situación como la que describimos, algunos de los personajes padecen de una falta de locuacidad y acción decidida. Se ven ensimismados porque un trance los posee, uno maligno, que los arrebató hasta el mutismo, razón por la cual no cumplen con una vieja ley nacida en la industria del cine en Estados Unidos, según la cual, los personajes cuando piensan, hablan y cuando sienten, llevan a cabo acciones. Se vuelven erráticos en su relación con el mundo, están perdidos, disociados de su entorno, incluso cuando caen en un estado de súbita euforia. Como ya afirmamos más arriba, los estados emocionales de los personajes no transitan a través de un desarrollo progresivo, bajo una lógica de causa y efecto. Por el contrario, se suscitan en medio de situaciones desconcertantes, y tal vez por ello, quienes circulan por el mundo representado acometen acciones destempladas y llevan adelante diálogos absurdos.

## Conclusión

Una vez concluido el texto de la tesis hemos arribado a una serie de conclusiones que, más que afirmaciones categóricas, son conjeturas abiertas a un desarrollo posterior. En primer lugar, lo que hemos llamado como *densidad de la imagen* se perfila, a nuestro juicio, como un aspecto fundamental en el cine de Lynch, toda vez que altera la relación que se da entre narración y formalidad. Esto significa que el director subvierte en sus películas los criterios de producción impuestos por el cine industrial, junto con instalar una suerte de paradoja: la profundidad no se da en el contenido solamente, sino en aquella dimensión a la que tradicionalmente se le negó tal dimensión, la superficie de la imagen.

En segundo lugar, los filmes de Lynch muestran un referencialidad constante, que remite tanto al cine, como a las artes visuales. En el trabajo que hemos desarrollado pusimos especial atención en las referencias cinematográficas, porque nos interesaba destacar un aspecto que caracteriza al cine contemporáneo, debido al cual se distancia de la forma más convencional de producir películas. Nos referimos con ésto a la aparición fantasmática de aspectos formales que se vuelven, por una parte, reconocibles pero, por otro, provocan un extrañamiento porque funcionan con cierto grado de parodia y exceso. En cualquier caso, vemos en sus filmes un alto grado de manipulación que pone a prueba nuestras expectativas y desencaja cualquier verosímil que pretenda responder a condiciones estables, en cuanto a la narración y el diseño de la imagen. Probablemente, lo que acabamos de decir instala a Lynch entre los directores que más entran en sintonía con las preocupaciones del cine contemporáneo.

En tercer lugar, como ocurre con la evocación de las referencias, en el cine de Lynch se echan andar operaciones que instalan la sensación de lo oculto. Así, como dijimos en el texto de la tesis, más que resolver un misterio, revelando un contenido que de sentido a lo que hemos visto antes, se insiste en su operación. Como si nos dejara en permanente suspensión, no se resuelve algo, sólo se intenta crear una sensación incierta. Las últimas películas del realizador estadounidense han llevado hasta el paroxismo esta cuestión, especialmente, porque se trata de recursos que, incluso en el cine clásico, cumplían con provocar un efecto en el espectador, claro que sin desviarse del objetivo de procurar mayor intensidad en la narración y adecuándose a sus necesidades argumentales.

En cuarto lugar, el estudio de la obra cinematográfica de David Lynch nos permitió conocer el desarrollo de un discurso crítico que busca explicar sus condiciones. En este sentido, se trata de un examen que se vuelve complejo y que debe desprenderse, en la medida de sus posibilidades, de los condicionamientos de una teoría cinematográfica más tradicional. Digamos que tiene que ponerse a tono. Por lo tanto, más que ir a las películas con un discurso metodológico, debe entrar en diálogo con la obra misma. Con ésto, no queremos decir que se le despoje de un sustento teórico o reflexivo, por el contrario, necesita estar premunido de una reserva conceptual y volver una y otra vez sobre el objeto estudiado. Sin embargo, la reflexión requiere sumergirse en los filmes, pensarlos desde adentro, porque, tal como se exhiben, pareciera que, en principio, se resisten a ser comprendidos a partir de un pensamiento conservador.

