

Varios films de culto, como *Terciopelo azul* o *Carretera perdida*, y una serie de televisión que hizo historia, *Twin Peaks*, han convertido a David Lynch en uno de los cineastas más apasionantes de nuestro tiempo: un creador polifacético que circula entre el folletín televisivo, el cine, la pintura y la música.

Este libro, el más completo publicado hasta el momento sobre Lynch, cuenta con detalle la génesis de todas sus películas, no sin tener en cuenta el papel desempeñado en ellas por sus colaboradores, sean actores o técnicos. Chion realiza un minucioso análisis temático y estilístico de cada obra, sitúa a Lynch en relación con la historia del cine y, de este modo, hace emerger las múltiples caras de un realizador inclasificable: perturbador y neurótico, minucioso y obsesivo, pero también con gran capacidad de abstracción, respetuoso con la tradición, un gran investigador de la imagen y el sonido.

Fabulador de la sexualidad pervertida y fustigador de la vida convencional, Lynch es también un romántico de nuestro tiempo.

Lectulandia

Michel Chion

David Lynch

ePub r1.0
minicaja 10.12.13

Título original: *David Lynch*

Michel Chion, 2001

Traducción: José Miguel González Marcén

Diseño de portada: minicaja

Editor digital: minicaja

ePub base r1.0

más libros en lectulandia.com

Para Anne-Marie

Sometimes a wind blows, and the mysteries of Love come clear.

(Letra de D. L., copyright Bel Ritmo BMI/De Laurentiis Music ASCAP)



Julee Cruise (la doble en el sueño de la mujer del corazón roto) en el decorado de *Industrial Symphony nº 1* (fotomontaje de Paula Court).

Advertencia y agradecimientos

La primera parte de este libro sobre David Lynch adopta una presentación cronológica que no exige explicación y que permite combinar el relato material de las circunstancias en las que se realizaron las películas, el análisis de los temas que desarrollan, la valoración de sus constantes y de su evolución técnica y estilística, etc., situándolas en la historia del cine. En cuanto a la segunda parte, el «Lynch-kit», es una especie de retrato chino del cineasta que toma la forma de un alfabeto cuyas entradas están concebidas para encadenarse unas tras otras (así, «Alfabeto» remite a «asiento»), según un orden a la vez lógico y alfabético, es decir, utópico.

Al combinar estos dos niveles, que normalmente se encuentran en obras separadas, no sólo he querido dar cuentas más completamente de un creador que cree asimismo en la pluralidad de los niveles de sentido y de realidad, sino también mostrar cómo un libro de cine puede, y a veces debe, *hacer al menos dos cosas a la vez*: informar y hacer reflexionar, transmitir y tomar partido, resistiéndose al «especialismo» que tiende a imponerse en este como en otros ámbitos.

De igual manera, al considerar que la teoría del cineasta-autor corre el peligro de no atender en absoluto a las colaboraciones múltiples en una película, especialmente la del actor, las he tratado aquí algo más de lo que se hace ordinariamente en un libro de este tipo. Me remito para justificar esta toma de posición a *El cine y sus oficios*, donde se propone el replanteamiento de la teoría del director/actor sin renunciar a lo que nos ha aportado.

En nuestro caso, por ejemplo, y especialmente a propósito de *El hombre elefante*, *Dune* y *Twin Peaks*, la política del autor está en relación dialéctica con una política de la obra.

Como he decidido que este sobre David Lynch sea mi último libro de cine escrito directamente para su publicación en volumen (los que están en proyecto serán compilaciones de artículos ya publicados en su mayoría) he querido hacerlo lo más multiforme y completo posible, aunque también lo más concreto, volviendo sobre el cine mismo, al que las teorías bazinianas colocaban bajo el signo de un realismo ontológico, una mirada que quiere ser realista sin ser reductora.

Que esa mirada se aplique aquí a un cineasta aún joven y en plena actividad, con los riesgos que eso comporta (especialmente el de ver que las obras futuras pongan en cuestión todo lo que se ha creído percibir) tampoco deja de ser significativo: he tratado de llevar la pasión cinéfila a objetos vivientes y al cine más actual.

Como creador que apasiona y sorprende, David Lynch era el mejor tema para esta empresa, y espero que algo del placer y de la emoción que he sentido recorriendo

durante algunos meses el territorio de su obra, se transmitirá a través de este libro y se unirá, enriqueciéndolos, al placer y la emoción de los numerosos admiradores de Lynch.

En este trabajo, mi asidua frecuentación de los escritos de Françoise Dolto y de sus formulaciones teóricas ha dejado una huella que fácilmente se apreciará y que no niego.

Agradezco calurosamente su ayuda a Patrice Rollet y Anne-Marie Marsaguet y también, por nuestras discusiones lynchológicas y los documentos que me han proporcionado, doy las gracias a Stephen Sarrazin, Nicolas Saada y Antonio Pena.

Sitio ahora para Lynch.

M. C., 10/10/92

A lo largo del libro las palabras precedidas de un asterisco remiten a las entradas del Lynch-Kit y las notas a las referencias de la bibliografía del Lynch-Doc.

Crono-Lynch

De Six Figures a Twin Peaks: Fuego, camina conmigo

«Si empiezas a cuidar a un niño insoportable, puedes estar seguro de que su madre corre el riesgo de un suicidio por depresión. Verdaderamente un niño insoportable es, de manera crónica, el electrochoque de los pobres. Impide a lo largo de la jornada que su madre caiga en sus fantasmas depresivos y, al ser agresivo, le da ocasión, a su vez, de ser agresiva y le permite mantenerse en la superficie. (...) Sabemos que el lactante es el primer psicoterapeuta de la madre».

(FRANÇOISE DOLTO, *Séminaire de psychanalyse d'enfants*, Seuil, 1982).



Jack Fisk (el hombre en el planeta) en *Cabeza borradora*.

I

Una película de la que uno no se recupera

(Six Figures, The Alphabet, The Grandmother, Cabeza borradora)



Jeanne Bates (la madre de Mary) y Charlotte Stewart (Mary X) en *Cabeza borradora*.

1

Al comienzo no había un autor, sólo una película: *Cabeza borradora* (Eraserhead, 1976). Negra y atroz, rotunda sobre la condición humana, una de esas películas de las que uno no se recupera. Y al lado de la película, apropiándose, un nombre al que aún no se tenía en cuenta, aunque se le hubiera visto varias veces en el cine Waverly de Nueva York o en el Escorial de París.

En suma, la película era perfecta, ya que pertenecía completamente a su público, y la silueta de un autor no le hacía todavía sombra. Después vino otra firmada con el mismo nombre y, más tarde, varias más —incluso demasiadas para los puristas, que ya aparecían— y *Cabeza borradora* acabó siendo una más entre las obras del autor David Lynch.

Y es verdad que desde un cierto punto de vista, la autoría es algo así como la decadencia de la obra. Pero como el realizador del que hablamos es fiel a sí mismo, continúa dejando a sus películas —a algunas de ellas, al menos— la oportunidad de que se liberen de él, lo que, paradójicamente, no pueden hacer más que si él se reafirma aún más.

Hoy por hoy, no hay nada más frecuente que el autor. Las películas-autoras, que *crean* a su autor, son mucho más raras. Felizmente, Lynch ha realizado dos o tres. Su particular y temible estatus es que se espera de él que no ejerza de Lynch. Un cinéfilo, defraudado por *Corazón salvaje* (Wild at Heart, 1990) y entrevistado por *Starfix* (21), no ocultaba su cólera: ¡Lynch hace de Lynch! ¡Nos cuenta lo mismo cada año!

Casi es un honor decepcionar así a la gente, aunque la obra en cuestión no sea, a nuestro entender, una película receta, un plato que se pueda volver a cocinar a voluntad.

En un instante de fatuidad, Lynch llegó a decir que *Cabeza borradora* era una película «perfecta» y que podría verla indefinidamente, como si se tratara de un cuadro de Hopper. Es disculpable: no se puede hablar razonablemente de una película que se ha incubado durante años. Y además, de esa poética y horrible película también a él le ha costado mucho recobrase.

2

¿Quién es David Lynch, y cómo es el hombre que tiene semejantes visiones? La

pregunta se empezó a plantear a causa del éxito de su segundo largometraje, *El hombre elefante*. ¿Un inglés, como parecían indicar su porte austero y su reserva? ¿Un joven vanguardista neoyorkino? ¿Un urbanita, en todo caso, nacido en alguna ciudad llena de ruido y de humo, cuyos paisajes transfiguraba en sus películas? Nada de todo ello.

«Soy originario de Montana, ¡en la verdadera América profunda! Pero es verdad que muchos en Estados Unidos piensan que soy europeo» (5).

Montana es un estado boscoso del noroeste, en la frontera de Canadá, que da cabida a una parte de las Montañas Rocosas. La explotación de la madera (coníferas) es uno de sus recursos más importantes. En una de sus pequeñas ciudades, Missoula, de 30.000 habitantes, situada en un valle y rodeada de montañas, de lagos y de una reserva india, nació David Lynch el 20 de enero de 1946, bajo el signo de Capricornio.

Fue el mayor de tres hermanos: tenía un hermano, John, que nació en Sandpoint, Idaho, cuya presencia evoca en alguno de sus recuerdos, y una hermana pequeña, Margaret, nacida en Spokane, que «tenía miedo de los guisantes porque eran duros por fuera y blandos por dentro» (3). La familia paterna de Lynch era originaria del estado de Montana y su padre había pasado allí su infancia, en un rancho en medio de los trigales. La profesión que había escogido reflejaba sus orígenes, ya que era un científico, investigador del Ministerio de Agricultura, frecuentemente trasladado, que «hacía experimentos sobre las enfermedades de la madera y sobre los insectos. Tenía a su disposición bosques inmensos para sus experimentos» (5).

Lynch cuenta que acompañaba a su padre cuando se iba al bosque a trabajar. «Adoraba su oficio —añade en otra entrevista—, le había interesado desde muy joven. Como digo siempre, si le cortasen las cadenas a mi padre, iría al bosque y no volvería» (37).

Es sabido que la madera como material y el bosque tienen un considerable lugar en la obra de Lynch.

En las entrevistas que concede Lynch es mucho más parco al hablar de su madre. Era, dice, un ama de casa, originaria de Brooklyn y daba clases de lengua a domicilio (una relación privilegiada entre la mujer y la escritura y el alfabeto está claramente presente en sus películas). El padre de ella, conductor de tranvías, había dejado la escuela muy pronto para trabajar como estibador. «Vivía con montones de diccionarios» (37), dice Lynch, que se confiesa impresionado por este abuelo, lo que no deja de ser revelador, viniendo de un realizador que ha expresado en multitud de ocasiones su rechazo a la escuela y concibió su primer cortometraje, *The Alphabet* (1965), como una «sátira de la educación».

Por el contrario, a Lynch le gusta recordar cómo se encontraron sus padres por primera vez, o, en otras palabras, qué circunstancias llevaron a su concepción. «Era

en un curso al aire libre de ciencias naturales, cuando ambos eran estudiantes en Duke University» (5). ¡Nacido bajo el signo del aire libre y de la biología!

Sus padres no discutían nunca, dice, no fumaban ni bebían, lo que le hubiera molestado. Se entendía bien con su hermano y con su hermana; sus abuelos también se llevaban bien (lo que parodió en el desenlace de *Terciopelo azul* [Blue Velvet, 1986]) y cuando venían a verlos en su flamante Buick les traían regalos.

Su primer encuentro con la gran ciudad, para ir a visitar a su abuela materna a Brooklyn, fue memorable para el pequeño Lynch: el metro, el viento, el olor y el sonido le produjeron una formidable impresión. Curiosamente, en otras entrevistas asocia Brooklyn con las visitas a su madre (a menos que el periodista transcribiera mal sus palabras). ¿Hay que deducir que sus padres se separaron? En todo caso, de las impresiones surgidas de una comparación entre su confortable marco infantil y las ruidosas ciudades, Lynch extrajo el paradigma de cualquier diferenciación: «El contraste cuando la visitaba me llevó a la fascinación por las grandes ciudades industriales» (10). Lynch se estructura a partir del contraste. «Es el contraste lo que hace funcionar las cosas», dice para hablar de la manera en que concibe sus películas.

Y hay una curiosa respuesta cuando se le pide que hable de sus padres: «La gente es diferente según los lugares» (37). ¿Es la naturaleza el mundo del padre y la ciudad-máquina el de la madre?

3

En una fecha no precisada la familia de Lynch se trasladó a Boise, Idaho, donde vivió hasta los catorce años, y después a Spokane, en el estado de Washington, a Durham (Carolina del Sur) y a Alexandria (Virginia), donde prosiguió sus estudios en el *college*. Siempre estados agrícolas y forestales.

Lynch dice que fue el ambiente de Spokane el que quiso evocar en el comienzo de *Terciopelo azul*, un mundo idílico y protegido, algo irreal, que se complace en describir siempre de la misma manera, modificando sólo pequeños detalles. Por ejemplo: «En mi cabeza de niño, todo parecía serenamente hermoso. Los aviones pasaban lentamente por el cielo, los juguetes de goma flotaban en el agua, las comidas parecían durar cinco años y la siesta resultaba infinita» (5).

El cielo, el agua (las ideas de superficie y de flotación), los contrastes extremos (aviones y juguetes), la mesa de comer y la cama: ¡Lynch ha aludido a casi todo lo que le obsesiona en sus películas!

Otra versión: «Era un mundo de ensueño: el cielo azul, los aviones que pasaban rugiendo por encima, las vallas, la hierba verde, los cerezos... pero en los cerezos

había una especie de resina negro-amarillenta que supuraba» (18). También habla de «cielos azules, flores rojas, hierba verde, empalizadas blancas con pájaros gorjeando en los árboles y un avión rugiendo por encima de la cabeza». Los *drones* (rugidos o zumbidos prolongados) que representan una «envoltura del sonido» han estado presentes en sus películas desde su segundo cortometraje, *The Grandmother* (1970).

Pero la irreal precisión de estas evocaciones sugiere que hubieran podido ser recompuestas a partir de imágenes librescas. Además, Lynch hace alusión a un manual con el que los escolares americanos aprendían a leer, *Good Times on Our Streets*: «Hablaba de felicidad, del entorno, de la buena vecindad... aprendíamos a leer con ese libro siguiendo las aventuras de Dick, Jane y su perro Spot» (5).

También cuenta a menudo su infancia como si se tratase de un guión de película o de cómic, a partir de planos muy contrastados:

«Veía la vida en primerísimos planos —en uno, por ejemplo, la saliva se mezclaba con la sangre— o en grandes planos generales de ambiente apacible» (5). «Tenía un montón de amigos, pero prefería quedarme solo contemplando los insectos que hormigueaban en el jardín» (21). Siempre el contraste, aquí entre la masa humana de los amigos y los bichitos del suelo.

Si creemos a David Lynch, de joven no leía —salvo a Kafka—, miraba poco la televisión, dibujaba, nadaba, jugaba al béisbol, pero sobre todo soñaba despierto muchísimo.

También tenía una resistencia precoz contra la escuela y contra las palabras, de las que tenía dificultades para servirse. Especialmente cuando, interesado desde siempre por el dibujo, empezó a asistir a cursos de pintura los domingos: «Para mí, en esos momentos, la escuela era un crimen que se cometía contra la juventud. Allí se destruían los gérmenes de libertad; no se estimulaba ni el conocimiento ni una actitud positiva. La gente que me interesaba no iba a clase» (37).

En la lógica de Lynch y en su manera muy personal de emplear algunos términos —la palabra «abstracto», por ejemplo— hay algo de autodidacta o, en todo caso, de alguien que se ha construido un lenguaje distinto y codificado.

El cine también forma parte de los primeros recuerdos de Lynch, pero es un cine de barrio. La primera película que vio, en un *drive-in* con sus padres, fue *Wait Till the Sun Shines, Nellie*, un melodrama de Henry King de 1952, en el que se cuenta la vida de un barbero de una pequeña ciudad, desde su matrimonio hasta su jubilación, salpicada por algunas tragedias familiares: «Había una escena que me pareció muy fuerte en la que un botón se encajaba en la garganta de una niña. Estoy seguro de que era muy corta y que no se veía gran cosa, pero todavía me acuerdo de la impresión que tuve ante ese botón metido en el esófago de la niña» (5).

Cuando vivía en Boise, en Idaho, había al final de la calle un cine de barriada que se llamaba *The Vista Theatre* (nombre que recupera en *Terciopelo azul*). Ponían

películas de ciencia-ficción o fantásticas (*El enigma de otro mundo* [The Thing from Another World, 1951], de Christian Nyby y Howard Hawks, *La mujer y el monstruo* [Creature from the Black Lagoon, 1954], de Jack Arnold, *La mosca* [The Fly, 1958], de Kurt Neumann) y las películas de Elvis Presley, que Lynch parodia con ternura en *Corazón salvaje*. Allí vio también *En una isla tranquila al sur* (A Summer Place, 1959) de Delmer Daves, con Sandra Dee y Troy Donahue, aventuras románticas y veraniegas de *teenagers* en una isla. «Era fantástico ver ese tipo de soap opera con una amiga. ¡Nos hacía soñar!» (5). Gustos de adolescente, de los que se servirá para *Twin Peaks*.

Pero tuvo que ser reconocido y más seguro de sí para confesar sus recuerdos de *teenager*. Hasta entonces había ofrecido a los entrevistadores un palmarés cinéfilo de joven estudiante mucho más respetable, referido sobre todo a las películas europeas que descubrió en Filadelfia durante sus estudios de artes plásticas.

4

Es sabido que David Lynch estaba destinado inicialmente a la pintura. Un deseo infantil que en principio no sabía cómo llevar a cabo, ya que creía, dice, que los pintores eran cosa de siglos pasados, lo que da a entender que sus padres no le habían puesto al corriente y que, al menos al principio, no estimularon y propiciaron sus ambiciones artísticas.

Un día, uno de sus compañeros de clase, Toby Keeler, le presentó a su padre, Bushnell Keeler, que se convirtió en uno de sus pintores favoritos, y de repente se dio cuenta de que se podía ser artista.

¿Qué pintaba Lynch? «Escenas de la calle, de estilo burgués», si hay que creer lo que dijo a Paul Grave para *Cinéphage*. Quizá estaba bajo la influencia de un pintor por el que ha seguido manteniendo una gran admiración: Edward Hopper.

Otro amigo del colegio igualmente determinante, que se convirtió después en un conocido decorador cinematográfico y realizador ocasional (lo fue del bonito filme *Raggedy Man* [1981], en el que dirigió a su esposa, Sissy Spacek, quien contribuyó en la producción de *Cabeza borradora*), era Jack Fisk, que siempre es citado por Lynch como su mejor amigo del instituto, junto con otro joven fallecido en un accidente automovilístico (el carácter dramático de los accidentes de tráfico en *Corazón salvaje* alude quizá a aquella penosa experiencia).

Lynch comenzó a frecuentar la Corcoran School of Art en Washington DC y alquiló un estudio en Alexandria con Jack Fisk para pintar. «Estábamos siempre compitiendo», recuerda Fisk al comentar que él se pasó al arte abstracto porque

Lynch dibujaba por entonces escenas realistas.

Tras su bachillerato, Lynch dejó el regazo familiar para ir a la Boston Museum School, donde no estuvo más que un año. Decepcionados por el nivel de sus estudios y encontrando a sus condiscípulos poco interesantes, Lynch y Fisk planificaron entonces un gigantesco viaje de estudios por Europa que debía durar tres años y durante el que contaban con encontrarse con el pintor austríaco Oskar Kokoschka (fallecido en 1980).

Salzburgo fue su primera etapa y resultó una decepción para un Lynch desorientado. «Más que nada pensaba en que estaba a 7.000 millas del MacDonal más cercano» es la fórmula que ha convertido en proverbial, con la que describe su estupefacción y nutre su personaje de americano al cien por cien. Fisk y Lynch volvieron entonces a París, por donde habían desembarcado en Europa y echaron a suertes si visitaban Portugal (deseo del primero) o Atenas (como quería el segundo, que ganó). Los dos muchachos tomaron el Orient Express, pero no les gustó la ciudad y tras varios días y noches de tren, volvieron a París y cogieron el avión para volver a su hogar americano.

Su familia le pagaba los estudios a regañadientes y Lynch trabajó entonces en una tienda de pintura y marcos, de la que le echaron porque llegaba tarde por las mañanas; luego hizo pequeños trabajos, como el de conserje.

Fisk habló a Lynch de la Pennsylvania Academy of Fine Arts, en Filadelfia, cerca de la costa este. Fueron allí y ambos se inscribieron en 1965.

Lynch no buscó más: había encontrado el lugar para estudiar que había soñado. «Las escuelas tienen altos y bajos, y yo coincidí con un período excepcional» (1). Especialmente, trabó conocimiento con los trabajos de los *actions-painters*, como Jackson Pollock, Franz Kline y Jack Tworkov (más tarde también admirará a Francis Bacon, Edward Hopper y Henry Rousseau, el Aduanero). También en los bancos de esa escuela conoció a quien se convertiría en su primera mujer, Peggy.

5

Lynch recuperó en sus creaciones posteriores restos de todos los períodos pictóricos por los que pasó a lo largo de sus estudios. Después de las escenas callejeras se dedicó a una serie a la que llamó «sinfonías industriales», título que posteriormente dio a su espectáculo musical de 1989 con Angelo Badalamenti. En este caso se trataba de mosaicos de complejas formas geométricas. «También hice series de “mujeres mecánicas”, mujeres que se transformaban en máquinas de escribir» (7). Otra vez una idea lynchiana: recordemos que a las víctimas del asesino loco en *Twin*

Peaks se las encuentra con letras del alfabeto insertadas bajo las uñas, como si el autor alimentase un fantasma sobre las mecanógrafas (¿no tienen ellas letras al final de los dedos?).

Por otra parte, la mujer es un tema que el Lynch pintor y escultor, ya aficionado a los electrochoques, se complace enseguida en manipular y hacer reaccionar:

«Un año hice una especie de billar eléctrico, sobre el que se dejaba caer una bola que bajaba por una rampa accionando una serie de contactos, de los que uno hacía frotar una cerilla en un rascador, que encendía un petardo, mientras que otros hacían que se abriese la boca de la mujer, encendían una bombilla roja y la hacían gritar cuando el petardo estallaba» (12).

Luego llegaron las siluetas que salían de la oscuridad...

Y un día saltó la chispa, aunque sin duda él no sabía aún que iba a ser la definitiva, y decidió hacer *films paintings*, pinturas animadas. «Lo que me faltaba cuando miraba los cuadros era el sonido; esperaba que saliera un sonido, quizá el del viento. También quería que desaparecieran los bordes, quería entrar en el interior. Era espacial...» (21).

Y en un momento dado se concretó la posibilidad de una penetración en el cuadro, justo cuando miraba un cuadro recién terminado: «Al mirar lo que había hecho, oí un ruido. Como un soplo de viento. Y llegó todo de golpe. Imaginé un mundo en el que la pintura estaría en movimiento perpetuo. Estaba muy excitado y empecé a hacer películas de animación que eran ni más ni menos que cuadros en movimiento» (25).

Es importante señalar que fue el cruce de un cuadro con un sonido (sonido típicamente lynchiano, de torbellino y de viento) lo que dio el impulso definitivo y puso algo en movimiento, como si la imagen no pudiera animarse por sí misma.

El segundo año de sus estudios en Filadelfia, Lynch realizó su primer filme, que duraba un minuto y aparece en su filmografía con el título de *Six figures* (1967).

De hecho, ese filme —el único que no hemos visto— estaba concebido para ser expuesto en una pantalla-escultura especial, cuya superficie incluía en lugares concretos relieves en forma de cabezas (modelados sobre la del autor) y brazos en tres dimensiones. El filme (¡y también las cabezas y los brazos!) se proyectaba sobre la pantalla de tal manera que una parte de las cabezas proyectadas coincidían con las que estaban en relieve y se deformaban. «Durante la proyección, las cabezas se transformaban en estómagos, y se hubiera dicho que los estómagos ardían. Todo empezaba a removerse, a contraerse y a vomitar. Y volvía a empezar. Como banda sonora puse una sirena» (12).

Fue el mismo Lynch quien rodó el rollo de película, imagen por imagen, con una cámara no-réflex comprada de ocasión, lo que le hizo cometer instructivos errores (por ejemplo, la colocaba demasiado lejos y filmaba un campo más amplio que sus

dibujos). Mostró su obra en una exposición de la escuela en 1966 y obtuvo un premio.

En aquella época, David Lynch se ganaba la vida como *graphics printer* (oficio que prestó a su héroe en *Cabeza borradora*) en casa de un pintor amigo llamado Roger La Pelle y trabajando junto a su madrastra, también pintora. Esta mujer, llamada Dorothy McGinnis, de físico robusto y tranquilizador, parece haber contado mucho para él: le dio el papel principal en *The Grandmother*.

6

En abril de 1968 nació el primer hijo de David Lynch, la pequeña Jennifer (ha tenido otros dos hijos con otras dos mujeres: Austin, de su matrimonio con la hermana de Jack Fisk, y Rilev, en 1992, de Mary Sweeney). En esa época, Peggy y David Lynch vivían bastante modestamente. Lynch hizo más tarde un verdadero mito del período filadelfiano, hasta llegar a describir *Cabeza borradora* como la expresión de los miedos y las tensiones sufridas en esa ciudad durante los cinco años que pasó allí.

«Lo digo y lo repito: Filadelfia es la más violenta, la más degradada, la más enferma, la más decadente, la más sucia y la más oscura de las ciudades americanas. Entrar en esta ciudad es penetrar en un océano de miedo. Su divisa es “La ciudad del amor fraterno”» (37).

Evidentemente, ya que la divisa es una simple traducción de la etimología griega del nombre. Una etimología que Lynch parece ignorar, lo que hace que lo insólito del contraste le sorprenda y seduzca.

La cuestión del amor fraterno sigue resultando bastante oscura en la obra de Lynch. Hay que recordar que es el mayor de tres hermanos y, por lo tanto, vivió el drama de todo primogénito al que un intruso desaloja del amor exclusivo de sus padres. El horrible bebé de *Cabeza borradora*, al que se tienen ganas de matar y suprimir, representa lo que puede sentir un niño o una niña primogénitos a la vista de una cosa arrugada y chillona que llega a su familia y le roba su sitio.

No hay nada más banal, pero justamente lo propio de Lynch es el acercarse a algunas experiencias muy arcaicas, compartidas por todo el mundo pero sobre las que apenas nos referimos habitualmente.

David Lynch vivía por entonces en una zona industrial poco habitada del sur de Filadelfia, cerca del depósito de cadáveres. Muy pronto se crearon leyendas sobre ese edificio como fuente de inspiración de su obra. Años después tuvo que señalar que no había entrado más que una vez por curiosidad, aunque pasaba por delante todas las noches para ir a comer. Fuera se tendían a secar los sacos que transportaban a los

muertos, dejándolos abiertos, detalle que inspiró los «sacos sonrientes» de *Twin Peaks* (fórmula enigmática que forma parte de los indicios revelados en sueños a Dave Cooper por un gigante).

Como necesitaba espacio para su trabajo de pintor, David y Peggy alquilaron una casa de doce habitaciones en un barrio mísero. Las tensiones raciales, el miedo y los atracos estaban a la orden del día. «Dije un día a la gente: todo lo que me protege del exterior es esta pared de ladrillos. Se rieron y me dijeron: “¿Y qué más te hace falta?”. Pero aquella pared de ladrillos era como de papel» (2).

Al caer la tarde, el área industrial, llena de calles estrechas y grandes construcciones abandonadas y negras, estaba prácticamente vacía y no se oían más que pasos aislados y algunos coches.

Como estudiante, Lynch llevaba una vida de *hippy* y el pelo largo, tal como se le ve cuatro años más tarde en las fotos del rodaje de *Cabeza borradora*, lo que le valió un día las amenazas de un hombre que iba en bicicleta: «La banda de la calle 24 te va a patear el culo».

Podemos pensar que todo eso no es tan importante, pero la violencia existe y si consideramos que ha marcado a los que han vivido con ella cotidianamente desde su infancia, como Scorsese, ¿qué pasa con quienes, educados en un mundo protegido, la han descubierto súbitamente al tiempo que dejaban la seguridad familiar?

7

Tras su primera obra maestra de «pintura animada», que le costó doscientos dólares, lo que le pareció caro, Lynch no se planteó continuar, pero un millonario que había visto su trabajo, H. Barton Wassermann, se ofreció a adquirir uno de sus *film paintings* y le encargó otro al precio de mil dólares.

Con esa milagrosa suma, David se compró una cámara nueva sin saber que tenía un defecto en el enfoque y se aplicó a una nueva pieza basada en el mismo principio, una pantalla esculpida sobre la que se proyecta un filme de animación. Pasó dos meses haciendo la animación imagen a imagen, pero cuando el filme volvió del laboratorio todo resultaba confuso.

Cuando Lynch llamó a su mecenas para explicarle la situación, éste le respondió que se quedase con el dinero e hiciera lo que quisiera. Lynch pidió entonces ayuda a su padre. Fue su primera película verdadera, un cortometraje de cuatro minutos en color.

«A film by David Lynch, Production H.B. Wassermann», se afirmaba orgullosamente en los cortísimos títulos de crédito de *The Alphabet* (1968), que era,

según el autor, «una pequeña pesadilla sobre el miedo vinculado al aprendizaje, muy abstracto, o mejor, denso» (1).

Denso y abstracto, y también desconcertante.

La primera imagen era la de una mujer tumbada en una cama con una gran almohada blanca, sobre un fondo negro. Después hay un rostro femenino en primer plano, frío y escondido tras unas gafas oscuras, al que un trazo abstracto une, como un hilo, con el lado izquierdo del encuadre. El sonido: un obsesivo coro infantil que martillea: ¡A, B, C!

Aparece un mundo estilizado en dibujos animados: un suelo desnudo dibujado en perspectiva y un cielo presidido por un sol inscrito en un marco como si fuera una bandera. El astro del día y el canto vigoroso de una voz varonil que sube y baja la escala musical con las letras del alfabeto parece que sean la misma fuerza generadora que hace aparecer en el suelo formas y trazos variados; entre otros, tubos de los que salen letras en desorden a la vez que una nube crece alrededor del sol. Una alegre arbitrariedad creadora reina en la aparición de las letras (entre las que hay una K que cae del cielo) hasta que se ven dos filas alineadas de «l» a «t» y de «u» a «y». Sin embargo, falta la Z.

Plano abstracto: el rostro de la mujer detrás de un círculo cruzado por una reja. Un pequeño círculo avanza por un corredor vertical. Una gran «A» con raíces (parece un jeroglífico, e incluso es posible que la forma del jeroglífico haya inspirado la película) emite, acompañada de un fragor de viento, un pseudópodo oblongo que se convierte en tubular y expectora en el suelo dos pequeñas «aes» gimoteantes.

Luego se ve a una mujer sentada al borde de una cama en una habitación abstracta y también unida a un cordón. Su rostro y su cuerpo están constantemente remodelados y redibujados en una mezcla inextricable de formas geométricas y orgánicas. Su rostro se estabiliza como una máscara asimétrica. Cerca de él, también unida al suelo por un cordón, una superficie roja rectangular engulle el espacio vacío como un comecocos de videojuego. Del rectángulo sale un corazón que se llena de vello. El corazón envía primero puntos y después pequeños « a, b, c », que se derraman por el cráneo abierto de la mujer sentada. El rostro-máscara abre la boca. También una mujer real en camisón. La mujer dibujada se agita, su cuerpo y sus órganos se disgregan. Un rostro grotesco en primer plano profiere amenazante con sonido sincronizado: «Please, remember you are dealing with the human form» (no olvides que juegas con la forma humana). «¡A, B, C!» vuelven a cantar enérgicamente los niños sobre una imagen de partículas en movimiento. Las partículas rojas caen como lluvia sobre la mujer acostada y ensangrentada, y sobre las sábanas. Por último —y es la parte más seductora de la película—, hay una serie de planos rápidos y casi fijos en los que la mujer del camisón, acostada en diferentes posturas, tiende la mano hacia las letras del alfabeto que surgen en diferentes puntos

del espacio, como si fueran animales a los que quisiera atrapar o, al contrario, agresores de los que quisiera defenderse, no se sabe bien.

Paralelamente, una voz de mujer suave y sumisa recita el alfabeto con el tono de una canción infantil y termina: «Ahora que ya he dicho el abecedario, dime qué hay que hacer». Vemos que se retuerce en la cama como dolorida y se cubre el rostro con la mano. Fin. Y todo eso no ha durado más que cuatro minutos.

La característica más sorprendente de *The Alphabet* es su cariz imprevisible y desestructurado. Es una mezcla de técnicas, formas y ritmos, lo que desconcierta y hace difícil una asimilación rápida de la película a una idea o a un concepto. El sonido tiene algo de apremiante e intenso, lo que es raro en los filmes de animación «artística», donde en general es sencillo y enrarecido. Es paradójico si pensamos en el ejercicio formal que el tema hacía esperar, en el que las letras se apresuran a proliferar en el tiempo y en el espacio con un aparente desorden.

Tras muchos visionados se puede reconstituir una especie de guión simbólico. A la voz del hombre que canta sin esfuerzo todo el alfabeto (¡salvo la Z!) de una tirada está opuesta la mujer, que absorbe laboriosamente las tres primeras letras, se enfrenta después con las demás, discontinuas y fragmentadas, y acaba recitándolas como una cantilena aprendida a la fuerza. También se enfrentan una potencia celeste genésica y una fuerza de alumbramiento partenogénico (la A pariendo). La mujer es objeto de una violencia pedagógica; a la vez, está situada en la parte del discontinuo troceado y su relación con las letras es más que ambigua (¿han salido de ella?). Veremos más adelante, especialmente en el capítulo «Lynch-Kit», el desarrollo que ha hecho Lynch de este motivo.

8

The Alphabet despertó un cierto interés en el entorno de Lynch, y su amigo Toby Keeler le habló del American Film Institute.

Lynch obtuvo del AFI una beca para hacer otro cortometraje. Esta vez Lynch había pasado a un nivel superior: tenía un guión, varios actores, imágenes en tomas reales y sobre todo una duración adecuada para un cortometraje, treinta y cuatro minutos. El reparto de *The Grandmother* estuvo constituido por amigos: en el papel del padre, un mecánico que ya había registrado los efectos vocales para *The Alphabet*; una amiga pintora para interpretar a la madre; un vecinito para el papel del niño (Lynch se quedó muy satisfecho con su interpretación), y sobre todo, en el papel de la abuela, Dorothy McGinnis.

La técnica de la película fue muy compleja y contrastada, uniendo dibujos

animados, tomas en *pixilation* (técnica de imagen a imagen sobre motivos reales utilizada por McLaren en *Vecinos* [1952]) y tomas reales a velocidad normal. No parece que hubiera sonido directo en el rodaje: incluso algunos aullidos proferidos por los padres parecen postsincronizados. Todos los ruidos sincrónicos fueron rehechos de manera irreal y elegante, en un estilo en ocasiones cercano al de Jacques Tati.

Por otra parte, gracias al sonido de esta película, Lynch descubrió a quien sería un importante colaborador en sus primeros largometrajes, Alan Splet. Este técnico e inventor de sonidos trabajaba en una pequeña sociedad de posproducción en la que mezclaba películas de empresa y había sido recomendado a Lynch por el ingeniero de sonido de *The Alphabet*. La elaboración del sonido, con la colaboración de Bob Chadwick y Margaret Lynch para la creación de los efectos sonoros, le requirió dos meses, trabajando siete días a la semana a jornada completa.

Nos permitiremos describir *The Grandmother* con detalle por tres razones: en primer lugar porque es una especie de condensado ultracompacto muy sugerente y espontáneo de la problemática lynchiana, en el que nada parece aún ordenado o censurado, una mina, un verdadero compendio; también porque la película no está disponible en vídeo y se proyecta muy raras veces, por lo que el lector no tendrá fácilmente la ocasión de verla; y, por último, porque las reseñas desperdigadas que se pueden leer a su respecto apenas permiten hacerse una idea de ella, ya que su complejidad y rapidez hacen a menudo que se obvие lo más significativo.

La película comienza con una especie de pintura simbólica animada del mundo en sección de una forma estilizada; una especie de capa freática subterránea y un manto de tierra encima. Tres bolsas hundidas en la tierra parecen reposar sobre la superficie de la capa de agua: la de la izquierda y la de en medio continúan por un pasadizo vertical que se abre al aire libre, mientras que la de la derecha está cerrada. Desde debajo de la capa surge y se forma, haciendo un desvío por la bolsa de la derecha y después curvándose hacia la de en medio, una especie de periscopio submarino por el que asciende una boca roja y fálica: la bocatubo escupe un grano en la bolsa de en medio y luego un chorro de sustancia blanca que la llena. De esa sustancia emerge un cuerpo humano —dibujado como una forma alargada con largos brazos y cuyas piernas no están separadas— que, impulsado hacia el exterior por la sustancia que sube con él, se remonta hasta la superficie de la tierra por un pasadizo, aun permaneciendo unido al subsuelo por un cordón. Toma real: un forzado en camiseta aparece en el campo, sobre una tierra cubierta de hojas. Es el Adán de esta creación.

Dibujos animados: de la bolsa central macho emerge un tubo-pasadizo que se conecta con la bolsa hembra de la izquierda, que también se llena (detalle interesante del que volveremos a hablar: el tubo-pasadizo que une la bolsa-matriz del hombre y la de la mujer no es atravesada por la sustancia, sino que expresa más bien un

contacto abstracto). Otro cuerpo, femenino, sale de la bolsa de la izquierda. Al llegar al aire libre, Adán y Eva (completamente vestidos) extienden los brazos horizontalmente, como si fueran alas, y luego los dejan caer a la vez. Un decorado-casa se dibuja a su alrededor dominado por un firmamento estrellado. El hombre y la mujer se unen por la cabeza y por los brazos contorsionándose, siempre unidos a la capa subterránea por la sustancia blanca.

Toma real: la mujer, con un vestido estampado bastante feo, y el hombre en camiseta, que salen del suelo por el torso, se abrazan vibrando eléctricamente como dos insectos en celo.

Vuelta a la representación en «dibujos animados»: dos granos parecidos a gotas se escapan de las bolsas subterráneas hinchadas de sustancia. Son de forma y tamaño similares, pero el del hombre es rojo y el de la mujer, blanco (los dos colores dominantes en la película). Se esconden en una nueva bolsa subterránea en la que ambos forman un huevo blanco al que el grano macho da su núcleo rojo.

Toma real: el rostro en primer plano del hombre se mueve, como alertado, mientras que el de la mujer permanece inmóvil.

Del núcleo rojo, que se ha convertido en negro, surge una sustancia oscura que da nacimiento a un niño con cuello filiforme que es lanzado brutalmente al exterior por la sustancia blanca. Se le ve en una toma real emerger a la superficie: primero la cabeza y luego el cuerpo, que yace como desprovisto de vida. El padre enloquece y aúlla, la madre quiere contenerlo, en vano, y se desespera sola (¿no quería ella un niño?, ¿hubiera preferido una niña?), pero se arrastra hacia el niño, que rueda por tierra sobre sí mismo.

Lynch vuelve a la pintura animada para describir lo siguiente: el padre se estira hasta el infinito y crece como una planta a una velocidad vertiginosa pasar *por encima* de la madre, coge al niño, le pega, lo que hace que éste grite dos veces, y lo levanta por encima de su cabeza. Abajo, la madre agita sus brazos-alas. Los tres siguen estando unidos a la sustancia blanca.

No hay contacto físico entre el niño y la madre en ningún momento de la generación y del nacimiento. Parece la reconstrucción de un drama vivido en el que se evocaría, bajo una forma casi polémica y vindicativa (para con la madre), el papel del padre como protagonista del parto y el rechazo por parte de una madre víctima de la depresión posparto.

Pero todo pasa tan vertiginosamente que es imposible advertirlo si no se ve la película varias veces a cámara lenta; tal es así que algunos críticos, de una honestidad y precisión maníacas, no han visto este momento primordial incluso después de varios visionados. Es imposible no pensar que Lynch haya querido mostrar aquí algo importante, aun escondiéndolo: ¿una especie de negación colérica de la fatalidad de haber nacido de una madre y haber estado unido orgánicamente a ella?

Vuelta a la toma real en un interior: el niño tiene el aspecto de una especie de Pee-Wee diminuto, con maquillaje muy blanco, labios rojos y esmoquin con pajarita. El guapo niño es un precedente del pequeño mago de *Twin Peaks*, pero sobre todo del impecable Dale Cooper, el brillante agente especial. Descubrimos su entorno vital: una habitación cuyas paredes están representadas de manera sobria, con una cama cubierta por una sábana y una almohada blancas y una cómoda. Camina hacia la cama y se sienta, como decepcionado. Luego, coge una maceta con una planta de la mesita de noche y la examina.

En el exterior, los padres están a cuatro patas sobre la tierra y rastrean agitados. A primera vista, se diría que buscan a su hijo desaparecido, pero, de hecho, la madre da vueltas sobre sí misma dando grititos de angustia, mientras que el padre camina hacia ella, expectante.

Dibujos animados: la sempiterna sustancia blanca, que se extiende como espuma de afeitar, propulsa a los dos seres al aire y por primera vez se separan de la materia original de la que han surgido.

Toma real: la vida sórdida de los padres en su interior estilizado. El padre bebe despatarrado en su silla mientras la madre se peina con gestos tan pronto lentos como nerviosos.

El transcurso del día se representa por un breve dibujo animado en el que un bello sol amarillo se levanta rápidamente en un cuadro. Al oír el sonido de un arroyo gorgoteante, el niño, acostado y con pijama, mira bajo sus sábanas. En el plano siguiente, está levantado, con esmoquin, y la sábana blanca de su cama, abierta, desvela un gran círculo rojo-amarillento que la mancha, ¡como si el niño hubiera meado un bello sol! Cuando lo descubre el padre, aúlla, coge al niño, al que lleva como un animal que se debate, y le restriega la nariz en su polución. El niño, con la cara en la mancha, se paraliza al sonido de un grito (varias detenciones parecidas de la imagen puntúan la película).

La madre, con una bata sucia y el escote abierto, tiene una actitud más ambigua: con el dedo señalando a su pecho desnudo, hace al niño un gesto para que se aproxime y cuando está cerca de él, le acaricia, le pone las manos en los hombros como para abrazarle, le zarandea, adelanta los labios con una mueca lúbrica, acerca la boca al cuello del niño, que se retrae (como hace la madre X a Henry en *Cabeza borradora*), frota su propio rostro con la mano derecha con los dedos separados (motivo, obsesivo en Lynch, de un arcaico autoerotismo femenino), etc. Todo eso, una vez más, extremadamente deprisa, de manera que en un primer visionado no queda conscientemente más que la impresión de un niño al que riñen. Pero se comprende porqué los críticos han pasado por alto la ambigüedad sexual de la secuencia: no porque muestre la seducción parental, sino porque la evocación es tan fea, informe y brutal, que molesta sólo pensar en ella.

El niño vuelve a su cuarto y se sienta en el borde de la cama (como hará más tarde Henry Spencer). Un plano dibujado representa su pensamiento, como en tiempos del cine mudo: la sustancia blanca de la que está separado.

Le llama un silbido con tres tonos y sube una escalera que desemboca en un desván donde hay otra cama, ésta con estructura metálica. También en este caso, los críticos que han descrito con detalle la película confunden el desván y el cuarto como una misma habitación y las dos camas como una sola, lo que demuestra claramente que, consciente o inconscientemente, la película está hecha de tal manera que la confusión se produce, lo que no impide que el desván sea la primera figuración de un mundo paralelo en la obra de Lynch, representación de la que la *Red Room* de *Twin Peaks* será el apogeo. Tras haber intentado recuperar la idea del desván como espacio mental en un guión no concluido, *Garden-back*, Lynch encontró después medios diferentes para hacernos entrar en otros mundos, además del simbolismo vertical que organiza todo el mundo de *The Grandmother*, construido, como hemos visto, por capas superpuestas.

9

En el desván, el niño encuentra junto a la cama un gran saco en el que está escrito en grandes letras: *Seeds* (semillas). Las va sacando una a una y las hace sonar en su oreja, sacudiéndolas. Rechaza las que hacen un ruido como de serpiente de cascabel y cuando una emite el silbido con tres notas que le ha atraído, sonrío y la deja sobre la almohada. Después vierte cubos de tierra sobre la sábana hasta formar un montículo en el que horada un cráter en su cima donde deposita la semilla, a la que riega en abundancia (pero Lynch no lo ha mostrado sacando y trayendo el agua y la tierra).

En ese momento, los sonidos que se oyen se convierten en evocaciones de la naturaleza: grillos y truenos, encadenados en el montaje, instauran en el decorado abstracto de la escena un tiempo cósmico, como si la naturaleza cooperase en la obra en curso.

Primero aparece en la cima del montículo una forma alargada parecida a un champiñón. La forma, regada, se convierte en una gran cepa velluda de la que se alzan ramas y con una abertura abajo, que el niño acaricia larga e impudicamente (tiene mucho contacto táctil con la planta, mientras que rehuía el contacto con la madre). También se le ve acostado de espaldas junto a ella, agitando la cabeza como una mujer en el éxtasis sexual.

Nuevo amanecer del sol dibujado, plano rápido en tomas reales de la madre que friega el suelo con la mano (una imagen que se repetirá en la evocación rápida de la

pareja Leo/Sally en *Twin Peaks: Fuego, camina conmigo* [Twin Peaks: Fire Walk with Me, 1992]), nueva cólera del padre que lleva al niño encima de la mancha de su cuarto y nuevo grito coagulado del niño. No es una repetición literal de la escena anterior, sino una variación, con tomas desde otros ángulos, variación que sugiere, puesto que está asociada con la salida del sol, una relación entre la sucesión de los días y la repetición de la mancha circular (señalemos que la sábana sucia nunca se cambia ni se lava).

El niño, desde su cuarto, oye un gorgoteo, sube la escalera y asiste, en medio de una oleada de líquidos y de sonidos repugnantes, a una especie de parto de un gran cuerpo del que primero emerge la cabeza... y lo último los zapatos. Aparece el rostro gigantesco de una mujer, la abuela del título, sentada en tierra, como una muñeca enorme e inexpresiva. El niño le ofrece su planta. La hace sonreír con su regalo y él sonríe a su vez al verla sonreír (véase la escena del *smile* en el espejo en *Twin Peaks: Fuego, camina conmigo* entre Laura Palmer y Bobby Briggs y la canción que le acompaña). Un ruido de desmoronamiento les hace volverse al unísono: la planta-placenta, vacía de su contenido, se ha desmoronado.

Nueva escena familiar: el padre y la madre engullen sin hablar y el niño no tiene hambre. Cuando el niño tiende la mano hacia una botella, el padre reacciona con un arrebato de cólera. Dedo apuntando de la madre que se agita hacia el niño con gritos (no se ve su cabeza). El niño huye, sus padres aúllan como animales y arriba encuentra a la abuela dormida en la cama. Encuentra comida en una mesa y come con apetito.

Por la noche (representada por una imagen dibujada de la luna), la madre, instalada en una mecedora, hace una llamada como en un juego de indios. El niño se viste para subir a reunirse con ella. Los padres, al pie de la escalera que lleva al desván, parecen querer retener al niño quien, en una extraña y fugaz imagen trucada, proyecta por la boca una especie de espaguetis rojos.

Se vuelve a los dibujos animados para un simulacro de ejecución: en un teatrillo, la figurita-niño tira de un cordón que hace entrar en escena un cuerpo-padre tumbado en una cama. Un sombrero triangular cae sobre la cabeza del niño y lo cubre. Cuando tira otra vez del cordón con un ruido de cisterna, un triángulo con la punta hacia abajo cae sobre el cuerpo-padre y lo decapita. El mismo juego se realiza con un cuerpo-madre, sobre el que el cordón hace caer una cadena que lo parte en dos.

Más tarde, un hombre y una mujer dibujados son como hinchados por unos tubos que ascienden hacia ellos. El padre dibujado aparece por una vez con las piernas separadas, mientras que la mujer está sobre un montículo rojo triangular en forma de vestido. El padre se extiende a lo ancho por el busto y la madre a lo largo por las piernas. Una forma tubular en forma de Y sale de la tierra entre los dos personajes y los agarra con sus dos brazos. En cuanto están atenazados por la Y, el busto del uno y

las piernas de la otra ;se disgregan en dos puzzles cuyas partículas salen volando!

Sigue una larga silueta muda con tomas reales, entre el niño y la abuela en el desván con el sonido de una voz femenina *a capella* que vocaliza con un estilo poético que recuerda a los años setenta: la abuela ve al chiquillo hundirse en la cama, donde yace la planta (¿está de duelo?), y le serena sonriéndole y hablándole con suavidad. Se tocan con la punta de los dedos y se hacen mutuamente el gesto que en el caso de la madre era de violencia y división: el de señalar con el índice diferentes partes del cuerpo del otro. Se diría que es la escena de un documental sobre la reeducación en el contacto corporal de niños traumatizados. Esto y un beso en la boca, de lo más incestuoso, en «imagen parada» cierra su intercambio.

La abuela, plantada por el niño e ignorada por los padres reales, parece representar otra madre, una madre caritativa, con la que se humanizaría la relación de corazón, de cuerpo y de lenguaje. También, físicamente, es una masa unida y redondeada, mientras que los padres están dislocados en una agitación desordenada. Es la representación de un cuerpo pleno, sin pseudópodos captantes o amenazadores, mientras que los padres tienen brazos palpadores y agresivos.

De nuevo dibujos animados de simbolismo oscuro y complejidad enloquecedora: una forma-abuela volante (cuerpo de pelvis ancha, con la parte inferior articulada) se incorpora sobre una calle bajo el sol y hace que la calle ruede como una pompa. Le surge una prolongación oblonga. Un niño pequeño con los brazos en cruz cae del cielo a la tierra: un árbol gigante se alza de la tierra en el sitio donde ha caído el niño y emite una boca parecida a un altavoz o un cáliz floral y una prolongación en forma de tubo de ducha de la que caen partículas que dibujan un pequeño montón. Del montón sube una forma blanca oblonga que vuela y entra en la flor-boca, de la que poco después sale un ser volador que sube al cielo. Noche. Bajo tierra una planta muerta emite una prolongación hacia otra que disemina polen. En resumen, una serie de cambios ecológicos, a no ser que se vea como niveles que se comunican y concluyen en un sistema cerrado.

Por último aparece el golpe de efecto decisivo: la abuela tiene un espasmo en las manos. Intenta llamar con un silbido y se le estrecha el cuello, como si se ahogase en su esfuerzo por llamar. El niño, que duerme en su cama sucia, la oye y sube. Al ver cómo se ahoga y se vacía a la vez (dos interpretaciones contradictorias, sugeridas por el sonido, la imagen y las posturas) la sacude por los hombros, como le había hecho su padre. Mientras baja las escaleras para ir a buscar ayuda, su abuela se levanta. En planos muy impresionantes en «*pixilation*», gira de manera desordenada, como una peonza enloquecida, empujando todos los muebles de la habitación, al son de un silbido estridente que sugiere la fuga de la sustancia vital. El niño, abajo, intenta en vano tirar de su padre para hacerle subir. El padre y la madre se burlan de él de forma aviesa. Cuando vuelve a subir todo parece haber terminado, aunque no se haya

mostrado la desaparición de la abuela.

Volvemos al decorado exterior de campo que albergaba las primeras escenas en toma real: el chico, que avanza triste y pensativo, entra en una especie de cementerio entre la hierba; encuentra a la abuela sentada, con las manos en las rodillas y de huevo «masa corporal». Se inclina, niega con la cabeza y de repente se echa hacia atrás, paralizada y con la boca abierta. El niño se paraliza también con expresión de desesperación.

Las últimas imágenes son las del niño en su cuarto sobre la cama: da varias vueltas sobre sí mismo y la película se detiene cuando cae, mientras en segundo plano una confusa forma-árbol continúa creciendo.

El desenlace desconcierta tanto como el resto: la abuela del cementerio ¿era la verdadera o su fantasma? De todas maneras, lo que es importante es que ahora está implantada, ya no en el decorado sobrio y abstracto del desván, sino puesta en medio de la tierra, entre las plantas, localizada. Se ha vuelto a unir a la tierra/agua de la que han nacido los demás personajes, mientras que el niño la había hecho nacer en el espacio artificial de una cama en el desván, en el mismo sitio que sobre la «cama paralela» de su cuarto había inseminado su orina.

En *Cabeza borradora* también se lleva tierra a los espacios artificiales de una mesita y un escenario de teatro. ¿Cómo la tierra desterrada, desplazada, guarda su virtud creadora? Es una de las muchas preguntas que plantea la película, que no se comprende más que así; como una serie de interrogantes planteados en sonidos e imágenes.

No hay que verla como un «Así pasan las cosas», sino como un «¿He entendido bien? ¿Es de verdad así? Dime qué falta», como preguntas que se haría un niño sobre el misterio de la vida a partir de fragmentos de respuestas de los padres, como una teoría fabulosa pero que sabe que es incompleta.

10

Al asociar al lector a nuestro intento de relatar con todo detalle una película no narrable, que es en principio un encadenamiento de imágenes, sonidos, gestos, cuerpos y acciones que piden no ser interpretados apresuradamente sino ser constatados literalmente, hemos querido, a las puertas de un análisis del cine de David Lynch, ilustrar en qué se apoya su desconcertante mundo: en una lógica muy particular, que exige la renuncia a las interpretaciones *a priori* de comportamientos y hechos, considerados uno a uno o en su sucesión.

Aisladamente, los gestos y las imágenes en *The Grandmother* tienen un

significado más confuso que el de su apariencia inmediata. La rareza del cortometraje consiste además en una diferencia entre la lógica agresivamente maniquea de su guión (en el que los padres son visiblemente descritos como «sucios y malos» y la abuela como «buena») y un tratamiento mucho menos simplista, que carga cada imagen con una multitud de significados contradictorios. Por eso, si se quiere resumir la película se corre fácilmente el peligro de falsearla: cuando la madre parece molestar a su hijo, al mismo tiempo lo atrae. Cuando el niño zarandea a la abuela para que salga de su dolor, la agrede y la ahoga. La desagradable y vulgar madre, que hace muecas groseras comiendo o peinándose, también acaricia a su hijo, mientras que la simpática abuelita (no tan vieja, arrugada y «asexuada» para su edad) da al pequeño un beso en la boca considerablemente incestuoso.

Por otra parte, en su sucesión, las acciones e imágenes de *The Grandmother* forman una singular cadena de causas y efectos, que desconoce el primer principio de termodinámica, el de «nada se crea ni se destruye», interiorizado por cada uno desde que comprende el ciclo de la alimentación y la excreción, del crecimiento, de la muerte, de los cambios interior/exterior, etc. En el caso de Lynch no parece haber vínculo alguno, por ejemplo, *entre* la alimentación y el crecimiento. Como si se pudiera crecer en volumen y densidad sin alimentarse de la sustancia de otras cosas. Los tubos salen de la tierra, crecen, se desarrollan y se dividen sin que parezca que extraigan la sustancia y la energía de su desarrollo de algo que no sea ellos mismos o el movimiento desde la nada del artista que los dibuja, crea y borra.

Una buena parte de los encadenamientos causa/efecto de la película son, asimismo, presentados como misteriosos: ¿por qué, cuando se tira de un cordón, cae del techo una masa triangular? ¿Por qué, cuando dos seres humanos se frotan entre sí, un tercero surge de la tierra? De hecho, se diría que todo se encadena mediante una conducción mágica, a imagen de un interrogante infantil sobre la electricidad: ¿por qué, cuando se aprieta un botón en la pared, se apaga la luz del techo? El mundo de *The Grandmother* más de una vez parece funcionar, en sus aspectos más orgánicos y cósmicos, según una lógica «eléctrico-mágica», la de un niño del siglo xx al que se le hubiera explicado de manera sumaria la energía eléctrica y hubiera deducido de allí el funcionamiento del mundo. En esa lógica todo se produce por transmisión abstracta. Los cuerpos no son en sí mismos cosas plenas de materia precedera (materia modelada a partir de otros cuerpos absorbidos y transmutados), sino hilos, transmisores, conductores de esa inexplicable y abstracta energía. De ahí el cariz casi demostrativo y estilizado de muchas de las imágenes de la película realizadas en animación.

En resumen, en la teoría abstracta del mundo de la que *The Grandmother* nos proporciona el esquema, la vida es según Lynch un montaje eléctrico.

Pero esta teoría no explica, vincula ni sublima todo. No lo hace ni con lo

orgánico, ni con la materia pululante, ni con el contacto físico ni con el resultado final de los intercambios de energía. Es engañosa, pero *The Grandmother* es, en su condición de reconstitución meticulosa de una lógica infantil, una película sorprendente que tiene la honestidad de confesar literalmente sus mismas trampas, visibles a poco que se esté atento: al principio, el tubo vacío que une la bolsa-padre con la bolsa-madre, llena la segunda con la sustancia que contiene la primera *sin que sea atravesado por esa sustancia*. Lo que es una manera de no escoger entre una teoría eléctrica (transmisión abstracta de la energía) y la teoría sustancial (el mundo como una serie de vasos comunicantes en el que una sustancia total busca expandirse).

The Grandmother no es sólo, sin embargo, la obra abstracta que hemos querido sacar a la luz y que explica una tentativa reciente y poco reconocida del cineasta, *Fuego, camina conmigo*, sino que también traduce una especie de lirismo cósmico que se desarrolló en las películas posteriores de Lynch, relacionando sin ninguna vacilación lo pequeño y lo inmenso, lo repugnante y lo grandioso: el charco amarillo-rojizo que campea sobre la sábana inmaculada es a la vez una mancha de orina y el sol. Este lirismo, influido por la atmósfera de los años setenta (la música de Tractor) transfigura esta obra sombría, confusa y brutal, como hecha en desorden, a la vez loca y generosa.

Técnicamente ya se encuentran en *The Grandmother*, en medio de un desorden dinámico y divertido, los rasgos estilísticos del futuro Lynch: iluminación y puntos de luz muy localizados, rostros muy destacados de la sombra (*Cabeza borradora*) y, sobre todo, en cuanto al sonido, la utilización de fragmentos sonoros creadores de duración, que a veces son tajantemente cortados en medio del plano.

Parece que otros detalles revelan la influencia de cineastas admirados por Lynch: los primeros planos del rostro de la abuela, con la sensación del miedo y de la máscara, parecen salidos de *Persona* (1966) o de *La hora del lobo* (Vargtimmen, 1968). Los efectos sonoros sincrónicos están, como hemos dicho, cercanos a Tati. Muchas de las escenas de esta película sonora son mudas: por ejemplo, los pasos en la escalera no están sonorizados. La abuela sonriente profiere palabras que no se oyen, como en el cine mudo, mientras que los padres aúllan un solo monosílabo: «¿Mike? ¿Mike?».

También es característico de la película una manera de filmar vivaz y rápida: la cámara se mueve mucho, los ángulos de las tomas varían constantemente y el cambio de escena está mucho más fragmentado de lo que es habitual en una película tan estilizada. Se diría que es una película muda sonorizada de finales de los años veinte, como las de Kirsanoff, muy agitada y sin reposo. *The Grandmother* no hace presentir aún la sensación estática que se desprende de *Cabeza borradora*, pero expresa la efervescencia subyacente.

11

Para terminar su película, Lynch tuvo que pedir una ayuda financiera complementaria al AFI y conoció en esa ocasión a uno de sus empleados, Tony Vellani, que se desplazó a Filadelfia, vio la copia casi terminada y dio su aprobación. Una vez terminada *The Grandmother* (que obtuvo varios premios en los festivales de Atlanta, Belleview y San Francisco y fue proyectada en Europa, en Oberhausen), Lynch fue a ver a George Stevens junior, el hijo del realizador de *Gigante* (*Giant*, 1956), quien le dijo que tenían la costumbre de clasificar las películas por categorías —ficción, animación...—, pero que esa película representaba una categoría por sí misma. Stevens y Vellani confirmaron su ferviente interés al sugerir a Lynch que solicitara una beca para acceder a los Advanced Film Studies, una escuela de cine que el AFI acababa de abrir en Beverly Hills, Los Ángeles.

Así es que en 1979, Lynch se fue a California con Peggy y la pequeña Jennifer. Le marcaron especialmente los cursos de un profesor checoslovaco, Frank Daniel, que le sensibilizó sobre todo en la importancia de la estructura del guión y en el papel del tempo en el cine, dos lecciones de las que sabrá sacar provecho. También allí conoció a Terrence Malick, el excepcional autor de *Malas tierras* (*Badlands*, 1973) y de *Días del cielo* (*Days of Heaven*, 1978), a quien presentó a Jack Fisk, que fue contratado por Malick como decorador.

Al empezar sus estudios en el AFI, Lynch dejó de ser un estudiante de pintura para sumergirse completamente por primera vez en el cine.

12

David Lynch siempre ha mantenido que él no era cinéfilo y conocía mal la historia del cine y sus clásicos, lo que no le impedía tener sus películas favoritas, cuya lista, que ofrecía a menudo en sus entrevistas en la época de *El hombre elefante* y *Dune*, no variaba apenas: hay varios Fellini —*Los inútiles* (*I Vitelloni*, 1953), *La Strada* (*La strada*, 1954), *Fellini 8 1/2* (*Otto e mezzo*, 1962)— *Lolita* (*Lolita*, 1962), de Kubrick, *El crepúsculo de los dioses* (*Sunset Boulevard*, 1950), de Billy Wilder, la obra de Tati, *Persona*, de Bergman y, en el ámbito americano contemporáneo, Scorsese. Más tarde añadió *La ventana indiscreta* (*Rear Window*, 1954) y principalmente cine europeo, mucho en blanco y negro.

Una ausencia: las obras surrealistas, a las que se ha aproximado muchas veces.

Afirma que no había visto *Un perro andaluz* (Un chien andalou, 1929) hasta después de haber hecho *Cabeza borradora* y que no conocía nada de Buñuel. Y protesta ante la idea de ser calificado él mismo de surrealista: «¿Por qué preocuparse de los términos, de las clasificaciones? Si el “surrealismo” llega de manera natural, del interior de ti mismo, si permaneces “inocente”, está bien; un surrealismo buscado o fabricado sería horroroso» (16).

Otra cosa que les separa es su gusto por la narración: «Los surrealistas no se interesan más que por el soporte, por la textura» (19).

Por el contrario, hay que hacer notar el lugar de honor concedido a Fellini. Además, tuvo ocasión de encontrarse con su ídolo en 1986-1987: «Admiro profundamente a Fellini. Me siento muy cercano a él, aunque él sea muy italiano... pero su obra hubiera podido ser concebida en cualquier país» (25). Una señal clandestina los une: ambos nacieron el mismo día, un 20 de enero. Otro vínculo creado por el destino entre los dos cineastas es Dino de Laurentiis, productor de *La Strada*, que le enriqueció, y de *Dune*, cuyo fracaso contribuyó a su quiebra. De Laurentiis declaraba cuando apareció la película de Lynch: «Cuando hice *La Strada* con Fellini (*sic*), los críticos italianos dijeron: “Bah, Fellini”, pero la crítica francesa dijo que era una de las películas más grandes jamás rodada En el caso de David Lynch era parecido. Primero había hecho una pequeña película bastante tonta (*Cabeza borradora*), y poco después una verdadera película, *El hombre elefante*. Lo he escogido para *Dune*. He inventado un nuevo director» (11).

Cojamos estas películas y estos directores uno por uno para ver lo que Lynch ha podido sacar de ellos directa o indirectamente. Es decir, lo que le han podido revelar de sí mismo y de lo que ambicionaba hacer.

En principio, *Persona* y *Fellini 8 1/2* no son por casualidad las películas más experimentales de sus autores, las más característicamente compuestas por estilo, estructura y ritmo; lo que suele olvidarse, ya que su celebridad ha nivelado lo que en otros tiempos sorprendía al público.

En *Persona*, Lynch pudo apreciar su gusto por las rupturas, por un ritmo a veces solapado y lento y otras brusco y áspero, y también el gusto por los monólogos y las frases que resuenan en el vacío (la película de Bergman, que gira en torno a la mudez de una de las dos protagonistas, no contiene prácticamente más que monólogos). La breve entradilla experimental, con su conglomerado de imágenes confusas y traumatizantes, en la que se mezclan dibujos animados, primeros planos de película, entrañas de animales y una mano humana clavada, no debió dejar indiferente a Lynch. *Persona* contiene también rupturas de los niveles de realidad y fracturas como la que será recordada en *Fuego, camina conmigo* y que, en pleno corazón del filme, simula un incendio de la película y hace reaparecer imágenes erráticas escapadas de otra dimensión.

El niño en la cama de *The Grandmother*, que «cultiva una abuela», puede haberse inspirado en el niño enclenque y con gafas que, en el prólogo de *Persona*, echado en la cama como él y también inscrito en un decorado sobrio, pasea la mano por una superficie en la que parece formar la imagen de un gigantesco rostro femenino.

Por otra parte, *Persona* es una película primordial para Lynch debido a su tema, ya que es el problema de un niño y dos mujeres (la madre escindida), de las que una es depresiva. Es sin duda significativo que, tanto en uno como en otro cineasta, el mismo tema lleve, en su punto incandescente, a una especie de dislocación de la realidad. No obstante —osemos blasfemar—, si bien *Persona* es una película admirable, es en este registro poco voluntarista y exterior, y menos espontánea que las de Lynch.

Las tres obras fellinianas preferidas por Lynch son también significativas tomadas una a una:

- *Los inútiles* son las veladas que se eternizan y los grupos que pasan la noche dando paseos interminables, como en *Terciopelo azul*; es la atmósfera provinciana y las pequeñas historias familiares, entre vecinos; es la inmovilidad y el carácter viscoso del tiempo.
- *La Strada* es el sentimentalismo, pero también el sentido oculto de lo raro y la poesía cósmica de la discusión nocturna entre Gelsomina e Il Matto. La insistencia en la película sobre la «cabeza de alcachofa» de Giulietta Masina, esa cabeza peinada tan singularmente y en el interior de la cual hay todo un mundo no formulado, y que se muestra a menudo en el centro de la pantalla como un astro o un sol, pudo impresionar al futuro director de *Cabeza borradora*. Y la muerte súbita e inesperada de Il Matto al borde de una carretera reaparece en algunos detalles del accidente nocturno de *Corazón salvaje*. Por último, en *La Strada* se trata de una mujer desdichada que busca razones para vivir y sostenerse y que, al perderlas, se extingue como en sí misma, se consume... Veremos la forma que adopta el tema en el universo de David Lynch.
- En *Fellini 8 1/2* está, como en *Cabeza borradora*, la obsesión por el adulterio, la oposición entre la esposa amargada y reivindicativa y la amante sensual. El harén de *Fellini 8 1/2* se convierte, en el caso de Lynch, en un pequeño teatro dentro de un radiador, a la medida del tímido personaje de Harry Spencer. En *Fellini 8 1/2* también hay que recalcar el vaivén entre un mundo «real» (¿lo es verdaderamente?) y un mundo de fantasía. Por otra parte, el blanco y negro exageradamente contrastado de la película pudo animar a Lynch a acentuar en el mismo sentido la fotografía de *Cabeza borradora*, aunque la referencia explícita fuera *El crepúsculo de los dioses*, de Billy Wilder, cuya fotografía estaba firmada por John Seitz.

Lolita, de Kubrick, se presta también al juego de las comparaciones: la atmósfera de la pequeña ciudad de provincias en la que se instala Humbert Humbert para estar cerca de su Lolita, con sus veladas mortecinas y sus bailes cursis, hace pensar en *Terciopelo azul* y en *Twin Peaks*. Es a la vez kubrickiana y pre-lynchiana la manera de aislar a cada personaje de los demás y hacer acusadas las rupturas de tono y de medio entre ellos. El personaje fríamente inquietante del escritor Quilby, interpretado por Peter Sellers, el emprendedor e histérico de la madre de Lolita (Shelley Winters) y, por último, el de un James Masón observador y sarcástico ante una Winters desenfrenada están diferenciándose constantemente unos en relación con los otros, como algunas figuras de *Corazón salvaje* y de *Twin Peaks*. Las relaciones entre Lolita y su madre anuncian las de Lula y Marietta en *Corazón salvaje* (la parte más floja de la película de Lynch). La crisis de llanto de James Mason al final de la película, cuando comprende que no vivirá más con la joven, pudo emocionar a Lynch hasta en la manera indefiniblemente distante con que Kubrick la filmó (Lynch será un gran filmador de sollozos). Por otra parte, *Lolita* nos parece una de las referencias constantes de *Fuego, camina conmigo*, donde Ray Wise, en el papel de Leland Palmer, interpreta igual que James Masón cuando habla a Sue Lyon: el mismo tono de voz, las mismas lágrimas y en algunos momentos la misma expresión, incluso un cierto parecido físico.

También se puede considerar que los «defectos» de la película de Kubrick —su ritmo inseguro, sin pulsación— hallaron una nueva juventud recuperados por Lynch, ya que los defectos pueden convertirse en cualidades cuando son reflejados por otro temperamento.

Hay que hacer notar que Shelley Winters había interpretado antes en su carrera un papel muy parecido al que tiene en el caso de Kubrick, el de una madre seducida por un hombre que, de hecho, quiere a sus hijos. Naturalmente, aludimos a *La noche del cazador* (*The Night of the Hunter*, 1955), película de la que hemos estado convencidos durante mucho tiempo que formaba parte de las obras de culto de Lynch, hasta el punto de ver a cada paso reminiscencias en su obra. Ahora bien, no hemos llegado a encontrar la fuente —probablemente la hemos soñado— del pasaje en el que Lynch haya podido mencionar esta película. ¿Es entonces una casualidad la aparición múltiple en el caso de Lynch de un rostro femenino parlante sobre un fondo de cielo (*El hombre elefante*-el retrato; *Dune*-la princesa Irulan; *Corazón salvaje*-el hada buena) como el de Lillian Gish al comienzo de la obra maestra de Laughton? ¿Y Frank Booth rugiendo en la caza por la noche, en *Terciopelo azul*, como Robert

Mitchum en el caso de Laughton, sería también una casualidad, igual que la noche llena de animales y el ambiente mágico de *Twin Peaks*? Habría que resolverlo.

Hay otra película de Kubrick que Lynch también admira, *2001: una odisea del espacio* (2001: A Space Odyssey, 1968). ¿No se podría describir *Cabeza borradora*, con sus lentas penetraciones en ciertos microuniversos, como un *2001* de alcoba? Las estaciones espaciales están reemplazadas por un radiador o, en el caso de *Terciopelo azul*, por una oreja humana que se arrastra por la hierba, donde la cámara se implica con la misma solemnidad que en las astronaves kubrickianas. Al feto astral del final de la película de Kubrick, como un planeta enorme, respondería el prematuro de Lynch. Pero lo importante es que ambos cineastas están preocupados por las mismas cosas: lo arcaico, el lugar del hombre en el vacío y la estructura fragmentada de un mundo que ambos expresan con cortes «a navaja».

Como hemos visto, Tati es citado con frecuencia por nuestro autor como uno de sus cineastas fetiche y, por otra parte, algunos planos de los episodios de *Twin Peaks* que dirigió él son directamente tatiños: los *gags* respecto a la delegación noruega en el hotel y, en el curso del vigésimo noveno episodio, la escena de la banca Mibler, con su guardián minúsculo en un decorado desproporcionado. Los dos autores tienen el oído atento a los ritmos secretos susceptibles de venir del cosmos o de flotar en el aire (*Fuego, camina conmigo* es en su prólogo una película tatiña, con sus personajes y su manera de interrogar al cielo y a la superficie del plano).

Hagamos notar que Lynch no es el único admirador americano del autor de *Mi tío* (Mon oncle, 1956). Se puede poner a su lado a Blake Edwards, uno de los escasos directores americanos susceptibles de ser comparados con el autor de *Terciopelo azul* en el plano de lo «inconveniente» y de lo extraño, con su tan particular sentido del ritmo y del *casting*, su mal gusto metafísico y su sentido de la muerte (véase *S.O.B.: Sois honrados bandidos* [S.O.B., 1981]).

¿*La ventana indiscreta*? Por supuesto, el voyeurismo de Jeffrey Beaumont recuerda al de L. B. Jeffries en la película de Hitchcock, pero también la misma estructura de la película, muy poco clásica bajo la linealidad de la intriga principal, debió de interesar al joven Lynch. Hay en la película de Hitchcock una gran abundancia de personajes autónomos y de detalles secundarios que viven su destino y constituyen diversos mundos paralelos. El patio del inmueble en el que vive James Stewart es como un marco de serial reducido y se podrían hacer varias películas con él, sobre la vida de la señorita solitaria de la planta baja o la de la joven pareja que acaba de instalarse enfrente.

Hay también puntos de intersección entre *La ventana indiscreta* y las películas de Tati que nos remiten a Lynch: la visión en planos generales de muchos personajes, todos ellos singulares, como encerrados en su silueta, de los que sólo se saben pocas cosas y cuyas palabras se oyen a distancia. Y, por último, *La ventana indiscreta* es

también, con sus rumores del patio, de música de radio y de sonidos urbanos, una de las muy escasas películas acústicas de los años cincuenta, realizada en un período en el que el sonido se reducía en general a los diálogos en primer plano y a un acompañamiento musical. Ahora bien, hemos visto que el ruido, el rumor, el *drone* está presente desde el principio en las películas de Lynch como un elemento sin el cual no se sabe ni siquiera si habría una película.

Por el contrario, no estamos con quienes han intentado establecer una filiación más general Hitchcock/Lynch, especialmente respecto a *Twin Peaks*: las reminiscencias hitchcockianas de la serie, sobre las que volveremos, nos parece que tienen más que ver con la cita consciente de un autor que pertenece a la cultura general común que con el homenaje a un director con el que habría una afinidad profunda.

Por último, Lynch ha declarado con frecuencia su culto a *El crepúsculo de los dioses*, por su expresionista blanco y negro y por su atmósfera mórbida. En la película de Wilder, el héroe se hace cargo de una actriz en decadencia que podría ser su madre: todo el tema lynchiano subyacente de la ayuda a la madre depresiva se encuentra allí. Por otra parte, se ha subrayado con frecuencia que en el caso de Lynch se tiene una impresión como de cine mudo hasta en el estilo de la interpretación de algunos actores; quizá el autor de *Fuego, camina conmigo* haya podido recibir la impronta a través de la evocación que se hace en *El crepúsculo de los dioses*, especialmente a través de la interpretación soberbia y *bigger than life* de Gloria Swanson.

14

Durante sus estudios en el AFI, en Beverly Hills, Lynch trabajó en un nuevo proyecto de medimetraje titulado *Garden-back* (de nuevo una historia vegetal). Así resumía después el tema, visiblemente inspirado por Kafka: «Cuando miras a una chica, alguna cosa pasa de ella a ti. Y en esta historia, esa cosa era un insecto que crecía en el desván del hombre, un desván que era como su mente» (2).

Recordemos que el niño de *The Grandmother* tenía ya fantasmas que subían a su desván y que aún veremos a Henry Spencer, en *Cabeza borradora*, vivir en su antro y al hombre elefante habitar en una especie de buhardilla, a lo Quasimodo, cerca de un campanario cuyos sonidos resuenan como en el interior mismo de su cabeza.

Finalmente, Lynch abandonó el proyecto, que no llegó a desarrollarse de manera satisfactoria y, con la beca de cinco mil dólares que la ofreció el AFI, se dedicó a otro proyecto a partir del que tenía la declarada ambición de hacer un largometraje:

Cabeza borradora.

El problema era que el AFI había hecho ya tentativas de producción de películas largas y no estaba dispuesto a repetir la experiencia. Como el guión escrito por Lynch, muy sintético y sin apenas diálogos, no ocupaba más que veintiuna páginas, el AFI le autorizó a hacer una película de veintiún minutos. «Quizá sea un poco más largo», aventuró Lynch. «Entonces, cuarenta y dos minutos».

The Grandmother había sido rodada en 16 milímetros y en color. Para *Cabeza borradora* Lynch quería rodar en 35 milímetros y obtuvo la conformidad de los dirigentes del AFI con la condición, que ya le iba bien, de que lo hiciera en blanco y negro.

Los primeros preparativos se hicieron a principios de 1972. Lynch se planteaba por entonces un rodaje de seis semanas. El trabajo sobre *Cabeza borradora* duró cinco años.

Sólo pudo hacerlo gracias a que los locales del AFI guardaban un tesoro: un gran número de habitaciones y terrenos baldíos. El American Film Institute había comprado en Beverly Hills un palacete veraniego abandonado con varias docenas de habitaciones que había pertenecido al millonario Donehy, uno de los fundadores de la ciudad de Los Ángeles. Lynch acondicionó cinco o seis habitaciones de las dependencias —garajes, cuartos de los criados, salas— e instaló un despacho, un estudio y un pequeño estudio de grabación. Durante tres o cuatro años tuvo aquella maravilla, un pequeño complejo de rodaje sólo para él.

Con la ayuda de su hermano John y de Alan Splet (que se había convertido en el responsable del departamento de sonido del AFI), la construcción del decorado empezó enseguida: ya no se trataba, como en *The Grandmother*, de decoraciones abstractas o geométricas o de muebles sobre un fondo negro o dibujado. Aunque estuvieran realizadas en cartónpiedra, las paredes tenían que tener un aire concreto y sólido.

El mismo local sirvió para varios decorados como la fábrica de lápices, el desván del inmueble en el que vive Henry, etc. El mismo David Lynch puso manos a la obra, como aficionado al bricolaje y constructor de cabañas que era.

Durante ese período también se creó la gran atracción de la futura película, un bebé-monstruo constituido por una masa-tronco envuelta en vendas (siempre puesta en una mesa) de la que emerge un largo cuello delgado que lleva a una cabeza de animal desollado, parecido a un conejo. Bebé que, en la pantalla, con la credibilidad que le dan los gritos y gemidos sincronizados con sus movimientos, posee una vida totalmente convincente. Lynch rehusó siempre, incluso ante preguntas apremiantes, revelar el secreto de su fabricación y animación y sus colaboradores más próximos fueron cómplices de este *blackout*, lo que contribuyó a la leyenda de la película.

Cabeza borradora ya es, al menos en algunas de sus partes, más *narrable* que *The Grandmother*, pero en lo esencial, es todavía una película a la que no se puede más que *describir* y en la que la honestidad exige no contar de ella más que lo que se ve y se oye, sin modificar o extrapolar su significado.

Especialmente, el significado psicológico: ¿se puede decir, por ejemplo y como hacen algunos extractos de la película, que el héroe, Henry Spencer, es la cima de la miseria humana? No, sólo lo vemos, incluso frente a su monstruoso bebé y a su destino aparentemente sórdido, meramente molesto y preocupado. Para ser fiel a la historia que cuenta la película no hay que añadir nada.

La película se abre con un prólogo cósmico, como *The Grandmother*, pero con tomas reales y con un ritmo lento y ceremonial: se ve al héroe (su cabeza, al menos) flotando horizontalmente en ingravidez, y una esfera en forma de planeta sobreimpresionada en su cráneo sugiere que el mundo de la película es un mundo mental (para ser honrados, ¡hay que ayudarse de las declaraciones del cineasta para comprender que esa masa con superficie granulosa es un planeta y que es la sede de la acción!). La esfera se aproxima y se recorre su accidentada superficie. Después aparece la imagen de un hombre con el rostro marcado por horrendas quemaduras, sentado tras una ventana en un ambiente infernal. Una especie de cordón con una cabeza se sobreimpresiona en la cabeza del héroe. El hombre sentado acciona dos o tres veces una gran palanca; el cordón se estira y luego cae a una charca. Nos zambullimos en el líquido, en lo negro. Aparece un punto de luz que se agranda hasta las dimensiones de un resplandor que invade toda la pantalla.

El fundido en blanco se abre sobre el héroe, solo, en un vasto decorado urbano. Aparte de por su cabello erizado, es una especie de pobre empleado kafkiano, con tres bolígrafos en el bolsillo del pecho de su chaqueta. Lleva un saco de papel de embalaje y con un ligero contoneo cómico se aleja hacia el fondo de la imagen. Con él descubrimos el mundo gigantesco y desierto de un barrio medio industrial, medio portuario (sonidos de máquinas y de bocinas de niebla), de edificios abandonados, de solares y calles sórdidas. Una histriónica música de órgano resuena irreal en el aire.

Esa inspiración *bleak* (sombria, siniestra) prosigue cuando entramos en el siniestro edificio en el que vive Henry Spencer: en un descansillo con el suelo pavimentado con motivos de rayas (como la futura «Red Room» de *Twin Peaks*) parece esperar una eternidad que tarda en llegar y luego en volver a ponerse en marcha; hay problemas eléctricos en la cabina del ascensor, etc. Todos estos planos, célebres por su ambiente irrisorio y *destroy* y trivializados después en versiones o

imitaciones más o menos conseguidas, confiesan por sí mismas algunas influencias provechosamente asimiladas; las de Kubrick, Fellini (que es, no se olvide, un gran amante de las zonas y solares baldíos) y, por supuesto, Tati.

Su vecina de descansillo, una guapa morena, informa a Henry que una tal Mary está en casa de sus padres y le ha llamado para convidarle a cenar. Una vez ha entrado en su pequeño cuarto, todo él vibrante de rumores (que se sitúan, según el momento, entre el silbido del gas, el ruido del radiador, el estrépito de una fábrica y la tempestad cósmica) y amueblado con una gran cama de estructura metálica que estamos empezando a conocer bien, Henry se dedica a pequeñas actividades domésticas, tales como poner un disco en el tocadiscos, colocar sus calcetines a secar sobre el radiador y rebuscar en una cómoda donde encuentra una foto rota de Mary.

Va a casa de ella, en un sitio infestado de ruidos y humo. Mary X (así se llama) es una joven sumisa y temerosa, su madre una mujer dura e inquisitorial y su padre un antiguo fontanero solitario y pusilánime, del que se mofan ya sea por la degradación y la sordidez de su barrio, su antiguo oficio de fontanero o su brazo paralizado.

La larga secuencia de la cena en casa de los X provoca siempre, en su proyección en salas, grandes carcajadas debido a su acumulación de detalles infectos o pintorescos: hay una abuela paralizada en la cocina, reducida a un estado vegetal y, en el menú, pollos pequeños y muy secos (más bien pichones) que expelen una sangre espesa cuando Henry intenta cortarlos. Por otra parte, justo en ese momento la madre de Mary entra en trance y huye a la cocina, donde la sigue su hija; de vuelta, interroga al joven, mientras que el padre, que se ha quedado a la mesa, se ha petrificado de una vez por todas con una sonrisa hierática: ¿ha tenido o no relaciones sexuales con Mary? Porque ha parido un bebé, aunque Mary no esté segura de que esa criatura prematura lo sea. Ante la noticia, Henry sangra por la nariz y la madre se le aproxima, entre vampira e inquisidora, para examinarle de cerca.

Más tarde encontramos a la pequeña familia en el cuarto de Henry: el padre, ocioso y plácido; la madre, intentando en vano dar de comer con una cuchara a la cosa llorosa puesta en una mesa. Atormentada por el llanto del bebé no tarda en deprimirse y coge la maleta para ir a casa de su madre a conseguir una «buena noche de sueño». El bebé, ya monstruoso, coge una horrenda enfermedad que lo cubre de pústulas, lo que impide a Henry salir a ver si hay correo (entre otras rarezas de su cuarto, señalemos una especie de armario-tabernáculo en el que guarda precavidamente una semilla).

Por la noche (las atmósferas nocturnas, interminables, ocupan buena parte de la película) Henry tiene un sueño en el que el radiador de la calefacción central de su habitación se ilumina y muestra que contiene un teatro en miniatura cuya artista es una pequeña mujercita de mejillas extrañamente hinchadas, que danza a pasitos y rompe con el tacón, muy sonriente, cordones umbilicales que caen sobre la escena.

Harry se despierta en la cama con Mary, de vuelta a su lado (sin que el espectador haya sido avisado). Tal como las mujeres de *The Alphabet* y de *The Grandmother*, se agita y se frota, hace ruidos rascándose y pare inagotablemente bajo la manta una serie de cordones que Henry saca para lanzarlos contra una pared en la que se estrellan.

La puerta del armario-tabernáculo se abre y se ilumina, como una segunda escena en la que un apéndice en forma de lombriz se contorsiona y gime y luego se abre hacia la cámara como si fuera un tubo digestivo que se tragara al espectador.

Henry se encuentra de nuevo solo con el bebé. La vecina llama: no puede entrar en su casa y pregunta si puede pasar allí la noche. Se asusta a causa del monstruo, al que Henry intenta hacer callar. En un ambiente sacro y mágico, los dos hacen el amor en la cama, transformada en una bañera de leche, en la que la cabeza de la mujer desaparece sin que sobrenaden nada más que sus cabellos.

Reaparición del sueño de la dama del radiador, que canta un cántico sobre el paraíso. Henry sube al pequeño escenario y se acerca a ella. Cuando la toca furtivamente hay una sobreintensidad de emoción, luz y sonido. Una gran planta sobre ruedas entra en escena. Henry se refugia detrás de una barandilla de tribunal (¿Kafka?), que manosea nerviosamente. Su cabeza es arrancada bruscamente de su cuerpo por una cosa oblonga. La planta exuda un líquido sanguinolento en una especie de solidaridad entre los seres vivos, ya evocada en *The Grandmother*. La cabeza del bebé emerge del cuello decapitado de Henry y exhala un largo grito de angustia cósmica. La de Henry, que yace en el suelo en el piso del escenario, desaparece como engullida en el charco de sangre que le rodea y, por último, cae en un decorado exterior de solar vacío, donde un niño con una boina la recoge y se la lleva como si fuera un balón de rugby. Entonces tiene lugar la secuencia matriz de la película, a la que da título y sobre la que volveremos más en detalle en el «Lynch-kit», aquella en la que la cabeza de Henry, vendida por el niño a una fábrica, sirve para hacer una sustancia con la que se fabrica la goma que tienen los lápices en la punta.

Henry se despierta (ha soñado, por tanto) y se encuentra solo, cada vez más enervado por el bebé, que parece reírse de sus desdichas. En el descansillo ve a la vecina en compañía de otro hombre, feúcho. Coge entonces unas tijeras, corta el vendaje, quita los pañales y agujerea el cuerpo del pequeño monstruo, cuya cabeza se agita con una mezcla de gritos de dolor y de estertores rítmicos francamente sexuales. De manera inagotable sale materia del cuerpo, una especie de espeso puré. La lámpara que «ilumina» la habitación crepita y magnifica lo que sigue merced a sus estallidos estroboscópicos.

La cabeza del bebé, primero cubierta por el puré, se desgaja del final de un cordón y flota en el aire. Se la ve hacerse enorme, como un balón que se hincha

(parecida a una cabeza de pescado) y volar hacia la lámpara que lanza destellos ante los ojos de un impotente Henry. El planeta, que es la sede de la historia, se rompe como un huevo. El hombre sentado en la palanca intenta en vano impedirlo y el sonido, estridente, se eleva a un paroxismo místico, en el que se ve a la chica del radiador y a Henry con los ojos cerrados y apretados uno contra otro en un resplandor de luz blanca. Todo se interrumpe, imagen y sonido, y ya no hay más que unos créditos sobre fondo negro mientras resuena la elegante música de Fats Waller.

La sala puede iluminarse ahora, con los espectadores estremecidos y mudos: muchos, tras haber visto esta película, no volverán nunca.

Pero para que Lynch llegase hasta aquí, tuvo que pasar por muchas etapas.

16

El equipo básico de *Cabeza borradora* se constituyó enseguida: el primer director de fotografía fue Herbert Cardwell, al que Lynch había conocido en Filadelfia. Tuvo que dejar la película durante su interminable rodaje y fue sustituido por Frederick Elmes, un joven cámara acostumbrado a los documentales. La directora de producción y también atrezzista de la película (lo que reclamaba, como hemos visto, encontrar los objetos y las sustancias más extraños) era Doreen Small; y, sobre todo, durante toda la duración de la película, trabajó una mujer importante para Lynch, que era en esos momentos la esposa del actor John Nance, que no había cambiado todavía su nombre de pila por el de Jack. Esa mujer es Catherine Coulson, que millones de telespectadores conocieron después como la «Log Lady» de *Twin Peaks*.

En esa época, era ya una actriz (debía haber tenido un pequeño papel en *Cabeza borra dora*, el de una niñera que odia al bebé, pero la escena no llegó a rodarse por razones económicas), pero se convirtió en un fichaje impagable y activo, que combinaba los papeles de ayudante de cámara, de ayudante a secas, de script y hasta de cocinera. También de peluquera, ya que fue ella quien creó, conforme a las indicaciones de Lynch, pero yendo aún más lejos de lo que éste había previsto, otra atracción de *Cabeza borradora*: el famoso peinado de Henry, con los cabellos rapados a los lados y en punta encima de la cabeza, los cuales prolongan y alargan la masa, tal como la goma al final del lápiz prolonga su forma (*Eraserhead* quiere decir poco más o menos, ya se ha visto por qué, «cabeza de goma»).

Señalemos también que, al contrario de lo que pasa en otras películas del AFI, David Lynch consiguió que cada uno cobrase al menos un módico salario y, cuando ya no fue posible, un porcentaje sobre los ingresos futuros.

Todo el mundo trabajaba duro; los participantes prestaban accesorios, trapos o

elementos de maquillaje, mientras que Lynch y Splet instalaban un aislamiento sonoro muy eficaz. La colaboración, en el aspecto más material entre el director y su *soundrnan* fue una de las bases inapreciables de la experiencia de Lynch. A partir de ella, el sonido se convirtió para él, no en el objeto de una problemática abstracta, como es demasiado a menudo el caso de la mayoría de los directores, sino una cosa concreta, con la que se mantiene una relación estrecha y familiar.

Los actores contratados fueron los primeros contactados para el papel.

Judith Anna Roberts (la bella dama), Alien Joseph y Jeanne Bates (los padres de Mary) eran miembros de un taller teatral.

Charlotte Stewart (Mary) era una amiga de la directora de producción. No está muy cuidada físicamente en la película, en la que llora sin parar y es mostrada tal como es una mujer en la intimidad del lecho, sin maquillaje. Se comprende que no quedara muy encantada de la experiencia (sin embargo, se reencontró con Lynch en *Twin Peaks* para interpretar el papel —discreto— de la mujer del alcalde Briggs).

John Nance fue el gran descubrimiento de la película. Era un tejano de origen irlandés que había empezado como actor de teatro en Dallas y había hecho cine en papeles secundarios de películas de acción. Era un hombre reservado e irónico, que hablaba con voz lenta y cansina, lo que pudo seducir a Lynch, para quien el ritmo del habla era fundamental. Nance ha reaparecido prácticamente en todas las películas de Lynch y en la serie *Twin Peaks*, pero, aparte de un papel en *El hombre de Chinatown* (Hammett, 1982) de Wenders, este buen actor no ha intentado hacer una carrera de primera fila.

En *Cabeza borradora* su aportación es fundamental: a veces desconfiado, a veces furibundo o inquieto, compuso con precisión un personaje extremadamente acorralado y humano, que recuerda en algunos momentos, incluso físicamente, al excelente Jack Lemmon (¿un recuerdo a Billy Wilder, del que Lemmon fue el mejor intérprete?).

Para la fotografía, el blanco y negro fue una elección inmediata, en referencia especialmente a *El crepúsculo de los dioses*, de la que Lynch ama la unidad entre la atmósfera y la historia. Fue la única película que hizo ver al equipo antes del rodaje. Lynch dice con razón que el blanco y negro le permitía crear una imagen más esquemática, que distrajera menos y con enlaces más fáciles entre interiores y exteriores; también le permitía entrar con más facilidad en otro mundo (ya en *The Grandmother* el color estaba utilizado de manera enrarecida y opresiva).

En cuanto a la fotografía, Lynch sabía lo que quería y con Cardwell (y después con Elmes) lo preparó todo con cuidado. No obstante tuvo que hacer admitir a los laboratorios sus decisiones radicales: «La gente de los laboratorios decía “Debéis rodar esto con una bombilla en un túnel” y David les devolvía las pruebas diciendo “Todavía más oscuro”» (2). Lynch se atrevía con luces que no iluminaban más que

por haces, dejando toda una parte del decorado en la sombra o en el negro absoluto.

Elmes y Lynch pidieron consejo a los especialistas de efectos especiales de los grandes estudios, que les indicaron trucos económicos para realizarlos y practicaron abundantemente el método de «ensayo y error». Por razones de economía y control, las sobreimpresiones y los fundidos en negro o en blanco no se realizaron prácticamente nunca en laboratorio, como suele ser habitual, sino a simple vista, lo que explica su belleza. Naturalmente, eso exigía más tiempo de rodaje, pero el tiempo (tiempo de preparación, de prueba y de rodaje) era el enorme lujo que el equipo había decidido concederse, al precio, claro está, de un trabajo personal mucho más duro.

Como hemos visto, las relaciones con los laboratorios eran problemáticas: por una parte, éstos no trabajaban más que escasamente con el blanco y negro y no poseían ya forzosamente las técnicas y la maquinaria adecuadas (en los últimos años, las películas cada vez más numerosas y sobre todo los videoclips y la publicidad las han reactivado espectacularmente). Por suerte, durante el primer año los laboratorios con los que trabajaban trataban paralelamente la comedia retro de Peter Bogdanovich *Luna de papel* (Paper Moon, 1973), que fue uno de las primeras películas en «neo blanco y negro» de los años setenta, así que tuvieron máquinas que funcionaban.

17

El trabajo con los actores en *Cabeza borradora* fue meticuloso, pero no intelectualizado, sin analizar los porqués y los cómo de algunas elecciones. Hay que señalar que ese tipo de papel, casi mudo, en el que a veces simplemente hay que andar, abrir una puerta, sentarse, pronunciar una palabra aislada o dirigir miradas, es quizá el más difícil en el cine, mucho más que esas largas escenas dialogadas que ofrecen al menos un marco, un impulso o una indicación.

La primera escena rodada fue la de la cena en casa de los X: Henry está sentado tímidamente en un sofá al lado de Mary (en la misma posición encogida y temerosa que adoptará Kiefer Sutherland en *Fuego, camina conmigo*) y tiene una conversación con la señora X: «¿Qué hace usted?». «Estoy de vacaciones».

Lynch pidió para la escena un tempo particularmente artificial, de manera que la respuesta pareciera desconectada de la pregunta. Bastó con una sola toma. En aquella época, Lynch era un fanático de las repeticiones largas y las tomas poco numerosas, opción que quizá estaba motivada por el deseo de abaratar los costes de la película.

A partir de ahí y durante casi un año, el rodaje adquirió un ritmo estable, con la conformidad de los dirigentes del AFI, que tenían la impresión de que todo estaba en

buenas manos. Los lugares de rodaje estaban utilizándose o eran ruidosos durante el día y el equipo se acostumbró cada vez más a trabajar por la noche, lo que permitía a sus miembros llevar una vida profesional paralela, pero también les imponía un empleo saturado del tiempo. *Cabeza borradora* es una película nocturna rodada por la noche, lo que fue verdaderamente determinante en la verosimilitud de su atmósfera y su ritmo.

Lynch dejó evolucionar tranquilamente el concepto y, como tenía confianza en la coherencia interna de su guión, incorporó las ideas que surgían sobre la marcha. El cambio más importante aportado al guión original fue la transformación en un ensueño de lo que al principio era una pesadilla integral.

En su origen la película debía terminarse con el asesinato del bebé y la desintegración del mundo de Henry. Por entonces, Lynch estaba inquieto, nervioso, y fumaba y bebía mucho. «Todo me iba bien —ha dicho—, se supone que estaba haciendo lo que quería hacer por encima de todo, dirigir películas, pero no era verdaderamente feliz.» (2).

Aprendió técnicas de meditación y un día llegó la imagen de la mujercita en el radiador con los fetos que caen sobre ella (una idea que desplazó posteriormente a la esposa de Henry). «La idea llegó antes del principio del rodaje, cuando ya había filmado el radiador, aunque la idea ya me rondaba en la cabeza, creo, porque un día me precipité al cuarto de Henry y miré el radiador con atención. Vi entonces un sitio perfecto, un rinconcito, como un escenario en miniatura que parecía hecho para ella. Nació allí.» (16).

Pero aparecieron las dificultades: faltaba dinero. Para conseguirlo, Lynch y Splet montaron y sonorizaron una escena ya rodada que enseñaron a un productor: la velada en casa de los padres. El productor se enfureció: «¡La gente no habla así! ¡No se comportan así! ¡Estáis chiflados!» (2). Fue un fiasco.

Aparte de a su equipo más próximo, Lynch rehusaba enseñar su trabajo, no quería que lo juzgasen antes de que estuviera terminado. Sin embargo, un día, el AFI, que veía cómo el filme se deslizaba hacia el largometraje, decidió parar la provisión de dinero y de película suplementaria, no consintiendo más que una ayuda en equipamiento. En la primavera de 1973 la producción tuvo que detenerse y empezó un año difícil para Lynch. Incluso se comenzó a desmontar una parte de su instalación.