## Bibliografía

- A.A.V.V.: Historia General del Cine: Estados Unidos (1932-1955), Vol. VIII, Ediciones Cátedra, Madrid, 1995
- A.A.V.V.: Historia General del Cine: Estados Unidos (1955-1975)- América Latina, Vol. X, Ediciones Cátedra, Madrid, 1995
- A.A.V.V.: Historia General del Cine: Nuevos Cines (años 60), Vol. XI, Ediciones Cátedra, Madrid, 1995
- A.A.V.V.: Historia General del Cine: El cine en la era del Audiovisual, Vol. XII, Ediciones Cátedra, Madrid, 1995
- Agamben, Giorgio: *Profanaciones*, Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires, 2005
- Altman, Rick: Los géneros cinematográficos, Ediciones Paidós, Barcelona, 2000
- Aumont, Jacques: La estética del cine, Ediciones Paidós, Barcelona, 1983
- Balló, Jordi y Pérez, Xavier: Yo ya he estado aquí: Ficciones de la repetición, Editorial Anagrama, Barcelona, 2005
- Balló, Jordi: Imágenes del Silencio, Editorial Anagrama, Barcelona, 2000
- Balló, Jordi y Pérez, Xavier: La semilla Inmortal, Editorial Anagrama, Barcelona, 1997
- Bazin, André: ¿Qué es el cine?. Ediciones Rialp, Madrid, 1990
- Benavente, David: Conflicto y drama: un estudio de la representación dramática del conflicto social, Instituto de Sociología, Pontificia Universidad Católica de Chile, Santiago de Chile, 1970
- Bordwell, David: La narración en el cine de ficción, Ediciones Paidós, Barcelona 1996
- Bordwell, David y Thompson, Kristin: El arte cinematográfico, Ediciones Paidós, Barcelona, 1996
- Bürch, Noel: Praxis del cine, Editorial Fundamentos, Madrid, 2004
- Cortés, José Miguel: Orden y Caos, Editorial Anagrama, Barcelona, 1997
- Chion, Michel: David Lynch, Ediciones Paidós, Barcelona, 2003
- Deleuze, Gilles: Francis Bacon. Lógica de la sensación, Arena Libros, Madrid, 2002
- Ficacci, Luigi: Bacon, Taschen, Colonia, 2003
- Goodridge, Mike: Directores de Cine, Océano Grupo Editorial, Barcelona, 2002
- Gubern, Román: Las raíces de miedo, Tusquets Editores, Barcelona, 1979

Gubern, Román: Máscaras de la Ficción, Editorial Anagrama, Barcelona, 2002

Herederó, Carlos, Santamarina, Antonio: El cine negro, Ediciones Paidós, Barcelona, 1996

Hispano, Andrés: David Lynch: el claroscuro americano, Ediciones Glénat, Barcelona, 1998

Latorre, José María: El cine fantástico, Publicaciones Fabregat, Barcelona, 1987

Losilla, Carlos: El cine de Terror, Ediciones Paidós, Barcelona, 1993

Lübbert, Orlando: Guión para un cine posible, Uqbar Editores, Santiago de Chile, 2009

Martin, Marcel: El lenguaje del cine, Gedisa Editorial, Barcelona, 2002

Metz, Christian: Ensayos sobre la significación en el cine, Editorial Tiempo Contemporáneo, Buenos aires, 1972

Pérez Rubio, Pablo: El cine Melodramático, Ediciones Paidós, Barcelona, 2004

Rodley, Chris: David Lynch por David Lynch, Editorial Alba, Madrid, 2001

Rubin, Martin: Thrillers, Cambridge University Press, Madrid, 2000

Ruiz, Raúl: La poética del Cine, Editorial Sudamericana, Chile, 2000

Sánchez-Biosca, Rafael: Cine y Vanguardias Artísticas, Ediciones Paidós, Barcelona, 2004

Sánchez-Biosca, Rafael: Una cultura de la fragmentación: pastiche, relato y cuerpo en el cine y la televisión, Generalitat Valenciana, 1995