Para terminar a pesar de todo *Cabeza borradora* se llegó a plantear la construcción de una pequeña marioneta de Henry y realizar imagen a imagen las partes que aún no habían sido rodadas.

El equipo continuó en contacto y Lynch se dedicó a trabajos esporádicos, como vender periódicos. Mientras esperaban, Splet y Lynch montaron el metraje ya filmado, ayudados por Catherine Coulson y Jack Nance. Durante el parón, Elmes

dirigió la fotografía (muy audaz en el movimiento y el grano) de *The Killing of a Chinese Bookie* (1976) para John Cassavetes, con Catherine Coulson como ayudante. Pero *Cabeza borradora* continuaba uniendo al grupo, que se reunía para plantearse soluciones diversas, dibujar los diagramas y preparar planos y efectos especiales en previsión de la reanudación del rodaje.

Afortunadamente, se combinaron una serie de buenas voluntades: intervención de George Stevens junior para que los laboratorios aceptaran al menos revelar el negativo y ayudas financieras de parientes y amigos. El rodaje se reanudó en mayo de 1974, pero en unas condiciones más duras, en períodos muy cortos y alejados en el tiempo. Por aquella época Lynch, divorciado y sin hogar, vivió sin autorización en el cuarto de Henry; una vez encontró un medio para camuflar las huellas de su presencia ilegal fuera de las horas de trabajo.

La escena de la dama del radiador abre el segundo período de rodaje (siempre nocturno) que Lynch tuvo a menudo que interrumpir a medianoche para ir a vender el *Wall Street Journal*. Por último, el AFI anunció a Lynch que ya no podía mantener la instalación en sus locales. Los sindicatos habían presionado para que no produjera más cortometrajes *non-Unions* (fuera de las reglas sindicales) y se había instaurado un nuevo reglamento que limitaría en lo sucesivo su realización y explotación. Lynch tuvo la suerte de librarse de él y (enorme regalo) de conservar sus derechos, pero sin embargo vio cómo se le imponía un plazo extremadamente apretado para terminar lo que quedaba. En la sala de estar de Fred Elmes se rodaron varias secuencias imagen por imagen y de miniaturas, y necesitaron alquilar una moviola de animación.

Ejemplo: la escena del gusano que sube gimiendo por la superficie del planeta, se hunde y vuelve a salir. Hizo falta un día entero para instalar la maqueta y el decorado, otro para probar la animación y un tercero para rodar la escena.

Lynch guardó un excelente recuerdo de ese tipo de trabajo y a partir de entonces siempre intentaría, cuando tuviera más dinero y equipos verdaderamente buenos, trabajar artesanalmente (para *Fuego, camina conmigo*, en 1992, manejó él mismo los potenciómetros para el mezclado musical).

Cuando Alan Splet se volvió a reunir con Lynch en el garaje-estudio en el que se habían instalado, trabajaron juntos durante una buena temporada sobre los efectos sonoros de la película y también allí el director participó de cerca en su creación. El material que utilizaron era bastante corriente y muchos de los sonidos de la película se crearon con medios acústicos (tubos, instrumentos tradicionales) trabajados detenidamente según las mismas técnicas que la música concreta francesa.

Como es sabido, la película está inmersa en una ambientación sonora ininterrumpida, con continuos soplidos de calderas, remolinos permanentes, acordes electrónicos de órgano, etc. Su gran originalidad es el empleo de cortes *cut* (brutales e instantáneos) en las partes sonoras, cortes que coinciden a menudo con cambios de

plano y que tienen una potencia asombrosa: son como tensores de imágenes, aíslan unos planos de otros al conectarlos y extienden el tiempo del plano en relación con sus dos extremidades, que son los dos cortes que lo encierran. Esta fase del trabajo, que combinaba el montaje de imagen de Lynch y el montaje de sonido de Splet, duró desde el verano de 1975 hasta la primavera de 1976. Los últimos días Splet y Lynch apretaron la marcha con la esperanza de ser seleccionados para Cannes, durmiendo y trabajando en la misma habitación. La mezcla (hecha por el mismo Splet) requirió por el contrario muy poco tiempo, ya que había sido cuidadosamente preparada. Lynch llegó a Nueva York con un montaje de la película aún no totalmente pulido, pero fracasó con los seleccionadores de Cannes, que ya habían terminado su labor. La película también fue rechazada por el New York Festival, pero la segunda esposa de Lynch, Mary (hermana de Jack Fisk), le aconsejó que lo intentase en el Filmex de Los Ángeles, que la aceptó.

18

Se celebró una proyección en el AFI para los actores, el equipo y los amigos. La película duraba entonces una hora cincuenta. Cuando se encendió la luz nadie aplaudió ni dijo una palabra, como si no supieran qué pensar.

El estreno público mundial tuvo lugar el 19 de marzo de 1977 en Los Ángeles y suscitó la misma estupefacción, aunque también, según recuerda Jack Nance, una oleada de aplausos. Sin embargo, *Variety* publicó una opinión negativa:

«Un descorazonador ejercicio de mal gusto. Situada aparentemente en un futuro apocalíptico indeterminado, *Cabeza borradora* muestra sobre todo a un hombre sentado en una habitación que intenta imaginarse lo que puede hacer con su bebé, horriblemente mutilado. Como muchas de las producciones del AFI, la película tiene cualidades técnicas (en especial, la imaginativa mezcla sonora) pero poca sustancia o sutileza... Lynch parece querer ir tras los pasos de Herschell Gordon Lewis, el rey del *gore* de bajo presupuesto.» (citado en 1). (La crítica se refería al director marginal de *2000 maníacos* [Two Thousand Maniacs!, 1964] y *A Taste of Blood* [1967], considerado a menudo como uno de los precursores en los años sesenta de la reciente tendencia *gore*).

A partir de esta experiencia, Lynch, desamparado, llegó a la conclusión de que si quería conservar la atención del público tenía que cortar buena parte de la película: no menos de veinte minutos fueron a parar a la papelera.

Evidentemente, sería muy excitante ver, reintegradas en la película o por separado, las escenas inéditas, las cuales —que sepamos— nunca han vuelto a

mostrarse. Gracias al testimonio de Coulson y de Lynch conocemos al menos su contenido. Entre ellas, las secuencias en las que los X vuelven del hospital con Mary y el bebé, una llamada telefónica que recibe Henry o una crisis de nervios de Mary en el apartamento de Henry.

En otra de las escenas cortadas, Henry oye ruidos extraños en el piso inferior, baja, abre la puerta de un apartamento y tiene brevemente, antes de volverla a cerrar, la singular visión de una escena «sexual» en la que intervienen dos mujeres atadas a una cama de hierro con un cable eléctrico y un hombre con una lata negra que se acerca a ellas.

El corte más largo afecta a una escena que se desarrolla en el exterior, de día, bajo la ventana de Henry. Mientras resopla una tormenta de polvo, un niño ve algo que brilla en la tierra, se agacha y, al excavar, encuentra unas monedas. Henry quiere bajar, sin tener en cuenta el llanto del bebé, pero el ascensor está bloqueado, porque la propietaria, que está haciendo la limpieza, ha atrancado la puerta con la escoba. El llanto del niño, procedente de la puerta abierta, invade el hueco del ascensor. Henry, furioso, da una patada a un sillón en el vestíbulo y se gana una reprimenda del propietario (es una de las escasas manifestaciones de la agresividad del personaje antes del asesinato del final). Henry vuelve a subir a su casa y ve por la ventana a gente excavando, y por la noche presencia una riña, plano del que queda un fragmento en la película.

Los cortes efectuados conciernen principalmente a las escenas de exteriores y preservan —afortunadamente— la unidad de lugar, una unidad que no estaba forzosamente tan recalcada en el proyecto inicial y que redundaba en beneficio de la concentración y hechizo de la película. La presencia en los títulos de crédito de actores y personajes de los que no se ven trazas en la obra conocida se explica por el hecho de que los cortes se hicieron sobre la copia final.

19

La proyección de la Filmex tuvo fecundas secuelas: suscitó el entusiasmo y el interés del distribuidor Ben Barenholz, el mismo que había inventado, con películas como *El topo* (1971), de Jodorowsky, el fenómeno de la película de culto para sesiones de medianoche. Su táctica consistía en proyectar una temporada, y sin una inversión promocional que amenazaría con matar el fenómeno, películas que el público debe descubrir lentamente durante meses. En 1977, Lynch fue a Nueva York con Mary y pasó dos meses agotadores vigilando el revelado de una buena copia (operación que siempre ha sido su pesadilla; más tarde criticó violentamente las que se hicieron de *El*

hombre elefante).

En esta ocasión Barenholtz descubrió para su sorpresa a un muchacho sensato y muy poco neoyorkino, incapaz de tener una discusión intelectual, que se acostaba a las diez de la noche (pero quizá era para reponerse de la fatiga acumulada durante las noches que pasaba trabajando en la película) y que no comía más que en los MacDonald.

La película se estrenó en Nueva York, en el Cinema Village, en el otoño de 1977. Tuvo veinticinco espectadores la primera noche y veinticuatro la segunda. Lo que había previsto Ben Barenholtz acabó por ocurrir: se proyectaba cada sábado a medianoche y la película encontró un público y una leyenda. «I saw it», decía el lema de su club de fans. El cineasta John Waters ayudó a Lynch al declarar antes de una proyección de una de sus propias obras que *Cabeza borradora* era su película preferida.

Después, *Cabeza borradora* emigró a otro cine de Greenwich Village, el Waverly, en el que se proyectó hasta mediados de septiembre de 1981. En 1982, Ben Barenholtz tenía treinta y dos copias en circulación por el mundo.

Cuando se presentó en Avoriaz en 1980, la película obtuvo una Antena de oro y el premio del jurado (presidido por William Friedkin). Los críticos franceses, seducidos y trastornados, o bien simplemente trastornados, se vieron juzgando la película como un pesado ejercicio vanguardista que relacionaban con la vanguardia neoyorkina o con el teatro del absurdo. La película se convirtió en un objeto único, incluso para los que no la habían visto pero habían oído hablar de ella con asombro y estupefacción (nuestra primera aproximación a la película, antes de descubrirla en el Waverly fueron los relatos de amigos que describían detalladamente su ambiente sórdido). Un rumor dice que Kubrick, que en su retiro de Inglaterra se la hizo proyectar numerosas veces, intentó resolver el misterio de la fabricación del bebé y declaró que era la única película que le hubiera gustado dirigir.

Régis Jauffret, en un artículo de *Art-Press*, resumía el sentimiento de un cierto número de los adeptos: «Me gustaría acabar mis días en el interior de esta película, saltar como una pulga eternamente del principio al fin y, en definitiva, hacerme un ataúd con la última escena» (citado en 22).

Puede parecer paradójico, teniendo en cuenta la incomodidad en la que viven los personajes, pero Jauffret tiene razón, ya que los olores, las texturas enmarañadas y las suciedades orgánicas, unidas a la idea de calor y de humos, componen una perfecta película-seno materno o película-nido, en la que no falta la leche materna, en la que Henry y la bella vecina hacen el amor.

Es interesante hacer notar que la tentativa de un estreno clásico de la película (varias sesiones al día, etc.), intentado después del éxito de *El hombre elefante*, ha fracasado siempre.

En 1981 los *Cahiers du Cinema* preguntaron a Lynch: «¿Piensa volver a hacer algún día una película en las mismas condiciones que *Cabeza borradora*?». «No. No se puede volver atrás. Ya no podría hacer una película empleando cinco años y sin dinero. No, ya no podría» (13).

20

Para alguien que no esté excesivamente a la defensiva, el primer visionado de *Cabeza borradora* es una experiencia inolvidable, incluido el ámbito formal. Sin embargo, la película no tiene la pretensión de revolucionar el lenguaje cinematográfico, ni es eso lo que hace; es una película narrativa y dialogada con un héroe principal y una historia lineal, a pesar de sus agujeros e inconsecuencias, y su sintaxis (encuadres, montaje) es relativamente clásica. Los tránsitos a dimensiones diferentes no son más numerosos que en los casos de Fellini (*Giulietta de los espíritus* [Giulietta degli spiriti, 1965]) o Kubrick (*El resplandor* [The Shining, 1980]). El lenguaje visual de Lynch no es otra cosa que una aplicación personal de un lenguaje común. Pero el cine es un sistema tan fuerte que basta con relajar una u otra de sus dimensiones para darle un aspecto totalmente diferente y encontrar una expresividad y una elocuencia sorprendentes.

Con relación a *The Grandmother*, Lynch no enfrentó tan violentamente los universos que la componen con diferentes técnicas ostensibles (dibujos animados, tomas en un decorado abstracto y sobrio, tomas en un exterior natural real y concreto). Por el contrario, intentó relacionarlos y unificarlos e introdujo diálogos audibles; en resumen, fue claramente hacia un cine más clásico.

Sin embargo, hay una extrañeza cinematográfica real en *Cabeza borradora* que salta a la vista, pero que no es fácil de caracterizar ni se limita al empleo de procedimientos técnicos concretos. Lo que ocurre es que en nuestros días es tan fuerte el cliché que hace depender la originalidad en el cine del empleo de figuras visuales específicas (en una especie de simplificación de la relación fondo/forma) que hay quien ha intentado asociar la de *Cabeza borradora* con figuras «diferentes» al sistema corriente, hasta fabricar una película imaginaria que no se corresponde con la realidad. Así, resulta que un atento y a menudo pertinente defensor de David Lynch en una revista francesa quiere hacernos creer —y hacerse creer— que *Cabeza borradora* estaría «constituida por largos planos fijos casi autónomos» (16). En realidad, no son todos fijos, sino que se mueven enseguida y, además, si algo no son autónomos. Están relacionados de una manera concreta y en general, convencional: campo/contracampo, conjunto/detalle, etc.

Es cierto que en el caso de Lynch el plano tiene algo de nuevo, que asombra, como si estuviera fuera de la continuidad del tiempo y del espacio y que aún así viviera. Y sin embargo está claramente articulado con los que le enmarcan y con todos los demás. Es exactamente este carácter ostensible, visible y demostrativo, una vez más «muy nuevo» de las relaciones entre los diferentes planos, lo que constituye la fuerza del cine de Lynch.

Su estilo cinematográfico muestra a partir de *Cabeza borradora* un cierto carácter arcaico, rígido, frontal, cercano al cine mudo primitivo, que el autor parece no conocer, el cine de los años diez, despierto con frescura mediante el montaje. Cineasta literal, Lynch renueva fórmulas arcaicas tales como el montaje paralelo o los «planos-pensamiento» y encadena a menudo las imágenes como en tiempos del mudo, con la misma libertad de montaje.

Por ejemplo, en *Cabeza borradora*, Henry, encerrado en su cuarto, espera un mensaje en su buzón a la entrada del edificio. El pensamiento está expresado mediante un plano del buzón, sin que sea posible discernir si se trata de un plano mental o de un plano objetivo del buzón en ese mismo momento. El inserto vale para una idea o un pensamiento pero a la vez es objetivo.

Otra manera típica de montar: en *El hombre elefante*, durante la reunión solemne para debatir la entrada de Merrick en el hospital, un plano inesperado de éste, inserto en la continuidad de la escena nos muestra *a aquel de quien se habla* trabajando (¿al mismo tiempo?) en su maqueta de catedral y diciéndose a sí mismo: «Be careful». Momento típicamente lynchiano y cercano a la vez al cine mudo, en el que era corriente que una persona evocada verbalmente en una escena se inscribiese físicamente en la imagen, el tiempo de un inserto que no rompiese la continuidad (de ahí la impresión mágica, en dichas películas, de comunicación a distancia entre los seres). Cercano en todo caso al cine anterior a la linealidad teatral, linealidad consagrada por el cine sonoro pero ya ampliamente planteada antes de su llegada.

Por otra parte, no se encuentra en el caso de Lynch una retórica preexistente, es decir, referencias a un lenguaje cinematográfico en el sentido codificado y cerrado, ni consideraciones apriorísticas vinculadas a tal o cual manera de filmar («plano fijo», «plano secuencia», etc.), considerada como una figura sobre la que construir una secuencia. Si aprovecha las formas del reparto clásico en escenas es de una manera funcional, utilitaria, como medios, pero sin atribuirles el valor de un lenguaje. Cada plano en él parece un caso especial.

Señalaremos por último que Lynch, contrariamente a muchos cineastas actuales, no utiliza movimientos continuos de la cámara en el espacio, en tanto que arabesco libre, desvinculado de la mirada sobre los personajes. Es su lado clásico.

También en *Cabeza borradora*, con la música agridulce del órgano Hammond de Fats Waller y el canto tembloroso de la dama del radiador, nació un concepto musical específicamente lynchiano que no podrá hacer suyo y marcar definitivamente con su firma hasta mucho más tarde: se trata de la sensación del instrumento o del solo de voz como desnudos, frágiles, tiritando en el vacío. Es el mismo sonido que con la ayuda de Angelo Badalamenti, su futuro Nino Rota, había de encontrar en *Terciopelo azul* y aún más claramente en *Corazón salvaje* y en el álbum *Floating Into the Night*, en el que creó su particular atmósfera musical, a través especialmente del hilo de voz de la cantante Julee Cruise. Otro aspecto interesante y específico de la música en el caso de Lynch, desde *Cabeza borradora*, es la confusión de lo religioso y lo profano: la música alegremente *swing* de Fats Waller evoca también, debido a sus sonoridades de órgano, las bóvedas de una iglesia y guarda algunas semejanzas con el cántico de la dama del radiador.

Pero la fuerza del concepto sonoro de la película es que no hay solución de continuidad entre ambientes y música. Se pasa con toda naturalidad de un rumor encrespado, que recuerda a una tempestad o a una máquina a un tenue musical en trémolo, de naturaleza melodramática o extática, como por ejemplo cuando Henry descubre que el bebé está enfermo y en uno de los *raccords* más traumatizantes de la película se nos muestra su cabeza recubierta súbitamente por pústulas y ampollas: un acorde de órgano estalla entonces brutalmente sucediendo a un fragor de caldera con el que se encadena sin ninguna ruptura estética.

Se puede decir que Lynch ha renovado el cine mediante el sonido: si bien su reparto de escenas visual es clásico y transparente —aunque con una especie de retorcimiento, que demuestra una vez más la fuerza del cine, en el que el más mínimo desfase respecto a las reglas es tan rico en efectos— su troquelado sonoro es de entrada personal. El sonido tiene una función concreta, que es la de propulsarnos en la película, catapultarnos a su interior, rodeados por su duración. La pulsación perpetua que anima a este sonido del interior, la microactividad particular de ese rumor de máquinas, nos introduce en un interior acogedor, como en una maquinaria corporal, en el cuerpo arcaico que el niño de *The Grandmother* intentaba reconstruir en vano.

Pero, como hemos visto, ese continuum está curiosamente repleto de discontinuidad.

David Lynch asimiló tan bien que para unir (construir) hay primero que separar, que no ha cesado de crear, cada vez con más claridad, lo continuo a partir de lo

discontinuo, y de reunir mediante la separación. Como muchos directores, lo hace con la imagen, pero sobre todo, y de manera más original, con el sonido, el cual, debido a su naturaleza fundamentalmente temporal, es por lo común más asimilado que la imagen a un continuum, a un flujo, y manejado en ese sentido.

En el caso de Lynch, la pulsación de los ambientes sonoros no es un flujo continuo que desborde los cortes. Al contrario, está perpetuamente detenida y reanudada por las tijeras separadoras-unificadoras en frecuente sincronización con el corte visual. El autor la controla, como si fuera un flujo que interrumpe para distribuirlo y regularlo a borbotones.

(Por eso quizá Lynch se defiende de confundir creación y sueño. Los sueños no se controlan, dice, lo que quiere decir que su esencia, su *flow* no se puede cortar y pegar). De ahí el paradójico estilo de montaje de sonido que, desde *Cabeza borradora* y hasta las películas más recientes, reafirma la continuidad mediante la interrupción.

A la inversa de Godard, por ejemplo, para quien los cortes de sonido, por el hecho de que se aplican al sonido de la misma manera que a la imagen o al texto, intentan hacerle escapar de su especificidad temporal, en el caso de Lynch, las interrupciones de sonido abruptas y a menudo audaces, tienen el sentido inverso, el de una *inscripción en el tiempo*, de una creación del tiempo por parte del director, que reproduce el gesto del demiurgo.

Una escena al principio de *Cabeza borradora* es emblemática de dicha actitud. Es en la que Henry Spencer, en su casa, pone en marcha el tocadiscos: coloca la aguja en diferentes surcos de un disco de jazz, aislando pequeños fragmentos de música de *swing* separados por silencios. ¡Como *alter ego* del director, Henry nos enseña el montaje del sonido directo! Sin tijeras, con la mano, crea islotes de tiempo de sonido. En el caso de Lynch se está constantemente con los sonidos en el interior de alguna cosa. Y para empezar, en el interior del plano: los cortes de sonido sincrónicos con los cortes visuales nos instalan dentro del plano como en un nido.

En *Corazón salvaje* escenas cortas en sí mismas adquieren una duración dilatada porque están troceadas en segmentos unidos en un montaje paralelo. Lo que separa reúne perpetuamente y no se puede escapar de ello. Cada fragmento (de sonido, de escena), debido al tajo que lo divide en dos pedazos, se hace sentir como el fragmento de un todo que se reafirma incansablemente.

Las tijeras no son, en el caso de Lynch, destructoras (que cortan la vida), ni abstractas (que aíslan un fragmento que extraen de su contexto y del tiempo), sino creadoras de una vida renovada y más monstruosa que nunca: ése es el sentido del imposible asesinato del final.

¿Se plantea en *Cabeza borradora* la pregunta de una muerte imposible?

Entre los comentarios que inspiró *Cabeza borradora* podemos citar el muy

interesante de George Godwin en *CinéFantastique* (2). Para él, toda la película está situada bajo el signo de la fobia al sexo. El bebé sería el símbolo del pene, un pene que, al individualizarse respecto a su poseedor, se convierte en una entidad separada y exigente que escapa del control consciente de la cabeza. Al destruirlo, Henry comete una especie de autocastración que destruye al mismo tiempo el medio para la continuidad de la especie, y de ahí la explosión del planeta.

Que el bebé sea un objeto parcial de Henry, una parte de sí mismo relacionada con el falo y que se opone a la cabeza como el lugar del control consciente, es absolutamente cierto. Sin embargo, se puede ver en ello otra cosa y proseguir la exégesis refiriéndose a la película que la precedió, *The Grandmother*, con la que tiene relaciones concretas.

De *The Grandmother* a *Cabeza borradora* se encuentra en primer lugar la idea de mancha, de inscripción, sobre una superficie inmaculada: al gesto del niño que marca con su orina y después con tierra y agua el blanco virginal de las dos camas, corresponde en *Cabeza borradora* a la página marcada con un trazo de lápiz.

Hay también entre las dos películas otra correspondencia: el personaje de la dama del radiador, quien junto con el bebé es el fruto —mental— nacido de Henry.

Hemos visto cómo la idea del personaje se le ocurrió a Lynch cuando el rodaje de la película estaba muy avanzado. La joven nació sola en el vacío de un rincón de radiador de calefacción central, nacida de la espera de Henry, y no, como la abuela, de un trabajo activo de jardinero. Tiene, como ella, un cuerpo encerrado en sí mismo, pero en lugar de estar sentada en una silla con la que parece confundirse, está de pie y con las manos juntas.

La «Lady in the radiator» es una reaparición de la abuela, como si fuera una salida aparente al infierno sin esperanza de aquí abajo. Por otra parte, es notable que Lynch hubiera empezado a construir un universo en el que ella no estaba prevista y que, a pesar de todo, se impusiera a él, así como, mucho más tarde, tras haber previsto para *Corazón salvaje* un final triste, introdujo a última hora la aparición salvadora de un hada buena.

La «Lady in the radiator» tiene una relación con el amor perfecto, con el sueño de la fusión incestuosa. La intensidad insostenible que se desencadena en el momento en que Henry, subido al escenario de su fantasma, la toca con la punta de los dedos, y que se traduce en un blanco cegador y un arrebato del sonido, intensidad que evoca de una manera penetrante lo que Françoise Dolto dice sobre la naturaleza incendiaria de los contactos físicos incestuosos. Incluso en ese momento la dama entona un cántico sobre un paraíso en el que, precisamente, no hay fusión («Tú haces lo que te gusta y yo lo que me gusta»).

Lo que es hermoso en ese momento es su gesto hacia Henry: ella tiene las manos juntas sobre el corazón, las abre y las vuelve hacia ella, en un gesto ambiguo entre la

ofrenda, el don y la llamada —y atraerlo a sí, apropiárselo— a no ser que sea una petición.

Por último y sobre todo, el héroe se encuentra en ambos casos con algo que ha hecho nacer y que muere o se transfigura al final.

En la primera película, la abuela se ahoga ella misma en su propio movimiento de llamada y de comunicación (llamadas de socorro, como las que lanzará Laura Palmer). En el segundo caso, el bebé es acuchillado por las tijeras de Henry. Cada vez está la idea de un cuerpo que se vacía. A la abuela se la reencuentra en el cementerio, siempre sentada en su silla, mientras que el bebé toma proporciones cósmicas, pero no muere.

El «borrado» al que hace referencia el título del primer largometraje de Lynch no remite solamente a la escena en la que un hombre escribe en la superficie de una página un trazo que borra con el otro extremo del lápiz, sino también a la tentativa de Henry de eliminar el bebé que ha hecho nacer, tal como un creador todopoderoso que borrarse el cuadro de su creación. En su lugar, asistimos a una especie de apoteosis, de metamorfosis, como más tarde la del final de *Fuego, camina conmigo*.

Hasta hoy, cuatro películas de Lynch terminan con la muerte de un personaje principal: *The Grandmother*, *Cabeza borradora*, *El hombre elefante* y *Fuego, camina conmigo*. Y ninguna de las cuatro muertes nos deja un cadáver al que se entierre, sino que nos llevan a un más allá del que se dice claramente —tanto peor si parece una perogrullada— que en principio es el lugar en el que no se muere nunca. ¿Perspectiva exaltante o, al contrario, terrible?

Toda la fuerza de Lynch en su primera e indeleble película reside en que no nos permite decidirnos.



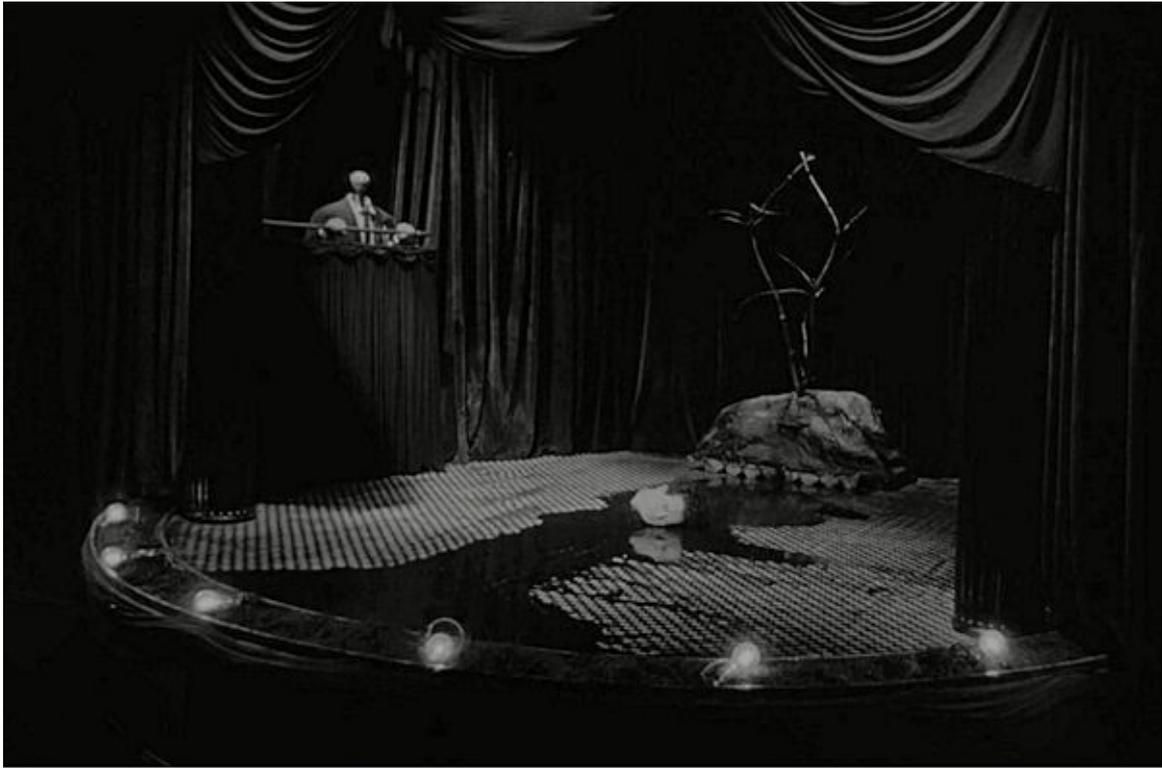
Jack/John Nance (Henry Spencer) en el solar de *Cabeza borradora*.



Jack Nance y Laurel Near (la dama del radiador) en *Cabeza borradora*.



La cabeza de Henry Spencer y las partículas-semilla de *Cabeza borradora*.



El teatro en el radiador de *Cabeza borradora*.

II

El crecimiento inmóvil

(El hombre elefante, Dune)



Anthony Hopkins (Treves) y la silueta de John Hurt (John Merrick) en *El hombre elefante*: una subida del telón de cuarenta minutos.

1

«No sé qué habría pasado si hubiera continuado haciendo películas como *Cabeza borradora*. Simplemente, no sé si hubiera podido continuar haciendo cine.» (12)

Es algo que se le suele preguntar, pero el destino ha respondido a la pregunta y, de todas maneras, Lynch no parece haber tenido la intención de revivir la aventura, sino que más bien estaba dispuesto a continuar en condiciones menos excepcionales, en otras palabras, a convertirse en director.

Si lo consiguió sin tener que esperar diez años fue gracias a un ángel bueno llamado Stuart Cornfeld, un productor ejecutivo que había visto la película en Los Ángeles y se había prendado de ella. Telefonó a Lynch para decirle que encontraba *Cabeza borradora* extraordinaria. Lynch se lo agradeció. «¿Qué hace ahora?». «Reparo tejados. La acogida no ha sido muy buena y no tengo ninguna propuesta». Esa entrevista fue el comienzo de una amistad y Cornfeld se propuso ayudar a Lynch para que dirigiera otras películas.

Estimulado por él, Lynch se puso a escribir *Ronnie Rocket* (hoy por hoy aún no rodado), y Cornfeld y Lynch intentaron sin éxito que el proyecto despegase.

Lynch decidió entonces estudiar guiones que no fueran suyos. Unas semanas después, un productor llamado Jonathan Sanger, que tenía una opción sobre los derechos del guión de Chris de Vore y Eric Bergren, *El hombre elefante*, se lo enseñó a Stuart Cornfeld, que sugirió a Lynch como director. Sanger se quedó sorprendido por el personaje y seducido por la madurez cinematográfica de *Cabeza borradora*. *The Grandmother*, que pidió ver, le demostró que no se trataba de un golpe de suerte.

En aquella época se hablaba mucho de una obra de teatro de Bernard Pomerance titulada *Elephant Man*, que David Bowie interpretaba y que estaba inspirada en la misma historia real, la de John Merrick, el hombre elefante, explotado como un monstruo antes de acabar en un hospital. La obra, que no tenía nada que ver con el guión de Bergren y De Vore, era objeto de una opción cinematográfica, lo que inquietó a Lynch, Sanger y Cornfeld, que desesperaron de poder montar su propia producción.

Finalmente y tras muchos rechazos, el guión se abrió paso gracias a Mel Brooks. Cornfeld era productor asociado de *La loca historia del mundo* (*History of the World*, part I, 1981), la más cara de la serie de películas paródicas de las que Brooks había hecho su especialidad. Dio el guión al director, que decidió hacer con él la primera producción de su nueva compañía. Invitaron a Mel a ver *Cabeza borradora*. David Lynch temió entonces que todo se echase a perder cuando viera la película. A la salida de la proyección, Mel le abrazó y le dijo, en resumen: «Estás loco, pero te

adoro».

«Estaba atónito —dijo más tarde el autor de *Máxima ansiedad* (High Anxiety, 1978)—. Es muy claro, muy hermoso. Como de Beckett o Ionesco. Y muy emocionante» (1).

Hay que agradecer a Mel Brooks haber sentido emoción allí donde muchos otros, comprendida la mayor parte de los que amaban la película, se obnubilaban con sus detalles repugnantes y se quedaban con una impresión casi fisiológica. *El hombre elefante* se realizó con un presupuesto de seis millones de dólares en un ambiente del que Lynch afirma que estaba bajo el signo de la confianza y la libertad.

Sin embargo, según la prensa, Mel Brooks, que no se impuso en el plato, estuvo bastante al tanto del montaje. No sabemos en qué medida el director de *El joven cito Frankenstein* (Young Frankenstein, 1974), una parodia en blanco y negro llena de poesía y que poseía en el tratamiento de la historia del monstruo alguna afinidad con la de Merrick, desempeñó algún papel en la película. No es imposible que diera algunos decisivos toques de humanidad. Pero el resultado está ahí.

2

John Merrick, el héroe de *El hombre elefante*, vivió a finales del siglo XIX y las fotos tomadas en la época nos permiten conocer su aspecto. Estaba afectado desde la infancia por una rara enfermedad, la neurofibromatosis, que le producía una piel esponjosa y colgante. Su cráneo gigantesco estaba deformado por protuberancias y, en su rostro, el labio superior girado hacia el exterior evocaba vagamente una trompa, de ahí su apodo; a la vez, su brazo izquierdo y sus miembros inferiores estaban especialmente deformados. Padecía además una enfermedad de la cadera y, por si fuera poco, despedía un olor pestilente.

Durante veinte años (según su protector, el doctor Frederick Treves, cuyo libro fue una de las bases del guión) fue paseado por las ferias, cubierto con un sombrero adecuado a su gigantesca cabeza. Treves lo descubrió en un almacén de Londres en el que se le exhibía por dos peniques. «De pie», ordenó el hombre que le explotaba (ese «de pie» inspiró varias escenas del guión) y Treves descubrió lo que a sus ojos era «el espécimen humano más abominable que haya existido jamás». Indignado, hizo que interviniera la policía para impedir la exhibición, sin otro resultado que el de obligar a Bytes, el propietario, a dejar Inglaterra e intentar en vano mostrar su espectáculo en Francia y en Bélgica. Finalmente, Bytes abandonó a su criatura en un tren donde la policía le detuvo. Se encontró sobre ésta una tarjeta de visita que le había dejado Treves. Una vez contactado, el profesor se las arregló para encontrar en el hospital

donde trabajaba dos pequeñas habitaciones para alojar al desdichado.

Para atender a su manutención, alertó a la opinión y los donativos afluyeron. Merrick se convirtió en una celebridad a la que se iba a ver. Incluso la familia real le visitó. Al principio se le había considerado retrasado, porque la timidez le impedía expresarse. En realidad era inteligente y cultivado, adoraba las novelas sentimentales y, según Treves, se enamoraba de todas las chicas guapas que iban a verle y sollozaba debido a los gestos de amistad y amabilidad que le demostraban. Le encontraron muerto en su cama en abril de 1890: su enorme cabeza había roto sus vértebras cervicales. A causa de ella no podía dormir más que sentado, apoyado en cojines y con la cabeza entre las piernas, y lo habría entregado todo por dormir como todo el mundo.

Son imaginables los recursos emocionales de una historia verdadera como ésta, pero también la dificultad del rechazo que podía suscitar a menos de tomarse libertades con el relato de Treves tanto con los hechos como respecto a la cronología, libertad que los autores se concedieron (sin contar con que el relato en cuestión había sido puesto en duda por una biografía posterior, de Michael Howell y Peter Ford, que propugnaba una versión menos negra, en la que se contaba que el Merrick histórico se ganaba la vida exhibiéndose él mismo y que tuvo a su lado a su madre, quien se ocupó de él hasta su muerte prematura).

«El guión de Chris y Eric era muy bueno —cuenta Lynch—, pero tan próximo a la realidad que tan pronto remontaba como se venía abajo. Se reestructuró totalmente. Fue un trabajo de equipo. El principio y el final no estaban en el guión original. Aprendí mucho del trabajo de escritura, que nunca había practicado verdaderamente» (9).

Como veremos más adelante, el guión, a fin de cuentas bastante corto, mejoró cuando hicieron coincidir la mejora de la suerte de John Merrick durante el día con una degradación de su vida por la noche (la idea de los mundos paralelos parece que se debió a Lynch). También se inventaron que Bytes, el propietario, volvía a tomar posesión de su criatura, una vez ésta creía haber escapado de su condición de monstruo. Por último, se utilizaron elementos de misterio hasta el límite de sus recursos para mantener al espectador en vilo: primero, la revelación del físico de Merrick, que el doctor descubre casi al principio, pero el espectador cuarenta minutos después (a través de la mirada de una enfermera); en segundo lugar, su adquisición del habla y con ella la revelación de que Merrick no era un retrasado mental sino un hombre inteligente y aterrorizado.

Sobre el papel, en abstracto, podría haberse producido una especie de exageración de los efectos. En la pantalla, gracias al particular estilo de Lynch, la solemne dramatización de la doble revelación —de un aspecto físico y de una voz— se convierte en un turbador ritual.

3

Tras su fallido periplo europeo, era la primera vez que Lynch dejaba Estados Unidos durante una larga temporada, ya que el rodaje y la posproducción de *El hombre elefante* le obligaron a pasar un año en Inglaterra (país de la acción, pero también de la mayor parte de los intérpretes y del equipo), desde la preproducción hasta la copia final.

Después habló del rodaje de *El hombre elefante* como de su «mejor y peor experiencia», a causa del nerviosismo que le producía su nueva responsabilidad, de la presión —que ignoraba hasta entonces— de un gran equipo y una planificación apretada y, por último, del pánico que le daba fracasar en un proyecto que para él era la última oportunidad. Y, sobre todo, además tenía que dirigir a actores tan curtidos como Anthony Hopkins o John Gielgud. Incluso parece que hubo fricciones entre Lynch y Hopkins, ya entonces un actor excepcional, pero difícil y alcohólico.

Para Lynch, esa tensión era de lo más normal: «Tenía que trabajar con tres grandes actores, sobre una historia victoriana real y en un país desconocido. Primero pensé que no lo conseguiría, que no podría meterme en el ambiente. Ni siquiera encontraba los decorados adecuados. De repente, un día, mientras visitaba un hospital abandonado en el este de Londres, saltó una chispa: todo estaba allí, la atmósfera, las salas, los largos pasillos» (16).

No sólo de grandes actores estaba rodeado Lynch, sino también de profesionales consumados en el equipo técnico.

Freddie Francis (que volvió a trabajar con Lynch en *Dune*) era uno de los mejores operadores jefe británicos que, además, había ya dirigido él mismo para la Hammer películas fantásticas no desprovistas de atmósfera. Sin duda aportó a Lynch su experiencia del planteamiento de las escenas y de la gran pantalla.

Cuando Lynch leyó el guión lo visualizó en blanco y negro, pero no se atrevió a hablar con Mel Brooks, que, afortunadamente, estaba de su lado. «Era una elección, a causa del ambiente, la industria, el humo, las callejuelas sombrías» (9). Había habido precedentes de películas en blanco y negro realizadas en plena dictadura del color, tales como *Manhattan* (Manhattan, 1979), de Woody Allen o, precisamente, *El jovencito Frankenstein*, citada anteriormente.

Pero el blanco y negro de *El hombre elefante* no tiene nada de chic, de *camp* 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 lo tanto, a los nuestros.

La elección de la pantalla ancha es más inesperada, tratándose de un cineasta que trabajaba 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 cinemascope le sirvió no tanto para llenar la imagen 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.

En los créditos de *El hombre elefante* encontramos también el nombre de Alan Splet para el *sound design*. Lynch y él no tenían el mismo margen de fantasía que en *Cabeza borradora*, pero consiguieron introducir, sirviéndose de los detalles en la decoración antes mencionados, algunos momentos de golpes sordos, silbidos y pitidos de vapores e incluso suaves sonidos eólicos de naturaleza cósmica, captados por el oído del espectador mediante el principio, ya adoptado en *Cabeza borradora*, de corte sincrónico con el cambio de plano (la caída de la noche en la sala del hospital).

Incluso en algunas escenas cuyo decorado no requiere ningún sonido de ese tipo se oye un murmullo cósmico abstracto, pero siempre con un registro concreto, el tan claramente lynchiano que evoca la intimidad, una voz que nos habla al oído: como cuando Treves sale del hospital para ir a ver la exhibición del hombre elefante o cuando, sin conseguir dormir, se interroga sobre su moralidad, con los ojos abiertos en la noche.

Otro de los efectos sonoros notables en la película es la insistencia en la respiración penosa, asmática y aterrorizada de John Merrick cuando aún no se han visto sus rasgos bajo su capucha. Como si hubiese un *continuum* entre la sensación, ofrecida principalmente por el canal sonoro, de la maquinaria corporal desgastada y sufriente, y las evocaciones industriales de la película.

Por último, la hermosa música de John Morris insiste en el carácter

melodramático de la película: está casi únicamente basada en temas con un compás de tres por cuatro (que sugieren el giro sobre el mismo lugar, más que la marcha y, por lo tanto, expresan la idea de fatalidad). Un vals suave y desgarrador como un lamento (tema del hombre elefante), un vals chispeante y mecánico, como gaseoso, para la feria, un *scherzo* implacable a lo Mahler (el martirio de John Merrick a manos de sus visitantes nocturnos) y, por último, un vals vienés suntuoso y gélido para la representación de la pantomima. También se reconoce, en el contracanto de los créditos un aire a lo Nino Rota (la caída cromática incesante irresistiblemente atraída hacia el bajo) que proclama el gusto del director por Fellini y *La Strada* (que es, como *El hombre elefante*, la historia del calvario de una criatura confiada e inerme).

En cuanto a la orquestación, debida a Jack Hayes, integra instrumentos vinculados con la idea de infancia y de caja de música (flauta dulce, metalófonos, etc.). No obstante, John Morris no tuvo el privilegio de acompañar con sus melodías los últimos instantes del héroe. Lynch escogió para ese momento una música neoclásica de Samuel Barber, su *Adagio* para cuerda, que, afortunadamente, no actúa como una pieza postiza, lo que hace pensar que el director rodó la escena basándose en el ritmo grave y litúrgico de la música.

El estreno de la película en Nueva York tuvo lugar en octubre de 1980. El éxito fue mundial y ha sido hasta la fecha el mayor triunfo público de Lynch en el cine (dejando aparte la serie televisiva *Twin Peaks*), acompañado por ocho nominaciones a los Oscar y un premio en Avoriaz. Pero fue un éxito esencialmente popular que suscitó la desconfianza de numerosos cinéfilos, incluidos muchos admiradores de *Cabeza borradora*, ya que *El hombre elefante* es una película cuya apariencia exterior es clásica (lo que se traduce por convencional) y es sentimental y lacrimógena, lo que no se hubiera esperado de Lynch; todo ello acentuaba la desconfianza. Hubo incluso quien declaró que la película era «abyecta» viendo en ella una apología de los buenos sentimientos burgueses y un odio de clase antipopular; veremos más adelante lo que nosotros pensamos.

En todo caso, Lynch no reniega de su obra: «Pienso que he hecho el mejor trabajo que podía hacer. Y no he hecho componendas, quizá en dos o tres momentos, pero no más» (12).

¿Perdió a Lynch su entrada en el cine comercial?

4

El hombre elefante empieza, tras los títulos de crédito, con una serie de imágenes y de sonidos oníricos que evocan el nacimiento del pequeño John Merrick: primero,

unos ojos inmensos miran al espectador con el sonido de una caja de música. Los ojos, como revela un *zoom* hacia atrás, son los de una fotografía de mujer enmarcada. El clima se hace dramático con imágenes de elefantes de una textura deformada y confusa; los monstruos, de los que se destaca su piel arrugada, avanzan hacia la cámara. Una mujer tirada en el suelo grita agitando la cabeza de derecha a izquierda y el barritar que se oye podría salir de su boca. Un fundido encadenado sugiere el paso del tiempo. Luego oímos llantos de bebé con la imagen de un pequeño champiñón de humo muy blanco, —idea visual tan extraña como expresiva para designar una vida que nace.

Súbitamente, una explosión de luz y sonido produce un choque brutal: es una fiesta popular por la que se pasea un hombre de buena sociedad. El hombre entra en una galería de monstruos por una entrada prohibida; está interesado por un telón.

La acción ya está en marcha: durante todo el principio de la película nuestra curiosidad acompañará a la del señor Frederick Treves, un cirujano respetado y humanista. ¿Curiosidad morbosa, deseo de impresionar a sus colegas descubriendo un espécimen raro, compasión por el prójimo? No se sabrá nunca y, a decir verdad, la ausencia de una clave psicológica no molesta en absoluto. La interpretación vivida y concentrada de Anthony Hopkins, que juega con el contraste entre su locución rápida y franca y la mirada perpetuamente húmeda y atenta de sus ojos claros, sugiere un motivo suficiente: una ávida curiosidad infantil ante el enigma y el misterio.

Impaciente por ver a un cierto hombre elefante, cuya exhibición parece tan repugnante como su exhibidor, Bytes, que es expulsado de todos los sitios, Treves consigue verlo en una representación privada; y la visión de los rasgos del hombre elefante, hasta ese momento detrás de su telón, hace que una lágrima, de la que apenas parece consciente, se deslice sobre su rostro (pero para el espectador aún no está permitido mirarlo). Treves hace ir a Merrick al hospital para examinarlo, pero no le arranca ninguna palabra. Lo presenta a sus colegas como un caso interesante antes de reenviarlo con Bytes. Todo podía acabar ahí.

Pero Bytes pega cruelmente a su criatura. Treves, advertido, decide salvar a Merrick de su verdugo y darle una habitación en el desván. El director del hospital, Carr Gomm (John Gielgud), aunque lleno de comprensión, teme que haya alguna irregularidad en la admisión de un incurable. Envían a una joven enfermera a llevar un plato de comida al «enfermo del cuarto de arriba»; sube, abre la puerta y grita: por fin un breve plano nos revela por primera vez el rostro de la criatura y que el monstruo tiene el mismo miedo, si no más, que los que le ven.

Con su gran y desproporcionada cabeza que tiene los ojos tristes de John Hurt, de hecho no hemos encontrado un monstruo, sino un niño: tiene miedo como un niño, escucha atentamente lo que le dicen, etc. El guión parece orientarse entonces hacia una resolución prematuramente feliz.

Ahí interviene el portero del hospital, un hombre zafio y cínico, que ve en Merrick una ocasión de aprovecharse cobrando por exhibiciones clandestinas del monstruo. A partir de ese momento, cuanto más se arregla oficialmente la suerte del hombre elefante, más son atormentadas sus noches por las visitas conducidas por el portero, en las que se suceden hombres y mujeres que acuden para degustar sensaciones (comprendidas las sexuales) y que le hunden en su diferencia y fealdad.

Señalemos que Merrick, del que mientras tanto hemos sabido que sabía hablar, no dice nada a Treves de sus desgracias nocturnas, lo que acentúa en el espectador la impresión de que el día y la noche son dos mundos estancos, con sus leyes propias, y de que la noche es el reino del portero, omnipotente con su manajo de llaves, mientras que el día es el de la gente decente. Por otra parte, los guionistas cuidaron de que no hubiera ninguna escena que reuniese a unos y a otros antes del momento en el que el hombre elefante desaparece del hospital.

En el mundo diurno, Merrick se hace querer por todos, muestra sus delicados sentimientos y su conocimiento de la Biblia o es recibido en casa de Treves. Se convierte en una atracción para la buena sociedad londinense y, como broche final, ve cómo se le ofrece una pensión real para toda la vida. En el mundo de la noche, su sueño es pesado y penoso, atravesado por pesadillas, y su tranquilidad hollada por los visitantes. Pero la alternancia no funciona más que porque David Lynch magnificó la aparición del portero de noche en una bella escena muda, teatral y operística a la vez, que sirve de tamiz y nos hace entrar en el juego de ese vaivén infernal.

Finalmente, tras una velada en la que el hombre elefante ha sido tratado por el portero de una manera especialmente horrible, se deja arrastrar por su antiguo amo y desaparece sin decir una palabra. Encontramos a Bytes y Merrick en Ostende, en una feria en la que la sórdida exhibición del hombre elefante enfermo, molido a patadas por un Bytes más ebrio que nunca, no encuentra ningún éxito. Ante tanta crueldad, un enano, un hombre-león y un gigante unen sus esfuerzos para liberar a Merrick y pagarle un billete de vuelta. En la estación de Londres, Merrick, que ha recuperado su uniforme de peregrino (una capa, bajo la que renquea, una capucha agujereada por una sola ventana cuadrada, chuscamente cubierta por una gorra informe, y un bastón) sufre las pullas de una banda de golfillos, es perseguido por la multitud porque en su huida ha arrollado a una niña y en unos lavabos, por fin acorralado, da su primer grito de rebeldía, que nace como un bramido terriblemente emocionante: «I'm not an elephant! I am not an animal! I am a human being...».

Advertido Treves, recupera a su amigo. El hombre elefante está de nuevo en su casa, pero ya no por mucho tiempo, y sus amigos quieren endulzarle sus últimos instantes. Asiste a la representación de una pantomima que le dedica la actriz Madge Kendal, es aplaudido por el gentío y tras una larga conversación con Treves, agotado, decide dormir tumbado por primera vez. Sabemos que morirá así, y al son del *Adagio*

de Barber cumple el ritual de acostarse por última vez.

Así es que el guión está construido de manera muy clásica en tres actos: el descubrimiento del hombre elefante; su estancia en el hospital y su admisión progresiva, no desprovista de ambigüedad, en una sociedad ávida, como ha dicho muy bien Serge Daney (9), de mirarse en sus ojos y, después, tras su último calvario, su fin y su muerte. El *via crucis* está puntuado por las tres circunstancias en las que se le pide que se levante: primero como monstruo de feria, después como fenómeno médico delante de un anfiteatro de doctores, por último en el teatro para ser aclamado. La más turbadora es la del final, ¡cuando nadie sabe exactamente qué está aplaudiendo!

5

Entonces, ¿qué se le puede reprochar a la película en el plano moral?

Quizá en principio que Merrick, además de su pasividad constante, en lugar de reivindicar su monstruosidad no aspire más que a una cosa: a la normalidad, una normalidad bienpensante y burguesa. Es la fuente de muchas escenas de un humor especial, por ejemplo, cuando Merrick, al que hasta entonces se le había visto con un camisón de hospital, se pavonea con su elegante traje con chaleco y leontina, recibe piropos de las enfermeras y cuando le dejan solo imita una conversación mundana, con la voluptuosidad de ser respetable.

Sin embargo, la voluntad de ser-como-los-demás, de «dormir como todo el mundo», de «tomar el té como todo el mundo» es conmovedora. Aunque es posible exasperarse por la sumisión de Merrick, no se le puede criticar por no ser un rebelde, o más bien que su único momento de rebeldía sea para reclamar ser como los demás: «a human being», porque precisamente, sobre todo en los países donde se sufre el racismo, ésa es la reivindicación legítima de millones de personas, tener el derecho otorgado a los otros de ser el señor o la señora tal o cual. Es emocionante no porque sea moralmente ejemplar, sino porque es verdad.

Hay quien se molestó por el retrato que la película trazaría de las clases populares, riéndose descomedidamente de la deformidad del héroe, excitándose al verle, etc. Sin embargo, la película no los juzga, sino que los trata a la manera de Dickens: la aspereza y la rudeza que se confiere a algunos personajes es de esa índole. La gente que va a ver al hombre elefante no es especialmente mala, son como nosotros, son nosotros. El guión maneja un constante paralelismo entre la curiosidad distinguida pero morbosa de los bienpensantes y la más directa de los otros, mostrándolas como de la misma naturaleza. En una escena muy bella, que muestra

una vez más —a través de la interpretación de Wendy— cómo el cine inglés es el único en Occidente que da una imagen digna, sin insipidez ni demagogia, de las clases populares, la enfermera jefe protesta con todo su sentido común y su compasión ante Treves por el malsano desfile de la gente distinguida ávida de sensaciones. Por otra parte, el personal subalterno femenino del hospital está retratado con humanidad y ternura.

Más tarde, cuando Treves, furioso, busca al portero para pedirle pistas de Merrick, no se nos muestra a un bueno y un malo, sino a dos hombres de dos clases sociales diferentes de los que uno, el cirujano, seguro de estar del lado bueno, rehusa escuchar lo que el otro le dice. Por último, no hay que olvidar que en el consejo de notables figura un desagradable individuo opuesto a la admisión de Merrick.

¿De dónde viene entonces la impresión descrita más arriba, no basada en la letra del guión, y que parecen haber sentido hasta los admiradores? Quizá del hecho de que Lynch se interesa visiblemente por los efectos de contraste y de paralelismo en el ámbito mítico y simbólico que permite su historia, lo que le lleva a utilizar al máximo —y quizá a admitir— la diferencia social como lo que separa e individualiza, aunque al mismo tiempo no enuncia a través de su mirada ninguna condena moral.

Sea como sea, *El hombre elefante* no hace de John Merrick ni una víctima propiciatoria (tipo Quasimodo), ya que muere en su cama, ni un rebelde prometeico. Quizá sea eso lo que haya podido molestar: la falta de respeto a una tradición, finalmente criticable, que rehúsa al no-como-los-demás el derecho al anonimato de la normalidad.

6

El hombre elefante es también una gran película hecha en común. Sería injusto no decir lo que debe a sus intérpretes, y a John Hurt en primer lugar. Quienes, semejantes a los personajes de la película, no miran más que a las apariencias, objetarán que un actor que lleva sobre el cráneo varias capas de plástico esculpido con dos agujeros para los ojos y otro para la boca tiene más de efecto especial ambulante que de candidato al Oscar. Es olvidar cuál es el principal vehículo de un actor que habla: ¡la voz! Sin ningún trucaje técnico, John Hurt da a Merrick una asombrosa voz de falsete que combina, en una insólita intersección que aporta mucho a la película, la articulación laboriosa de un discapacitado, las entonaciones llorosas de un niño y, por último, cuando el hombre elefante se hace frívolo, los acentos de la *high-society*. Además, la naturalidad y el ritmo de sus gestos son impresionantes.

Anthony Hopkins es también un notable Treves, lo suficientemente sencillo y

transparente para servir de polo de identificación neutro al espectador. Cuando Freddie Jones le presenta su monstruo, Hopkins expresa muy bien su fascinación infantil, con sus ojos intensos y la lengua bien visible en la boca abierta. Habla con frases cortas y secas a pequeños intervalos, como si reflexionase a menudo, y crea con su ritmo una focalización intensa de la mirada sobre lo que ve: a través de él construimos nuestra mirada sobre el hombre elefante.

Freddie Jones (el actor al que Fellini convirtió poco después en el narrador-exhibidor —¡otro!— de *Y la nave va* [E la nave va, 1983]) es un Bytes épico, un personaje a lo Micawber: la manera en la que se sostiene de pie cuando está borracho es grandiosa.

Hay un punto común entre los tres personajes, y es que los tres tiemblan sobre el terreno (los otros, como la señora Kendall, Carr Gomm y el portero, son al contrario fríos y serenos). Merrick tiembla de terror, paralizado ante su amo o el portero, Treves de curiosidad morbosa y de interés juvenil, y Bytes de ebriedad y nervios. La agitación interior y reprimida, realzada por una rigurosa sencillez del encuadre y un ritmo ineluctable de la sucesión de escenas, da a la película su toque Lynch, más visible como tal que en *Cabeza borradora*: el arte de filmar con una gran intensidad a quienquiera que esté allí colocado.

7

Lo que algunos pueden tomar por rigidez y clasicismo —la simplicidad de los planos— es una manera de preservar una dimensión mítica. Lynch crea en *El hombre elefante* una atmósfera de teatro ritual en estampas. Por supuesto, es ayudado por el hecho de que, bajo su maquillaje, John Hurt es a pesar de todo una semimarioneta parlante, un personaje de teatro japonés del que Treves y Bytes son los exhibidores.

Gracias a los actores y al espacio que crean por medio de su interpretación y sus cambios de registro en las voces y las pausas entre las réplicas, la película se convierte en una representación teatral por la que nos sentimos fascinados. Freddie Jones es quien da el tono teatralizando todas sus escenas, incluso cuando Merrick es su único público (la escena en la que le recupera y le anuncia con énfasis y pausas dramáticas que tienen que volver a viajar).

Los golpes teatrales en la película están asimismo ofrecidos como tales y realzados por el ritmo de las escenas, que deja al espectador tiempo para reaccionar y tomar conciencia de su reacción, en un ir y venir película/sala que pudo molestar a muchos cinéfilos, como si se tratara de violentar su sensibilidad.

Y es que *El hombre elefante* pertenece al cine popular y emplea procedimientos

que le acercan a la inmediatez del teatro. Especialmente mediante lo que se podría llamar los planos de «desengaño», al insistir en la derrota de un personaje a través de una imagen sostenida de su reacción, que le señala como blanco del público: por ejemplo, la del antipático Broadneck.

La sucesión de imágenes obedece a una literalidad total, sin elipsis. De lo que se habla, se muestra; lo que alguien ve, aparece o está claramente señalado como no mostrado. Todos los procedimientos están a la vista.

Por otra parte, *El hombre elefante* es una película de *timing*, de respiración. El efecto patético se mantiene con un recorte en numerosas secuencias breves, concluidas en fundidos en negro, que se producen a menudo en medio de una situación, dejándola interrogativamente en suspenso. Con la continua tensión emocional que mantiene la película (para compensar lo escaso de su guión), los fundidos en negro tratan de coincidir con un aumento de la respuesta emocional de los espectadores, como cuando se busca un rincón oscuro para sollozar.

Por ejemplo, en el curso de la escena en la que Merrick está invitado en casa de su protector, cuya esposa está al borde de las lágrimas (si se considera que incitan ladinamente las del espectador hay que recordar que son adecuadas a la sensibilidad de la época evocada en la película). Cuando Merrick habla de su madre y de la pena que le causó su nacimiento, ella rompe a llorar y Merrick le tiende su pañuelo diciendo «Please». El rápido fundido en negro que cierra la escena sobre esa palabra es un pañuelo con el que se invita al espectador sensible a que seque su propia emoción.

O bien es el rostro de Merrick cuando la actriz le dice con coquetería: «—Es usted un Romeo. —*I am?*» o el rostro de Treves atravesando una crisis de mala conciencia: «¿Soy bueno o malo?». A cada una de las interrogaciones, el desglose responde con un fundido, que funciona como un espejo negro que envía al espectador la pregunta planteada.

Como numerosos testimonios y nuestra esperanza personal dan fe, *El hombre elefante* es uno de los más eficaces *tearjerkers*, como dicen los americanos, un melodrama lacrimógeno, jamás realizado desde la invención del cine y eso nos parece no tanto debido al recurso a medios fáciles (a Merrick le pasan menos calamidades que a muchos personajes de película) como al hecho de que Lynch y sus actores supieron trabajar el cuerpo con algunos ritmos, algunas miradas y algunos tonos de voz que recrean la cruel dulzura de la infancia.

Desde la primera imagen tras los títulos de crédito —dos ojos femeninos que nos alcanzan al corazón—, *El hombre elefante* es una película de rostros hasta en la materia de su suspense: es la cabeza del hombre elefante lo que estamos impacientes por ver y es en sus ojos donde estamos ansiosos de leer algo. Numerosas secuencias de la película terminan con un rostro interrogativo, asombrado o alterado, y somos

entonces, gracias a frecuentes contraplanos, el niño pendiente de los rostros que representan para él todo el poder y toda la sabiduría, y cuya tensión le afecta directamente. Los rostros son retratos de los que la fotografía ha extraído una alteración que nos afecta. Debido al tema mismo hay en la película muchos *rostros reaccionando* —desamparados, excitados, iluminados, incluso transidos de asombrada fascinación— al espectáculo de Merrick. Cuando Anne Treves, ante el espectáculo del hombre elefante, que la turba, se vuelve hacia su marido como una niña pidiendo socorro, nosotros somos a nuestra vez niños trastornados al ver a nuestros padres descompuestos.

En este sentido, y dado su uso del «plano de reacción», Lynch ignora (más que lo atropelle o transgreda) el código de honor implícito en una cierta modernidad que prohíbe precisamente esos planos, que recurren a una complicidad sala/pantalla que ella no acepta.

8

Aparentemente, lo paradójico residiría en que hubiera hecho una película tan popular con unos actores extremadamente refinados.

Al ver *El hombre elefante* y, sobre todo, las obras posteriores de Lynch parece que, más allá de las dificultades de un primer contacto con un estilo de trabajo nuevo para él, Lynch aprendió enormemente con esos artistas, y que su sentido de la gestualidad y la distancia y su trabajo con los registros de voz (los actores ingleses no tienen miedo a utilizar el falsete) aportó a su cine un valioso modelo de interpretación. Le indujo a la búsqueda de un registro no naturalista, shakespeariano, del habla; esa manera de recorrer en la dicción un amplio abanico de articulaciones, de modos de hablar y de tesituras que trabajó en *Dune* (con la ayuda de la *coach* Maggie Anderson) y que utilizó hasta en *Terciopelo azul*.

La particular alquimia de *El hombre elefante* se basa en la conjunción de un estilo de interpretación sutil y evolucionado y un lenguaje cinematográfico arcaico.

La profunda sabiduría de la puesta en escena (qué importa entonces que Freddie Francis y Mel Brooks hubieran intervenido mucho) habría sido la de dar resonancia a la interpretación, concederle un marco lo suficientemente abierto y flexible para no ahogarla, siendo a la vez lo bastante rígido y tenso como para hacerla resonar de manera que lo enriqueciera y lo llevara a otra dimensión.

Por otra parte, lo que se puede llamar «marco» en la película no se limita al encuadre de la imagen en la pantalla, sino que se extiende a la escena en su conjunto, delimitada por los fundidos ya comentados. Los cortes de sonido, las pausas de los

actores entre algunas frases o algunos gestos, todo en la película hace el efecto de estar en un marco tenso, de tal manera que las intenciones interpretativas y las situaciones son como impactos sobre una membrana con una tensión ideal, que crean notas puras.

Con *El hombre elefante*, película sin ínfulas de autoría, Lynch se confirma también como un auténtico artista, en el sentido en que sus elecciones no están filtradas por el ansia de parecer inteligente y en que tiene la madurez de atender a su tema y a sus instrumentos —los actores— y dejar que actúe su función pasiva de receptividad respecto a él con el fin de permitir que la película surja más allá de sí mismo.

Cabeza borradora, *Terciopelo azul*, *Corazón salvaje* o *Fuego, camina conmigo* son películas que Lynch buscó hacer. *El hombre elefante* o *Dune* son fruto de las circunstancias. ¿Y son menos interesantes? No lo vemos así.

9

El considerable éxito mundial de *El hombre elefante* popularizó el personaje de Lynch. Los que iban a entrevistarle se quedaban sorprendidos por su aspecto sonrosado y tranquilo y su porte atildado. Se supo que le gustaban los pantalones beige anchos y las camisas blancas sin corbata y con el cuello cerrado (¡en los tiempos de *Cabeza borradora* se ponía tres corbatas!). El estilo de su indumentaria se enriqueció posteriormente con una gorra de visera alargada —la misma que hizo llevar al niño de Sailor y Lula en *Corazón salvaje*—, gorra que le proporcionaba el perfil de uno de sus animales fetiche, el pato.

Se propagaron historias sobre sus pasatiempos conocidos y sus inocentes excentricidades: construir cabañas y disecar cadáveres de animales, coleccionar moscas muertas que clavaba sobre planchas, recuperar de los montones de desperdicios cosas como chicles usados con los que hacía esculturas, etc. Una frase de Mel Brooks al respecto («un James Stewart del planeta Marte») tuvo mucho éxito.

Años más tarde apareció otro aspecto de Lynch, el de hermano mayor protector y tranquilizador, benévolo en los rodajes. «Eagle Scout», *scout* de la patrulla de las águilas, es un título que se divirtió entonces en poner en su biografía al lado de su fecha de nacimiento, de manera que hubo críticos que creyeron que se trataba de su lugar de nacimiento. Sus actores aprecian en él a un director que les da confianza, invierte en ellos y no se aferra a las cuestiones técnicas, sino que les deja desenvolverse. La vinculación recíproca —oficializada por el gusto bergmaniano proclamado por Lynch de volver a emplear a los mismos comediantes hasta

constituirse en una compañía— va más allá de los elogios convencionales que los actores y directores se obsequian unos a otros en las páginas de los *press-books* o en las apariciones promocionales. No deja de tener interés recordar, frente a la imagen mediática de Lynch, la de un cineasta manierista y pirotécnico, lo que hace que se pase de largo por sus películas, y que, sobre todo, ocultó, cuando se estrenó *Fuego, camina conmigo*, un aspecto apasionante de la obra: el solo bergmaniano sobre un personaje y su intérprete.

10

Tras el éxito mundial, a la vez de crítica y público, cabe preguntarse por qué Lynch no siguió con Brooksfilm. ¿Quizá Mel Brooks llegó a interferir demasiado en el montaje? ¿O bien el fracaso de público de la primera parte de *La loca historia del mundo* le aconsejó limitar sus proyectos de producción? Sea como sea, fue con George Lucas y con Francis Ford Coppola, ambos también independientes, con quienes comenzó a plantearse diferentes proyectos.

El primero le propuso en 1981 que dirigiera el tercer episodio de la primera trilogía de *La guerra de las galaxias*, *El retorno del Jedi* (*The Return of the Jedi*, 1984). Era un signo de estima y de confianza, si se tiene en cuenta la apuesta considerable, tanto financiera como sentimental, vinculada a esa tercera parte, que tenía que igualar el éxito mundial de las dos primeras. Por otra parte, es posible sorprenderse por la opción de Lucas, dado que el acento se había puesto, tanto en *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, 1977) como en *El imperio contraataca* (*The Empire Strikes Back*, 1980), en el brío de los encadenamientos y la ligereza del tono general, dos cualidades inversas a las que, según sus dos primeros largometrajes, había podido manifestar Lynch. Antes de Lucas, las películas de ciencia-ficción —y había habido excelentes en los años cincuenta— eran solemnes en cuanto la acción se desarrollaba en el éter, como si se temiera trivializar el desplazamiento espacial. *La guerra de las galaxias* transformó tales hábitos e hizo rugir a las naves espaciales como si fueran coches de Fórmula 1. La propuesta de Lucas demuestra que quería dar a la tercera parte, al lado de las dosis de intrepidez obligadas, un tono más grave, de acuerdo con el proceso de madurez de los personajes y las pruebas que atravesaban. Sea por lo que sea, Lynch rehusó, y finalmente fue Christian Marquand quien dirigió el tercer episodio.

Las razones dadas por Lynch son claras y lúcidas: por una parte no quería rodar una «secuela», lo que le obligaría a recuperar y respetar personajes ya definidos y, por otra, no hubiera sido su película, sino en gran parte la de Lucas.

En esa época, Francis Ford Coppola, poderoso tras el éxito de sus dos *El padrino* (*The Godfather*, 1972-1974) y de *Apocalypse Now* (1979) buscaba en su sociedad Zoetrope tanto revolucionar el proceso de rodaje de las películas como atraer a todos los autores interesantes; era la época inaudita en la que Wim Wenders, Hans-Jürgen Syberberg, Werner Herzog o Dusan Makavejev se reunían en su mansión de Napa Valley, cerca de San Francisco, y Lynch formaba parte de los autores que quería atraer. Lynch le expuso su proyecto *Ronnie Rocket*: «La historia de un hombrecito de un metro que funciona por corriente alterna y tiene problemas físicos». La quiebra de los estudios Zoetrope en 1981 como consecuencia del fracaso de público de la bella película *Corazonada* (*One from the Heart*, 1982) obligó a su director a abandonar todos sus proyectos.

En todo caso, en casa de Coppola fue donde Lynch encontró a Sting, entonces conocido sobre todo como el cantante del grupo Police, aunque ya había intervenido en el cine. Le contrató para el papel de Feyd Rautha en *Dune*.

Efectivamente, meses más tarde la noticia cayó como una bomba tanto entre los fans de *Cabeza borradora* y *El hombre elefante* como entre los amantes de la más célebre y más vendida de las novelas de ciencia-ficción: David Lynch iba a dirigir *Dune*.

11

Los proyectos no consumados sobre *Dune* constituyen en sí mismos una novela y representaron unos gastos que hubieran bastado para hacer tres películas.

Para los no familiarizados con la ciencia-ficción, habrá que recordar lo que cuenta esta novela, de la que se han venido millones de ejemplares en todo el mundo.

Sin duda, su autor, el americano Frank Herbert, no había previsto este destino cuando comenzó una saga con la forma de un relato de tres episodios en la revista de ciencia-ficción *Analog*, relato que desarrolló y aumentó para su publicación en libro y que la película sigue con bastante fidelidad.

La novela tiene como marco un lejano período del futuro en el que la especie humana se ha dispersado por el espacio. El «emperador del universo conocido», Shaddam IV, debe contar con una potente flota de navegantes. *Dune*, también llamado Arrakis, es un planeta desierto que representa para la flota y el universo habitado una apuesta importante, ya que sobre su suelo arenoso se encuentra una maravillosa especie cuya utilización otorga poderes adivinatorios... y ojos totalmente azules. Otra de sus atracciones es la presencia de «gusanos de la arena» que pueden medir hasta varios centenares de metros de largo. En Arrakis vive un pueblo valiente

e indomable, los fremen, que creen en la venida de un Mesías que se pondrá a su cabeza para restablecer sus derechos y la verdadera fe.

De hecho —y es ahí donde *Dune* explota y critica a la vez el mito mesiánico— esa creencia ha sido implantada en el planeta con el fin de manipular a los indígenas por el Bene Gesserit, una orden secreta femenina cuyo objetivo último es el de producir por selección genética un individuo varón perfecto, dotado de poderes psíquicos fantásticos, el Kwisatch Haderach.

Cuando comienza la novela, sabemos que Jessica, la esposa de uno de los jefes de clan, ha infringido las órdenes de la reverenda madre de la orden: dar a luz a una niña. Por amor a su marido, el duque Leto, Jessica concibe a un varón (los medios para el control del sexo no se explicitan). Es indudable que Paul, ese joven concebido contra las ordenanzas, que se beneficia de una educación física y psíquica de élite, llegará a ser después de múltiples pruebas el famoso Kwisatch Haderach.

Perseguido por el odio del clan Harkonnen, que mata a su padre gracias a la ayuda de un traidor, Paul se encuentra abandonado con su madre en el planeta de la especia. Allí, ayudado por su entrenamiento especial y los consejos de Jessica, se hace reconocer por los fremen como su Mesías y, a su cabeza, emprende la guerra contra el Imperio saboteando las minas de especia, sobre las que reposa el sistema comercial de la galaxia. Entra finalmente en la mansión imperial y se casa con una hija del emperador, Irulan, que se convertirá en la cronista de la epopeya.

Mientras tanto, Paul, bautizado Muad'dib por sus tropas fremen, ha vivido la experiencia de la especia y desarrolla sus poderes latentes junto a su hermana pequeña que, nacida en la especia (como Obélix, que «se cayó dentro cuando era pequeño»), amenaza con ser mucho más poderosa y sanguinaria que él.

Pero no es sólo la trama heroica lo que produjo el éxito de *Dune*. Después de todo, el floreciente género de la *heroic fantasy* (forma de novela heroica que sitúa en un futuro o un pasado remoto o en otros planetas historias legendarias inspiradas en el ciclo de la Mesa Redonda) conocía otros brillantes autores y otros ciclos ambiciosos.

Una primera originalidad de la obra es su obsesión ecológica. Arrakis es un planeta de arena tan desprovisto de lluvia y de agua que este elemento, necesario para la vida, se ha convertido a la vez en una preocupación cotidiana y vital y en un importante tema religioso y simbólico. Para no morir deshidratados en ese desierto, los fremen llevan unos trajes especiales, los «destiltrajes» (*stilsuits*, en inglés) que contienen un sistema de captadores y tubos que recupera los fluidos del cuerpo, los filtra y los recicla.

Una segunda razón es, sin duda, el eco en el libro de los temas de los años sesenta y setenta: la especia evoca tanto el petróleo, por sus implicaciones económicas, como la droga, especialmente el LSD. Por eso, cuando la película se estrenó en 1984, hubo

quien se preguntó ingenuamente si la historia no estaba anticuada, ¿como si la droga y la preocupación ecológica hubieran sido invenciones de los sesenta y no los hubieran sobrevivido!

Una tercera razón, más profunda a nuestro entender, es la magia de la onomástica, que Frank Herbert utiliza magistralmente; esa mezcla de nombres propios, a la vez familiares, ya que están inventados a partir de culturas conocidas (especialmente la musulmana), y diferentes. La idea misma de dar dos nombres diferentes al planeta de la especia, siendo el que da el título al libro el menos utilizado, es un hallazgo genial, que lanza la imaginación muy lejos, ya que para la mente humana la distancia entre dos nombres de una misma cosa o de un mismo individuo es un espacio más grande que todos los años-luz que separan las galaxias.

12

El éxito de la primera novela, lento en llegar pero pronto mundial, permitió a Frank Herbert escribir varias secuelas: *El mesías de Dune*, *Los hijos de Dune...* que, si la película de Lynch hubiera tenido éxito, hubieran dado lugar en la pantalla a un *Dune II*, un *Dune III*, etc.

Tras haber fracasado un primer proyecto de adaptación cinematográfica en 1975 Alejandro Jodorowsky, cineasta entonces de moda, preparó otro con el productor francés Michel Seydoux.

Jodorowsky iba a lo grande: quería contratar a Dalí a la vez como decorador y como intérprete del emperador, así como a Orson Welles, Gloria Swanson, Mick Jagger y Alain Delon. Fueron sondeados para el equipo artistas que trabajaron más tarde en *Alien, el octavo pasajero* (*Alien*, 1979) de Ridley Scott, tales como Moebius y el escultor Giger. Para el proyecto era necesario gastar dos millones de dólares, pero Hollywood se desentendió y Dalí se enfadó con Jodorowsky.

En 1978, Dino de Laurentiis compró los derechos de la novela. Para la dirección contactó con Ridley Scott, que impuso en el guión a Rudy Wurlitzer (*Carretera asfaltada en dos direcciones* [*Two-Lane Blacktop*, 1971], de Monte Hellman). El rumor dice que la adaptación de Wurlitzer había complicado la historia de Paul con un incesto con su madre. Oficialmente fue porque nunca se terminó el guión por lo que se abandonó este camino, y Ridley Scott se dedicó a *Blade Runner* (1982).

Rafaella de Laurentiis, la hija del productor, tomó a su cargo el proyecto para la sociedad de su padre. Descubrió *El hombre elefante* y la emoción que le produjo le dio la idea de hacer un *Dune* diferente de todas las películas de ciencia-ficción que, tras las huellas del éxito de *La guerra de las galaxias*, florecían en la época: sería un

Dune de personajes y de sentimientos.

Lynch cuenta que cuando le llamaron, ni siquiera sabía el nombre de la novela de Herbert y que la primera vez que le hablaron de ella creyó que se trataba de una mujer llamada Dune.

Negoció un contrato por el que se comprometía a dirigir él mismo tres *Dune* seguidos, con la condición de que Laurentiis le ayudara a realizar *Terciopelo azul* y *Ronnie Rocket*. Por su parte, el productor se sentía optimista, ya que con Kyle MacLachlan, el actor contratado para el papel de Paul, firmó para no menos de cinco películas.

En mayo de 1981, Lynch comenzó la preproducción y se dedicó al guión con sus dos cómplices de *El hombre elefante*. Se sucedieron varias versiones desechadas, bien porque eran demasiado largas, bien porque Bergren y De Vore no tenían la misma concepción que Lynch. Así pues, Lynch redactó solo los tres *draft* siguientes, de los cuales el último fue aceptado a finales de 1982.

Mientras tanto, trabajaba paralelamente con el productor Richard Roth en un proyecto en el que no debía participar más que como director y que fue finalmente rodado por Michael Mann: la adaptación del *thriller* de Thomas Harris *El dragón rojo* (1986), que presenta la originalidad de hacer aparecer por primera vez al *serial-killer* de *El silencio de los corderos* (1991), el psiquiatra caníbal Hannibal Lecter, el mismo al que Anthony Hopkins prestó sus rasgos en la película de Jonathan Demme. Según algunas fuentes, también con Roth tenía Lynch inicialmente que hacer *Terciopelo azul*.

Puede parecer sorprendente que para un proyecto tan peligroso como la adaptación con gran presupuesto de un best-seller universalmente conocido se dejara a David Lynch, guionista novato y joven director, desenvolverse solo. De hecho, parece que las numerosas tergiversaciones sobre la novela habían creado una especie de hastío y que, por otra parte, el carisma personal de David Lynch indujo a confiar en él. «Hago esta película por David Lynch» es una frase que aparecía con frecuencia en los reportajes de la época.

13

Lynch siempre ha dicho que había querido concentrar en la película lo esencial de la novela y no decepcionar a los fans. Sin embargo, se puede constatar que un cierto número de elementos importantes del libro ha sido, en su adaptación, bien abordados mucho más alusivamente, bien borrados, bien francamente distorsionados. Y los cambios son significativos de su acercamiento a la historia.

En primera fila de las omisiones se encuentra lo que se puede llamar «la prohibición antimáquina». *Dune* se desarrolla en una sociedad en la que las máquinas pensantes (los ordenadores) fueron marginadas y destruidas en el curso de una remota guerra santa, lo que justifica la misión del Bene Gesserit: impulsar al hombre a desarrollar algunos de sus poderes para hacer un «ordenador humano».

En la novela también está claro que la religión es utilizada para manipular a las masas. Ahora bien, la idea de la implantación de un mito está oculta en la película, en la que todo hace pensar que Paul y las Bene Gesserit son ellos mismos creyentes, lo que cambia todo. Y cuando Paul, en una réplica extraída del libro, pero que Lynch coloca en un lugar de honor, al final de la película, declara con altivez: «Dios ha creado Arrakis para probar a los fieles. No se puede ir contra la palabra de Dios», la película se lo hace decir como un artículo de fe.

Lo sorprendente es que la cuestión de Dios apenas aparece antes, pero, dada la importancia simbólica de la palabra en la película, el proferir en el último momento el nombre es un golpe teatral e incluso un trueno de inquietantes resonancias. Nos damos cuenta de que estamos tratando con fanáticos, sobre los que el punto de vista de Lynch, e incluso la cuestión de si tiene alguno, no se puede dilucidar.

En todo caso, todo lleva a suponer una cierta sensibilidad religiosa, aunque, que sepamos, nunca la haya profesado explícitamente. La religión está presente de múltiples maneras, directas o indirectas, en *Cabeza borradora*, *El hombre elefante*, *Dune*, *Terciopelo azul* y *Fuego, camina conmigo*.

Un tercer aspecto atenuado en la película es el proyecto genético de las Bene Gesserit, con connotaciones racistas evidentes. Las razones de esta omisión se comprenden: si bien una novela puede, al tratar a los personajes actuando según esa perspectiva, exponer a la vez la lógica y la crítica, las inevitables simplificaciones que implica el cine con su mecanismo de identificación directa de los personajes obliga a ser más prudentes. Asimismo, el complejo sistema económico-político imaginado por Herbert fue reducido en la película a su expresión más simple.

En cuanto al tratamiento de los personajes, el mayor cambio es el que afecta a la madre del joven héroe: en el libro es una mujer despiadada y resuelta y dispone de una voz influyente. Es también el segundo personaje en importancia y está presente en buen número de escenas del libro, contadas desde su punto de vista. No duda en reñir a su hijo, en aconsejarlo y en endurecerlo. En la película, en un cambio radical, Jessica se convierte en una mujer dulce, una madre y una esposa llena de encanto y, después, en una dócil y discreta compañera de fuga.

Consciente o inconscientemente, por propia iniciativa o bajo opresión de un género cinematográfico que reclama héroes que estén por encima de los hombres, Lynch minimizó el papel clave de las mujeres. Simétricamente, sobrevaloró el del padre de Paul y dos de sus preceptores masculinos. Por otra parte, todo eso ya está

anunciado por la elección de la escena de apertura: en la novela es una conversación de mujeres en la cabecera de Paul, que determinará su destino (de todas maneras, Lynch hizo de ella una hermosa escena, pero colocada más adelante); en la película es una reunión en la cumbre entre el emperador y un navegador-mutante, en la que las mujeres están entre bastidores. Por supuesto, Lynch hizo que la narración fuera a través de una voz, e incluso un rostro de mujer que, como encadenándose con la última imagen de *El hombre elefante*, es la primera cosa que nos aparece. Pero esa sabia narración obedece al relato, no lo conduce. Y si bien la película concede una gran intensidad a la prueba que la reverenda madre hace sufrir a Paul no es más que para mostrar que es mejor la reanudación en manos masculinas.

Pero en la forma de su guión es donde Lynch se mostró más audaz. Concibió una estructura en espiral en la cual, en lugar de proporcionar progresivamente toda la cantidad de informaciones necesarias para la comprensión de la historia, nos bombardea desde el principio con nombres propios y hechos (especialmente por medio de la princesa-narradora) y deja que poco a poco los hechos se esclarezcan y los nombres se encarnen. La película es para Lynch —antes de *Corazón salvaje* y *Fuego, camina conmigo*— un primer ensayo de narración no lineal a escala de largometraje.

Por otro lado, Lynch afronta un punto límite del cine: en *Dune* las palabras no llegan a encarnarse totalmente porque desde el principio están demasiado cargadas de simbolismo. La palabra «especia», por ejemplo, no llega a incorporarse y fusionarse con la imagen concreta y recurrente de una gota de líquido negro que le corresponde visualmente y que se ha comparado malévolamente con una publicidad de café. Lynch asumió con ello un enorme riesgo —pero un hermoso riesgo— contando con el encuentro entre las palabras y las imágenes-símbolo.

El centro de su concepción circular, tal como exponía en una entrevista tras el estreno de la película, testimonia su lectura muy abstracta de la novela, en la cual nadie más hubiera pensado.

«Hay en *Dune* una interrogación básica: ¿qué es lo que hace funcionar al universo? ¿Cuáles son las relaciones exactas entre la gente y qué les une a Paul? El emperador quiere desembarazarse de Paul. Paul lo sabe. Está rodeado de espías que están en relación con diversas personas. Los espías son la unidad que vincula el conjunto de las partes. Son responsables de la conspiración y también del sueño ascensional de Paul» (10).

La idea de unir es interesante y totalmente lynchiana, pero hay que reconocer que en la película apenas toma cuerpo.

En todo caso, su construcción reposa en una voluntad de empleo literal del cine, mediante imágenes, frases y palabras recurrentes que obsesionan a Paul sin que sepa qué quieren decirle, y de las que descubre el sentido conforme se realiza su destino:

una mano abierta (imagen introducida por Lynch), la segunda luna de Arrakis, una gota de especia, y rostros que le suministran frases-misterio (la bella Sean Young que le dice: «Háblame de tu mundo, Uzul», mientras que él no sabe aún que un día se llamará así). El gran riesgo con tal procedimiento —a pesar de todo, bastante bien sobrellevado— es el de tender hacia algo que siempre ha sido peligroso en el cine, por su efecto de «anuncio»: el volver a emplear literalmente y en momentos diferentes de la película una misma imagen o una misma microescena, como si los planos, con la concreción que acarrearán, pudieran ser el equivalente de palabras o de notas musicales.

Otra innovación de talla, que prácticamente ningún crítico reseñó tras el estreno de la película, es el frecuente empleo en *Dune* de la voz interior generalizada. Mientras que en el cine es corriente ver cómo una voz en *off* se hace cargo de una parte del relato en pasado, para comentar o guiar las imágenes, ya es menos frecuente que la voz interior de un personaje visible en la pantalla y audible sólo por nosotros revele el hilo de sus pensamientos en el momento en que actúa (según la convención del «aparte» teatral), y es casi único que esa voz interior sea compartida por un gran número de personajes, aunque esa convención es corriente en los cómics populares.

¿Por qué precisamente ese modelo no se ha transportado del cómic a la pantalla? Porque en el cine, la voz que habla *sobre* las imágenes parece siempre un poco que las guía y las genera y, en el límite, las hace aparecer como «subjetivas», por lo que se reserva el privilegio de esa voz a los personajes clave. Ahora bien, a Lynch (y es uno de los rasgos de su arcaico talento cinematográfico, una vez más) le gusta esa ambigüedad de la que otros, al contrario, huyen: la de poder hacer de una escena, un plano o un rostro a la vez algo subjetivo (incluido en el discurso de alguien, generado por su palabra) y objetivo (existente sensorialmente en sí mismo). Le gusta el vértigo de ajuste de los diferentes niveles al que conduce la generalización de las voces narrativas y, en este caso, de las voces pensantes, una generalización que en el cine no tiene la misma resonancia que en el universo homogéneo, puramente verbal, de la novela o el poema, ya que es lo concreto mismo (imágenes, sonidos) lo que despierta a la existencia y destruye.

En la novela de Herbert ya hay frases-pensamientos de los personajes, pero se señalan a la vista porque están en cursiva, mientras que en la película hay un *continuum* entre las frases dichas en voz alta y las reflexiones interiores, sin código sonoro para distinguirlas. Las voces interiores de la película —muchas veces dichas a media voz— están en el mismo espacio que las voces exteriorizadas y alteran, por lo tanto, nuestra relación con lo real. Lo real mostrado reposa sobre la cima de un discurso que parece pronunciado en sueños. Y hacer una película-sueño era claramente la intención de Lynch.

Eso no quiere decir que consiguiese totalmente su propósito. El inconveniente de

toda esa multitud de voces mentales es el de enturbiar el otro discurso en *off*, el discurso narrativo clásico de la princesa Irulan, de manera que cuando ella vuelve una hora después del comienzo de la película nos hace el efecto de que es una intrusa, de que está desplazada.

La función de las numerosas «voces-in» en *Dune* es también la de letanía y hechizo, temática más que de guión, voces que no nos dicen nada que no pudiéramos adivinar (del tipo «Va a matarme», «Hay que tener cuidado») e incluso repiten lo que se ve. El efecto de saturación notado por muchos en el audio-visionado de la película no es el de una saturación informativa, ya que las cosas importantes se dicen varias veces, sino una saturación de los niveles de discurso, una saturación de nociones, menos por la cantidad de palabras que por su peso: hay demasiadas palabras importantes.

Todo eso no impide que, una vez más, y más claramente que en *El hombre elefante*, Lynch demostrara su gusto por la experimentación en el marco de un cine popular, es decir, que aportara al cine algo que le enriquece ampliamente.

14

Pero tras haber escrito esa adaptación personal hacía falta plasmarla en una pantalla. Fue ahí donde la película tuvo que armonizar las contribuciones de los numerosos especialistas, como suele suceder en este género.

Los efectos especiales eran uno de los aspectos cruciales de la película. Raffaella de Laurentiis tuvo que contratar a reconocidos artistas para la construcción de los gusanos de la arena y las otras criaturas, así como para los vehículos y los decorados. Fueron Carlo Rambaldi, célebre por su trabajo en *E.T.* (*E.T.*, 1981), Kit West para los efectos mecánicos y el famoso Al Whitlock, veterano de las *matte o* pinturas sobre vidrio los destinados a formar un decorado gigante (él había trabajado, entre otras películas, en *Los pájaros* [*The Birds*, 1963]). En estos aspectos, la película no tuvo grandes problemas.

Por el contrario, los efectos especiales ópticos fueron una fuente de múltiples dificultades. Como el equipo de Industrial Light and Magic estaba absolutamente movilizado para *El retorno del Jedi*, se contrató a John Dykstra, que tenía estudio propio. Tres meses después de comenzar las tomas dimitió por motivos poco claros. La razón oficial fue que Raffaella quería controlar directamente adonde iba el dinero. Decidió recurrir entonces a la firma Van der Veere y, sobre todo, contra la opinión de muchos de sus colegas, realizar directamente los efectos especiales en México, sede del rodaje.

El resultado final lo sufrió. Una de las debilidades de la película, desde el punto de vista estrictamente técnico, es exactamente esa: las incrustaciones de personajes en los decorados y en las maquetas son a menudo fallidas (fondos granulosos, recortes visibles de los personajes incrustados, como por ejemplo cuando el barón Harkonnen se precipita por la garganta de un gusano de las arenas), lo que debilita la credibilidad de la película y crea una discontinuidad visual molesta con respecto a las secuencias de interior, fotografiadas en claroscuro por Freddie Francis.

Anthony Masters, un decorador inglés, era quien tenía la ingente tarea de dibujar los decorados. Ingente porque la consigna era la de renovar totalmente la imaginería de la ciencia-ficción, evitando el estilo *high-tech*. Tras diferentes búsquedas y un viaje a Venecia para buscar inspiración, Lynch y Masters decidieron crear lo desconocido a partir de una combinación inédita de elementos conocidos y basándose en cuatro estilos: veneciano, egipcio, germánico antiguo y barroco Victoriano (este último para el planeta Giedi Primero para el que Lynch recuperó sus queridos ambientes industriales humeantes). Los decorados, en general bastante bonitos, fueron, no por su estilo sino por su construcción, fuente de un problema que repercutió mucho, para bien y para mal, en la estética misma de la película.

Cuando Freddie Francis desembarcó en los platos del estudio de Churubusco descubrió horrorizado que los decorados estaban contruidos de fábrica y no eran desmontables panel a panel, es decir, que carecían de elementos para poder hacerlos rodar y desplazarse para permitir el emplazamiento de cámaras y luces. Decidió entonces que la solución podría ser el iluminar en las condiciones de rodaje de un decorado real, con menos luz y una mayor apertura de diafragma. Segunda contrariedad: las cámaras que llegaron no lo permitían y había que filmar con luz intensa, lo que, tal como estaban realizados los decorados, planteaba enormes problemas para colocar los proyectores, hacer los movimientos de los aparatos y variar los ángulos de las tomas.

El resultado es patente desde la primera escena de *Dune*, e intuitivamente sensible para cualquier espectador, incluso no avisado: la gran sala del trono, con todos sus figurantes, está filmada constantemente desde el nivel del suelo y nunca realzados su volumen y extensión.

Ese imprevisto contratiempo no fue enteramente negativo para la originalidad de la película sino para su éxito; exigió en muchas escenas una filmación frontal y estática, que le da una cierta fuerza arcaica, egipcia, incluso aunque su rigidez apenas corresponda a lo que el público podía esperar de la película. David Lynch no pudo aprovechar en beneficio de su visión estos problemas de última hora y es de suponer que hubiera filmado algunas escenas de manera menos monótona si la técnica se lo hubiera permitido.

La opción por la luz a la manera de Rembrandt o Caravaggio también fue

criticada como incompatible con una película de gran espectáculo. Sin embargo, hace de *Dune*, en buena parte gracias al talento de Freddie Francis, una película soberbia de ver, con tonalidades doradas, cálidas y brillantes. La opción pictórica se basa en el empleo de un procedimiento del que Francis era especialista, el Lightflex, que actúa sobre las sombras y las luces bajas, les da un color particular y unifica el conjunto de la imagen como con una especie de barniz. Los rostros en primeros planos son especialmente bellos a causa de este procedimiento, desprovistos de la dureza que les confieren a menudo las técnicas y materiales actuales.

En cuanto al vestuario, fue concebido esencialmente por Bob Ringwood (*Excalibur* [Excalibur, 1981], de Boorman), según los bocetos de Lynch y mezclando alegremente estilos históricos y militares conocidos. Lynch tomó la responsabilidad de una decisión capital y quizá desafortunada, pero que tiene su lógica: la de privar a los fremen de su noble ropa flotante —tal como Herbert los había imaginado, según el modelo de los pueblos nómadas—, concibiendo los destiltrajes como vestidos ajustados al cuerpo, una especie de segunda piel sombría en la que se dibuja el equivalente de músculos despellejados. Los destiltrajes les dan, en conjunto, un aspecto poco espectacular: parecen gusanitos torpes y desarmados, adelgazados por los tintes oscuros de su atavío, ajeno a las necesidades de los países cálidos. Los destiltrajes son a la vez poco favorecedores para las mujeres, aun adaptándolos para el caso con senos y largas cabelleras.

Todo ocurre como si Lynch hubiera querido virilizar exageradamente a sus guerreros negándoles una falda, como si para él todo lo que fueran capas o telas remitiera forzosamente a lo femenino.

15

Encontrar un intérprete para Paul que satisficiera a los millones de lectores de *Dune* era tan decisivo como encontrar una Scarlett para *Lo que el viento se llevó* (*Gone With the Wind*, 1939). En eso sorprendió mucho la elección del autor de *Cabeza borradora* al no decantarse por un punk, un hippie o un héroe musculoso, sino por un joven cuyo rostro, el de un muchacho limpio y barbilampiño cien por cien americano, no se había convertido aún en un emblema con el papel de Dale Cooper.

Kyle MacLachlan había leído el libro a los quince años y lo había adorado, identificándose con el personaje principal. Descubierta por una agencia de *casting*, fue el único pretendiente al papel traído del Oeste, mientras que el resto de cazatalentos se paseaban entre Nueva York y Chicago. Llevaba seis años haciendo teatro en compañías de repertorio en algunos teatros de provincia y *Dune* iba a ser su

primera película.

La elección fue buena: más allá de su aspecto de «chico formal», Kyle MacLachlan fue un Paul excelente y conciso, juvenil cuando tenía que serlo y después duro e imperativo, sin énfasis y con un gran conocimiento de su cuerpo.

El mismo Lynch parece que lamentó en un momento no verle en el papel que le hacía falta, pero la elección no era incoherente con el relato: Paul no es un rebelde, sino un muchacho que ejecuta un programa para el que ha sido elegido y condicionado. También se ha especulado sobre un cierto parecido físico con Lynch hasta el punto de hablar de alter ego.

El resto del reparto, con sus numerosos personajes, está lleno de actores prestigiosos, ocultos por su mismo número y la brevedad de las escenas en las que intervienen, de manera que parecen no hacer más que cameos, como Max von Sydow o Silvana Mangano. También encontramos, surgidos de *El hombre elefante*, a Freddie Jones y Jack Nance, también subempleados. A partir de su tercer largometraje Lynch tomó la costumbre de recuperar a los actores en un papel opuesto a su primer trabajo.

Por otra parte era John Hurt, a cara descubierta, quien debía desempeñar el papel del doctor Yueh, el traidor patético y engañado de la historia; pero no estaba disponible y fue sustituido por Dean Stockwell, que reapareció en *Terciopelo azul*, y así los demás.

El papel más impactante, aparte del héroe, es el del malvado barón Harkonnen (Kenneth McMillan), no sólo a causa de los suspensorios que permiten a su obeso cuerpo mantenerse en el aire y, paradójicamente, le dan una ligereza que para sí hubieran querido los demás actores, embutidos en sus trajes, sino también a causa de los horrores que Lynch le hace cometer, sus repugnantes enfermedades de la piel de las que está revestido y sobre todo del registro desmesurado, estruendoso, falstaffiano con el que está interpretado. Es el primero de los *malvados simpáticos* de Lynch, antes del Bobby Perú de *Corazón salvaje*, el Bob de *Twin Peaks* y, en rigor, el Frank Booth (más sombrío y ansioso) de *Terciopelo azul*. La película juega muy bien con el contraste entre el horror físico y moral del personaje y la vivacidad de su clara y humana mirada. Es el único, o casi, que escapa a la condición de «retrato animado», melancólico y lejano, que es la de los demás personajes de la película, empezando por el padre de Paul.

16

En marzo de 1983, Frank Herbert en persona, que así bendecía la adaptación de su libro, dio la primera vuelta de manivela de un rodaje que duraría un año.

Para el rodaje se escogió México y los estudios de Churubusco. La ventaja era una mano de obra más barata que en Estados Unidos para la construcción y la figuración, pero también un gran estudio con seis platos que hubiera sido cerrado sin este rodaje y con el que se llevaba en paralelo otra producción De Laurentiis, *Conan el destructor* (Conan the Destroyer, 1984). Y, por último, el desierto, necesario para las escenas en Arrakis, a una hora y media de carretera de los estudios. Algunas escenas se rodaron en un estadio mexicano y delante de un muro de lava natural. El presupuesto se situaba entre los cuarenta y los cuarenta y cinco millones de dólares, un hito para la época, superado después. Los problemas son los que se pueden adivinar: los problemas locales (práctica del *bakchich*, extorsión de dinero en la aduana) y la famosa contaminación de una metrópoli situada a más de dos mil metros de altitud, lo que provocó enfermedades durante el rodaje. Lynch, fascinado por el caucho, tuvo la idea de hacer que se hicieran muchos trajes de ese material, pesado de llevar y caluroso, con el resultado de una enorme incomodidad y numerosas indisposiciones. Y también, los problemas clásicos de este tipo de grandes producciones: plan de rodaje complejo, organización del trabajo de diez mil figurantes procedentes del ejército mexicano, etc.

Las relaciones entre la joven Raffaélla de Laurentiis y David Lynch no estuvieron exentas de nubarrones: éste las describió como «un matrimonio de tres o cuatro años con una disputa grave cada tres o cuatro meses» (3). Ella se divertía con la simultaneidad de los rodajes de *Conan el destructor* y *Dune*, lo que por el contrario enervaba a sus respectivos directores, el veterano Richard Fleischer y el joven David Lynch. «Para una escena, en la duna de la derecha estaba Arnold Schwarzenegger en su caballo, bárbaros con cuernos y un esqueleto de mamut, y en la de la izquierda, los fremen al completo, con sus destiltrajes, escalando y corriendo por las dunas» (12). Según otros testimonios, como el de MacLachlan, el rodaje simultáneo en el mismo rincón de desierto tuvo aspectos menos pintorescos: «En uno de los rodajes siempre necesitaban los proyectores que estaban utilizando en el otro, cuando no eran las cámaras o ese tipo de cosas. Era un lío tremendo» (2).

«Lo que me planteó más problemas —cuenta Rafaélla, dándonos sobre el hombre David Lynch una mirada menos distante que la habitual— era guardar el equilibrio entre los dos directores, ¡sobre todo con David, que es muy celoso! Si le decía: “Un momento, que tengo que ocuparme de Richard”, se ponía negro...» (12).

Por su parte, Dino de Laurentiis afirmaba en una entrevista a *Première* (11) que sólo tuvo un conflicto con «su» director a propósito de una escena que quería que volviera a rodar (no decía qué escena). Lynch se habría negado primero y luego habría cedido e incluso ido a buscarle a su despacho para darle las gracias.

Efectivamente, se plantea la cuestión del margen de libertad que tuvo Lynch en toda esta empresa. El afirma que tuvo plena libertad en el *casting* y también asume la elección para la música del grupo de rock Toto, considerado en la época como una antigualla de los años setenta. Observemos también que esa elección se inscribe en la línea de los *heroic fantasy* de gran espectáculo producidos por De Laurentiis (el grupo Queen había compuesto la música del divertido y semiparódico *Flash Gordon* [Flash Gordon, 1980], dirigido por Michael Hodges).

La música de *Dune* adopta como leitmotiv un tema original «comprado» a Brian Eno, en tono menor, de una tonalidad sombría y legendaria, voluntariamente poco triunfalista. La contribución propia de Toto en *Dune*, que es desigual y tiende al rock sinfónico *pompier*, contiene bellas páginas aisladas, pero es de una orquestación plana, no lo suficientemente variada para el conjunto de la película.

Desde el punto de vista de los ruidos y los ambientes sonoros, *Dune*, a pesar de una nueva participación de Alan Splet, es también una curiosa decepción. Aunque el sonido juega un papel importante en la historia (las trepidaciones que sirven para atraer a los gusanos de las arenas, o bien la voz mágica utilizada para paralizar a los adversarios) no hay nada de notable en los ambientes sonoros que rodean los lugares de la acción. Los ruidos son con frecuencia realistas y concretos, acordes con el *look* visual de la película (insistencia en los decorados sobre materias concretas y táctiles, como cuero, madera, piedra, cerámica, etc.), pero no se encuentra el magistral envoltorio sonoro de *Cabeza borradora* y de algunos momentos de *El hombre elefante* y no hay nada nuevo en su lugar. Afortunadamente, la música y las voces de los actores mantienen un clima grave y reposado. Nos podemos preguntar si también en esto Lynch no fue dominado por presiones externas.

Al estar destinada la película a un público relativamente amplio, tuvo que cortar o atenuar algunas escenas *gore*, como una en la que el doctor Yueh metía la mano en un cadáver. Entre los horrores que tuvo el derecho de mantener queda la inmólación (homo)sexual en la que el barón Wladimir vampiriza a una temblorosa presa.

Pero sobre todo, la presión de la duración parece que le pesó más que ninguna otra: «Intentamos —declaró— hacer una película de dos horas y media, lo que es largo para una película americana. Me gustan las películas europeas. También me gusta *2001*. Me gustan las escenas largas, los silencios, ese tipo de cosas. Para mí fue duro tener que hacer la película que veía en dos horas y media» (2). Efectivamente, *Dune* lleva la huella de esa presión en la forma de desigualdades de ritmo de una parte a la otra.

Por otra parte, la construcción descompensada fue en lo que insistieron los críticos que, tras el estreno de la película, la declararon magistralmente fallida, desequilibrada en provecho del comienzo de la historia para luego ir acelerándose absurdamente en la parte épica. Lástima que no hubieran recalcado a la vez la originalidad narrativa de la película, al no separar la riqueza de las intenciones del fracaso ocasional de su plasmación. La película, decían también, no tenía las suficientes escenas de acción y la forma era demasiado esotérica, mal conseguida.

El estreno de la película, muy esperado, tuvo lugar en Estados Unidos en las navidades de 1984 y en febrero de 1985 en Francia. Se hizo un gran despliegue de publicidad con el nombre y la imagen de Sting: ahora bien, era una idea comercial peligrosa el poner en los créditos como estrella invitada a una *vedette* del rock que no hace en la película más que una aparición, a lo que, no obstante, Lynch volverá a jugar en 1992 con la participación relámpago de David Bowie en *Fuego, camina conmigo*.

Globalmente, *Dune* fue un fracaso tanto de crítica como de público. Un desastre, dado lo que había costado y lo que se esperaba de ella. Fueron escasas las críticas que la defendieron subrayando su tono único y su belleza.

Sin embargo, en Francia la paradoja es que, inmersos en una oleada interminable de películas de ciencia-ficción (el mismo año se estrenaron *Starman, el hombre de las estrellas* [Starman, 1984] de John Carpenter, *Terminator* [Terminator, 1984] de James Cameron, *2010: Odisea dos* [2010,1984] de Peter Hyams, *Mad Max II: el guerrero de la carretera* [Mad Max II: the Road Warrior, 1981] de George Miller, etc.), la película no dejó de ser un gran éxito en taquilla, aun acarreado la reputación de patinazo. Los seiscientos mil espectadores parisienses son un misterio, dado que los lectores de la novela en Francia no son tan numerosos, que la película había sido vapuleada con ferocidad en los medios de comunicación y que la oferta del mismo tipo era muy abundante (en comparación, *Terciopelo azul* y *Corazón salvaje* recaudaron mucho menos). Hay que suponer que el encanto de la película actuó por sí mismo.

Después del mazazo, David Lynch se quejó varias veces de la película, a la que nunca defendió como una obra enteramente suya: se lamentó especialmente de no haberla podido hacer más larga y más abstracta, en blanco y negro, y de no haber tenido el control artístico global, control que reivindicó desde entonces sobre sus películas aun a costa de menores presupuestos y salarios.

¿Hubiera sido mejor la película si hubiese tenido libertad para hacerla? Suponerlo *a priori*, con toda confianza, sería hacerse una concepción muy idealista de la obra de arte. Cada obra juega su propia partida, que no coincide forzosamente con el interés de la obras siguientes ni tampoco con el de su autor. Puede alcanzar lo sublime y lo universal escapando de su creador, quien a menudo la rechaza y no la reconoce, sobre

todo si no la ha acogido un inmediato éxito de público. ¿Es el caso de *Dune*? En cierta medida, se puede afirmar.

Una cosa no puede negarse: la falta de habilidad de Lynch en la conducción de escenas de acción pura, donde hubieran sido más eficaces otros cincuenta cineastas. Esa torpeza es una de las razones evidentes del fracaso de la película en el mundo. Las escenas de grupo son a menudo un poco ridículas y los prestigiosos fremen parecen una pandilla de figurantes reclutados la misma mañana del rodaje que se agrupan delante de la cámara con una sonrisa bobalicona. Su entrada en escena es incluso el único pasaje francamente malo de *Dune*: mal filmado y rematado por el montaje, nos muestra a los feroces guerreros rindiendo pleitesía a Paul inmediatamente después de un simulacro de oposición.

Asimismo, lo que concierne al planeta Dune y a su mito no funciona. Las hectáreas de arena filmadas no tienen el empaque de un verdadero planeta mítico. El calor y la potencia aplastante del sol, al igual que la sed —temas fundamentales del libro— permanecen abstractos. El colmo es que los famosos destiltrajes, tan molestos en la pantalla, no se utilizan nunca. Hay hermosos planos generales que muestran el marco general de cada planeta, pero enseguida, los decorados de interior a los que somos transportados huelen a plato de rodaje (ya hemos visto las razones).

Cuanto más evidentes son los defectos, más las bellezas ocultas de la película nos dan razones para defenderla calurosamente, tanto más en cuanto son bellezas no muy corrientes. En primer lugar, la película respira una gravedad noble y sin ostentación que no es exactamente el tono del cine medio, de autor o no. Lynch no cayó en la facilidad del guiño guasón para ayudar a soportar el énfasis de su historia, ni en la dimensión autoparódica presente en otras producciones similares (el tono pastiche de película de ciencia-ficción de los años cincuenta para ver atiborrándose de palomitas). Y era consciente de ello:

«Nuestros malvados son muy *larger-than-life*. Pero aunque se diviertan con su trabajo (*sic*) no buscan hacer reír. Es fácil obtener la risa con una película de este tipo. Hay *gags* fáciles que destruyen la atmósfera y la película. Creo que no hay ninguno en la película. Un cierto sentido del humor negro, sí» (3).

El resultado de esta elección es el de contribuir a crear un tono legendario, una inmovilidad sagrada, una extrañeza irreductible. Una calidad de ensueño en vigilia emana de la película a través del contraste entre, por un lado, la inmensidad del espacio mostrado y el bullicio de individuos que lo pueblan y, por otro, el sentimiento de estar, como en *Cabeza borradora*, en la mente de alguien, gracias a las múltiples voces interiores que son a menudo voces íntimas, medio susurrantes.

El plano que resume esta impresión es en el que Paul arenga a los fremen en una nave gigantesca inspirada en los templos egipcios. Están allí, a millares, salmodiando con una unidad tranquila y terrorífica su nombre de guerra, Muad'Dib, y él se habla

en ese momento a media voz, como un niño que se cree el amo del mundo. Se siente frío en la espalda.

18

En muchos aspectos, la película trata de la fantasía de un varón joven: la de ser el Elegido. Paul es pronto el elegido de las damas, escogido por ellas para la eternidad, y representa su papel con la total seriedad de un lobato en un rito *scout*. Al mismo tiempo, afortunadamente, no hay nunca en la película un discurso moral o un alegato ni a favor ni en contra de Paul y de lo que representa. El punto de vista de Lynch con relación a su personaje y, por lo tanto, su distancia respecto a él o su identificación no se puede situar, es indescifrable. Se diría que no lo tiene.

En la mente de su director, la película debía seguir el trayecto de una iluminación y, a partir de las imágenes visuales o sonoras que se mezclasen en su cerebro, mostrar cómo el personaje recomponía y tomaba el control del puzzle de su propio destino. El duque Leto, su padre, le había legado una frase de la que no comprenderá el sentido hasta más tarde: «The sleeper must awake». Pero cuando Paul, que ya es huérfano y ha sufrido la prueba de la especia, clama al cielo vacío «¡Padre, el durmiente ha despertado!», nos es imposible sentir más que una diferencia abstracta. Toda la película, de un extremo a otro, es un sueño despierto y estático, está hablada y vivida en sueños (en *Terciopelo azul*, Frank, el padre fantasmal, lega a Jeffrey, de una manera menos suave, haciéndoselo asimilar a base de golpes en el estómago, un mensaje curiosamente parecido y al mismo tiempo diferente: «Hay que soñar juntos»).

A esta dimensión concurre también, en algunas escenas dialogadas, la dicción de los intérpretes, especialmente en la escena comentada más arriba de las dos mujeres a la cabecera de Paul. Al principio están ante la puerta cerrada del cuarto, lo que no les impide bajar la voz (como Wendy Hiller en *El hombre elefante*, hablando a Treves de su protegido). Surge un ambiente de conspiración universal: todo gira alrededor del Elegido y él piensa que todo le concierne (¡pero nadie lo sospecha!).

La fuerza de esa escena está en el tono que adoptan las mujeres y que implica la proximidad. Una cierta manera de hablar implica, debido al vínculo fonación/audición, una cierta manera de hacerse oír. Y ese hablar-sabiéndose-escuchado —aun haciendo «como si» no se estuviera— marca la película con una atmósfera mítica, original, que remite quizá a los sonidos tal como los percibe un niño muy pequeño cuando se habla de él en su presencia sin dirigirse a su persona, lo que ocurre muy a menudo.

Hay también en la película un hablar cercano, un hablar-con-voz-suave (diálogo con el padre sacrificado, ante un océano sombrío) y un medio-hablar-medio-susurrar (el plano recurrente de Sean Young, que se dirige a Paul con una especie de tristeza en la voz), demasiado poco señalado y que le da un encanto fabuloso.

19

Pero si las escenas del principio de la película están entre las más bellas también es porque presentan por única vez en el caso de Lynch un retrato de familia unida: el de la familia de Leto Atreides (retrato que reapareció furtivamente en *Twin Peaks*, en el momento de la vuelta del alcalde Briggs). Es sabida la importancia en sus películas de la foto de familia, del marco, del retrato (retrato de Mary reconstituido en *Cabeza borradora*, de las «dos madres» en *El hombre elefante*, de la pareja Dorothy/Don en *Terciopelo azul*, de Marietta Pace en *Corazón salvaje* y, naturalmente, de Laura Palmer en los créditos del final de *Twin Peaks*). Ahora bien, *Dune*, más aún que *El hombre elefante*, es una película de retratos estereotipados a los que no cesa de interrogar. Retratos algo anticuados y envarados que se dirían no del futuro, sino de abuelos o bisabuelos de antaño: las mujeres tienen faldas complicadas que se ensanchan; los hombres están ceñidos por uniformes como los ancestros que combatieron en la Guerra de Secesión y la presencia de perritos domésticos evoca algo a Velázquez y las *Meninas*.

Pero la inmovilidad de esos retratos es impresionante, especialmente en el viaje a Arrakis, sobre el terreno, lo que debía confirmar *Terciopelo azul*, sobre la que escribíamos en su estreno:

«La fuerza de este director, más allá de sus excentricidades visibles y de su gabinete teratológico, es que sabe filmar como nadie lo aparentemente contrario al cine, la inmovilidad».

Hacía falta un David Lynch para imaginar, en un país en el que el cine está más que en ningún otro lugar identificado con el movimiento, que los hombres tienden a convertirse en plantas en una maceta o en flores plantadas en un parterre.

Lo que cobija el aparente no-movimiento de un vegetal —nos lo ha mostrado, imagen a imagen— es lo peor, lo más violento: torsiones patéticas, entrelazamientos horribles, crecimientos sin fin.

Así es el hombre según David Lynch; no es nunca más intenso que cuando no hay agitación exterior de su cuerpo que esconda la presencia en él, a velocidad infinitesimal, de un movimiento interno que le anima y le hace crecer o echar raíces. El cine de David Lynch parece poder registrar lo estático, que tanta violencia destila»

(17).

Pero a Lynch, para implantar verdaderamente a sus héroes, le hizo falta darles otro suelo que no fuera el de un planeta de arena estéril. Les hizo volver a tierra y crear Lynchtown.



John Hurt en *El hombre elefante*: un rayo de luz en la cabecera.



Kyle MacLachlan (Paul Atreides) y Sian Philips (la reverenda madre Gaius Helen Mohiam) en *Dune*: poner la cabeza en sus manos.



Francesca Annis (Jessica, madre de Paul) en *Dune*: la noche en la que la oreja de Paul capta su destino.

III

Bienvenido a Lynchtown

(Terciopelo azul, The Cowboy and the Frenchman, Twin Peaks)



1

Lynchtown es una coqueta y pequeña ciudad típicamente americana en medio de un océano de bosques, con toda su comodidad y todo su orden organizados en un entorno de un misterio ilimitado. Una ciudad donde se está a salvo del vacío y del sentimiento de negrura cósmica gracias al pequeño restaurante donde los jóvenes se reúnen para ligar y al bombero que te saluda desde su gran camión rojo.

En Lynchtown hay un colegio lleno de jovencitas maliciosas y cloqueantes en grupos de tres o cuatro que desean a chicos salidos de la serie *Happy Days*. Hay un *police department* con una policía servicial y chalés con jardines cercados por una valla blanca bajo un cielo azul.

Pero, también, cuando llega la noche y se agolpa a las puertas de las limpias casas; y cuando los jóvenes cuyo amor se despierta pasean bajo los árboles que bordean las alamedas, se puede oír, no muy lejos de allí, en las afueras, el aullido de los lobos.

Lynchtown es un campamento-base para la aventura de lo imaginario, el sitio donde uno puede ir a reponerse alrededor de una taza de café caliente en un establecimiento familiar.

También es una superficie, pero de una sola cara; no es un sitio que tenga un reverso. Es un pueblo Potemkin que no tiene nada que esconder, ni siquiera la nada.

Se habrá reconocido, claro está, tal como lo hace ella misma en su cartel de bienvenida, a la pequeña ciudad de *Twin Peaks* y antes de ella, al Lumberton de *Terciopelo azul*.

2

Tras el fracaso financiero de *Dune*, muchos proyectos se vinieron abajo para Lynch: no sólo dejaba de rodar la serie prevista en el contrato, sino que su proyecto *Ronnie Rocket*, demasiado extravagante, tenía menos posibilidades que nunca de llegar a ser realizado. Afortunadamente, se rehizo sin tardanza y volvió a la superficie con una película que, una vez más, no se esperaba de él y de la que dijo haber tenido la idea desde *El hombre elefante*: un thriller contemporáneo con héroes adolescentes.

Dino de Laurentiis leyó el guión, escrito antes de *Dune*: el primer guión original de Lynch desde *Cabeza borradora*. Acordaron condiciones particulares: libertad artística para Lynch, a cambio de un presupuesto reducido que no se podía sobrepasar

(cinco millones de dólares) y, para el autor-director, la mitad de un salario que no cobraría en su totalidad a no ser que la película funcionara, como así ocurrió. El rodaje se desarrolló en condiciones estrictas en Wilmington, en Carolina del Norte, en una ciudad parecida a las que había conocido Lynch de niño.

Lynch ha descrito *Terciopelo azul* como «una historia de amor y de misterio. Trata de un tipo que se encuentra en dos mundos a la vez, uno agradable y el otro muy sombrío y aterrador» (12).

¿Mundos contemporáneos al nuestro? No del todo. El autor se las arregla para mezclar el ambiente de los años cincuenta con el de hoy, de manera que uno no sabe dónde se encuentra. Para él, el personaje principal pertenece a esos años: «El chico es un idealista, actúa como la juventud de los *fifties* y la pequeña ciudad en la que rodé refleja bien el clima ingenuo que había en la época. La gente de este rincón tiene tendencia a pensar como lo hacía hace treinta años: sus casas, sus coches y su acento han seguido siendo los mismos» (15).

La acción se sitúa en una ciudad imaginaria, Lumberton, situada en una región forestal que vive de la explotación de la madera. El héroe, el joven Jeffrey Beaumont, todavía estudiante, es llamado por su familia: su padre acaba de padecer una crisis cardíaca. Jeffrey vuelve a su pueblo y regenta la tienda familiar. Durante un paseo, descubre una oreja humana cortada abandonada en la hierba que empieza a ser devorada por las hormigas. Cuenta su descubrimiento al sheriff del lugar, el detective Williams, que le dice que no lo comente con nadie. Al salir de su casa, es abordado por la hija única del detective, la rubia Sandy, que le cuenta cosas que ha oído desde su cuarto (¡situado encima del despacho de su padre!) y le pone sobre la pista de una mujer morena vigilada por la policía y que parece estar implicada en una historia de asesinatos: Dorothy Vallens.

Tomádoselo como un juego, y ayudado por una Sandy al principio reticente, se las arregla para introducirse clandestinamente por la noche en casa de Dorothy. Pero ella (que trabaja como cantante en el cabaret Slow Club) vuelve antes de lo previsto y tiene que esconderse en un armario. Desde allí asiste o participa en una serie de escenas extrañas o aterradoras: Dorothy telefona primero a su marido y a su hijo, secuestrados por un psicópata llamado Frank. Adivina la presencia de Jeffrey, le hace salir y, bajo la amenaza de un cuchillo de cocina, le obliga a desnudarse; luego le acaricia. Frank llama a la puerta. Jeffrey se vuelve a esconder y atisba desde su escondite, despavorido, los movimientos del psicópata, que aterroriza a Dorothy y la obliga a un coito frenético, jalonado de insultos y golpes, en el que juega con las palabras tomando sucesivamente el papel de bebé y el de padre. Todo ello provisto de accesorios insólitos tales como una máscara de oxígeno, que Frank respira con avidez, y un cordón de terciopelo azul. Una vez Frank se ha ido, Dorothy hace salir a Jeffrey y quiere excitarle, le inicia en su cuerpo y luego le pide que le pegue. Él

rehúsa (más tarde se prestará a su juego, con visible horror) y se marcha, dejándola desamparada («Help me»). Ella le ha pedido que no diga nada a la policía.

No obstante, Jeffrey se convertirá, según un ritmo misterioso, en el amante secreto de la mujer («Tengo tu mal en mí desde ahora», dice ella enigmáticamente) y se enamorará de Sandy, con un amor recíproco que traba su complicidad sobre el sombrío asunto.

Siguiendo su investigación, Jeffrey descubre un sangriento tráfico de drogas que implica a Frank, a un policía con un traje amarillo y a un tercer hombre al que bautiza como «el hombre elegante». Sorprendido una noche en casa de Dorothy, es llevado a la fuerza por Frank y su banda a una absurda expedición nocturna, primero a casa de Ben, un amigo afeminado cómplice en el tráfico (en cuya casa están encerrados el marido y el niño secuestrados), y después a bordo de un coche lanzado a toda velocidad. Jeffrey, que ha querido intervenir caballerosamente en el juego sadomasoquista de Frank y Dorothy, recibe una buena paliza, pero también es besado en la boca, amenazado de muerte, es objeto de una declaración de amor e invitado a «soñar juntos» por parte de un Frank desatado, después de lo cual es abandonado sangrando en un solar.

Sin embargo, Jeffrey se restablece rápidamente, aunque está trastornado por los acontecimientos. Transmite sus informaciones al detective Williams sin hablar para nada del papel de Sandy. El policía le dice con aire misterioso que tendrá que estar preparado para testificar.

La noche decisiva, Jeffrey y Sandy van juntos a un baile, donde se besan y se declaran su amor. Pero a la vuelta ven fuera, en la noche, a Dorothy, que irrumpe como si saliera de la casa de Jeffrey. Desnuda y cubierta de marcas de golpes (una visión que Lynch afirma que tuvo un día paseándose con su hermano), se aferra con todo su cuerpo a Jeffrey, ante la mirada espantada de Sandy, a la que repite: «He put his disease in me». Pide a Jeffrey que vaya a ayudar a su marido. Jeffrey parte, abofeteado por Sandy, que le perdonará enseguida. En casa de Dorothy encuentra al joven de amarillo ensangrentado y vacilante, pero de pie, y al marido, muerto y atado (única imagen de él que tenemos). Frank vuelve al apartamento disfrazado de hombre elegante (era él). Gracias a una argucia y refugiado una vez más en el armario protector, Jeffrey abate al monstruo de un balazo en medio de la frente.

Lo volvemos a encontrar en un mundo ideal y tranquilo: su padre se ha restablecido, Dorothy ha recuperado a su hijo (¡sin una palabra de dolor para su marido!), y Jeffrey y Sandy están unidos en medio de sus encantados consuegros. En un árbol del jardín hay un petirrojo análogo a los que Sandy describía a Jeffrey en un sueño extático de amor. Pero el petirrojo tiene un abejorro en el pico. «El mundo es extraño», es la conclusión de los dos jóvenes.

Hasta aquí el guión, el mejor conseguido y más denso de Lynch hasta hoy. Pero

no conseguido porque sea lógico y regular: si bien es llamativo en su intriga general, lo es aún más en los detalles. Las rarezas materiales y psicológicas se acumulan en su entramado y se podrían descubrir sin cesar otras nuevas. Volveremos más adelante sobre él.

3

Más libre y más experimentado tras la difícil experiencia de *Dune*, Lynch supo reunir para sus cuatro personajes principales un *casting* perfecto.

En el papel de Jeffrey, Kyle MacLachlan, siempre notable, consigue hacernos olvidar a Paul Atreides. Subsiste de todas maneras un pequeño fallo: la lógica psicológica de la historia requiere un personaje joven e ingenuo en su experiencia del mundo y en sus reacciones y Kyle no tiene verdaderamente ese físico, su rostro revela demasiada inteligencia. Por el contrario, sabe transmitir unas veces algo de inquietante y perverso y otras de franco y directo.

Lynch se había fijado en Laura Dern, hija de Bruce Dern y de Diane Ladd, que interpreta a Sandy, cuando vio *Máscara* [Mask, 1985], de Peter Bogdanovich. La coincidencia hace que esta película, la historia de un joven que tiene un rostro monstruoso, deformado por una enfermedad, tenga cierto parentesco con *El hombre elefante*, que es anterior. Laura Dern encarnaba en ella a una joven ciega que se enamora del héroe, cuyo aspecto físico no puede molestarla. Está perfecta en *Terciopelo azul* interpretando a una joven colegiala rubia, pero determinada bajo su apariencia tranquila. Parece también que Lynch la eligió porque hacía buena pareja con Kyle (su lado casamentero es importante), lo que resultó tan bien que los dos actores entablaron fuera del plato una relación amorosa. Laura Dern/Sandy está especialmente turbadora cuando cuenta a Jeffrey el sueño que tuvo la noche de su primer encuentro, y en el que los petirrojos, que representan el amor, hacen renacer la luz en un mundo totalmente negro (esta parte secretamente depresiva es su punto en común con Dorothy). En el momento en que está más exaltada tiene ojos de ciega — es cuestión de deslumbramiento, de *blinding*—, lo que hace pensar que, efectivamente, su aparición en *Máscara* había llamado la atención de Lynch.

Lynch dice que conoció a Isabella Rossellini... en un restaurante y que no sabía que era actriz. «Lo supe una semana después. Le envié el guión y le gustó mucho» (16). Su trabajo en *Terciopelo azul* fue el comienzo de una relación que duró unos cuatro años e inspiró a la directora Tina Rathbone a reunirlos... en la pantalla. Se les ve actuar a los dos en una obrita almibarada titulada *Zelly and Me*, que desgraciadamente no tiene otro interés que el de verlos emparejados.

Modelo y actriz, la hija de Ingrid Bergman y Roberto Rossellini encontró en *Terciopelo azul* un papel inolvidable y casi traumatizante. Siempre magníficamente bella, aunque excesivamente maquillada, como una flor venenosa, marca la película con su carnal presencia y con una desnudez cruda que deja ver las fatigas y opulencias del cuerpo, una desnudez semejante, de hecho, a la de una mujer madura marcada por la maternidad y no a la de una bella joven de treinta y cinco años. El aspecto descuidado de la bata, algunos detalles del decorado, comportamiento y vestido acentúan la impresión, tan extraña en el cine, de haber sorprendido realmente una intimidad. Se utiliza su italianidad como un elemento de exotismo, no en referencia directa a un acento o a una comunidad de origen sino subrayando su aspecto de cuerpo extraño al pulcro mundo de Lumberton (lo que Isabella Rossellini hubiera debido hacer también en *Twin Peaks*, en el papel que finalmente, transformado en el de una china, hizo Joan Chen).

Interpretó todo eso con calidez, sin preocuparse por echar a perder su imagen.

Dennis Hopper, como Frank, encontró en *Terciopelo azul* un papel a su medida para su gran *come-back* de actor, después de interpretar al padre del Rusty James de Coppola. Había conseguido salir de su período de alcohol y drogas y del estado de deterioro en que se le ve en *Apocalypse Now*. Gracias a él, el personaje de Frank, exagerado sobre el papel, vive totalmente en la pantalla. Es impresionante en su manera de hablar a base de gritos brutales, de contraer el rostro y de torcer la boca, confiere al personaje una dimensión de ansiedad y desasosiego, aun conservando la estatura *bigger than life* que deseaba David Lynch.

4

Para *Terciopelo azul*, cuyo fotógrafo era el de *Cabeza borradora*, Fred Elmes, David Lynch recuperó la pantalla ancha, por la cual en esos momentos tenía una pasión indiscutible. Como estaba convencido de que el fracaso de *Dune* se había debido, entre otras cosas, al hecho de que había tenido que rodarla en colores, se planteó la vuelta al blanco y negro, pero cambió de opinión tras unas cuantas pruebas. Dado que la película se ha hecho célebre debido a sus impresiones coloreadas (¡ya implicadas en el título!) se hace difícil de creer, pero parece verdad.

En muchos de los planos de la película se utilizó un nuevo objetivo scope de un campo muy grande y con una ligera curvatura, parece ser que el mismo que utilizó Cimino en *Manhattan sur* (Year of the Dragon, 1985). Ese objetivo permite tener en la pantalla por entero habitaciones grandes, como la sala de estar de Dorothy o la de los Williams, y refuerza la impresión de que los personajes viven en un decorado

previo y se identifica casi con el encuadre de la imagen misma.

Pero, sobre todo, visualmente el autor se arriesgó a presentarnos por primera vez una obra cuyas imágenes se parecían a las de cualquier película americana. Hasta entonces, desde las imágenes violentamente abstractas de *The Grandmother*, influidas claramente por Bergman, hasta los planos pictóricos y preciosistas de *Dune*, pasando por el blanco y negro expresionista de *Cabeza borradora* o *El hombre elefante*, la rareza del cine de Lynch se expresaba de entrada por un aspecto visual diferente. De ahí nuestra ligera decepción cuando vimos la obra en 1987, que se destaca en el artículo que escribimos entonces en *Cahiers du Cinéma*: «una obra moderada, desigual, en la que las escenas soberbias y personales alternan con momentos de una factura mucho más manida» (17).

Para nosotros, esos momentos eran las escenas dialogadas entre Sandy y Jeffrey en el coche, en el baile, en el café, etc. Retrospectivamente, nos parece que nos equivocamos y que toda esa trivialidad es necesaria para la historia, enfrentada, claro está, con la dimensión de las escenas en casa de Dorothy. Más tarde, con *Twin Peaks*, se vio que Lynch podía extraer otra dimensión cultivando la banalidad misma, antes de volver con *Corazón salvaje* y *Fuego, camina conmigo* a un estilo visual más particular.

En todo caso, *Terciopelo azul* es el testimonio de una madurez cinematográfica y de un gran control sobre la duración de las escenas, que ya no muestran remates bruscos, sino experiencia y seguridad sobre lo que se quiere decir y contar.

La película señala también el ingreso en la Lynchband del compositor Angelo Badalamenti, que acomete bellamente los créditos con un soberbio tema de cuerda de una longitud inusitada en el cine, una especie de largo motivo en serpentina en tono menor, situado entre Brahms y Shostakovitch (los temas principales de las películas de Lynch suelen ser en tono menor). Aparte de la música de los créditos, que no es un *leitmotiv* clásico, ya que en el resto de la película sólo se vuelve a utilizar una vez, el resto de temas musicales que acompañan algunas de las escenas dramáticas (el final en el apartamento de Dorothy) son de un dramatismo más impersonal.

Por otra parte, Lynch integra en la película una compilación de canciones de los años cincuenta o de aires country, como el que da título a la obra.

«*Blue Velvet* —concreta Lynch— es una canción de Bobby Vinton escrita en los años cincuenta y que yo descubrí —y amé— en los sesenta. Una canción que me inspiró un cierto estado de ánimo. En cuanto al terciopelo, es un material extraordinario, sensual, rico, pesado... casi orgánico» (16).

Las otras canciones que se oyen en la película, *Candy Color Clown* y *Love Letters*, están también utilizadas debido a su texto. A veces se diría que Lynch escribió el guión haciendo asociaciones libres con sus letras.

El tándem letrista-compositor Lynch/Badalamenti se confirmó con la canción

original *Mysteries of Love*, que primero, como instrumental, acompaña el relato del sueño de Sandy y luego alcanza su plenitud con la letra escrita por Lynch y la voz de Julee Cruise, en el baile donde se declaran su amor. La canción, una especie de coral con arreglos, es el principio de todo un repertorio original que tuvo un cierto sitio en *Twin Peaks y Fuego, camina conmigo*, alimentó el espectáculo *Industrial Symphony nº 1* y dio lugar a un álbum discográfico. Toda la parte sentimental de David Lynch se despliega en él, en las palabras más sencillas teñidas de su lirismo cósmico.

Los efectos sonoros especiales de Alan Splet (gruñidos, deflagraciones, ambientes sordos) son, por el contrario, mucho más escasos y localizados que en los tres primeros largometrajes de Lynch. Acompañan la inmersión en el mundo bullicioso de los insectos al principio y después las secuencias de imágenes-choque en las que Jeffrey revive sus horrorosos descubrimientos. El resto del tiempo, Lynch crea, por el contrario, un mundo normal y apacible, al que no turba ningún ruido del más allá ni ningún viento del intra-mundo. En *Corazón salvaje* y sobre todo en *Fuego, camina conmigo* reaparecieron los rumores y los ruidos, pero ya no estaban firmados por Alan Splet.

5

Cuando *Terciopelo azul* se presentó en el festival de cine fantástico de Avoriaz, donde consiguió un premio (había sido rechazado con escándalo, por pornografía, por el festival de Venecia), algunos puristas cuestionaron la pertenencia de la obra de Lynch al género y su presencia en aquel lugar. En principio tenían razón, ya que la película no recurre a ningún elemento ajeno a lo que se llama las leyes naturales y sería más bien un thriller psicológico. Pero, al mismo tiempo, incluye una serie de peculiaridades de detalle que tampoco dejan fácilmente colocarla en otra parte.

Las más visibles de dichas peculiaridades son las que adoptan una forma inmediatamente visual. Por ejemplo, cuando el hombre del traje amarillo (el *yellow man*), malherido y sangrante, aparece ante los ojos de Jeffrey obstinadamente... de pie.

Hablando de una manera más abstracta, la lógica de la historia, por muy elaborada que parezca, tiene agujeros: Frank no tiene ningún motivo racional para secuestrar al marido y al hijo de Dorothy, tampoco los tiene el rechazo de ella a que se avise a la policía (hipótesis que la atemoriza) y el malentendido del tercer hombre no lleva a nada. La matanza final es enigmática. Los misterios que el detective Williams indica a Jeffrey no se revelan. Por otra parte, ese personaje está mostrado dejando entrever constantemente que hay algún espantoso secreto (¿incesto con su

hija?, ¿conspiración universal?), pero nada queda claro al final. Incluso el motivo de la oreja cortada es lógicamente incomprensible. Lynch nos escamotea hasta el final la imagen del padre y el hijo secuestrados. Al primero no se le ve más que muerto y al segundo furtivamente y de espaldas al final.

Además, las incongruencias de comportamiento de los personajes añaden una capa suplementaria de rareza: Dorothy habla con emoción a su marido y a su hijo por teléfono, pero no dice nada de ellos a Jeffrey, que tampoco le hace preguntas al respecto, y no hace nada por ayudarlos. Y así, más cosas.

Hay cosas sorprendentes hasta en la casa de Jeffrey: su madre, que prácticamente no habla, no manifiesta ningún afecto ni siquiera después del infarto de su marido; no se la muestra a su cabecera, sino que parece normal, salvo que mira interminablemente programas de una televisión cuyo sonido está apagado (imágenes, tan desgarradoras como breves, que anticipan las de Sarah Palmer en *Twin Peaks* y *Fuego, camina conmigo* y que adquieren sentido si se ve en ellas la manifestación de un abismo depresivo).

La película es un sueño, pero un sueño estructurado: hay un eje Sandy/Dorothy que incita a ver a las dos mujeres en una. Cuando al principio de la película Sandy aparece ante los ojos de Jeffrey, lo hace desde la sombra inquietante de las hojas y en un golpe de viento. La música es en ese momento especialmente inquietante ¿y a quién vemos salir? A una colegiala ordinaria, que, sin embargo, como ella dice varias veces, estará en el origen del encuentro con la otra mujer. Más tarde, cuando Jeffrey acaba de contar a Sandy —conversan en un café, como dos adolescentes— lo que acaba de descubrir de horrible y de fascinante al introducirse en casa de Dorothy, es a Sandy a quien dice, para nuestra estupefacción, inmediatamente después y en la misma retahíla: «Eres un misterio». ¡Y no se lo ha dicho a quien lo merecía más!

Sandy y Dorothy encarnan dos caras de un mismo mundo que lleva de una a otra sin fin, como en una cinta de Moebius (para citar la excelente fórmula que tomo de Patrice Rollet), mundos divididos según un reparto clásico: la rubia, asociada a la vida convencional y al día, y la morena, a la noche y a los personajes equívocos y pavorosos.

Si bien al final Jeffrey se encuentra en el sueño de Sandy, es decir, en un mundo azucarado parecido al paraíso idílico que ella le ha descrito, se puede pensar que está allí bajo siete llaves («In dreams you are mine», dice la canción que Frank hace escuchar a Jeffrey), pero también que encontrará siempre el camino interior (¿por la oreja?) que le permita escapar.

Esta interpretación fantasmagórica se basa también en una colocación entre paréntesis de las referencias normales, es decir, en este caso los padres reales del joven. Aunque nos equivocaríamos considerando secundaria la manera en la que Lynch los lleva a una vía muerta. Beaumont padre es víctima de un ataque que le deja

incapacitado para hablar (apenas al final de la película se oye su voz). Por su parte, la madre está sentada en un eterno sofá o delante de una mesa de cocina, consumiendo desayunos y programas televisivos en compañía de una dama de edad que los diálogos identifican como «tía» (probablemente, una hermana de Beaumont padre), pero ella tampoco habla. Y cuando Jeffrey aparece ante las dos damas cubierto por las heridas resultado de su noche de pesadilla y la tía eleva tímidamente la voz para preguntar, ¿qué le dice? Que se calle, simplemente. Los padres de Jeffrey están amordazados por el guión mientras Jeffrey vive una experiencia que le subyugará para dejarle por fin en el mayor de los conformismos. ¿Qué arriesgaría con decírsela? ¿No lo hace por prudencia... o por algo que impediría que sucediera la historia?

También es fácil de comprender que si el padre y la madre de Jeffrey están fuera de circuito durante el tiempo de la película es para hacer surgir de las sombras a los padres fantasmagóricos que son Dorothy y Frank, interpretando ante sus ojos una escena primitiva. Asiste a su coito (¿a su propia concepción?) como una especie de rival fetal del padre, en el armario del que Dorothy habla como si fuera una prolongación de su cuerpo (cuando ella le dice: «Te conservo en mí» y «Te he buscado en mi armario»). ¿Sería entonces la película la fantasía de un muchacho que encuentra a sus padres aburridos de tan buenos (lo que Lynch dejaría entrever de los suyos propios con algunas de sus palabras aquí y allá) y se inventaría unos padres demoníacos con los que vivir más intensamente?

Lynch ha señalado reiteradamente lo que puede inducir a esta interpretación. Por ejemplo, una de las frases que profiere Frank en su ritual sdomasquista con Dorothy es «Papi vuelve a casa», con un equívoco sobre la penetración sexual. La idea del *coming home* asociada a la de volver al seno materno (en sus palabras a Dorothy, él se denomina alternativamente *Baby* —que quiere joder— y *Daddy* —que vuelve—), refuerza el sentimiento de que se trata de progenitores.

Muchos detalles que asocian a Dorothy con una imagen maternal están sembrados por la película: el vestido ondulante de terciopelo del principio, que se convertirá en el material de su bata y que encarna la gran falda bajo la que se tienen ganas de esconderse; el doble escamoteo simultáneo de los padres reales de Jeffrey y del hijo real de Dorothy, que resurgen a la vez al final, como para cerrar el paréntesis en el que Jeffrey ha vivido su experiencia con Dorothy sustituyendo al hijo secuestrado. Además, las palabras enigmáticas de Dorothy a Jeffrey, «su amante secreto» que guarda «en ella» palabras que pueden referirse al esperma del hombre pero también a un niño que lleva dentro.

Pero al renunciar al final a ser el amante secretamente incestuoso de Dorothy el día en que ella recupera a su hijo, Jeffrey no ha salido sin embargo de la cuna, por así decirlo, ya que la Sandy con la que se empareja tiene todos los rasgos de la mujer idealizada y asexual, lo que remite a la madre: sólo hay castidad entre ambos jóvenes,

ni el menor atisbo de sexo.

Es interesante señalar que Lynch filmó después, en *Corazón salvaje*, a una Laura Dern, al contrario, hipersexuada, loca por su cuerpo y mostrada desnuda. Tampoco es fortuito que en esta segunda película sea doblemente asociada a la maternidad, tanto por la evocación de su aborto como por su embarazo y su hijo. Es curioso el caso de Lynch: la desnudez descubierta —para hablar bíblicamente— es siempre más o menos la desnudez descubierta de la madre.

6

Según Lynch, el significado del desenlace es que Jeffrey ha descubierto el mal, pero que eso no podrá cambiar su vida, y que Lumberton recuperará su existencia normal. «Es todo el tema de *Terciopelo azul*: se aprenden, las cosas y cuando se intenta saber lo que pasa hay que vivir con ello» (16). Ya en la película, el héroe, entre dos visiones espantosas y dos fantásticas cabalgadas nocturnas, vuelve con fidelidad a su cuarto y a la vieja casa llena de objetos familiares.

Hasta ahí lo que dice Lynch de manera explícita o bien sugiriéndolo con claridad, mientras protege la ambigüedad de su obra. Se puede pensar que el recorrido iniciático es muy vago y, sobre todo, que refleja un descubrimiento del mal bastante sumario, como para darse cuenta de que el mundo es extraño e imperfecto. Pero, después de todo, ¿se aprende algo más complicado en las historias de formación? ¿No reside la sutileza sobre todo en los caminos empleados para llegar a tales conclusiones?

En ese plano, la ventaja de Lynch sobre muchos cineastas es que ya no teme la literalidad y sus héroes pasan por pobres de espíritu, lo que están lejos de ser. Llega entonces más lejos en el plano simbólico.

Ahora bien, en la fascinación que inspira *Terciopelo azul* hay algo que se resiste a las claves psicológicas habituales, o mejor, que se entiende tan fácilmente con ellas que uno desconfía.

La clave homosexual, por ejemplo: Jeffrey es colocado dos veces en presencia de pulsiones homosexuales pasivas que no puede ignorar. Cuando Dorothy hace que se desnude y le acaricia y cuando Frank le llama su payaso de azúcar, le besa en la boca y le hace a la vez una declaración de amor y una amenaza de muerte («si te metes en mis asuntos, te mandaré una carta de amor, o sea, una bala entre los ojos»).

Si entramos en el juego de ver a estos tentadores como los padres simbólicos de Jeffrey (y Lynch hizo todo lo posible para que se pensase así), ¿nos podemos contentar con hablar de la escena de la seducción de los padres y quedarnos ahí?

¿Quedarnos satisfechos con ese incesto y ese Edipo ofrecidos en bandeja? Si no queremos quedarnos atrapados en los clichés tendremos que rehacer el camino de la película, preguntarnos si la hemos visto y entendido bien y mirarla y oírla en su superficie, literalmente.

Especialmente, la escena central del coito entre Frank y Dorothy espiado por Jeffrey. Lo que la escena tiene de insólito es su teatralidad. Hay que preguntarse si los personajes no entran, hablan, andan o actúan sino para complacer al mirón, conscientes de que están ofreciendo un espectáculo. Como cuando Isabella Rossellini en sujetador y bragas anda a cuatro patas gimiendo y se levanta sin otra razón que la de ser vista por Jeffrey y por el espectador.

Inmediatamente después, el mirón mismo es obligado a estar presente y ser exhibido en escena, y cuando se esconde ante la llegada de Frank ya no puede ser como antes. En cuanto a la escena, quizá fantástica, que sigue deja un malestar que no se debe solamente a la violencia explícita que expresa (a fin de cuentas, hemos visto muchas otras en el cine).

En primer lugar, parece nacida de una impresión acústica atávica y mantiene la inquietante vaguedad que inspira las más pintorescas teorías. Un niño que espiese un coito de adultos a través de una pared podría imaginarse, por ejemplo, que cuando la voz del hombre suena como ahogada no es porque hable pegado a la boca o al cuerpo de la mujer, sino porque tiene algo de tela metido en la boca, lo que muestra la escena de *Terciopelo azul*, que en esto recupera el surrealismo de las teorías sexuales infantiles.

También, por su carácter intemporal. Las frases repetidas textualmente por Frank con pequeños intervalos («Dont' fuck look at me») repercuten como si estuvieran en la memoria. No hay diferencia entre la escena en su continuidad tal como asiste Jeffrey en directo y los planos en que se rememora. La escena es la rememoración misma, el desarrollo de algo ya inscrito.

Y, por último, ya lo hemos dicho, porque parece un ritual celebrado para alguien. ¿Para Jeffrey? Lo hemos dado por supuesto. ¿Pero no sería más bien para Dorothy?

Se podría pensar que Frank se comporta como si fuera el protagonista de una puesta en escena destinada a excitar sexualmente a la mujer. La manera en la que repite algunas frases, que se pueden tomar como la jaculatoria de un maníaco, ¿no es como la repetición mecánica de una frase convenida destinada a provocar una cierta emoción? Con el aspecto clínico de un estímulo que busca su efecto. Como si el núcleo del esquema sexual fuera ése: el modelo acción/reacción.

Hemos visto cómo Dorothy decía las mismas palabras a Jeffrey y le preguntaba luego tímidamente: «¿Te gusta que te hable así?», como si estuviera probando sobre otro los mismos estímulos que ella recibe.

Es uno de los aspectos turbadores de *Terciopelo azul*, corriente en la vida real,

pero que el cine, incorregible embellecedor de la existencia, nos expone muy raras veces; el de los personajes inseguros de sus deseos, es decir, que no saben lo que quieren. Personajes como nosotros.

Después, cuando Frank llega a casa y pide su bourbon, hace una escena de marido alcohólico y brutal que recuerda a un mal actor interpretando un drama realista. ¿Para quién es esa representación y esos «Can't you fuck remember anything?»? ¿Para Dorothy, quizá, para hacerla gozar? Seguramente, ya que queda bien claro que goza y que pide a Jeffrey lo mismo.

Pero aún no estamos satisfechos sin saber qué es lo que nos falta. Repasemos la escena y esperemos que algún detalle concreto nos hable. Puesto que hay algo que se debe tener en cuenta y a lo que hemos tardado en prestar atención, aunque esté desde el principio y con todas las letras.

Y es el momento en el que Frank deja a Dorothy tirada en el suelo y, ante los ojos del Jeffrey escondido, le grita: «No te mueras, piensa en Van Gogh» («Be still alive, Baby, do it for Van Gogh»). O sea, con lo de Van Gogh nos está diciendo que el hombre de la oreja cortada es el marido de Dorothy. ¿Pero por qué querría ella morir y no luchar?

Jeffrey lo entiende mejor que nosotros, y cuando cuenta a Sandy lo que ha visto, demuestra que ha comprendido lo que nosotros no encontrábamos. Si Frank Booth, dice, ha cortado una oreja al marido secuestrado es para impedir que Dorothy, que está al borde del suicidio, se hunda. («Dorothy Vallens is married to a man named Dan. They have a son. I think that son and husband have been kidnapped by a man named Frank. Frank is doing this, to force Dorothy to do things for him. I think she wants to die. I think Frank cut the ear I found to her husband as a warning to stay alive»). Extraña lógica, por la cual Frank es el que impide a la madre que se deprima y se deje caer al vacío («Caigo, caigo», dice ella en la ambulancia) a base de golpes, de secuestrar a su marido y a su hijo y de un trozo de oreja desechado (pero encontrado por Jeffrey).

Se tarda mucho tiempo en notar que —como más tarde Laura Palmer en *Fuego, camina conmigo*, cuando siente que se hunde cada vez más deprisa, o como su madre postrada y fumando cigarrillo tras cigarrillo desde antes de la muerte de su hija, y también como la mujer abandonada de *Industrial Symphony nº1*, o Marietta Pace en *Corazón salvaje*, que se cubre el rostro con pintalabios en el cuarto de baño y pierde los estribos (lo que se interpreta como un medio para hacerla espantosa al espectador, pero es de hecho una petición de socorro), y como Mary X en *Cabeza borradora* («¡Me vuelvo a casa de mi madre!»)— Dorothy se encuentra en una profunda depresión. Y sin embargo, los signos están ahí y ella lo dice. Pero cada vez se piensa en la depresión como resultado de una situación concreta: Marietta Pace estaría deprimida porque su hija se va con un hombre que ella desea; Mary porque tiene un

bebé monstruoso; la mujer del corazón roto porque ha sido abandonada; y Dorothy porque tienen como rehenes a su marido y a su hijo. Después de todo, ¿no es normal que alguien esté abatido si le han robado a su hijo? ¿No le hará eso ser más combativo? Por eso lo hace Frank.

En ese momento —a partir de la idea de que en la lógica extravagante del relato todo se articula para impedir que Dorothy se suicide, a golpe de electrochoques, sensaciones y chantajes, lo que es una metáfora del conjunto del cine de Lynch— la película toma un sentido explícito más interesante y más hermoso, que se adapta mejor a la turbación que nos transmite.

La súplica con voz ahogada de Dorothy, inclinada sobre la taza del lavabo cuando Jeffrey la ha dejado, ese «Help me» conmovedor no es el de una mujer que pide: ayúdame a recuperar a mi hijo y a mi marido (no le pide nunca nada de ese tipo), ni ayúdame en mi frustración sexual. Estamos ante una mujer hundida, que cae al vacío, ante una depresión profunda.

7

En cuanto al marido, al que sólo se ve en la película con un aspecto informe, atado, a partir de un primer plano sobre la oreja arrancada para identificarle, parece quizá un bebé prematuro, algo que no ha nacido completamente, todavía cubierto de sustancia placentaria.

Ese marido insignificante no ha existido para nosotros más que como una oreja cortada en primer plano (por eso se oye a Dorothy hablarle... por teléfono). Y lo que muestra la imagen de la escena final son los restos, el residuo, aunque esos restos sean un cuerpo.

La réplica en la que Jeffrey oye hablar de Van Gogh, por así decirlo, recoge los trozos, ya que para él identifica al poseedor del órgano y lo refiere a la mujer cuya intimidad espía.

A la madre, pero también al otro, al padre, a Frank.

La evocación de Van Gogh, un hombre desgarrado, pero también una hermosa figura y un gran pintor, es simbólica. Lynch quería ser pintor y acabó siendo cineasta. Y llegó a ello, nos cuenta, a través del sonido —de la oreja.

Frank ha cortado la oreja y Jeffrey la encuentra. Es un mensaje del uno al otro.

Otro eje de comunicación en la película entre ambos hombres es el de las cartas. En el vapuleo de Jeffrey a manos de Frank, que a algunos parece grotesco y desprovisto de sentido, no sólo se cometen actos violentos, sino que se dicen palabras. Frank hace una declaración de amor a Jeffrey y le dice que si continúa

metiéndose en sus asuntos, es decir, si sigue haciendo lo que hace con Dorothy (que ha dado un grito en el coche cuando Jeffrey se ha opuesto a la brutalidad de Frank, un grito que puede interpretarse como de frustración), le va a enviar una *love letter*, es decir, una bala en la frente. Ahora bien, es él quien la recibirá en el apartamento de Dorothy y por mano de Jeffrey, cuando acaba de escuchar en ese lugar una canción country titulada *Love letters*.

Y Frank sigue su discurso repitiendo la letra de la canción que oyen en el radiocassete del coche, como si fuera un mensaje, para que le entre bien en la cabeza:

«In dreams I walk with you/ In dreams I talk with you/ In dreams you're mine».

Se puede entender al pie de la letra si se interpreta así: «Yo, el padre, estaré siempre contigo, hablando contigo». Es a la vez aterrador («Me perteneces, te pareces a mí, somos iguales») y paternal («Pase lo que pase, te quiero y no te dejaré»). Dice eso como padre simbólico, y si bien hay homosexualidad es una homosexualidad atávica, distinta de la estructura homosexual que se forma después. Es cierto que lo que hace Frank con Dorothy es lastimoso, pero es un asunto de adultos entre ambos y Frank está en su papel de padre al prohibir la madre al hijo. Le dice que tenga cuidado en tanto que padre.

Pero al mismo tiempo le dice que le ama, no con un amor homosexual, sino como un padre ama a su hijo. Al igual que Jeffrey ha sido seducido por Dorothy en tanto que hijo. Y, como hijo, Jeffrey enviará a su padre, con una bala entre los ojos, su carta de amor.

La oreja es el don legado por el padre a Jeffrey. Más que un orificio femenino que lleva a un interior cerrado, es aquí un lugar de tránsito, el símbolo de la comunicación entre mundos. Se transmite con ella el don de pasar a través de la superficie y viajar entre los mundos y después el de poder volver a encontrar el mundo normal (aparición, al final de la película, de la oreja de Jeffrey). Frank da así a Jeffrey un secreto para vivir y el don de la imaginación.

En resumen, en *Terciopelo azul* todo tiene un sentido dinámico de vida, realmente hay amor por todos los lados, y es eso lo que resulta espantoso.

8

En todos los aspectos, *Terciopelo azul* es hoy por hoy lo más clásico de Lynch que conocemos. No es una primera película prototipo, como *Cabeza borradora*, ni un hallazgo más o menos colectivo al que el autor ha dado su toque particular, como *El hombre elefante*, sino una obra enteramente suya, controlada y cerrada, lo que ya no intentó hacer en las películas siguientes, mucho más dislocadas y asimétricas.

También es la película en la que se asienta su universo y crea una receta que podría servir para todas sus películas posteriores (pero que intentará renovar), un marco (Lynchtown), un esquema estructural y un nuevo tipo de romanticismo.

Es, especialmente, la obra en la que Lynch, por primera vez, con el relato de Sandy y el baile, *fija su expresión del amor* y lo eterniza como algo muy bello (ésta es su dimensión profundamente popular) situado entre el baile del sábado por la noche y los cánticos del domingo por la mañana.

También en esta película Lynch inventa lo que se podría llamar su escena eterna, con la delirante velada en casa de Ben. La escena eterna es una velada de grupo, empapada de una música sin fin, en la que todo lo que se dice de trivial o estúpido, visto a través del prisma del alcohol, toma un valor fascinante o hilarante. Como cuando Frank reclama su cerveza con una impaciencia frenética, o cuando un individuo de plantón proclama ferozmente su identidad («Yo soy Paul», en *Terciopelo azul*) o los personajes se ríen de sus propios chistes (*The Cowboy and the Frenchman*, *Corazón salvaje*). En *Terciopelo azul*, la escena de payasos entre Frank, en el papel del lobo malvado, rabioso y malhablado que enseña las fauces y un Ben *supercool*, maquillado de homosexual convencional y que se expresa con la mímica, las tardanzas y los parones repentinos, como si fuera un augusto, con el cuello ancho y los accesorios desmesurados (la boquilla), es de un humor maravilloso, que no alcanzaron después las escenas cómicas de *Twin Peaks* en los episodios que Lynch dirigió.

Por último, *Terciopelo azul* es la primera película en la que Lynch hace una demostración de cómo hacer extraño lo cotidiano. El carácter liso y anónimo de su encadenado, comentado más arriba, otorga su pleno valor a imágenes muy sencillas, pero montadas de una manera insólita, como la que muestra al padre de Sandy apareciendo en el umbral de la puerta ante los ojos de los dos jóvenes. El montaje se contenta con tomar el plano del padre que sale de su despacho un poco antes de lo que se haría normalmente, es decir, con mostrar durante un segundo de más el decorado sin el padre. La elección de ese punto de corte basta para cambiar la imagen de trivial a aterradora —tanto más cuanto que del rostro del padre se desprende una total vacuidad.

También hay en la película un plano inquietante en el que simplemente, por la noche, abre la puerta de su cuarto y baja la escalera hacia la sala de estar para darse una vuelta. Pero ese plano trivial comienza por el negro absoluto y luego se ilumina gracias a la apertura de la puerta de la habitación iluminada, que parece un agujero hacia otro mundo. ¿Cómo consigue Lynch, al revés que todo el cine, que nos dé miedo una escalera por la que se baja?

En el artículo citado antes, atribuíamos la trivialidad de algunas escenas al poco tiempo del que Lynch habría dispuesto para rodar, y soñábamos con que pudiera

rodar como los cineastas rusos en un sistema hoy obsoleto: durante varios meses o incluso durante varios años, tal como Tarkovski o Kurosawa cuando rodó *Dersu Uzala* (Dersu Uzala, 1975) en la URSS.

Era una interpretación limitada de la película, pero tampoco estábamos completamente equivocados: ya que el tiempo que necesitaba, Lynch se lo concedió, no al nivel de las condiciones de rodaje, sino en cuanto a la duración del relato mismo, al entrar en el proyecto de *Twin Peaks*.

9

The Cowboy and the Frenchman es un cortometraje rodado en vídeo que le pidieron a Lynch en circunstancias algo especiales. Para festejar su décimo aniversario, el semanario *Fígaro Magazine* (antiguo submarino de las ideas de la *nouvelle droite*, lo que Lynch no estaba obligado a saber) había decidido producir, siguiendo la sugerencia de su colaborador Daniel Toscan du Plantier, entonces presidente de Erato-Films, una serie de cortometrajes realizados por directores extranjeros sobre el tema *La France vue par...* La inspiración de esta fórmula colectiva era evidentemente la película de episodios *París vu par...*, que en 1965 contribuyó a dar a conocer a la Nouvelle Vague francesa. Quizá a causa de los vínculos que Toscan du Plantier y Lynch tenían en común con la familia Rossellini, David Lynch resultó ser el único americano que participó en la serie, junto con Werner Herzog, Andrzej Wajda, Jean-Luc Godard y Luigi Comencini.

Lynch escribió un pequeño guión cómico situado en un Far-West convencional en el que el rancharo Slim (Harry Dean Stanton, en su primera aparición en el universo de Lynch), sordo desde que siendo adolescente una bala de gran calibre le hizo estallar el tímpano, captura con sus amigos *cowboys* e indios —entre los que está Michael Horse, el futuro *sheriff* adjunto Hawk, de *Twin Peaks*— a un extraño energúmeno que lleva una boina y habla en una lengua extraña. Como si fuera un representante, el individuo llegado de Francia lleva en su maleta cosas tan insólitas como un camembert envejecido y maloliente, que ofende la nariz de Slim, una *baguette* o torres Eiffel en miniatura. Los clichés turísticos sobre Francia son repasados y ridiculizados y el encuentro franco-americano termina con un fuego de campamento en el que se asocia el cancan con las canciones country, lo que da lugar a visiones escandalosas y oníricas.

Se encuentran en el corto obsesiones lynchianas, como el sonido —a través del tema de la sordera— o la alimentación. Visiblemente, Lynch buscó un tono original, con actores filmados de manera estática y agrupados de pie, de dos en dos o de tres

en tres, en cuadros fijos y frontales, como en los viejos sketches cómicos filmados. A pesar de su corta duración, el tiempo de esta película da la sensación de eternizarse en una fiesta, pero *The Cowboy and the Frenchman* tiene un defecto importante para una obra humorística: no hace reír, y no consigue a cambio un discurso personal. Al menos, se puede ver en esta obra un tanto lánguida de un admirador de Tati un ensayo en la perspectiva de crear una nueva comicidad (Lynch ha mostrado en *Cabeza borrador a* y *Twin Peaks* y más tarde en la serie televisiva *On the Air*, así como en muchos proyectos aún no rodados, sus ambiciones al respecto). Por otra parte es un ensayo coherente con su trayectoria y su universo (en particular con el humor a base de lugares comunes en el cómic *The Angriest Dog in The World*). Pero tampoco hay que situar la obra en unos niveles de ambición en los que Lynch jamás quiso ponerla. Le esperaba una empresa mucho más vasta.

10

«Estábamos en Du Par's, un *coffee-shop* en la esquina de Laurel Canyon y Ventura [el *coffee-shop* de la esquina es importante en la simbología de Lynch] Mark Frost y yo. Y de repente tuvimos la imagen de un cuerpo envuelto en plástico, arrojado a la orilla de un lago» (23).

Según Lynch, *Twin Peaks* es el resultado de los apremios de su agente, Tony Krantz, que le animaba ardientemente para que hiciera televisión. Fue Tony Krantz quien le presentó, antes de *Terciopelo azul*, a Mark Frost, un guionista de televisión, ya célebre por haber participado en una innovadora serie, *Canción triste de Hill Street* (*Hill Street Blues*). Este último se convirtió en amigo e importante colaborador de Lynch y ambos fundaron la sociedad productora Lynch-Frost, que produjo *Twin Peaks*, así como la (muy decepcionante) serie de documentales sobre la América profunda *American Chronicles* y, recientemente, la telecomedia *On the Air*.

Los primeros contactos entre Lynch y Frost datan de 1986, cuando trabajaron durante bastante tiempo en un proyecto sobre los últimos meses de la vida de Marilyn, *Goddess* —una vez más, una suicida (Lynch poseía, como si fuera una reliquia de santo, un trozo de la tela sobre la que Marilyn posó para el famoso calendario, y no es imposible que ese objeto fuera una fuente de inspiración para *Terciopelo azul*).

«La idea de una historia por episodios que continuara durante mucho tiempo me gustaba» (5). Ese era uno de los motivos principales que Lynch señala para explicar su inesperado paso a la pequeña pantalla, él, que veía su sitio en un gueto de películas calificadas «R» (*Restricted*) para adolescentes y adultos.

A partir de la idea central de *Twin Peaks* (el concepto de la ciudad y de la serie), Tony Krantz llevó a Lynch y a Frost a la ABC, que les pidió un guión (escrito en ocho o nueve días) y la realización de un programa piloto. De repente, Lynch se vio rodando ciento veinte minutos de película en los alrededores de Seattle, «en veintiún días de rodaje rápido y con un tiempo glacial». El presupuesto del piloto era de cuatro millones de dólares. Hay que decir que estaba filmado en película de 35 mm, con una bella fotografía de Ron García, con tonos profundos y cálidos que realizaban las montañas y los colores del atardecer.

Las proyecciones para la prensa suscitaron artículos entusiastas, en los que la prensa americana saludaba la novedad y la originalidad de un serial distinto al resto. Se hizo un gran despliegue de publicidad con el eslogan «¿Quién mató a Laura Palmer?». Cuando el 8 de abril de 1990 a las 21 horas, la ABC difundió el primer episodio, *Twin Peaks* partió para convertirse en un fenómeno mundial, suscitando tanto el interés de los intelectuales como el del gran público —especialmente en Japón, país puntero de la twinpeaksmanía.

No obstante, la audiencia de la serie en Estados Unidos cayó tras la revelación del asesino de Laura Palmer, pero también porque influyeron otras circunstancias: tanto la ocupación de la antena y de las mentes por la guerra del Golfo como las irregularidades en los horarios de emisión. Los autores se valieron de los fans para reclamar la difusión de la serie, interrumpida, cuya intriga se iba haciendo cada vez más irracional y extravagante.

El fenómeno *Twin Peaks* se tradujo también en el *merchandising*. venta de tartas de cerezas con la inscripción «KR» (el café-restaurant de la ciudad en el que se reunían a menudo los personajes) o tazas de café *Twin Peaks* (la bebida preferida del agente del FBI Dale Cooper). También se editaron varios libros originales que sacaron a la luz el pasado de dos personajes clave: las memorias de Dale Cooper, que se remontaban hasta su infancia (memorias dictadas, como tenía que ser, a su legendario dictáfono, Diane, con el que hacía con más o menos regularidad su informe recapitulador) y el *Diario secreto de Laura Palmer*, que revelaba sus bajezas y desdichas precoces, entre ellas su convicción de que estaba habitada por un espíritu llamado Bob.

El *Diario* tiene la particularidad de que fue redactado, y en parte imaginado, a partir del planteamiento de la serie, por la hija mayor de David Lynch, Jennifer, nacida de su primer matrimonio. En el momento en que terminamos la primera edición de este libro, Jennifer comenzaba *Boxing Helena*, que escribió y dirigió, sobre una joven con los cuatro miembros amputados y preservada en un trono de vidrio por un hombre muy enamorado de ella. El papel principal fue para Sherilyn Fenn, alias Audrey Horne, la chica más sexy de *Twin Peaks*.

Naturalmente, Lynch no estaba solo en la aventura. Realizó primero el episodio

piloto de la primera serie más un desenlace rápido de la historia destinado a la distribución en vídeo por Europa. El desenlace, muy corto y completamente inesperado, es muy importante, ya que sirvió de matriz para la continuación de la serie, especialmente aportando la idea de la Red Room, el cuarto de la eterna espera, delimitado por cortinajes rojos y en el que no existen ni el tiempo ni el espacio. Lynch también dirigió los episodios primero, segundo, octavo, noveno, decimocuarto y último (el más insólito visual y dramáticamente). Cada episodio tenía un presupuesto de unos novecientos mil dólares. El resto de directores fueron Caleb Deschanel, Duwayne Dunham (el montador de la serie), Tim Hunter, Leslie Linka Glatter, el mismo Mark Frost, Todd Holland, Tina Rathbone (la amiga directora de *Zelly and Me*), Graeme Clifford (el director de *Frances* [Frances, 1982], con Jessica Lange) y James Foley, así como la actriz y directora Diane Keaton. Lynch se limitó a supervisar con Frost la evolución del guión, para que se mantuviera el hilo en los episodios a cargo de diversas manos y a intervenir algo en el acabado de la mezcla palabras/música, pero permitiendo a cada director una cierta autonomía. Por otra parte, se constatan de un episodio a otro ligeras diferencias de estilo que no llegan a romper la unidad, sino que la renuevan.

Por ejemplo, el episodio 24, dirigido por James Foley, tiene una luz mucho más en claroscuro que los demás, mientras que otros, dirigidos respectivamente por Diane Keaton y Caleb Deschanel tienen encuadres más audaces (primerísimos planos de rostros en el vigésimo segundo) o movimientos de cámara más complejos que crean un suspense puramente cinematográfico (Lucy paseándose por la comisaría, en el capítulo 21). No hay que creer que esas variaciones son solamente la expresión de la personalidad de cada director: uno de ellos podía muy bien haber introducido planos insólitos para nutrir el espíritu experimental de la serie ¡y Lynch, por su parte, haber filmado secuencias anónimas en campo/contracampo para fundir mejor su participación en el estilo general!

Sin embargo, Lynch se atrevió, en algunos momentos de los episodios que realizó, a hacer algunas trampas al estilo televisivo habitual: principalmente planos generales más amplios y más profundos, que no se suelen permitir en cine y mucho menos en televisión y que relegan a los personajes a la condición de un guisante en pleno campo. Por ejemplo, en el episodio piloto, el primer encuentro Cooper/Truman y la conferencia de Ben Home con los noruegos; o la escena del banco en el último episodio. Pone también su firma visual en los «planos de desproporción» al utilizar el objetivo gran angular en contrapicado bajo algunos ejes, de manera que acuse las desproporciones de talla entre los personajes (escena en el Great Northern con los hermanos Horne) o para crear un efecto de embriaguez espacial que le es muy particular, siempre en relación con el placer de andar (especialmente con el muy tónico personaje del hermano de Jerry Horne). Evidentemente, las escenas de la Red

Room le pertenecen por completo, cuando describe una especie de teatro perpetuo a la manera de Robert Wilson, paralizado en una duración psicótica. Especialmente al final del vigésimo noveno episodio, con la serie interminable y fascinante de repeticiones de actos y frases y de apariciones interpretadas por actores utilizados como muñecos o marionetas, y que es una de las cosas más experimentales que haya acometido.

11

Clasificado en Estados Unidos como un director artístico a la europea, David Lynch sorprendió mucho al comprometerse en la escritura, la dirección y la producción de una serie de televisión para el gran público. Una entrevista concedida a Arnaud Viviant para *Libération* en junio de 1992, coincidiendo con el estreno francés de *Fuego, camina conmigo* fue la ocasión para que situara su postura sobre la supuesta diferencia entre cine y televisión:

A la pregunta: «¿Qué diferencia ve usted exactamente?», respondió: «Hasta su difusión, ninguna. Después de ella, la televisión, al contrario que el cine, tiene una imagen y un sonido malos y poco atractivos. Pero los procesos de fabricación son los mismos. Hemos filmado, montado y mezclado de igual manera la película y la serie» (41).

Veía también en la serie televisiva algunas ventajas muy reveladoras de sus propios deseos:

— La larga duración del relato que permite la fórmula de la serie («La idea de continuidad en la televisión es formidable. No tener que decir nunca adiós...»).

En *Twin Peaks* despliega dimensiones insólitas con más naturalidad que en algunas de sus películas para el cine, debido a la posibilidad que una serie ofrece para hacer entrar gradualmente al espectador en un mundo diferente. De *Dune* a *Fuego, camina conmigo*, pasando por *Corazón salvaje*, Lynch siempre ha notado como estrechos los límites de duración del largometraje comercial, que ha intentado ampliar. *Dune*, *El hombre elefante*, *Corazón salvaje* y *Fuego, camina conmigo* duran sistemáticamente más de dos horas y cada vez está claro que el autor hubiera preferido una versión más larga.

La televisión sería para él algo así como un médium doméstico cuya limitación en amplitud y polifonía estaría compensada por un tiempo de duración más amplio: «La televisión es el teleobjetivo, mientras que el cine es el gran angular. En cine se puede interpretar una sinfonía, pero en la tele se está limitado a un chirrido. Única ventaja: el chirrido puede ser continuo» (41).

— De manera inesperada, la fórmula por episodios representó para Lynch un modelo de libertad estructural: la de poder dejar los personajes y encontrar otros (lo que, comprimido en la duración de una película para el cine como *Fuego, camina conmigo*, dio al filme una estructura desconcertante y nueva). Le permite también una gran licencia narrativa —la posibilidad de no terminar nunca *Twin Peaks*, por ejemplo, y no revelar jamás el autor del asesinato de Laura Palmer parece que fascinó a Lynch— que recuerda a los finales abiertos o eternizantes de *Cabeza borradora* o *The Grandmother*. Licencia narrativa no quiere decir indiferencia por la historia, tratada como un pretexto para decir otra cosa, sino una confianza tal en la historia que, como si fuera un niño, se la quiere llevar tan lejos y desarrollarla tan literalmente como sea posible.

— Las condiciones psicológicas de recepción: «Me gusta la accesibilidad de la televisión. La gente está en su sofá, nadie le molesta y está en las mejores condiciones para entrar en un sueño» (41).

Lo que, en cambio, fue penoso para Lynch fue la imposibilidad de seguir el producto paso a paso, y cuenta que se deprimía a causa de la obligación de delegar la dirección.

12

Como toda serie televisiva, *Twin Peaks*, partía, claro está, de un concepto, es decir, de una definición previa en lo referente al género: «El proyecto era mezclar una investigación policial con un serial. Dibujamos el mapa de la ciudad. Sabíamos dónde estaba cada cosa, lo que nos ayudó a determinar la atmósfera que reinaba allí y la que podía producirse» (5). Dana Ashbrook, el intérprete de Bobby en *Twin Peaks*, dice que es una mezcla de *Peyton Place* (célebre culebrón melodramático llevado varias veces a la pantalla, tanto grande como pequeña) y de *Happy Days* (serie humorística sobre unos jóvenes ambientada en los años cincuenta), todo ello «pasado por vitriolo». Y Mark Frost, como es natural, intentaba reivindicar su parte en la empresa —ciertamente más grande de lo que dijeron los periódicos, predispuestos a ver en *Twin Peaks* una obra únicamente de Lynch— cuando afirmaba: «Intentamos renovar el serial nocturno de la misma manera que *Canción triste de Hill Street* había hecho con el género policíaco hacía diez años. David añadió un toque de surrealismo» (6).

Pero aunque se trate de un simple toque, las consecuencias de ese toque, del que no se puede saber la extensión, ¿no son considerables?

13

Twin Peaks —Picos Gemelos— es, concretamente, una pequeña ciudad imaginaria de 51.201 habitantes (como dice en la placa de entrada, adornada con un dibujo en forma de M), situada en la región boscosa del noroeste, a algunas millas de la frontera canadiense (el primer título que se planteó fue el de *Northwest Passage*) y que contiene especialmente: un *sheriff department*, en el que trabaja el sheriff Harry S. Truman, sus adjuntos Andy y Hawk y la recepcionista Lucy; un colegio (del que conocemos a los alumnos: la difunta Laura, Donna, James, Bobby, Mike, pero apenas a los profesores); un hospital, en el que ejerce un chiflado psiquiatra, Jakoby; un gran hotel, el Great Northern, propiedad de un playboy ambicioso y sin escrúpulos, Ben Horne; una cascada y un tío, cuya energía hidráulica ha permitido el establecimiento de la serrería Packard, serrería que la hermana de su difunto fundador disputa a su viuda y cuyos terrenos son objeto de las ambiciones inmobiliarias de Ben. ¿Qué más? Un café restaurante, el RR o «Doble R», regentado por Norma Jennings, lugar de encuentro de la mayor parte de los personajes, en el que hay una tartas de cereza que hacen las delicias del agente Dale Cooper; un bar-dancing verdooso e improbable, el Roadhouse, no muy diferente del Slow Club de Terciopelo azul; y más lejos, nada más pasar la frontera canadiense, se ilumina la enseña maléfica de un garito-burdel clandestino propiedad de Horne, el Jack el Tuerto (One Eyed Jack). ¿Qué más? Ah, sí, no podemos olvidarlo: la naturaleza y el bosque, un gigantesco bosque sin fin que, en lugar de permanecer como decorado de fondo, no deja de recordar su existencia por medio de sus ruidos, sus animales y sus misterios. Aunque ya había habido seriales con nombres de ciudad: Peyton Place, Dallas, Santa Bárbara... y Chateuvallon, en ninguno de ellos el lugar adquirió una importancia tan grande como en *Twin Peaks*, de la que se han mitificado alguno de sus decorados: el RR o el Great Northern, situados cerca de Seattle, se han convertido hoy en día en lugares de visita.

También se ha descrito *Twin Peaks* como una especie de vergel de personajes, de harén en el que todo el mundo (según Serge Daney en el número uno de *Trafic*) estaba «atrapado». En resumen, Twin Peaks es ante todo un marco abierto a todos, un cuerno de la abundancia de situaciones y personajes que, de todas maneras, es anterior a ellos.

La acción de *Twin Peaks*, en el episodio piloto dirigido por Lynch, comienza en el momento en que se descubre un cadáver que flota envuelto en un plástico: es el de la reina del colegio, la rubia Laura Palmer.

La investigación sobre el asesinato (que revela que la guapa Laura, querida por todos, se drogaba, se prostituía, tenía relaciones sexuales sadomasoquistas con varios

hombres, etc.), conducida por Truman y un agente del FBI llamado Dale Cooper (un tipo original, que confía en sus sueños, en sus intuiciones y en la filosofía tibetana) nos da a conocer a un cierto número de habitantes de la pequeña ciudad, estudiantes y padres, el mecánico y el alcalde... No se sabe el nombre del asesino de Laura hasta el decimosexto capítulo: se trata de su padre, Leland Palmer, poseído por un individuo diabólico y quizás imaginario llamado Bob. Leland también mató en las mismas condiciones a una prima de Laura a la que se parecía como dos gotas de agua, Madeleine Ferguson (interpretada por la misma actriz que Laura, Sheryl Lee).

Pero la acción prosigue más allá de la solución del enigma policíaco, gracias especialmente a las fechorías de un ex agente del FBI que se ha vuelto loco y que persigue a Dale Cooper por las tierras de Twin Peaks, Windom Earle, y a las manifestaciones cada vez más frecuentes de fuerzas surgidas de un universo paralelo, la Black Lodge, el acceso a la cual abriría las puertas del poder sobre el mundo. Las pistas que llevan a ella son las de toda historia de tesoros que se precie, frases enigmáticas, planos en clave en la pared de una cueva, etc.

Cuando, al final de la serie, en el vigésimo noveno episodio, Dale Cooper encuentra la entrada de la intraducible Black Lodge, llega a un espacio que de hecho ya había visto en sus sueños, no una habitación negra, sino roja, donde parecen estar para toda la eternidad un enano enigmático, un gigante tutelar (que ya se le había manifestado en sus sueños), la misma Laura, más algunas personas del mundo real (a menos que sean sus dobles). Dale ha penetrado allí para salvar de las fuerzas de las tinieblas a la mujer que ama, Annie Blackburne. Sale vivo, pero transformado, quizá poseído a su vez por Bob, ¿o será su doble malvado? La interrupción de la serie, en principio definitiva, nos deja el misterio.

Antes, si hemos tenido tiempo de seguir el conjunto de la serie (lo que permite su edición completa en videocassetes), nos habremos introducido en un mundo fabuloso y casi nos habremos convertido en uno de sus numerosos personajes, a los que debe su reputación, pero sobre los cuales, después de muchos artículos, quizá no se haya acabado de decir todo.

14

Aparte del núcleo central mínimo necesario para la intriga principal, esto es, la víctima, sus allegados, el culpable y la policía, las numerosas intrigas paralelas ponen en escena especialmente a:

— El ex pretendiente y la mejor amiga de Laura, James y Donna, que anudan un amor mutuo teñido por el sentimiento de culpabilidad al hacerlo, por así decirlo,

sobre la tumba de la muerta, gracias a su desaparición (una culpabilidad fundada).

- Un ex novio de Laura, Bobby, pequeño traficante de droga y amante de la camarera Shelly Johnson, a su vez casada con un camionero brutal, Leo Johnson, que participa en el tráfico y que aparecerá como implicado en los últimos momentos de Laura.
- Ed Hurley, dueño de un garaje, un hombre honrado atrapado entre su mujer tuerta y loca, Nadine, y su amante, la bella rubia Norma, que regenta el RR y espera y teme a la vez el regreso de la cárcel de su marido, Hank.
- Benjamín Horne y Katherine Partell, amantes secretos, que intentan recuperar la serrería mediante todo tipo de villanías contra su bestia negra Josie Packard, la viuda del fundador, una bella china de pasado turbio llegada de Hong Kong y amante del sheriff Truman (que ignora sus secretos).
- Audrey Horne, la hija de Ben, quien, investigando por su cuenta la muerte de Laura, descubre las actividades de su padre, es introducida y secuestrada en el burdel clandestino, ama a Dale Cooper y se ofrece a él sin éxito y encuentra al final a su príncipe azul.

Como se ve, hay sitio para todas las identificaciones y todas las proyecciones. ¿Pero qué hay de nuevo en todo esto?

En general, cuando se habla de *Twin Peaks* y se intenta describir ese mundo y se lo califica de extraño, la referencia suelen ser sus personajes, a cuál más loco. Es cierto que su variedad tiene algo demencial, pero tomados separadamente, están lejos de tener todos ellos, como se ha dicho, un doble o triple fondo. Al contrario.

En general se podrían distinguir tres categorías (relativamente impregnada cada una por las otras):

1. Los personajes típicos de serial o de serie policíaca, fieles a un cierto papel. Pueden, como Ben Horne, padecer un arrebato de locura y escapar durante un tiempo a la realidad, pero la locura temporal no anula su definición básica: el intriguante, la mejor amiga, etc. Por otra parte, no tienen categoría de fetiche.

Citemos entre ellos al sheriff de Twin Peaks Harry S. Truman, un hombre sencillez y leal; al doctor Hayward, paternal y comprensivo; al ayudante indio del sheriff, Hawk; a Ed Hurley, Norma, Madeleine Ferguson, Annie Blackburne, etc. Entre los protagonistas, la bonita Donna Hayward, aunque durante unos momentos está poseída por Laura (¡lo que se traduce en que chupa sensualmente el dedo de un chico!) no deja nunca de ser la *good girl*, incapaz de ninguna maldad, y su amante, el guapo James, el inocente sospechoso. Víctima de sus amoríos y perseguido, James adquiere una dimensión romántica gracias a su moto, que no le deja nunca y que es el

equivalente del caballo sobre el que primero llega y después se aleja el *lonesome cowboy*.

¿Hablamos también de Catherine la zorra y de Pete, su marido perruno, de Leo el bruto y Shelley la víctima? Esas parejas sadomasoquistas permanecen también fieles a su definición inicial y a su papel en la estructura. No tienen doble fondo en absoluto y, pese a lo que se haya dicho, son quienes forman la base de ese universo y permiten acceder a él. Lejos de ser una concesión al gusto convencional, establecen la verosimilitud de la historia y permiten la identificación.

Es importante subrayar el hecho de que, en tanto que serial nocturno, *Twin Peaks* garantiza y juega sin ridiculizarlo (al contrario) el juego de las historias de amores e intrigas de territorio y poder. Su belleza viene de eso, y no de un barniz informe de segundo grado.

2. La segunda categoría sería la de los personajes marcados como exóticos, tipificados por una característica física de comportamiento, vestuario o de accesorio-fetiche que se les asocia sistemáticamente, pero que —ahí está la locura— no parece extrañar ni molestar a los personajes de la primera categoría. La audacia de *Twin Peaks* es la de introducir con ellos una lógica no psicológica, un sistema de tipos, vestidos y posturas en el que el hábito hace al monje.

Así, Josie Packard es la bella exótica en sí misma, definida por su exotismo y prácticamente por nada más. Aunque se la pone de relieve al principio del episodio piloto, con un bello plano retrato firmado por Lynch que hace pensar en que será una de las figuras clave de la historia, permanece durante mucho tiempo a la espera. Se desaprovecha su dimensión de mujer fatal, pero el encanto triste de Joan Chen, su intérprete, es tan fuerte que se agradece que esté allí. La segunda serie le encuentra un papel más definido cuando es humillada por los Partell y obligada a hacerles de criada.

Otro personaje sexy, Audrey Horne, está asociado desde el principio a una cierta postura provocadora, una cierta manera de moverse, de estar de pie de manera que se realce su figura y su busto, de bailar sin moverse del sitio, de contonearse o andar de manera sensual, que normalmente sería juzgada como extravagante o ridícula, pero en *Twin Peaks* no lo es. Pero después de todo es buena chica (a pesar de su comportamiento de buscona insoportable en el episodio piloto) que pone sin cesar poses provocativas porque es virgen y quiere que la desvirguen, y, como no lo puede conseguir con su padre, no lo logrará salvo al final, cuando encuentra a su príncipe azul.

Al contrario que Donna, que no tiene ninguna característica, Audrey Horne es fetichizada de entrada por su insistencia en los zapatos rojos y en los calcetines. El fetichismo del pie es reemplazado por un detalle que no aparece hasta el sexto episodio, pero marca de tal manera al personaje que se cita implacablemente en todo

artículo de periódico dedicado a la serie, como ejemplo de un excepcional talento sensual: sabe hacer un nudo con un rabo de cereza sirviéndose sólo de la lengua.

A otros personajes se les vincula sistemáticamente a una enfermedad, una excentricidad o una fobia, o a veces a las tres cosas: Harold Smith a la agorafobia que le impide salir de casa y a las orquídeas que cultiva; Eileen Hayward, la madre paralítica de Donna, a su silla de ruedas; Nadine Hurley a su banda de tuerta en el ojo y a su obsesión por la cortina silenciosa. Por otra parte, ésta es una de las grandes depresivas suicidas del universo lynchiano, que no se salva más que mediante la inmersión temporal en la locura, que le hace creerse una colegiala romántica, pero le insufla a la vez la fuerza muscular de Terminator.

Y así, más: Dennis/Denise, del FBI, es identificado por su doble identidad sexual. Mike el manco... por el brazo que le falta; Gordon Cole, el jefe medio sordo de Dale Cooper (interpretado por el mismo David Lynch) por su sonotone, que hace que salga un cable de su oreja pero no le impide que hable gritando. Leland Palmer, el padre, por los cabellos que le encanecen totalmente una noche, poco después de la muerte de su hija. El psiquiatra Lawrence Jacoby por su pinta extravagante (gafas de sol con cristales de colores diferentes, tapones en las orejas la primera vez que le vemos).

El mismo Dale Cooper —sobre el que volveremos más adelante— por la grabadora, a la que llama Diane y a la que hace más o menos regularmente su informe, y por su cabello negro, peinado hacia atrás y engominado.

Queda una pareja, tipificada como el tándem cómico habitual, que pertenece a esta segunda categoría pero también se distingue de los demás porque precisamente funcionan en pareja y llegan a crear su propia burbuja, como Sailor y Lula en *Corazón salvaje*: son Lucy y Andy.

Lucy Moran es en principio una voz aguda, aflautada, prolija, que reina en los interfonos y en las líneas telefónicas de la centralita de la comisaría de Twin Peaks, donde trabaja, y que protagoniza la primera ruptura de tono de la serie.

Andy Brennan es el adjunto de policía que, en cuanto ve un cadáver o se entera de alguna desgracia, llora con muecas a la manera de Stan Laurel, cómico que parece haber servido de referencia concreta a su intérprete, el excelente Harry Goaz, para componer el personaje.

Juntos, el adjunto y la recepcionista, que tardan 29 episodios en unirse para siempre, son la pareja cómica de turno, como los campesinos de Moliere o los bufones de Shakespeare. En el seno de la desmesurada intriga en la que luchan las fuerzas de la luz y de las tinieblas, tienen el papel de Papagena y Papageno en *La flauta mágica*: encarnar a la humanidad viva, modesta y que se reproduce a sí misma. Es una jerarquización de los personajes, una lógica no psicológica y no naturalista del reparto de papeles que estaba abandonada desde hacía mucho tiempo y que, misteriosamente, se reaviva.

En torno a ellos se plantea a la vez la cuestión de la paternidad. Lucy descubre que está embarazada, pero no sabe de quién. Dos hombres pretenden ser el padre: un ridículo lechuguino llamado Richard Tremayne y el bravo Andy, que después de ser ridiculizado ante los ojos de su amada, le demuestra su valentía y es escogido como progenitor...

Al principio del último episodio dirigido por Lynch, Andy (que en la versión original tiene una voz tan dulce como cómico es su físico) y Lucy entonan un tierno dúo inesperado en el que se prometen amor eterno, y que hace de ellos la única pareja bendecida por la felicidad.

3. Colocaremos por último en una tercera categoría a los personajes de *Twin Peaks* que poseen de entrada o adquieren en el transcurso de la serie una categoría mítica. Por supuesto, es el caso de los que pertenecen a dimensiones paralelas, aparecen en las fantasías o en los sueños, surgen de los agujeros del tejido de la realidad o están en comunicación con otras fuerzas.

Por supuesto, Bob, esa extraña encarnación del Mal que, como ha dicho un crítico asombrado, parece un «hippy envejecido»; pero también el enano que vive en la habitación roja, el gigante que dicta a Dale Cooper pistas en sus sueños, el portero chocho del hotel Great Northern, el tándem del niño mago y la vieja dama (que vuelve a aparecer en *Fuego, camina conmigo*) y, por supuesto, la Log Lady, la dama del tronco, que no deja nunca el leño que lleva como si fuera un niño, al que presta el don de la visión y del que transporta el mensaje.

Quizá también —aunque nos extrañemos por encontrarlo ahí— se podría colocar en esta familia al general Briggs, con su indeterminada misión, que no se quita nunca el uniforme ni las condecoraciones (lo que le haría pertenecer al segundo grupo) pero que alardea de su oscura misión de contacto con los extraterrestres. De parecer un zopenco sermoneador al principio, que nos hacía reír como lo hace su hijo Bobby, se convierte después en un paladín heroico y mítico en la lucha contra el Mal, especialmente cuando tiene un sueño místico de felicidad familiar en el que quiere poner a salvo a su mujer y a su hijo, ya que él ha sido secuestrado y liberado en una dimensión paralela, la *White Lodge*... Desaparecido y reaparecido, torturado por el malvado Windom Earle, heroico y crístico, el general Briggs acaba por encarnar al padre, en tanto que es el-que-se-va-y-vuelve.

En cuanto a Dale Cooper, para acabar con el más célebre, también empieza en la segunda categoría y pasa a la tercera. Al principio es un tipo original un tanto perverso; sólo poco a poco alcanza la dimensión de un ángel del Bien.

Cuando Dale Cooper, engominado y encorbatado (Kyle Mac-Lachlan, perfecto y británico), llega a la comarca de Twin Peaks y dicta mientras conduce su primer informe a Diane («Nunca había visto tantos árboles») parece que, según todas las apariencias, nos aproximamos al enésimo refrito de *fish out the water*, es decir, del personaje, tan caro al cine norteamericano reciente, que descubre un mundo en el que está desfasado y al que aporta a la vez su frescura y sus prejuicios (tipo *Cocodrilo Dundee* [Crocodile Dundee, 1986], pero en sentido opuesto: un niño bonito del FBI entre leñadores). Pues no hay nada de eso y no existe ningún conflicto entre él y las autoridades locales.

Limpio, educado, elegante, con un entusiasmo juvenil e ingenuo, Cooper ama por el contrario los platos simples, no sofisticados (¿autoparodia de Lynch y de sus gustos culinarios basados en el Mac Donald?). Inasequible al desaliento, perfecto, se convierte poco a poco en un mito.

En el episodio piloto (rodado, recordémoslo, sin que hubiera un compromiso de la ABC sobre la continuación de la serie), Dale Cooper tiene todavía inquietantes potencialidades. Su forma ligeramente sádica de interrogar, con el objetivo de desestabilizar, o la manera que tiene de extraer las letras de las uñas de las víctimas, con un rictus de sabio loco y bajo una iluminación estroboscópica, indica que los autores se habían planteado llevar al personaje en otra dirección. Pero, por el contrario, en la continuación (y esa decantación progresiva de un personaje hacia su depuración, que se produce como por sí misma, es fuente de un placer específico, inmenso), Cooper se hará cada vez más transparente y luminoso.

Asimismo, el carácter obsesivo con que se le dotó al principio (sus anotaciones sobre las sumas exactas gastadas en la misión) se diluyó y el personaje fue cada vez más sencillo y arquetípico, incluso angelical.

Por lo tanto, quizá el primer extraterrestre de *Twin Peaks* sea el mismo Dale Cooper (por otra parte es curioso que el actor hubiera interpretado, poco tiempo antes, en *Hidden: lo oculto* [The Hidden, 1988], de Jack Sholder, el papel de un extraterrestre exiliado revestido con un cuerpo humano). El aspecto irreal de Cooper es subrayado mediante un maquillaje exagerado y un comportamiento enigmático. Desembarca en Twin Peaks como si lo hiciera sobre la Tierra, descubriendo los olores y los sabores; prueba el azúcar como si sus papilas funcionaran por primera vez y bebe un café caliente con la admiración de un ángel caído del cielo y reencarnado (¡como Bruno Ganz en *Cielo sobre Berlín* [Der Himmel über Berlín, 1987]!). Dale Cooper es Lynch, un «James Stewart llegado de Marte», pero también es Tintín, una figura plana en un mundo de arquetipos.

¿Y quién es esa Diane (nombre mitológico) a la que hace sus informes haciéndola pasar por un dictáfono portátil? Una Diana que no existe en la tierra, en todo caso, ya que existe solamente para él, y ningún otro de sus numerosos colegas del FBI hace la

menor alusión a ella como un personaje real.

16

Por otra parte, lo característico de *Twin Peaks*, como hemos dicho, no es que todo el mundo esté loco, sino que los cuerdos no encuentran excéntricos a los excéntricos, y que la Log Lady esté entre los normales, entre los Ed y las Donna.

Twin Peaks no es un mundo psicológico. Cuando alguien se vuelve loco y pasa a otro estado, que le deja fuera de la realidad y del que vuelve, dicho cambio de estado es admitido y no interpretado psicológicamente por el resto de personajes.

La estructura de *Twin Peaks* es una locura, pero *Twin Peaks* es también —sumando todos los niveles sin fundirlos uno en otro y definiéndose por esa misma suma— mítico y épico. ¿Epico? Sí, a causa de la insistencia en la comodidad.

La concepción que se tiene de la localidad es que se trata de una ciudad agradable: los árboles le sientan bien. Hay un café cuya encargada es siempre amable con los clientes. Cuando los policías han terminado su trabajo tarde por la noche, se encuentra una mesa llena de buñuelos. Por otra parte, es uno de los papeles de Dale Cooper: muestra *Twin Peaks* como una ciudad en la que todo es agradable, las autoridades son afables y la policía es respetuosa con los derechos de los ciudadanos.

Twin Peaks es también la primera serie televisiva en la que los personajes interrumpen la acción y sus discusiones para regocijarse por el buen olor del aire, el aroma de un buen café o una tarta de manzana o incluso del divino placer de orinar en el bosque (decimoséptimo episodio).

Esta idea de recreo, tan nueva en el mundo crispado de las series, tiene algo que nos remite al universo del poema épico. En la *Ilíada* y sobre todo en la *Odisea* —que una teoría fascinante y demasiado poco conocida sostiene que fue escrita por una mujer—, se le otorga un papel importante: se nos cuenta con placer comunicativo que los convidados sacian su apetito, que toman un buen baño después del cual se sienten bien y se visten con una bella túnica, etc. Los oyentes de aquellos poemas estaban sin duda tan encantados por las evocaciones del bienestar como por las hazañas de los héroes, las criaturas fantásticas y las apariciones de fantasmas. Y *Twin Peaks* conecta con el placer de seguir a los personajes que gozan con la comodidad en la que viven y *que lo dicen*.

Por supuesto, se trata de un bienestar simple y nada sofisticado. Sin duda, Lynch puso de su parte, ya que los restaurantes ocupan un lugar considerable en su vida, sus anécdotas y sus películas. Y el éxito del culto a la serie en Estados Unidos, aunque quizá también en otros países, parece estar estrechamente asociado a la importancia

regresiva que adquiere en ella la alimentación. No una alimentación sabia, sino una alimentación recalentada y azucarada: café, tarta de cerezas, buñuelos. Como para domesticar el salvajismo primitivo del acto de comer y retroceder a él mediante la igualación en lo *sweet*.

La cultura anglosajona, y en especial la cultura americana, asimila lo dulce y lo azucarado con una connotación sexual. *Twin Peaks*, al principio, es un universo de azúcar. Pero desde esa enternecedora amabilidad, haciéndonos deslizar suavemente hacia viejos recuerdos aparentemente inofensivos, surge el horror.

La apacibilidad del principio es la de una superficie, una superficie de un mundo que está agrietado.

Twin Peaks es un mundo horadado, una placa sobre la que hay un nombre y un número de habitantes. Su nombre ya hace referencia al doble. Es una especie de triángulo de las Bermudas en el que todo puede aparecer y desaparecer.

Twin Peaks no sólo se abre sobre las cavernas y los mundos de luz y tinieblas, sino también sobre el pasado, como cuando Ben Horne se cree un general de la Guerra de Secesión, de la que reconstruye una batalla en provecho del Sur; o cuando el general Briggs, abducido a una dimensión paralela, es arrojado de ella con un uniforme de aviador de los años cincuenta.

Sin duda, el territorio de *Twin Peaks* es ante todo un nido, una charca de naturaleza nutritiva en la que hay agua, fuego, energía, espacio, bosque y comida. Es la imagen magnificada de un par de senos nutricios inagotables (los dos picos) de los que manan en abundancia los personajes, la música y la acción.

Pero al mismo tiempo es lo primitivo, las fuerzas no domesticadas, representadas por los planos de encadenamiento entre las escenas, en las que se nos muestra un semáforo rojo automático en la noche sobre las calles vacías y negras, ramas de árboles tupidos agitadas por un viento huracanado, una ladera montañosa sobre la que corre la niebla.

Es extraordinaria la televisión: basta con que todos los planos intermedios de edificios o de granjas sean reemplazados por imágenes del bosque, de la luna en sus diferentes fases, de una cascada espumosa o del cielo cubierto por nubarrones, y es como si comenzara un movimiento sin fin de afluencia de las fuerzas naturales.

Y con él, el vacío y la noche que rodean a los personajes de ese mundo, que son aún más espantosos precisamente porque *Twin Peaks* es un lugar simpático y pequeño.

Desde el episodio piloto, en cada casa y en cada apartamento donde se seguían los capítulos, *Twin Peaks* recreó la noche; la verdadera noche y no una noche de decorados, una noche con una duración que persiste y con una profunda oscuridad, que sitúa cada pantalla de televisión en lo que es: una ventanita de luz excesivamente coloreada que brilla en un océano de noche.

Está claro que eso se debe a Lynch: lo que hay de primitivo y de sentido del vacío en su imaginación impregnó, como por contagio, los episodios en los cuales él menos participó. O mejor, como si hubiese hecho surgir en cada uno —actor o director— su propio núcleo primitivo, de manera que le permitiera alimentar el mito colectivo en que se convirtió *Twin Peaks*.

El conjunto de *Twin Peaks* sobrepasa a sus autores, Lynch incluido, y, mediante un efecto de superposición de capas e intenciones, adquiere la extraña fuerza del poema épico o del libro religioso, que, como se sabe, es una creación colectiva. *Twin Peaks* es a la vez delirio personal y locura universal, mito y nido para adormecer nuestros sufrimientos, en el que cada uno aporta su ramita.

17

También se ha hablado mucho de las citas y los guiños en *Twin Peaks*, atribuyéndoles a nuestro entender una importancia excesiva. Algunos guiños a la *Laura* (Laura, 1944), de Preminger (un tipo llamado Waldo y un veterinario llamado Lydecker, que forman el nombre del Pygmalión de Laura) y a *Vértigo* (*De entre los muertos*) (Vértigo, 1958) de Hitchcock (la prima sosias de Laura llamada Madeleine) no son en nuestra opinión apenas otra cosa que la manifestación de una deuda para con películas míticas que abastecen de situaciones básicas, situaciones que se reintegran y reinterpretan con un sentido diferente.

La única parte de *Twin Peaks* que imita claramente al cine negro es, de hecho, la menos buena: es la historia de amor de James Hurley, en la segunda serie, con un personaje desvaído de mujer fatal escapado de los años cuarenta.

Está claro que el nombre de pila de Laura no se escogió al azar, pero aun así, la semejanza de las situaciones no tiene que hacer olvidar las diferencias. Laura Hunt, la que tenía los rasgos de Gene Tierney, era objeto de dos tentativas de asesinato por parte de Waldo, pero escapaba a las dos, la primera al precio de la muerte de otra; la segunda, por la del asesino. Laura Palmer tuvo menos suerte: fue asesinada... dos veces, primero en persona y después a través de su prima Madeleine Ferguson.

Laura Hunt es al principio un retrato, como Laura Palmer, pero en *Twin Peaks* es una foto simpática y no un retrato mitificado. Pero lo importante (como se aprecia mejor en *Fuego, camina conmigo*) es que Laura Palmer no es una criatura sofisticada, sino una joven colegiala de pueblo a la que no le van bien las cosas.

Pero combinando las situaciones del cine negro y del folletín sentimental y añadiéndoles una dimensión fantástica, Frost y Lynch (y los principales coguionistas, Harley Peyton y Robert Engels) recrearon nada menos que el drama romántico. Tan

sólo sumando tonos y dimensiones que se había tomado la costumbre de tratar en marcos separados.

Hasta hace poco tiempo, lo irracional tenía sus géneros cinematográficos, en los que no había tiempo para amar o para llorar, sino que había que mantenerse firme contra el mal, con el rostro duro y determinado (no hay *love affair* en *El exorcista* [The exorcist, 1973] o en *Alien, el octavo pasajero*). Los maestros contemporáneos del cine fantástico, como John Carpenter, son más bien secos, admiran a Hawks, huyen del sentimentalismo y tratan el género como si fuera incompatible con las lágrimas y las grandes promesas. Por otro lado, el nuevo melodrama (*La fuerza del cariño* [Terms of Endearment, 1983], de James Brooks, *Hijos de un dios menor* [Children of a Lesser God, 1986], de Randa Haines) había llegado a ser contemporáneo y burgués: no había espacio para tener otra cosa que sentimientos. Al unir lo fantástico cósmico y el ardor emocional, *Twin Peaks* vinculó un tiempo y un espacio privados durante mucho tiempo uno de otro.

En otros tiempos, el romanticismo era todo a la vez: lo irracional más los sentimientos; las hadas, los demonios y los besos.

En su aspecto de carnaval de géneros (donde tampoco falta un toque erótico, pero de buen tono, de un erotismo para jovencitas bien educadas), *Twin Peaks* combina fuerzas que, en contacto una con otras, se multiplican vertiginosamente (seamos justos: el primer reencuentro reciente de esas fuerzas, aunque de un modo más aséptico, fueron los melodramas de fantasmas como *Ghost, más allá del amor* [Ghost, 1990], de Jerry Zucker, y *Para siempre* [Always, 1989], de Steven Spielberg).

Pero *Twin Peaks* también es *Twin Peaks* porque en el equipo alguien creía en el aspecto más sentimental y lacrimógeno de la historia, lo que permitió que los demás creyeran también, les dio autorización para creer. Y ese alguien nos parece que era David Lynch.

Atribuir el éxito de la serie a un cinismo calculador es una tontería, ya que si no hubiera tenido éxito se le hubiera recriminado su audacia y sus errores.

18

Lo que también hizo hablar de burla es la utilización de las lágrimas en el serial, especialmente al principio del episodio piloto, cuyas escenas de llanto chocaron a todo el mundo.

De *Cabeza borradora* a *Fuego, camina conmigo*, en todas las películas de Lynch se llora copiosamente, de una manera hasta entonces sólo permitida en la ópera.

A Lynch parece fascinarle todo en el fenómeno de las lágrimas. Incluso se puede decir que ha renovado su utilización en la pantalla: especialmente, muestra cómo su llegada, parecida a una lenta opresión, altera y convulsiona el rostro sin implicar al cuerpo en ella (es una conmoción sobre el terreno). Tampoco duda en mostrar en el rostro de alguien que llora lo que se considera como fealdad. ¿Por eso el público japonés se volvió loco con *Twin Peaks*, dado que, como demuestra su cine, no tiene miedo de una expresión física exacerbada y crispada de los sentimientos?

Habitualmente, el llanto en el cine consiste en una preciosa lágrima que rueda y que recoge una cámara llena de tacto. En el caso de Lynch, al contrario, se ve cómo se deforma y se afea todo el rostro (nada de la imagen de la humedad) y se anquilosa el resto del cuerpo.

Después de haber hecho verter al público de *El hombre elefante* los ríos de lágrimas que se tragaban sus personajes (la discreta «lágrima que rueda» en el rostro de Anthony Hopkins), Lynch se atrevió a hacer sollozar a sus actores, corriendo el riesgo de reprimir simétricamente el efecto lacrimógeno entre el público. Mientras que las lágrimas contenidas de la mujer de Treves ante John Merrick, en la más bella tradición del cine de emociones, dan la señal para el desencadenamiento de las nuestras, las feas muecas de niño llorón de Laura Dern engañada por Jeffrey, los gritos de Grace Zabriskie al perder a su hija o el llanto de Andy Brennan ante el cadáver de Laura Palmer impiden el nuestro aun provocando una extraña y turbadora emoción. Es una de las cosas que induce a hablar de cine gélido. Nada de eso: simplemente, Lynch plantea otra dimensión de la emoción.

Recordemos también la importancia de una película que admira mucho y de la que ya hemos hablado: *Lolita*. En ella está el actor que ha llorado mejor en toda la historia del cine, y que le inspiró algunas escenas con Leland Palmer: James Mason.

Sin embargo, el hecho de estirar las escenas lacrimógenas en una serie destinada a la televisión tiene otra dimensión: la del voyeurismo mediático. Pensamos en particular en la famosa escena del episodio piloto en la que Sarah Palmer grita su dolor a un extremo del hilo telefónico mientras su marido ha dejado ya el otro.

Esa escena, en la que el espectador es consciente de antemano y a su pesar de lo que va a ocurrir (sabe que Laura está muerta y ve cómo se enteran sus padres) recuerda toda ella a la captación de un acontecimiento en tiempo real, a su retransmisión, y, al devolver al espectador al voyeurismo, traduce el cambio de mirada introducido por los *reality-shows*, por lo que produce una confusión que, evidentemente, no impide la fascinación.

Además, en ese momento, en plena situación dramática, dos rupturas de tono ya han roto la superficie de lo convencional: el llanto inesperado de Andy ante el cuerpo de Laura y las embrolladas explicaciones de Lucy al sheriff Truman.

A pocos minutos de empezar, Lynch jugaba en la cuerda floja de los cambios de

tono y ganaba. La serie tenía que esforzarse por mantener tal nivel de audacia.

Para eso se deslizaron detalles extemporáneos o burlescos en las escenas más dramáticas, aun haciéndolas penosas: *gag* del reparto de asientos a la cabecera de la pobre Ronnette Pulawski, violada y traumatizada; Leland Palmer extendido sobre el ataúd de su hija en el entierro y bajado con ella a la fosa, etc.

Pero a partir del momento en que se cree absolutamente en la historia y se la trata literalmente —como es el caso— todo sirve para gozar y todo el mundo saca provecho: los cínicos y los sentimentales. A éstos no les molestan los pasajes estrambóticos, mientras que los primeros soportan la abundancia de escenas ñoñas. Cada uno se lo permite y se lo permite al otro y *Twin Peaks* se convierte en la botica donde hay de todo y se agradece la generosidad de sus dueños.

19

Para un proyecto tan extraño y complejo hacía falta un elemento unificador. Aquí, indudablemente, fue la música de Angelo Badalamenti la que desempeñó ese papel. Poco importa que desvinculada de la serie tenga o no tenga un valor intrínseco, como se ha dicho, el hecho es que en la serie es genial, dando fuerza y continuidad a todo el conjunto.

¿De qué se compone? En primer lugar, de un tema de entrada, que llama la atención desde la primera vez que se oye. Hay al principio un bajo con timbre de guitarra sintética, con una sonoridad dulzona, pero que no se puede dejar de escuchar, ya que los bajos dan un ritmo arrullador. Después, en un registro grave intermedio, que suena a algo así como a una confidencia a media voz, se inserta un tema ingenuo, del tipo de los que se escriben para los productos rosa. El tema parece como transmitido de boca a oreja en las chácharas de colegialas (el núcleo inicial de *Twin Peaks* parece de hecho que es un conciliábulo nocturno de jovencitas formales que, en una sala o un dormitorio, juegan a inventarse horrores).

El tono sordo e íntimo de las notas que se desgranán sobre los títulos de crédito es el mismo que da a la serie su tonalidad tan particular, y su intervención es especialmente llamativa en el principio del episodio piloto dirigido por el mismo Lynch, es decir, el principio de toda la saga.

Twin Peaks comienza con un tono de leyenda, con el extraño y hermoso plano de la bella china en su tocador, que gira la cabeza hacia algo impreciso (¿ha oído algo?) y murmura para sí misma algo indistinto en el mismo registro que la música. Y cuando Pete Martell sale inmediatamente después para ir a pescar, también musita para sí: «Otro día que sopla la brisa de tierra», y la música es sustituida por sonidos

suaves y sordos, como de sirenas de niebla. El chapoteo de las olas es atenuado, arrullador. No hay ningún estrépito, y en ese ambiente silencioso, justo después del descubrimiento del cuerpo de Laura, estalla la voz estridente de Lucy, la telefonista, introduciendo la primera ruptura de tono.

Ya que estamos comentando los títulos de crédito de cada episodio de *Twin Peaks*, las imágenes que el espectador está obligado a ver una y otra vez, hay que subrayar la importancia en ellos de planos mudos, asociados al fuego y al agua. Primer plano de una máquina antigua que produce chispas por frotamiento, pero no se oye el chirrido agudo que sugiere; plano general de la cascada de Twin Peaks, pero no oye su fragor. En cambio, precisamente porque se oye en su lugar una música agradable, se es sensible a lo que tiene a la vez de suave y de implacable, en la imagen, el movimiento repetitivo de la máquina, que hace girar los dientes del tronzador y los hace rozarse, y lo que tiene de suave e inevitable la caída de la pesada masa de agua.

Pero sigamos el recorrido musical de los créditos.

Del tema confidencial y murmurante que acompaña las imágenes de la máquina y la cascada surge una melodía ascendente y lírica que se despliega como un canto y se eleva en la vertical del agudo, como la cascada cae en la vertical del grave. No obstante, hay un contracanto periódico, que imita a las aguas que se ven y que cae suavemente con una cadencia regular y notas unidas. Ese contracanto incansable y regular parece que fue inspirado por una palabra concreta de las frases que escribió David Lynch para esa melodía: la palabra *falling*, extraída de la expresión *falling in love* (¿no decimos nosotros *caer* enamorado?), se toma aquí al pie de la letra. Una palabra fundamental para Lynch, que utiliza tanto en las letras de canciones como en sus películas: «I'm falling», gritaba Dorothy Vallens. Y la hora del reloj parlante de la radio local de Lumberton se da con el sonido de un árbol que cae, «the sound of a falling tree».

La conciencia del *eje vertical* es fundamental para él (asociada a la idea de postración o resurgimiento corporal), y la música y la letra de la canción encuentran su respuesta en las imágenes de columnas de humos ascendentes (la serrería en acción) y del agua que cae.

El segundo motivo, el de Laura Palmer, aparece más tarde. Se oye constantemente, no en los créditos, sino en el interior de los episodios, y se encuentra estrechamente ligado a la atmósfera de toda la serie: es una especie de balanceo sombrío y grave con un intervalo de tercera, en un ámbito opresivo. Es siniestro como un tañido fúnebre, rubrica el drama y el duelo y a la vez nos acuna suavemente en un lamento infinito. En algún momento, como en el tema de los créditos pero en un movimiento más amplio y de armonías más tensas, surge de él, como una planta que creciera, otro canto ascendente, lírico y dramático, que alcanza el agudo en un

grito. El canto se eleva en particular en los momentos de efusión y de lágrimas. Sorprende y es innovador en la televisión, por su carácter excepcionalmente lírico y su registro muy extenso. Cada vez que en un episodio se le oye subir y crecer, a semejanza de las formas oblongas en los primeros cortos de Lynch, uno se pregunta hasta dónde va a poder llegar aún.

El tercer tema principal, titulado *Audrey's Dance*, ilustra, en cambio, el tono humorístico y sexy de la serie: es una música *jazzy* con *pizz* de contrabajo y chasquidos de dedos, utilizada tanto en las escenas policiales como en contextos erotizados (especialmente en relación con Audrey Horne, el personaje más urbano entre las chicas de Twin Peaks). El humor que aporta el tema procede de que está desfasado en ese decorado forestal, donde las convenciones nos harían esperar más bien una balada *country*.

Esa música pertenece también a la tradición de la serie televisiva: crea una especie de distancia urbana, sofisticada e hipnótica, y podría haber estado firmada por Henry Mancini (uno de los compositores de cine favoritos de Lynch) para una comedia de Blake Edwards.

La constante en la atmósfera musical es, en lo que concierne a la elección de los timbres y la escritura de los temas, el mantenimiento de un registro que evoca el murmullo. El registro en música es, como se sabe, la zona de la tesitura en la que se ataca: medio, medio-grave, etc.

También se puede hablar de registros del habla: susurrado, murmurado, hablado, vociferado. Ahora bien, la idea de registró, en sus diversos sentidos, es fundamental en Lynch, quien, como hemos visto, es uno de los cineastas en cuya obra están más abiertos, del muy grave al superagudo, de la carcajada al grito y de lo cotidiano a lo místico.

20

Y todo eso reposa, a fin de cuentas, sobre el recuerdo de una muerta de la que se habla y se habla y que habría sido *todo* —al principio, todo lo maravilloso e idealizado que se pensaba de ella, y después todo lo que evoca de desvergonzado e infame.

A Laura Palmer los oídos le deben de silbar en el más allá, ya que es de quien no se deja de hablar en tanto que muerta (hasta el punto que Donna, en un bello monólogo ante su tumba, en el quinto episodio, le reprocha que monopolice la atención), pero que, en tanto que muerta (y eso no desagrada a su mejor amiga) parece más bien que autorice y permita que todo pulule con generosidad sobre su

cuerpo, convertido en paisaje.

Recordemos que *El crepúsculo de los dioses* (una historia contada por su héroe muerto, al que se muestra al principio flotando en una piscina, como Laura Palmer en el río) es una de las películas preferidas de Lynch, y que pone en escena un muerto que habla y reina sobre las imágenes. Muerto que habla y muerta de la que se habla.

«El/la de quien se habla» es también un muerto que oye.

Y, vigilando a la muerta de la que se habla y que resucita la efervescencia de la vida, se halla también la viva a la que se olvida y de la que no se habla, que la serie mete en un discreto armario, no sacándola más que de vez en cuando para mostrarla inconsolable: su madre, la depresiva, la sombría, la oscura Sarah Palmer.

Y, como con Dorothy Vallens, se le hace de todo, pegarle, pero también hablarle suavemente, someterla a choques sensoriales y emocionales, a películas electrochoque para que no se hunda, todo, incluido el cuerpo a cuerpo incestuoso y la medicación de doble filo, con la que se quema a sí misma.

Lynch es quien, primero a través de la pintura y después del cine, se ha dedicado con inocencia, y aparentemente sin pena alguna, a ello.



Isabella Rossellini (Dorothy Vallens), en *Terciopelo azul*.



Dennis Hopper (Frank Booth) y Kyle MacLachlan (Jeffrey) en *Terciopelo azul*: cartas de amor.



Algunas plantas del jardín de Twin Peaks: Joan Chen (Josie Packard), Michael Ontkean (sheriff Truman), Kyle MacLachlan (agente especial Dale Cooper) y Piper Laurie (Katherine Partell), en *Twin Peaks*.

IV

Cine-sinfonías para ella

(Corazón salvaje, Industrial Symphony nº 1, Twin Peaks: Fuego, camina conmigo)



Sheryl Lee (Laura Palmer) y Kyle MacLachlan (Dale Cooper) en la Red Room de *Twin Peaks: fuego, camina conmigo*: la mujer sentada y el hijo guardián.

1

Desde hace algunos años, David Lynch vive en Los Ángeles. Así como fijó un decorado, también parece haberse fijado un marco de trabajo:

«Para mí, dos horas y media es el tiempo que estoy en el Big Boy's Bob. Puedo pensar allí, dibujar en el mantel y tomarme un batido. A veces tomo una taza de café y a veces una Coca-Cola. Las dos cosas van muy bien con el batido» (18).

Es sabido lo importante que es para Lynch reflexionar sentado, y no importa dónde, con los ojos errando por la superficie de la mesa. El marco para que surjan las ideas no es indiferente; su primera obra de *film-painting*, *Six figures*, ¿no era una pantalla —una superficie plana— de la que salían cabezas en relieve?

Al describir los cafés y los restaurantes a los que es tan aficionado, Lynch describe también el universo de confort banal y referencias familiares, fáciles de encontrar, del que parece tener necesidad para sumergirse en las zonas oscuras: «Me gustan los *diners*. No me gustan los sitios oscuros. Me gustan los sitios claros, con fórmica, metal, acero brillante, tazas, vasos y una buena máquina de Coca-Cola» (18).

Ése es el tipo de revelaciones que a Lynch le gusta hacer en sus entrevistas con la prensa (o que a los periodistas les gusta poner de relieve); en todo caso, forma una barrera ante la revelación de sus intenciones profundas. Sobre este tema, desde hace tiempo ha adoptado una cierta filosofía:

«Lo que yo pueda decir sobre lo que he querido contar en mis películas no tiene ninguna importancia. Es como si desenterraras a un tipo muerto hace cuatrocientos años para pedirle que te hable de su libro» (16).

En cambio, Lynch nunca ha dejado de comentar —como si fuera una lección provechosa para todo el mundo— la manera en que deja venir y capta sus ideas:

«Siempre hay que estar a la escucha de lo que pasa en la vida de todos los días» (40).

«A las ideas basta con dejarlas, de alguna manera, que naden. No tienes nada que ver con la gente que va a juzgarlas. No tienes que preocuparte de ellos. No hay más que sentimientos y sabes intuitivamente que la cosa marcha. Y puede salir algo bueno si te mantienes en ese nivel y dejas a las ideas nadar libremente en un rincón donde puedas pescarlas y sacarlas del agua» (1).

Estas ideas son de naturaleza concreta, no verbales, ni abstractas:

«No hay que preocuparse por expresarlas con palabras, lo que hace falta es traducirlas al lenguaje cinematográfico. Traducirlas a un “plop” en la banda sonora y a un plano en una secuencia. Encontrar el sentimiento que corresponde a la idea que

has tenido. El guión escrito llega a matar muchas películas que podrían haber sido abstractas o diferentes» (12).

Cada idea es también una pequeña bomba o una pequeña pila, una reserva de potencia: «Cuando se tiene una idea por primera vez, contiene una potencia intrínseca. Hay que intentar no olvidar el sentimiento que se experimentaba al tener la idea y permanecer fiel a él» (12).

La idea tal como Lynch la concibe procede no de la noche, sino del día —lo que se expresa en inglés como *daydream*.

«Son los sueños que tienes despierto los que son importantes, los que llegan cuando estoy tranquilamente sentado en una silla y hacen viajar con suavidad mí mente» (25).

A partir de la suma de un cierto número de ideas agrupadas en torno a un tema puede comenzar a esbozarse un proyecto:

«La mayor parte de mis ideas son perfectamente espontáneas. Y luego, hago la selección en superficie para ver cómo una idea puede suceder a otra y formar un todo con ella. Lo mismo con las escenas: ¿cómo, en nombre de qué lógica, se encadenan? Se combinan entre ellas y se comienza a entrever algo de donde puede surgir un montón de nuevas ideas. Pero a partir del momento en que un cierto número de ideas se han encadenado, el molde está vacío y el resto de ideas tiene que adaptarse a él» (16).

De ahí procede una concepción del autor de cine como una especie de tamiz, que permanece abierto y disponible para las ideas, incluidas las que aportan los demás:

«Un director opera de la misma manera que un filtro: todo pasa a través tuyo y todo toma forma gracias a ti. Los colaboradores de *Dune* tenían ideas geniales, pero hacía falta que pasaran por la criba del director» (18).

Tampoco durante el rodaje duda Lynch en integrar ideas nacidas de un accesorio, de un detalle del decorado o de una circunstancia: «El guión es sólo un proyecto. Nada es definitivo hasta que la película está terminada» (18).

Hemos visto que escogía a sus actores por su propia personalidad, intuitivamente, sin hacerles una prueba, y que trabaja a menudo con ellos combinándolos, como un casamentero, lo mismo que hace al ocuparse muy de cerca del sonido:

«El cine, para mí, es un deseo muy fuerte de casar imagen y sonido. Cuando lo consigo, tengo un verdadero escalofrío. Y la verdad es que no estoy seguro de buscar otra cosa que ese escalofrío» (40).

El restablecimiento de la reputación de Lynch como director gracias a *Terciopelo azul*, después del fracaso de *Dune*, le dio una nueva confianza que le animó a reanudar las audacias formales utilizadas en sus comienzos, de lo que resultarán películas insólitas y agitadas como *Corazón salvaje* y *Fuego, camina conmigo*, que pueden ser criticadas como arrogantes y estridentes, pero que también, si bien se mira, recuperan el barroquismo de sus primeras películas.

Con ellas, Lynch parece estar en busca de un cine no psicológico que combine texturas y temas en un tono más amplio y épico y con una construcción libre e imprevisible. Se puede llamar «cine sinfónico» el género que se plantea y que se caracteriza por un cierto número de rasgos: la utilización de contrastes más potentes de los que se permitían hasta entonces; la puesta en evidencia (en lugar de ocultarla) de la discontinuidad de la estructura general; una movilización amplia del sonido Dolby y de sus recursos de contraste, espacio y potencia sonora; y una mezcla más audaz de tonos y atmósferas. Por supuesto, el desafío consiste en lograr una unidad expresiva y organizada a partir de elementos que acusan su disparidad.

Corazón salvaje, una película que dividió mucho más a los críticos que *Terciopelo azul*, fue la primera tentativa en ese sentido.

El origen de la obra es conocido y muy simple.

El productor y director amigo de Lynch, Monty Montgomery, había comprado los derechos de varias obras, entre ellas las del escritor Barry Gifford. En abril de 1989, éste le envió el manuscrito de una nueva novela aún inédita, *Wild at Heart: the Story of Lula and Sailor*. Montgomery la leyó y adquirió una opción sobre los derechos. Su primera intención era dirigirla él mismo con Lynch como productor, pero éste se implicó a fondo. ¿Se enamoró del libro? En todo caso, Montgomery aceptó que fuera Lynch quien la realizara.

Como testifican sus numerosas realizaciones —anuncios publicitarios, videoclips, exposiciones de su pintura, producción de un álbum de discos y un espectáculo musical con Badalamenti—, Lynch atravesaba en esos momentos un período de bulimia. Había sufrido mucho por no haber podido trabajar entre 1984 y 1987 y se precipitó sobre el tema *Corazón salvaje* con un sentimiento de urgencia.

En esa época, Lynch trabajaba en un guión basado en una novela negra de los años cuarenta para la firma Propaganda Films, cuyos animadores (Steve Golin y el islandés Sigurjon Sighvatsson), procedían del videoclip y querían ampliar sus actividades al largometraje de ficción. Le permitieron abandonar el trabajo en curso y dedicarse a *Corazón salvaje*, con la condición de que empezara la película enseguida. La producción se planificó para que se comenzara dos meses después de la adquisición de los derechos.

Lynch se las arregló entonces para escribir una primera versión del guión en un tiempo récord: una semana. Cuatro meses más tarde, el 9 de agosto de 1989, empezó

el rodaje (*Corazón salvaje* es una película de verano, mientras que *fuego, camina conmigo* es esencialmente una película de otoño). Los decorados naturales se encontraron cerca de Los Ángeles, sobre todo en el desierto, a media hora de carretera desde la ciudad. Otra parte de la película se rodó en Nueva Orleans (barrio francés) y en sus alrededores.

El presupuesto era sensiblemente más elevado que el de *Terciopelo azul*, pero todavía lejos del de las grandes películas norteamericanas del momento: nueve millones de dólares. Se reconstituyó el equipo de la película anterior: Fred Elmes en la fotografía, Patricia Norris para la dirección artística, Duwayne Dunham en el montaje, y en el reparto, de nuevo Isabella Rossellini y Laura Dern.

3

A propósito de la adaptación de su libro, el novelista reaccionó diciendo que el director había cogido todo lo que de sombrío tenía el libro para hacerlo aún más perverso. Según éste, se había limitado a hacer «todo lo que era luminoso un poco más luminoso y lo que era negro un poco más negro». Siempre el gusto por el contraste.

Como la obra que le sirvió de modelo es bastante interesante, no es gratuito conocer los matices, dado que revelan, a través de las modificaciones que introdujo Lynch, su visión personal, más claramente aún que en *Dune*, en la que estaba constreñido por un tema conocido por millones de personas.

La novela de Gifford es una *road-novel* (como hay *road-movies*) romántica y pintoresca entre dos jóvenes: Sailor ama a Lula y Lula ama a Sailor. Sailor no es un chico verdaderamente malo, pero sí con ramalazos violentos. Ha matado en legítima defensa a un truhán llamado Bob Ray Lemon y al principio de la acción sale en libertad condicional tras pasar dos años en un campo de trabajo. Lula y él, siempre enamorados, se reencuentran y hacen el amor en habitaciones de hotel. Después, transgrediendo la libertad condicional, que impide a Sailor salir del estado, cogen la carretera de California. Marietta Pace, la madre de Lula, furiosa al ver a su hija en las garras de un «asesino» pide a su amante, el detective Johnnie Farragut, que mate a Sailor. Farragut se niega, pero acepta seguir la pista de los amantes para intentar que Lula se avenga a razones. Marietta se plantea entonces meter en el asunto a un asesino a sueldo que conoce, Santos, pero no lleva a cabo su amenaza.

Sabemos, a través de las conversaciones entre Lula y Sailor, que él perdió joven a sus padres y que el padre de Lula murió regándose con gasolina a consecuencia de un desvarío mental producido por vapores de plomo.

De camino a California, Sailor y Lula pasan por Nueva Orleans, donde Johnnie encuentra su pista. Sailor y Lula, sin recursos, hacen un alto en una pequeña localidad de Texas llamada absurdamente Big Tuna (el gran atún), en la que Sailor intenta que le contraten como mecánico. Allí conocen a un antiguo *marine* y ex presidiario, Bobby Perú, sospechoso de haber participado en matanzas de civiles en Vietnam. Lula se deprime ante la idea de vegetar en aquel agujero perdido, sobre todo desde que ha descubierto que está embarazada (cuando era muy joven la traumatizó un aborto como consecuencia de una violación). Perú propone a Sailor que participe en un atraco en el que garantiza que no habrá violencia.

Sólo que el atraco acaba mal para Bobby Perú (que muere) y para Sailor, que es arrestado. Marietta y Johnnie recuperan a Lula, que tiene un niño. Varios años después y con la conformidad de una Marietta más calmada, se reúne con el recién liberado Sailor, al que sigue amando. Pero Sailor encuentra más sensato dejar a Lula, «que se las arregla muy bien sin él». Lula le deja partir.

La intriga dramática no está tratada sobre un modelo de suspense: la novela de Barry Gifford tiene más bien la forma de una balada desestructurada —lo que pudo seducir a Lynch— en la que la acción, reducida a pocos elementos, progresa con indolencia o no progresa en absoluto. Consiste, esencialmente, en escenas dialogadas en las que Sailor y Lula, charlatanes fanáticos («Es bueno hablar —dice Lula— tanto tiempo como sea con la persona adecuada») habían de todo lo que se les pasa por la cabeza, en coche por la carretera, entre dos sesiones de sexo en cuartos de hotel húmedos, tomando una consumición en las terrazas. Impresiones inmediatas sobre los lugares que atraviesan y la gente, noticias idiotas encontradas en los periódicos sensacionalistas, historias que les han contado o que han oído contar, todo les sirve para comunicarse, y es siempre vivo, divertido, insólito o fresco.

El carácter fragmentario del libro acentúa esta idea. Es un desgranamiento de numerosos capítulos, a veces muy cortos, desvinculados unos de otros, no numerados, pero titulados como cuadros autónomos: «Cháchara de chicas», «Ola de calor», «Mosquitos». La poesía de la novela nace, por una parte, de sus diálogos y, por otra, de una colección de encuentros extraños y hechos singulares, como coleccionados.

El Sailor y la Lula de Gifford son a la vez originales (inconscientemente) y apacibles. Es lo que expresa la frase que inspira el título y que pronuncia Lula en las primeras páginas: «El mundo (el mundo y no nosotros dos) verdaderamente tiene el corazón salvaje y la cabeza extraña» (*wild at heart and weird at head*).

Personajes humanos en un mundo anormal y sórdido fue la idea (una inversión de la estructura, a lo *Bonnie and Clyde*) que gustó a Lynch y que respetó al llevar el libro a la pantalla.

4

En cambio, sobre otros puntos se tomó libertades considerables, haciendo explícito o incluso interpretando y exagerando lo que la novela dejaba la libertad de imaginar. Cargó a Marietta, la madre, con un crimen, e inventó en torno a Sailor una conspiración que suponía la complicidad entre varios personajes del relato, independientes, según Gifford (estructura paranoica que ya se encontraba en *Dune*, pero que aquí tiene la ventaja de adecuarse a la forma concentrada de la película). Marietta es quien mató al padre de Lula, en un incendio y con la complicidad de Santos (en la película sólo una palabra). Lynch inventa también que ella le llama de nuevo para matar a Sailor y que Santos, enamorado de ella, tiene la intención de eliminar a su rival Farragut aprovechando la ocasión. Ella rechaza la idea enérgicamente, se reúne con Farragut y quiere advertirle, pero cuando es secuestrado y asesinado por orden de Santos, ella pone cara de creer que ha huido y, como una niña olvidadiza y obediente, deja que Santos se convierta en su nuevo compañero.

Lynch también añade un nuevo personaje, el señor Reindeer, una especie de «padrino de opereta», como le ha llamado un crítico, que tiene un burdel en Nueva Orleans y anuda los hilos dispersos de la intriga al centralizar los contratos de asesinato: el de Farragut y el de Sailor, en el que incluye a Bobby Perú, quien urde el atraco para cazar a Sailor.

Por último, Lynch da a entender que si Marietta quiere que maten a Sailor es porque él ha rechazado sus insinuaciones. También hace de Marietta un personaje desmesurado. Mientras que en la novela está meramente excitada, en la película vomita, grita y se cubre el rostro de carmín a los sonos de una música atronadora. A través de la interpretación de Diane Ladd y en la concepción de Lynch, esa Clitemnestra, además de Fedra y de bruja, contiene también a una mujer-niña de ingenuidad desconcertante.

Sin embargo, Lynch no se preocupó por remodelar psicológicamente a los dos jóvenes héroes para ponerlos en consonancia con su intriga de asesinatos: cuando Lula es puesta al corriente del asesinato de su padre no se convierte en una Electra. La idea de venganza no aflora a su mente. Resulta de ello una impresión general de impotencia y absurdo. La intriga está como punteada de forma caprichosa. En ese sentido, Pascal Pernod no se equivoca cuando dice que «los temas visuales y sonoros de la película y su sistema de intrigas alternadas hacen albergar la expectativa de una sustancia que nunca llega» (5).

Aunque también se puede pensar que el tema de la película —como, por otra parte, el de la novela— está ahí, en el vacío dejado por la expectativa creada.

Estas modificaciones se hicieron en detrimento del lugar otorgado a Johnnie Farragut, que es el personaje principal tras Lula y Sailor en el libro, donde es mostrado como un individuo original, que escribe guiones y cuentos. En la película sólo existe —pero de manera conmovedora— como el amante-víctima-perro faldero de Marietta. Su asesinato, en un ritual vudú con implicaciones sexuales, es una invención morbosa de Lynch.

La novela incluye también muchos relatos y detalles curiosos, de los que Lynch se sirvió libremente, centrándolos en Sailor y Lula, manteniendo o desplazando los que le interesaban y añadiendo otros de su cosecha, pero manteniendo el mismo sentido que los de Gifford: ¡el mundo no va bien ni en su cabeza ni en su corazón!

Por ejemplo, una escena de amor obsceno entre Perdita Durango (una bella mexicana a la que Gifford convirtió en personaje principal de la continuación de la novela, que escribió después) y Bobby Perú, se convierte en la película en la famosa secuencia de la violación verbal entre el mismo Perú y una Lula coaccionada, a la vez molesta y excitada.

En el libro, se cuenta a los héroes un horrible accidente. En la película, se encuentran realmente por la noche con un accidente al que llegan demasiado tarde para ayudar a una joven a la que, ven morir impotentes sin que llegue a darse cuenta de que está herida y que, inconsciente de que sus padres yacen cerca de ella, tiene pánico de haber perdido su bolso («My purse is gone!»). Es una escena terrible y poética, muy notable para los espectadores de la película, de la que condensa el espíritu: una violencia que no desemboca en nada, que no se acumula en una progresión catártica, que no se re-cicla como carburante de la acción, de manera que se ha hablado de efectismos y de electrochoques, lo que no es falso, pero constituye precisamente el sentido de la película: su estructura rapsódica es parecida a la de *Fuego, camina conmigo* —es una trayectoria rectilínea, en forma de huida hacia delante (la de Sailor y Lula, y luego la de Laura Palmer), jalonada por encuentros, apariciones y visiones...

Por último, en las relaciones (que ya eran felices) de la pareja Sailor/Lula, Lynch introdujo una nota suplementaria de apacibilidad, que armonizaba e idealizaba su unión.

En el libro de Gifford está discretamente presente un cierto contencioso entre los sexos, así como tensión y agresividad. Por ejemplo, Lula lanza una botella de cerveza contra Sailor, a quien ha sorprendido bailando con una rubia teñida. Ese gesto de celos desaparece de la película, lo mismo que algunas observaciones sobre el egoísmo de los hombres. Sin embargo, crear tensiones o malentendidos en el interior de la pareja protagonista es el abecé del guión clásico, y que Lynch no utilizara esa posibilidad (especialmente haciendo que Lula tuviera celos de Perdita), muestra bien a las claras su manera de pensar: Sailor y Lula son para él una imagen que se sueña,

un pensamiento.

En cambio, introdujo completamente otra escena en una *boîte* en la que Sailor, caballerosamente, da una lección a un tipo que apretaba un poco demasiado a Lula mientras bailaban y luego canta una romanza para ella. Homenaje a las películas de Elvis Presley que le emocionaron de adolescente.

Lynch nos da también una imagen de la joven heroína más conforme a la sensibilidad de los años cincuenta. A su Lula le gusta expresarse como un carretero, pero sigue siendo una modistilla loca por su cuerpo y menos vehemente y reivindicativa de sus derechos y su independencia de mujer que en el libro.

Además, de haber dudado mucho sobre si mantener el final triste del libro, Lynch se resolvió a añadir un *happy end*... con calzador. Nos muestra a Sailor dejando a Lula y luego añade, como una coda, un episodio en el que Sailor, caído por tierra después de que unos gamberros le hayan dado una paliza, tiene la visión de un hada buena (inspirada en la de *El mago de Oz* [Wizard of Oz, 1939]) que le dice que ha de creer en el amor de Lula y tener confianza en el porvenir. Sailor se levanta, da las gracias a los gamberros por la lección que le han dado, grita «¡Lula!», se une con ella corriendo en medio de una explosión de entusiasmo y, ante su embelesado hijo, le ofrece lo que considera como la más hermosa de las peticiones de mano: le canta *Love Me Tender* a la manera de Elvis.

El *happy end*, voluntariamente, no está preparado de manera que lime aristas y ofrezca una impresión tranquilizadora al término de una historia repleta de dramas y de horrores. Lynch, por el contrario, subraya lo que tiene de irreal, al enrarecer la agresión de la que es víctima Sailor (filmada como un duelo de *western*) y hacer intervenir a un hada improbable. De ahí, la impresión, compartida por muchos, de que se trataba de una conclusión ridícula en la que Lynch estaría parodiando el sentimentalismo barato de sus héroes. Por el contrario, Lynch cree tanto en este final, o mejor, tiene tantas ganas de él, que no puede más que tener algo de insoportable.

Sin embargo, Lynch no se liberó: con ocasión de la versión videoclip de su espectáculo musical *Industrial Symphony nº 1*, recuperó a los dos actores y les hizo rodar como prólogo una escena de adiós por teléfono, filmada con absoluta simplicidad, en la que Sailor dice a una Lula desgarrada que no puede más y que debe partir, sin saber explicarse: «No eres tú, somos nosotros lo que no puedo soportar».

5

Para interpretar a Lula, y ante el asombro de todos, Lynch eligió repetir con Laura Dern, en un papel mucho más tórrido.

«Para mí —contaba—, era ella al cien por cien, aunque era inconcebible para muchas personas. La conocían y respetaban su trabajo, pero no la llegaban a ver haciendo de Lula» (5).

La elección era verdaderamente original: el periodista americano que asistió al rodaje de la escena en la que ella escucha con avidez el relato de Sailor sobre su primera experiencia sexual, escribe divertido cómo, para decir «Todo ese camino sólo para encontrar a una gatita», arrastra la voz y tuerce los hombros y arquea el busto como una *pin-up* de cómic, hasta que el director le hace ir a su lado y le habla con una atención paternal, recordándole palabras clave como «chicle» o «cigarrillo» que le permitan volver a encontrar el personaje.

Lynch explica ese método así: «Cada personaje está hecho de muchas pequeñas sutilezas, opciones extrañas, maneras especiales de decir una palabra. Lula es un personaje difícil de hacer y el chicle es una gran idea clave para mantener al personaje en sus raíles» (18). El periodista que recoge sus palabras escribía también que, en *Corazón salvaje*, Lynch impulsaba a los actores a que se atrevieran a hacer montones de cosas inauditas, sin temor a la exageración o al amaneramiento.

En todo caso, la técnica tuvo éxito con Laura Dern, que en la película está sobreexcitada y a la vez es adorable, sin trazas de histeria, encarnando a una mujer que se encuentra locamente sexy porque lo es para el hombre al que ama. Muchas escenas estarían en el límite de lo grotesco (cuando ella se acaricia o se estira sobre el terreno —es cierto que el personaje tiene mucho de *pin-up* animada) si no fuera por la frescura que, finalmente, nos proporciona uno de los personajes de mujer joven menos convencionales del cine reciente.

Nicolas Cage ya había interpretado a perdedores simpáticos, cosa que es una vez más en *Corazón salvaje*, donde Lynch le permitió dar al personaje que le resultaba tan familiar una dimensión más patética y cómica a la vez, más emocional y tierna.

Un accesorio de vestuario importante para el papel era la vistosa chaqueta de piel de serpiente de la que Sailor hace un símbolo de individualidad y de creencia en la libertad personal, profesión de fe que mantiene con total convicción. De hecho, la famosa chaqueta participa en la definición de un personaje que tiene en la cabeza una cierta mitología rock, y que con sus gestos y su comportamiento intenta una ingenua identificación con sus ídolos.

David Lynch cuenta que cuando presentó a Laura Dern y a Nicolas Cage en un restaurante (otro más) de Los Ángeles, a escasos metros de allí se estaba quemando un cine: «¡El fuego tiene tanta importancia en la película que aquello me pareció una señal!». Tras ese primer encuentro, tuvo la idea de meterlos en un coche y mandarlos a Las Vegas durante un fin de semana, para ver «qué efecto causaba no ser más que uno después de haber sido dos». Laura Dern y Nicolas Cage llevaron a cabo una vez más las intenciones de su director, entablando una relación amorosa, que siguió a la

que Laura había tenido con Kyle durante el rodaje de *Terciopelo azul*.

Sobre todo, como han señalado muchos, la pareja funcionaba admirablemente bien en la pantalla, incluso si (o porque) los dos personajes no resultan conformes al estereotipo del tándem brillante y sexy, pero son formidablemente simpáticos y vivos —imágenes de unos padres jóvenes y tiernos que se querría tener.

En el papel de Marietta, Diane Ladd, la propia madre de Laura Dern, interpreta con valentía el juego de exageración y ciclotimia al que le invita el director, pero al personaje le falta algo para convencernos en todas las escenas en las que aparece. Nos distanciamos de ella y no vemos más que una caricatura, mientras que en realidad es una mujer enloquecida y desorientada. Sin embargo, expresa muy bien la dimensión «niñita» de su personaje.

Como veremos más adelante la película tropieza en Marietta, y no llegamos a efectuar la suma de sus diferentes imágenes.

Harry Dean Stanton se reencontró con el director tras su papel en *The Cowboy and the Frenchman*: su composición de Johnnie Farragut, aunque el personaje estuviera definido muy sumariamente, fue un éxito. Es bonito ver sobre su rostro una ternura de sexagenario enamorado, que se transforma en el abatimiento de un hombre deshecho. No se puede evitar encontrarle un cierto parecido con el padre X en *Cabeza borradora*: el personaje de un hombre sencillo con un enjuto rostro de viejo cowboy.

Willem Dafoe, maquillado como una imitación repugnante y pervertida de Clark Gable, con un delgado bigote y cabellos engominados, que desentonan con su dentadura podrida y sus labios abultados, tiene, en el papel de Bobby Perú, una presencia muy intensa. Para él, el personaje es «una especie de huevo podrido que no se plantea ninguna cuestión (...) lo que es apasionante en su caso es la especie de inmovible alegría de vivir que mantiene» (24). Encontramos el mismo júbilo de vivir del malvado que en *Dune*, donde el personaje del barón Harkonnen decía, emocionado tras haber escapado a un atentado: «I am alive!».

En la película, y especialmente en la escena del atraco, con las medias en la cabeza, todo el interés se centra en su cabeza —*dickhead* [capullo], como dicen los americanos— y hasta el momento en el que un personaje se la salta, la cabeza da la curiosa imagen de un pene abyecto y en erección.

El papel, muy esperado desde *Terciopelo azul*, de Perdita Durango, confiado a Isabella Rossellini es, de hecho, corto y secundario, pero muy realzado. Tiene sobre todo la fuerza de una visión: Perdita Durango, en la versión de David Lynch, es la mujer en el umbral de la puerta que, desde *Cabeza bañadora*, representa todas las tentaciones. La actriz declaró que utilizó su experiencia como modelo para hacer existir a ese personaje de una sola aparición (30). Su presencia testimonia el gusto creciente de Lynch por los papeles episódicos y significativos a la vez, que frustran al

espectador por no ver más al personaje y le crean un sentimiento de desequilibrio: no se trata de papeles de caracteres secundarios, o pintorescos, ni de papeles utilitarios que sirvan para hacer funcionar el guión, sino de personajes dotados de una verdadera presencia en igualdad con los otros en el escaso tiempo en el que ocupan la pantalla.

El estilo de interpretación en *Corazón salvaje* es voluntariamente heterogéneo. Lynch diferencia y contrasta al máximo los ritmos de los diferentes actores.

En toda la parte en montaje paralelo del principio, opone por ejemplo la interpretación ligeramente paródica, pero de ritmo normal, de Nicolas Cage y Laura Dern, que charlan en el coche, con la interpretación recargada, exageradamente lenta y llena de silencios, de Diane Ladd y J. E. Freeman, que habla lentamente y con una especie de delectación, como saboreando las palabras (sobre cómo matará a un hombre), mientras que Diane Ladd oscila enfáticamente de lo hablado a lo susurrado.

Lo extraño de la escena reside también en el hecho de que se desarrolla a pleno sol en un jardín frondoso (las sombras de las hojas de los árboles bailan sobre la cara de los actores) y que ellos, aunque permanecen tranquilos y en solitario, hablan reteniendo la voz, como sí fuera de noche y estuvieran en una oscuridad a la vez completa y amenazadora, como sí alguien los escuchara.

6

Transcurrió mucho tiempo entre el comienzo de la producción y el término de *Corazón salvaje*. La incorporación de las referencias a *El mago de Oz*, de las que ya hemos hablado, se hizo durante el rodaje, en el que se escribieron las escenas de réplica. En el curso del montaje, Lynch decidió estructurar las escenas entre Sailor y Lula en tomo a tres primeros planos de cerillas. «Se convirtieron en un elemento que les unía, pero también que destruía su relación» (5).

La primera versión de la película resultó muy larga, por lo que el montador, Dwayne Dunham tuvo que reestructurarla de arriba abajo, ya que los numerosos *flash-back* poéticos, a veces muy cortos, amenazaban continuamente con dispersar la atención. «Hubiera sido sencillo eliminarlos —cuenta Lynch—, pero no quería perderlos. Trabajamos mucho para resolver el problema, para ir de un extremo al otro por regiones extrañas y sin perder el eje central» (5).

En medio del montaje, Dunham tuvo la idea de empezar la película con el personaje de Bob Ray Lennon (del que Lynch había hecho un negro, sin razones visibles) y su asesinato —en principio, en legítima defensa— por Sailor Ripley. La escena crea un extraño malestar, ya que, por una parte, nos muestra torpemente la amenaza y la agresión de las que Sailor es, en principio, objeto (el primer plano del

cuchillo desenvainado por el matón parece insertado artificialmente y está iluminado de forma demasiado elegante), y por otra parte, la manera irreal con la que Sailor tumba a un hombre mucho más grande y fornido que él deja perplejo. Recuerda más a Popeye (*the sailor!*) dando una lección a Brutus que a dos personajes de carne y hueso. Surge de ella un sentimiento falso como de historieta cínica, que nada confirma posteriormente. Para nosotros es meramente una escena fallida y aislada, no muy bien filmada y moralmente confusa, debido a la manera de mostrar tanto el asesinato de un negro como el presunto goce de Marietta frente al espectáculo de un Sailor desencadenado (con la ambigüedad que hay en Lynch en la idea de reacción a... pero hablaremos de eso en el Lynch-kit).

Fue esta escena, entre otras, la que hizo que la película tuviera problemas de clasificación con la censura y estuviese amenazada con una X en EE.UU. Para no recibir más que una R (restringida), Lynch tuvo que trampear especialmente, en la versión estrenada en Estados Unidos, con la secuencia de la muerte de Bobby Perú, para que no se viera cuando la cabeza se separa del cuerpo. Contrariamente a lo comentado anteriormente, la violencia de esta célebre imagen nos parece muy motivada, significativa y acorde con el tono de la película y con un personaje más grande que la vida.

También se ha hablado de la presencia en la primera versión de una escena de tortura y violación de Johnnie Farragut que habría «trastornado hasta a los más próximos a Lynch» (24) y que no figura en la versión proyectada en Cannes. Pero el carácter perturbador de las escenas se sobreestima a veces en las reseñas. La turbación que producen no siempre es debida a la representación explícita de un horror particular en una imagen concreta, que resulta ser a menudo anodina, sino en un malestar difuso que se intenta localizar. De hecho, las escenas de violencia en *Corazón salvaje* son extremadamente rápidas y puntuales, de manera que se asimilan menos bien que cuando están repartidas, como en el caso de muchos otros directores, en todo el curso de la película. Esta poética del electrochoque, tan característica de Lynch y comprendida de diversas maneras (con frecuencia como una agresión inútil), hemos comentado ya lo que puede explicar.

La fotografía de Frederick Elmes, de colores saturados con preferencia por el rojo y el amarillo, da la réplica a los tintes atractivos y matizados de *Terciopelo azul*: acentúa el sol, la luminosidad despiadada del aire, el negro profundo de la noche. Es la película más de «grandes espacios» de Lynch, mucho más que *Dune*.

Tampoco es imposible que su llamativo estilo fotográfico y su tono más truculento y coloreado se deban a un deseo —que no vemos en absoluto criticable— de llegar a un público más amplio. En ese caso se equivocó, puesto que la reputación de obra malsana y violenta que la película se ganó enseguida, retrajo de ir a verla a muchos espectadores y enmascaró su seducción y su belleza (en Francia, a pesar de la

Palma de oro, no tuvo gran éxito).

También se ha criticado el estilo videoclip de la película, a causa del empleo de imágenes muy marcadas como tales, destacables como fotos; de contrastes fuertes de una escena a otra; del estilo de montaje apretado y abrupto y, por último, del retorno periódico de cortas visiones mentales (o, mejor, de bloques sonido/imagen) que desaparecían tan deprisa como irrumpían. Ahora bien, hemos visto que en Lynch la discontinuidad y los contrastes están presentes desde su primer cortometraje, y repercuten en todos los niveles de la historia y de la forma y están en la base de su poética, a la que llamamos romántica.

El diseño de sonido de la película, firmado esta vez no por Alan Splet sino por Randy Thom, también suscitó controversias. Las fanfarrias llamaron la atención, ya desde los títulos de crédito del título, cuyas tres palabras, *Wild at heart*, están acompañadas por efectos sonoros a plena potencia. Exactamente es la cuestión de la potencia sonora la que fue controvertida. A partir del momento en que se convierte físicamente, gracias al Dolby, en uno de los posibles registros del nuevo instrumento que hoy es el cine, ¿en nombre de qué es inoportuno utilizarla? Negar *a priori* y en todos los casos el derecho a utilizar el sonido con fuerza, a no ser que se trate de películas consideradas equívocas es hacer «sonidismo», si podemos entretenemos en llamar así al racismo que aún se manifiesta respecto al sonido, considerado por algunos, sesenta años después de su llegada, como un inmigrado en el campo puro y cerrado del cine.

Por el contrario, en el caso de *Corazón salvaje* la potencia —potencia vital de amor, buena y no destructiva— forma parte del discurso y el papel de esos créditos arrebolados es el de plantearla de entrada, así como al principio de una sinfonía se señala una tonalidad.

También a Randy Thom y a Don Power, se debe la realización de las numerosas cúpulas sonoras de la película —las prolongaciones graves y siniestras que, en una parte de la película, unen los diferentes universos durante el montaje paralelo— y también las deflagraciones sonoras que acompañan a los encendidos de cigarrillo en primerísimos planos y a las evocaciones de incendio.

Pero los efectos adquieren su sentido en la película por contrastar con otros más sordos y sutiles, casi inaudibles. El Dolby, no nos olvidemos, no sólo agranda el campo sonoro del cine por el lado de lo muy grande, sino también por el de lo muy pequeño, permitiendo introducir en la trama efectos próximos al silencio: por ejemplo, la música de viejo casino ruinoso (violín y piano) que se oye en la casa de Reindeer cada vez que el montaje paralelo nos traslada allí, y que suena como impalpable. O también la escena en la que los dos amantes ruedan sin fin en la noche: las guitarras de acompañamiento de la balada de Chris Isaak *Wicked Games* (que la película de Lynch relanzó y convirtió en éxito) suenan en la penumbra sonora

amortiguada y fantasmal que sólo permite el Dolby. Por otra parte, el fragmento, en la película, está filtrado electrónicamente de manera que se oculta casi por entero la voz del cantante de la que sólo subsiste un murmullo.

En toda la sección que muestra en escenas cortas y alternadas tan pronto a los dos jóvenes circulando con despreocupación con el sonido de un piano jazz como a Marietta y Santos, tramando el asesinato de Sailor, a Farragut rodando hacia Nueva Orleans, a Santos telefoneando a Reindeer, la casa de Perdita Durango cerca de un vertedero de basuras, etc. con una tonalidad diferente en cada una de las microescenas o planos, Lynch utiliza los cortes de sonido con una particular fuerza emocional. Las variedades alternantes de ritmo, color y ambiente sonoro entre los elementos reunidos crean una penetrante sensación de fatalidad y de inevitabilidad porque juegan alternativamente con la separación y el retomo: dejamos una atmósfera sonora, la recuperamos, la perdemos, etc., como si fuera algo con lo que no podemos tener más que una relación fugitiva.

La colaboración de Badalamenti en *Corazón salvaje* es más discreta que en *Terciopelo azul* (no obstante, incluye una nueva canción original del tándem, *Up in Flames*, una de las más bellas y fantásticas, que se vuelve a oír en *Industrial Symphony nº 1*). El director utiliza la mayor parte del tiempo un mosaico contrastado de temas de rock duro, de música clásica, de jazz retro y de repertorio de *crooner*. La novela, llena de alusiones a la música radiofónica o de bar que acompaña a los protagonistas, ya incitaba a ese tratamiento musical, característico de la *road-movie*.

Pero la música más contundente de toda la obra —como resumiendo la potencia incandescente del amor, un amor de dimensiones cósmicas— es la introducción orquesta del lied *Im Abendrot*, de Richard Strauss, extraordinaria fluorescencia de notas, formada esencialmente por un largo tema de notas unidas que, tras una tentativa de subir, inclina inevitablemente su curva hacia abajo, acompañado por un fabuloso contrapunto de contracantos surgidos de él como ramas de un mismo tronco (siempre el simbolismo vertical). Escrita en 1947, como un renacimiento inesperado del romanticismo en pleno siglo xx (Lynch acababa de nacer), esa música es la que se oye en los pasajes clave: el crédito sobre fondo de una hoguera, el coito enloquecido de Sailor y Lula cuando se paran a la puesta del sol en un paisaje infinito; y el ensueño de Lula, abandonada en su cuarto de motel.

Es característico que, tras el plano de la puesta de sol, de un romanticismo perfecto, Lynch encadene súbitamente el brutal y maquinal *Slaughterhouse* del grupo Powermad: entre el rock duro y la orquesta clásica no hay un contraste culturalmente codificado. Son como dos expresiones del mismo poder del amor, con el acento puesto en la palabra poder. ¿No es Strauss el compositor más nietzscheano, y no sólo por haber extraído del *Zarathustra* un poema sinfónico?

7

Corazón salvaje fue presentada en primicia en el Festival de Cannes (recordemos que Lynch había querido presentar allí *Cabeza borradora*) y, contra todo pronóstico, la película ganó la Palma de oro —pronto discutida— de manos de un jurado presidido por Bernardo Bertolucci. Hubo quien afirmó en aquella ocasión su repugnancia respecto a un cineasta al que siempre habían considerado ambiguo y cuya película confirmaba su estética falsa y tramposa (dos años después, Godard hablaba en *Libération* de las «abyectas reglas “palmadoras” de Lynch»). Otros, a quienes les habían gustado las películas precedentes, expresaban la irritación que les producía esta obra nueva, en la que veían una concesión a los gustos del momento; incluso la explotación cínica por parte de Lynch de un tono comercial con el que ya no tenía una relación sincera. *Corazón salvaje*, a causa de su extraño humor y de sus contrastes violentos y ostensibles (entre velocidad y lentitud, violencia y ternura) creó la imagen de un David Lynch «manipulador», «sin principios», «calculador», «frío», etc. Una imagen que, desde entonces, propagada por sus enemigos pero también por más de unos de sus defensores, se le adherido a la piel, pero no parece que haya traspasado a lo esencial.

Sí hay una distancia en el caso de Lynch, pero esa distancia es la manera en la que está presente en el mundo, al que está atento y abierto. Pero también es una distancia prudencial con temas candentes, que, al mismo tiempo, le permite abordarlos de una manera más personal y radical que otros.

Lynch tampoco es alguien que trabaje a partir de sus códigos, lo que supondría que para él las cosas y los géneros tendrían un sentido cerrado y determinado, y no es el caso.

En esta ocasión, se puede percibir que la obra de Lynch produce un efecto de desorientación y amnesia en algunos críticos, a los que parece molestar el considerar en su totalidad más de dos de sus películas. La reputada obra *50 ans de cinema américain*, que elogia *Cabeza bañadora* como una película «de una impresionante riqueza temática bajo la aparente arbitrariedad de su imaginería», estima, unas líneas después, que las obsesiones sadomasoquistas en *Terciopelo azul* son «gratuitas», «grotescas» y «llevadas demasiado lejos». El rechazo a buscar en su obra la honestidad de una coherencia es significativo —¡siempre «el hombre de una sola película»!— y parece formar parte del efecto Lynch.

Pero también encontró periodistas y espectadores en el estreno de la película que la adoraban, entre los que estaba el actor Jean-Hughes Anglade, que la defendió en *Studio* y que cuenta maravillosamente cómo la película es de las que dilatan el

sentimiento de vivir, tomando la existencia en la totalidad que es, con sus altos y sus bajos, su más y sus menos, como si para Lynch, visto desde un cierto ángulo, nada de lo que existe fuera negativo, y todo expresión de una misma locura de vivir.

La reputación de *Corazón salvaje* se hizo también a partir de escenas consideradas como especialmente «calientes». Sin embargo, las secuencias de cama entre Sailor y Lula, son rápidas y estilizadas. Aunque estén acompañadas de rock, incluso de rock duro, sirven sobre todo para reforzar la idea de la armonía sexual entre ambos héroes. La celebridad de la película en la materia se basa más que nada en la secuencia con Bobby Perú. Es una escena que desazona precisamente porque *no va basta el final*.

¿En qué consiste? El horrible Bobby, con sus gruesos labios y sus dientes estropeados, se introduce en el cuarto de hotel de Lula con el pretexto de ir a orinar. Turba a Lula cuando adivina que está embarazada (la huella de vómito seco en el suelo), y luego se acerca a ella, le habla groseramente, la toca y la induce insidiosamente, acercándole la boca con un aliento que se adivina pútrido, a que le diga «Fuck me». Ella acaba por decirlo casi inconscientemente, como en eco, y él, como si hubiera acabado de hacer una buena broma, se aleja de ella diciendo que le gustaría, pero que tiene cosas que hacer. Pero Lynch nos ha mostrado a Lula extendiendo la mano con los dedos separados, signo en la película de goce sexual, y cuando Bobby Perú sale, tenemos el desagradable sentimiento de haber asistido y como participado, por medio de la proyección de nuestro deseo, en una especie de violación verbal, casi más grave que la real.

Lo que de hecho es turbador es precisamente que no haya pasado nada: nos podemos imaginar que Bobby es un impotente que se escabulle y no goza más que amenazando. Por otra parte, Lula se recupera y además, la escena no tiene ni continuación ni eco posteriores en la película (lo que refuerza su cariz perturbador). El análisis que hace la actriz de la escena es particularmente interesante:

«Era una escena muy extraña, pero al mismo tiempo, tenía la situación completamente controlada. En un sentido, Lula piensa: “Dios mío, esta escena es tan asquerosa, y yo soy la víctima”. Pero luego piensa: “No tan rápido, no sólo tengo una satisfacción sexual sino que a la vez no me he ofrecido”. Toma la decisión de dejar que la excite la situación, pero no ir demasiado lejos» (18). Ese «not too far», perverso si se quiere, es, paradójicamente, una de las claves del cine de Lynch.

Por otra parte, y sabiendo de la importancia en su caso de las escenas de seducción parental, en este momento de *Corazón salvaje*, que por otra parte no es más que una escena, una apariencia (aunque esconde una experiencia mucho más primitiva, casi fetal, de intercambios de energía) se puede ver una seducción a la inversa: después de todo, es Lula la que expone sus olores íntimos como una invitación, mediante el vómito seco que no desaparece (y que está en el libro, ¿lo

tomó Lynch como punto de partida para la escena?). Quizá en principio Bobby no necesitaba otra cosa que lo que dice al entrar; y quizá la situación tome sentido para Lynch al llevar a cabo un deseo de Lula, el de hacerse cargo de la violencia por parte del hombre, que, a pesar de todo, se retira después de haber hecho gozar y sin gozar él mismo, a no ser cerebralmente (recordemos también que en esta secuencia Lynch filma frontalmente, como en la escena primitiva de *Terciopelo azul*: es algo que se representa para alguien).

La película también desconcertó por la mezcla de violencia destructiva y cursilería.

Corazón salvaje es también un idilio cuyos personajes se aman al principio y se aman al final, son tiernos, conmovedores y un poco pueriles (el detalle del collar de caramelos que Sailor ofrece a Lula). Sin embargo, la interpretación que ve a los héroes como dos cretinos de los que el director es el primero en reírse no nos parece que refleja ni la verdad del libro, ni la de la película. A pesar del humor de la interpretación de Nicolas Cage y sus efectos de voz a lo Presley, y a pesar de los contoneos de *groupie* excitada de Lula, no son imbéciles, sino dos personajes con su ritmo, sus referencias y su personalidad, dos seres vivos y emocionantes, llenos de delicadeza en sus relaciones mutuas, listos y de palabra fácil. Es agradable verlos y oírlos, interrumpiéndose mutuamente, en un coloquio permanente guiado por el mero placer de estar juntos y comunicarse.

Asimismo, como otros héroes lynchianos, Sailor y Lula no son unos desesperados que vayan dejando un reguero de atracos por donde pasan. A pesar de las tonterías de Sailor, no hay en ellos ningún tipo de desafío a la ley o la sociedad, y aún menos respecto a la familia. El crimen, la transgresión, la violación, la seducción incestuosas y el atentado a los valores familiares son en la parte de los adultos y los padres donde hay que ir a buscarlos; los niños no aspiran más que a mantener un amor puro, bendecido con un nacimiento.

De hecho, *Corazón salvaje* es un afectuoso ensueño sobre unos padres a los que se entendería bien y que, al mismo tiempo, no serían aburridos. Padres que nos reconciasen con el placer de estar vivo.

Por eso Lynch colocó el final de su película bajo la mirada del hijo de Sailor y Lula, al que dio su propia gorra fetiche de visera alargada, como para decirle: me gustaría ser el que tú eres, con esos dos.

8

Corazón salvaje es una película de infancia, una película de un niño que lo ve todo

grande y contrastado, y las referencias a *El mago de Oz* van en este sentido.

Durante sus dudas respecto al guión, Lynch tuvo la idea de vertebrar el relato mediante las referencias a ese clásico que conoce todo americano desde su más tierna infancia por haberlo visto cada año en televisión. La verdad es que las citas explícitas de la obra de Fleming no son muy numerosas: en un momento dado, Lula tiene una visión fantasmagórica de su madre como una bruja inspirada en la «malvada bruja del oeste», la que quiere coger a Dorothy/Judy Garland y a sus amigos. En la coda, el hada buena interpretada por Sheryl Lee también es una cita. Una referencia más indirecta y sexual es la imagen en la que Lula taconeá varias veces después de la escena con Perú, que es una cita del plano en el que Dorothy hace lo mismo con sus *ruby slippers*, sus zapatos rojos, ya que es el medio que le han indicado para dejar el país imaginario de Oz y volver a su granja en Kansas. La alusión significa que ya puede mover Lula sus zapatos tanto como quiera, que no podrá dejar el infierno de Big Tuna y, por otra parte, el movimiento sobre el terreno, que Lynch da a menudo a sus personajes femeninos, tiene algo de autoerótico.

Los planos fetichistas referentes a zapatos de mujer, que se encuentran en *Cabeza borradora* o en *Twin Peaks* (Audrey Horne) pueden proceder, por otra parte, de una emoción sexual nacida de esa película, de la que tantos directores anglosajones han introducido ecos en sus propias creaciones (Scorsese, dos veces al menos: en *Boxcar Bertha* [1972] y en *Alicia ya no vive aquí* [Alice Doesn't Live Here Anymore, 1975]; Lucas en *La guerra de las galaxias*; John Boorman en *Zardoz* [Zardoz, 1973], etc.).

Por último, el diálogo está sembrado de alusiones codificadas al *yellow brick road* (camino de ladrillos amarillos que en *El mago de Oz* simboliza la ruta encantada hacia la esperanza, el color y el éxito), al perro Toto de Dorothy, etc.

A un nivel más profundo que el de las imágenes o el de las réplicas-guiño, *El mago de Oz* parece simbolizar para Lynch, o al menos en el empleo que hace de la película, dos temas importantes y asociados: el de los mundos múltiples (Oz y Kansas) y el de la madre separada (las dos brujas).

Pero la traducción de esos temas en *Corazón salvaje* sigue siendo confusa.

Todo lleva a creer que Lynch dudó entre varias opciones para tratar el personaje de Marietta, que llevó por una dirección exagerada y grotesca, trágica y cómica. Quizás era a Marietta a quien quería mostrar dividida, yendo de un extremo de inocencia infantil y conmovedora (cuando llora como Judy Garland, que precisamente vertía torrentes de lágrimas a mitad de la película), a otro de crueldad destructiva. O quizá fuera entre Marietta y Lula entre quienes hubiera querido hacer la separación. Pero no quedó nada claro ese tema.

A grandes rasgos, en la película Marietta no «funciona», aunque visto en detalle su personaje sea rico en sus diferentes capas superpuestas. Lo curioso es que cumple todos los papeles salvo el de madre: por supuesto, mujer y niña, que juega a la

seducción y a la inocencia de la mujer-niña, y con relación a su Lula, a la rivalidad. A fin de cuentas, Lula es mucho más madre que ella, pero una madre extremadamente sexuada, (según la imaginería lynchiana para la que la madre está loca por su cuerpo, se toca, se exhibe, etc.).

No obstante, el personaje da lugar a bellas escenas de pareja, como si Lynch distinguiera radicalmente entre una Marietta sola (que no llega a hacer que exista) y una Marietta emparejada. Quiere a su hombre, aunque luego se rehaga rápidamente de su muerte y se empareje con su asesino. Las escenas Johnnie/Marietta son interesantes e insólitas. Lynch muestra de una manera emocionante la ternura y el amor en el rostro de un hombre no especialmente guapo, pero conmovido. Y cuando Marietta se pone a cuatro patas y finge ser pantera, se tapa los ojos y sonríe como fascinado y asustado, encantado de tener miedo. Tiene su cabeza entre las manos de Marietta y la abandona como un niño —cabeza que perderá por culpa de una loca.

¿Qué es lo que hace mantenerse a las parejas y al mundo? La pregunta está inscrita en la forma de la película. En el plano de la forma y de la combinación de los elementos dispares y contrastados de los que se compone (grotescos, coloreados, sentimentales, sangrantes, poéticos, abruptos, dulces, etc.), *Corazón salvaje* es una película de relaciones y de rasgos de unión: por ejemplo, la relación entre los pies de Lula saltando sobre la cama —como para hundir algo— y los pies de los bailarines en la *boîte* rock; la que hay entre Sailor en la cama haciendo girar como dueño y señor el cuerpo de una Lula feliz y colmada, con un pequeño juguete erótico que hace lo mismo con una figurita. Hay también relaciones de palabra a imagen (Lula preguntándose qué han ido a hacer a aquel agujero de Big Tuna y el plano siguiente que muestra un graffiti en el que está escrito: «Fuck You»), de imagen a imagen (Johnnie Farragut muerto y un cartel de metal al borde de la carretera, agitándose, como si fuera su último estremecimiento). La visibilidad de todos estos efectos choca como si se tratara precisamente de un efecto más, que fuera contra la decencia, que habitualmente quiere que se oculten las relaciones.

Pero aquí, en el caso de Lynch, se trata de un procedimiento estructural, que señala la relación como distinta de los elementos que une y refuerza la impresión de una estructura horadada, poéticamente oscilante. Esas relaciones también son signo, por supuesto, del placer ingenuo de juntar y ensamblar la obra como una especie de «cabaña» en el bosque, expuesta a los ataques del viento. Son, por último, una pregunta planteada al mundo sobre qué es lo que no le hace caer instantáneamente hecho añicos.

El sentimiento trágico y de precariedad que la película desprende procede también de los efectos de «bocanadas» que pueblan su primera parte —las veloces apariciones de imágenes de incendios acompañados por un potente rugido o una risa diabólica, los *mini-flashbacks* (¿se trata exactamente de *flashbacks*?) que se refieren a

la muerte del padre, que irrumpen en la realidad de Sailor y Lula para disolverse en un fundido si llevar a ninguna parte y sin construir tampoco paso a paso una amnesia liberadora.

La forma de la bocanada (como una oleada de calor o el aliento de un escupidor de fuego) es obsesiva, especialmente en la escena en montaje paralelo comentada más arriba: en dos minutos la vemos encarnarse físicamente una y otra vez en el paso de los coches con los que se cruzan los héroes y que hacen el efecto de un soplo de viento en la piel; después en las cópulas sonoras debidas a Randy Thom que ambientan amenazadoramente la conspiración mortal de Santos y Marietta; más tarde es Johnnie Farragut que avanza en su coche hacía un destino trágico, el que emite con la boca —como hastiado— un resoplido breve y fatigado.

Las bocanadas expresan hasta qué punto está minado para Sailor y Lula su presente de felicidad y libertad, y no a causa de la malevolencia de los que les desean el mal —que, por otra parte, fracasarán—, sino porque la fragilidad está definitivamente inscrita en ellos mismos, en sus cuerpos y en sus mentes debido a su historia (afortunadamente para ellos Marietta asumirá una gran parte de ella).

También se puede sentir las a la inversa, como si fueran el resquicio que deja una puerta entreabierta a una especie de potencia eterna y fantástica.

Lo característico de esas bocanadas es, por lo tanto, su ambigüedad respecto a lo que expresan según la manera en que se hagan: bien una recarga de energía, bien un aliento que pesa sobre el destino, bien un agujero de desesperanza que se abre al paso de los personajes.

Hay otros *flash-backs* en la película que son más ásperos y cortantes en su manera de aparecer y desaparecer (la evocación de la violación y el aborto de Lula, por ejemplo), pero que, por muy sórdido que sea lo que muestran, tienen algo de latigazo tónico, de provocación.

En definitiva, la idea de la fragilidad del momento y de la felicidad es lo que emerge con más fuerza de *Corazón salvaje* y lo que, con *El hombre elefante*, hace de ella la película de Lynch más directamente emocional, especialmente en las secuencias nocturnas de confidencias.

Corazón salvaje, romántica y cercana a Victor Hugo por su amor por los contrastes, y repleta de estridencias y estallidos, es la más hermosa de las baladas amorosas que el cine haya murmurado en la noche.

9

El 10 de noviembre de 1989 David Lynch presentó en la Brooklyn Academy of

Music, en el marco del festival New Music America, un espectáculo musical firmado conjuntamente con Angelo Badalamenti, *IndustrialSymphony n° 1*, con Julee Cruise como protagonista. A partir de la filmación en vídeo del espectáculo, Lynch realizó una versión destinada a la distribución en videocasete. Aunque no se trate de una película de ficción propiamente dicha, ese espectáculo filmado tiene en el conjunto de la obra de Lynch un lugar particular y especialmente atractivo.

Básicamente, *Industrial Symphony n° 1* es un recital de canciones escritas por el tándem Lynch (letrista) y Badalamenti (compositor). Casi todas las canciones son de ritmo lento, sus letras hablan de amor y su estilo musical es —como ya lo era la canción *Mysteries of Love* en *Terciopelo azul*— una especie de sublimación y de espiritualización del *slow* de los años cincuenta, al que se le da una dimensión religiosa mediante el alargamiento de las melodías y de los valores rítmicos, de una orquestación plena y rica en graves (una sección de saxos) y una armonización cercana a la que se utiliza para los cánticos. Un carácter suplementario de extrañeza y hechizo se añade a la ambientación general por medio de la regularidad robótica de la ejecución y por los efectos sonoros adicionales y cósmicos de tempestad, viento, sirenas, sepulcrales voces masculinas en off, etc.

El estilo vocal de Julee Cruise, que interpreta las canciones, es muy específico. Concertado y objetivo, no deja ningún resquicio para la improvisación y para los desbordamientos expresivos, ya que de lo que se trata es de dejar que la emoción surja a partir de la atmósfera global creada por el texto, la música, la voz y las luces, y no se centra en el intérprete... La voz de la cantante es directa, con muy poco trémolo, voluntariamente moderada, de timbre delicado y fino, con una aplicación infantil, pero sin efectos de seducción o sensualidad «lolitesca» en la voz.

Las más de las veces, la cantante aparece en el espectáculo suspendida en el aire, con los pies en el vacío —eso cuando no está regresivamente acurrucada en el maletero de un coche, con el *look* que describió muy bien Colette Godard: «Desfigurada por una peluca platino que le sirve de casco, transformada en pantalla por medio de un vestido enorme que se abre desde más arriba de la cintura y la envara, muestra sus piernas que se balancean en el vacío» (34).

El subtítulo del espectáculo, que explica su sentido, es «El sueño de una mujer con el corazón roto». Incluye un prólogo rodado en película cinematográfica que vuelve a poner en escena a Sailor y a Lula, lejos uno de otra y hablándose por teléfono. Sobre un fondo desnudo, con una exposición en primeros planos de una sencillez bergmaniana, Nicolas Cage anuncia a una Laura Dern desolada que debe partir. Tanto uno como otra parecen deshechos y la angustiada soledad que se desprende de la escena invita a ver en la continuación el sueño y las visiones de esa mujer sola. Su yo abandonado se proyecta en el personaje de la muñeca sabia suspendida por un hilo en el vacío y el caos, que canta canciones con una voz blanca,

alucinada, en la que el dolor ha sido apartado y que no refleja más que una desnuda atonía.

El espectacular decorado concebido por Lynch, medio portuario, medio industrial y barrido por los faros de DCA, recuerda a una fábrica abandonada o a un cementerio de automóviles, pero también la guerra. En lo alto de la escena unos tubos horizontales y paralelos que atraviesan el espacio en toda su amplitud forman una especie de pentagrama gigante, tras el que se ve pasearse a Julee Cruise, como una nota musical humana. Los tubos nos dan también una especie de indicación de la altura en la que se encuentra la moral del personaje, según el simbolismo vertical que empezamos a conocer bien. Por otro lado, en un momento dado se produce una pseudocatástrofe en la que, con un sonido estridente, Julee Cruise cae y se estrella sobre el escenario, como un acróbata que cae, pero también como una mujer que se suicida.

Entre el resto de participantes, reconocemos a Michael J. Anderson, el enano de la Red Room, al que se ve serrando con regularidad pero sin éxito un tronco sobre un caballete y después volver a interpretar, imitando ambas voces, el diálogo de la separación de los dos amantes.

Intervienen también una bailarina con los senos desnudos, con zapatos de tacón y bragas negras, que se pasea como un animal entre los tubos y el coche y encarna a un *alter ego* erótico e incluso autoerótico; una compañía de bailarinas vestidas como las asistentes a una fiesta; obreros con casco de obras que hacen ocasionalmente de enfermeros y un hombre-ciervo gigantesco, desollado y subido a unos zancos que parece salido de un espectáculo de Robert Wilson.

La realización en vídeo de Lynch, sencilla y bien conseguida, trata de preservar y recrear en la pequeña pantalla la impresión de un espectáculo en continuidad. Mediante numerosos fundidos-encadenados, encadena y reúne todo tipo de detalles fugitivos entrevistados en la penumbra horadada por luces violentas que es la atmósfera visual dominante del espectáculo.

El interés de *Industrial Symphony n° 1*, aparte de su atmósfera maléfica de nana fantasmagórica y de sus logros plásticos, coreográficos y musicales, es el de mostrarnos los elementos fundamentales del universo de Lynch fuera de su contexto cinematográfico, y abstraídos en un cierto número de elementos: los cuerpos que caen en el vacío, la verticalidad como dimensión simbólica (de la que, paradójicamente, los tubos horizontales, enfrentados a la actitud rígida e inerte de la mujer suspendida, acentúan la importancia), y la reproducción: al final, una lluvia de bañistas en celuloide materializa una pérdida corporal, una depresión posparto de una mujer embarazada vaciada de su fuerza. Todo concluye con una especie de apaciguamiento frío y de lluvia de un polvo luminoso.

10

Cuando Francis Bouygues, magnate de la construcción y propietario de TFI, quiso lanzarse a la producción cinematográfica creando Ciby 2000, encargó a la filial norteamericana de la sociedad que estableciera acuerdos con directores-autores independientes. David Lynch, en alza debido a la reputación de *Twin Peaks* y a la Palma de oro de Cannes, fue contactado y aceptó firmar para cuatro películas. Le ofrecieron algo que no había tenido hasta entonces: libertad artística para cuatro películas consecutivas. La única obligación, que no le molestaba, era la de trabajar con presupuestos reducidos o moderados.

Propuso entonces una vuelta a *Twin Peaks*, no para una continuación, sino para lo que se llama una «precuela», una vuelta atrás, dedicada a los últimos días de Laura Palmer antes de su asesinato.

«Se lo sugerí a Ciby. Nos dieron su conformidad enseguida y nos pusimos manos a la obra. Del acuerdo a la proyección en Cannes, pasando por la escritura, el rodaje, el montaje, el mezclado y los acabados, pasó menos de un año», dice Lynch, una vez más extrañado por esa rapidez, a la que daba mucha importancia desde *Corazón salvaje*,

¿Por qué volver a esa historia, corriendo el riesgo de destrozarse un mito? David Lynch se atiene a una explicación personal que no hay por qué poner en duda: «Al terminar el serial, sentí una especie de tristeza, no me resignaba a dejar el mundo de *Twin Peaks*. Estaba enamorado del personaje de Laura Palmer y de sus contradicciones: radiante en la superficie y atormentada en el interior. Tenía ganas de verla vivir, moverse, hablar» (41).

El rodaje comenzó el 4 de septiembre de 1991 cerca de Seattle, «en el mismo sitio que la serie, en el norte, donde sopla el mismo viento...», y después de cuatro semanas en el Northwest, prosiguió en estudio en Los Ángeles, sobre todo para los interiores.

El guión fue escrito en colaboración con Robert Engels, productor y guionista de la serie. La idea de resucitar a Laura Palmer era seductora, pero arriesgada, ya que privaba a la película de los numerosos personajes a los que movilizaba su muerte: la policía, es decir, la banda familiar de los Harry, Andy, Lucy, pero también la camal Audrey Horne (a quien en el episodio piloto se nos muestra como ajena al grupo de amigos de Laura) y, por supuesto, Dale Cooper, a quien se reintroduce con el pretexto de un prólogo situado un año antes y en el que no juega más que un papel episódico. Es decir, que el concepto de *Fuego, camina conmigo* era complicado.

A imagen de su heroína, *Fuego, camina conmigo* es un poco tramposa: tiene un

final obligatorio, cuyo decorado y protagonistas ya son conocidos. Desde el principio, y a través del camino tortuoso que lleva a él, Lynch intentó sorprendernos y sorprenderse.

La película está dividida en un prólogo que lleva el subtítulo «Teresa Banks» —es la investigación sobre una primera víctima de Bob, descubierta muerta al principio de la película—, y una segunda parte mucho más larga, que describe los últimos siete días de Laura Palmer.

De la tal Teresa Banks, asesinada un año antes, ya se habla en el episodio piloto de *Twin Peaks* para justificar la investigación del FBI, ya que se deja entender la intervención de un asesino en serie. Es la primera víctima a la que se ve cómo Dale Cooper extrae una letra del asesino escondida en la uña del anular. El guión de Lynch y Engels introduce un vínculo directo entre ella y Laura, convirtiéndola en una amante oculta de Leland Palmer. También será objeto de una escena en la película el asesinato de un hombre por Bobby en el curso de sus tráficos, que había sido comentado en la serie, así como el último encuentro entre James y Laura y la escena en la que Laura confía su diario al agorafobo Harold Smith.

En otras palabras, una gran parte de *Fuego, camina conmigo* cumple su promesa, y nos hace asistir a momentos decisivos en la vida de Laura que en la serie eran objeto de suposiciones y relatos, y de los que el espectador apasionado por la serie tendría en principio que morir de ganas por saber cómo ocurrieron. La mayor parte de las escenas de «vuelta atrás» están filmadas de manera simple, romántica y directa. Pero la complejidad de los elementos nuevos añadidos por los guionistas y la asimetría de la construcción general bastó para hacer olvidar ese aspecto de la película, al menos a algunos críticos apremiados por el estreno en Cannes, quienes tajantemente trazaron un retrato apocalíptico de confusión y de arbitrariedad generalizada. Quizá los autores, Lynch y Engels, se equivocaron al suponer que sobre esa simple base —responder a la curiosidad de los fans sobre el pasado de Laura— tenían una ventaja, una espina dorsal fuerte, un interés *a priori* sobre el que podían construir un proyecto más complejo y formalmente más sutil. Y si se equivocaron en algo fue en el interés que podía inspirar al público Laura Palmer en sí misma.

En ese sentido, *Fuego, camina conmigo* es verdaderamente un proyecto generoso, ya que en él se examina a un personaje que, una vez muerto, sirve a todos los demás de soporte para sus proyecciones y fantasmas, para decirnos: ese personaje existió, sufrió, interesaos por esa mujer.

Fuego, camina conmigo es el largometraje de Lynch con una construcción más insólita: hasta *Cabeza borradora* es más lineal. La articulación entre el prólogo (la investigación inconclusa sobre la muerte de Teresa Banks) y el cuerpo de la película, aun teniendo su justificación lógica, revela voluntariamente su arbitrariedad, ya que está sobre-significada como una premonición.

11

El prólogo comienza evocando el asesinato de Teresa Banks mediante la imagen de una pantalla de televisión que implosiona con un grito. Se encuentra su cuerpo a la deriva en el agua, como un año después el de Laura. Gordon Cole, el inspector del FBI (el mismo David Lynch, en su papel de duro de oído que habla demasiado alto), envía al agente Chet Desmond (Chris Isaak) para que investigue, tras haberle transmitido informaciones codificadas a través de una forma original: la pantomima de una mujer con un vestido rojo. Las informaciones están destinadas a prevenir a Desmond y a su acompañante, el forense Sam Stanley (Kiefer Sutherland), de que les esperan dificultades con la policía local. Saben también que se trata de un asunto muy especial clasificado como «Blue Rose», misteriosa y poética acotación que fascina a Desmond. El examen del cuerpo de la víctima, una camarera sin amigos, revela como único indicio una «T» en sus uñas. El registro de la caravana en la que vivía, en un aparcamiento desastrado regentado por un viejo cansado (Harry Dean Stanton) no revela... nada, salvo el paso por el campo de una misteriosa pareja, una abuela y su nieto, los Chalmont. Bajo la caravana que éstos han abandonado, Desmond encuentra un anillo misterioso; en el momento en el que lo recoge, un fundido en negro nos escamotea al agente del FBI, que desde entonces desaparece misteriosamente.

La acción se traslada a Filadelfia, a la oficina de Gordon, para una de las escenas más originales de la película: se ve primero a Dale Cooper entrar en el despacho de Cole, hablar con él de la desaparición de Gordon, y después hacer una maniobra singular que le lleva a ver en los monitores del vídeo de vigilancia de la sede del FBI su propio paso por los pasillos. Enseguida, de un ascensor sale... David Bowie, que es presentado como un agente desaparecido y fantasma, Philip Jeffries, que entra titubeante en el despacho de Cole ante la sorpresa general, mientras se produce un curioso fenómeno cinematográfico: el parasitismo de esa escena por otra sobreimpresionada (sobreimpresión de imágenes «y de diálogos»): en un chalet se tiene la visión del enano Michael J. Anderson, de un niño enmascarado, de un mono con una máscara parecida y del manco Gerard, que intercambian misteriosas palabras: el enano habla desde una mesa de formica, pronuncia la palabra «garmonbozia» (sufrimiento y desolación) y se ríe de la sortija simbólica del matrimonio. El niño pide una víctima. Una voz indeterminable dice: «Vivimos en el interior de un sueño»). Paralelamente, la mayor confusión reina en el FBI, donde los agentes se llaman y se gritan frases como si estuvieran perdidos en la oscuridad (aunque estamos en pleno día). Una vez que el parasitismo se ha disipado, comprobamos que Jeffries ha vuelto a desaparecer.

A su vez, Cooper va al aparcamiento de caravanas y no encuentra más que el coche de Chet e indicios de la familia Chalmont. Confía a Diane su intuición de que el asunto «Blue Rose» se cobrará otra víctima.

Fin del prólogo, tema musical de *Twin Peaks* y cita de uno de los planos fetiche de la serie: la entrada de la ciudad con el cartel. El público que esperaba una copia conforme a la versión televisada cree que por fin puede respirar, pero sus penas no han acabado. Un año más tarde, una gentil colegiala llamada Laura anda por las calles de Twin Peaks, va al colegio con su amiga Donna (que ya no tiene los hermosos y altivos rasgos de Lara Flynn Boyle sino los más tímidos y débiles de Moira Kelly), se la muestra esnifando en los lavabos del colegio y después se enfrenta sucesivamente a un James Hurley transido y platónico (que no quiere tocarla, aunque ella, desamparada y depresiva, se le ofrece) y a un Bobby Briggs enamorado y celoso. Por último, de nuevo a Donna, a quien en una conversación de amigas íntimas confiesa su sensación de estar cayendo en el vacío.

Al darse cuenta de que le han robado páginas de su diario íntimo, Laura manifiesta un enorme pánico y confía el precioso diario al frágil Harold Smith. Cree también comprender que Bob, su poseedor imaginario, no es en la realidad más que uno con su padre. Más tarde, al prepararse para ir a llevar comida a un domicilio, tiene una visión de la abuela y el nieto Chalmont, que le dejan, con unas palabras enigmáticas, un cuadro que representa una puerta abierta en una pared. En su casa, por la noche, en la cena, en un ambiente triste de familia deshecha y ante una Sarah Palmer impotente y postrada, recibe una reprimenda de su padre, Leland, como si fuera una niña, por un asunto de manos no lavadas. Por la noche, sueña, con ayuda del cuadro-pasaje, con la Red Room, donde le esperan especialmente el enano (que le tiende un anillo) y Dale Cooper como ángel guardián (que le suplica que no lo coja) en un enmarañamiento de los niveles de realidad.

Vemos después a Laura, maquillada y vestida de manera provocativa, dirigiéndose a uno de sus lugares de perdición seguida por Donna, que quiere imitarla a toda costa. De hecho, ese lugar, una *boîte* nocturna verdosa en la que encuentra a Ronnette Pulaski es, por el momento, un infierno más bien bonachón, ya que las chicas se hacen pagar para conceder favores eróticos a hombres frustrados, pero respetuosos. El ambiente está mostrado con el humor (el *gag* impagable de las botellas de cerveza con las que no sabe qué hacer una Donna abrumada) que Lynch gusta de introducir en las escenas que eterniza. Laura se las arregla para salvar a Donna y llevar a la oveja descarriada a casa.

Al día siguiente, Laura y Leland van juntos en coche cuando en un cruce son interpelados por un misterioso manco que conduce una camioneta, se coloca a su lado en un embotellamiento y les grita e insulta en un ambiente de pánico repentino que afecta primero a Leland: rememora mentalmente sus relaciones con Teresa Banks y el

asesinato que ha cometido (ha sido él). Laura interroga a su padre, que supone que es Bob.

Laura acompaña a Bobby Briggs una noche, borracha y otra vez contenta, a una entrega de drogas que acaba mal y en el que un Bobby enloquecido mata al camello que iba a atacarle. Otra noche, en su cama de jovencita, es poseída por su demonio Bob (por otra parte, un íncubo bastante guasón) en quien reconoce horrorizada las facciones de su propio padre, a quien hemos visto suministrar un somnífero a Sarah.

La última tarde, Laura, hundida por completo, acepta una cita nocturna con James en el bosque. Allí, frente a su pretendiente, inamovible en su certidumbre de amarla para siempre, pero impotente para ayudarla, pasa por todas las etapas, se desmorona, le grita su amor sin ninguna convicción, le pide después que se pierda con ella, parodia malévolamente sus aires de perro mojado (pero quizá sea para protegerlo y que no la siga en su desdicha) y le deja irse por fin en la noche sobre su estruendosa moto. Después va a una cita erótica con Leo y Jacques Renault donde, para su sorpresa, es atada a la fuerza (en contradicción con la serie, en la que el que la aten se presenta como uno de sus placeres); después, junto a Ronnette, es abandonada a la locura asesina de Bob, su padre. Las lleva a un vagón abandonado, donde ejecuta a Laura. La ejecución es a la vez una especie de apoteosis compleja: la Red Room se desdobra en dos lugares idénticos, una especie de infierno en el que las potencias maléficas hacen comparecer a Bob y a Leland, extirpando del cuerpo del segundo una especie de líquido creado por el sufrimiento, y en un paraíso en el que una Laura que se ríe entre lágrimas, maquillada y vestida por primera vez como una mujer madura y ya no como una colegiala o una chiquilla de mala vida, está sentada como para toda la eternidad, teniendo de pie a su lado, petrificado en una postura tutelar (se diría que es una foto) a un Dale Cooper mudo y protector. Todo eso en una erupción de imágenes y sonidos que puede dejar desarmado y perplejo al espectador que lo ve por primera vez.

12

Hay que solventar de una vez por todas la cuestión de la correspondencia entre *Twin Peaks*, la película, y *Twin Peaks*, la serie, para que no siga atormentándonos y nos impida ver la nueva obra con su carácter propio.

De hecho, la serie está en la película, pero —y en eso consiste el humor especial y la lógica particular de los autores— del revés. Especialmente en la primera parte del prólogo, que es una inversión de todo lo que pasaba en *Twin Peaks*.

¿La muerte de Laura suscitaba una efervescencia de sentimientos y de

testimonios? La de Teresa no permite siquiera trazar el más mínimo retrato de la desaparecida: no la conocía nadie y ha muerto ante la indiferencia de todos; ella no era nada. Incluso el agente Chet es el anti-Cooper: exento de pintoresquismo y reservado, él mismo desaparece como una sombra.

Además, la localidad de Deer Meadow, donde se realiza la investigación —otro pueblo del noroeste, que tiene también su café, su comisaría y su cadáver— está, como un agujero de antimateria, situado en algún lugar del Universo, es un anti-Twin Peaks absoluto y negativo. Tan poco hospitalario, para empezar, como acogedor era el modelo.

¿En Twin Peaks Dale Cooper se preocupaba, como Ulises en la obra de Homero, por encontrar un hotel confortable y una habitación y terminaba en una buena cama su primera jornada? Chet Desmond y Sam Stanley, en Deer Meadow, no duermen.

¿Hay en Twin Peaks un restaurante donde se hacen tartas deliciosas? En Deer Meadow, el siniestro establecimiento de Irene no tiene especialidades que ofrecer. ¿En Twin Peaks hay un gran hotel con cálidas habitaciones? En Deer Meadow hay un aparcamiento de caravanas inhospitalarias e infectas.

Y así todo lo demás: el sheriff Traman es simpático y coopera con el agente del FBI, mientras que en Deer Meadow, es hostil. El *sheriff department* de Twin Peaks funciona día y noche, mientras que en Deer Meadow cierra a las 16'30. Por otra parte, la escena en la que Desmond y Stanley llegan allí es una inversión literal de la de *Twin Peaks*: la recepcionista que no levanta los ojos de su libro y ríe burlescamente es evidentemente lo contrario de la parlanchina y pintoresca Lucy Moran.

Esta inversión, fuente de una comicidad abstracta, está por supuesto construida sobre la dicotomía lynchiana agradable/desagradable, cordial/grosero, cómodo/incómodo.

En cuanto a las obsesivas indicaciones de día y hora, proporcionadas en todo el prólogo, crean un efecto de precisión ridículo (de hecho, no se sabe nada del asesino y no hay el menor indicio válido) e introducen el vértigo de la hora que vuelve.

Pero después, cuando el prólogo termina, ¿qué descubrimos? Un Twin Peaks abandonado. Un Twin Peaks en el que no sólo faltan la mayor parte de los habitantes, sino también las imágenes más emblemáticas: la serrería Packard, la cascada, el gran hotel Northern o el *sheriff department* han desaparecido. Quedan el café RR (fugazmente), el colegio y la casa de los Johnson con el camión de Leo y, en cuanto al domicilio de Laura, apenas si se encuentra en él el ambiente de la serie, ya que no está iluminado y filmado de la misma manera. Twin Peaks ya no está en Twin Peaks, y no es una cuestión solamente de personajes ausentes; es cuestión del marco.

De hecho, es como si David Lynch hubiese querido reapropiarse de *Twin Peaks*, que se le escapaba y seguía su propio camino, dinamitándolo.

Desde su punto de vista, hay que darle la razón. La serie tenía que terminar y

había que librarse de ella. ¿Es imaginable utilizar por centésima vez los chistes sobre los donuts, mostrar a Dale Cooper hablar por milésima vez a Diane, volver a pedir a Andy y a Lucy una nueva escena cómica?

Tal como dinamitó el planeta de *Cabeza borradora* y rompió la burbuja de Sailor y Lula, Lynch rompió el juguete *Twin Peaks*, en todo caso, por su cuenta. Quedan un episodio piloto y veintinueve episodios que suman varias horas y que continúan siendo una de las sagas más abracadabrantas y turbadoras de la historia de la televisión.

Pero en el *Twin Peaks II* abandonado de la película subsiste, no obstante, una de las obsesiones de la serie: la comida.

Teresa Banks y Laura Palmer, las dos víctimas, tienen un punto en común: son camareras. El ángel guardián en el cuadro *naif* que adorna la habitación de Laura como un resto de su infancia es un ángel camarero que lleva comida. Laura, después de la noche de pesadilla en la que se ha persuadido de haber sido violada por su padre, permanece postrada, sin apetito, ante su plato de *cornflakes*. Y al final de la película, en medio de la apoteosis de luz y sonido con la que termina, se cuele un plano trivial y enigmático, un primer plano de una tarta de frutas.

El niño anoréxico de *The Grandmother* estaba de vuelta.

13

Por supuesto no era cuestión de no proporcionar en la película un mínimo de referencias y de fetiches twinpeaksianos. Y dado que, evidentemente, Dale Cooper formaba parte de una manera indisoluble de la mitología de la serie y su presencia era el principal argumento comercial, Lynch —que sabía que asumía muchos riesgos con la película— tuvo que discutir en serio con Kyle MacLachlan para convencerle de que volviese a un papel en el que el actor temía quedarse encerrado, como le ocurrió a Peter Falk con el de Colombo.

Las apremiantes discusiones entre MacLachlan y Lynch, de las que el segundo dio cuenta en Cannes, dejaron alguna huella, ya que, ante el asombro de la prensa internacional, Kyle/Dale estuvo ausente en Cannes el día del estreno mundial de *Fuego, camina conmigo*. Podemos suponer que su ausencia en la Croisette (mientras que iría poco después a defender otra película) formaba parte de las condiciones que exigió para aceptar volver a interpretar al agente Cooper, evitando una molesta identificación que —como sabemos por multitud de ejemplos— es algo que puede bloquear para siempre la carrera de un actor.

En el prólogo de la película, Dale Cooper era quien, de manera precognitiva,

presentía la muerte de Laura y reemplazaba después a su fugado ángel guardián. Más cerúleo y engominado que nunca, tenía una presencia mítica totalmente imprescindible.

El único personaje que cambió de intérprete entre la serie y la película fue el de Donna, ya que Lara Flynn Boyle, su titular en la pequeña pantalla, se negó a hacerlo a causa de las escenas de desnudo, por lo demás muy comedidas. Otros personajes y sus actores desaparecieron en el montaje, ya que, como explicaba Lynch, «tuvimos que cortar un buen número de escenas que habíamos rodado y que se incorporaban mal a la historia. Me dio pena no poder utilizar a todo el mundo, pero hay que reconocer que muchos de los habitantes de Twin Peaks no tienen relación directa con la muerte de Laura Palmer» (42).

En *Fuego, camina conmigo*, Lynch participó en el sonido mucho más que nunca. Por un lado, firmó en solitario el diseño de sonido, y por otro, participó en el mezclado de la película y figura en los créditos como uno de los tres *re-records* (hay que saber que en EE.UU., al contrario que en Europa, tres ingenieros de sonido son simultáneamente los mezcladores y cada uno tiene a su cargo una categoría de sonidos —palabras, efectos y ruidos, música— y prepara los efectos y los niveles durante los ensayos previos).

Además, Lynch inaugura con este filme un sistema de mezclas por ordenador que permite tomas más rápidas, lecturas al revés y vueltas atrás, etc., y lo utiliza mucho en la película.

En *Fuego, camina conmigo* hay un uso abundante de efectos sonoros estresantes análogos a remolinos, así como de «sonidos al revés» precedidos de su reverberación y que estallan como pequeñas pompas —prolongaciones sonoras graves, sonidos derrapantes que producen vértigo, etc. Esa constante actividad sonora, cuya fuente o naturaleza es indescifrable a menudo, es uno de los elementos más originales de la obra, al crear la sensación de que la pantalla es una membrana frágil tras la cual presionan múltiples corrientes.

Uno de los efectos sonoros importantes de la película es el zumbido rítmico del ventilador del techo, situado encima de la escalera que lleva al primer piso en la casa de los Palmer, un ventilador que gruñe como un avión maléfico cerca de la puerta de las habitaciones. Leland Palmer lo pone en marcha cuando va a buscar a su hija para poseerla y también se le oye, desgajado de su fuente, en las escenas finales de la cabaña y del asesinato de Laura. Forma parte de los sonidos de máquinas con regularidad implacable que son recurrentes en la obra de Lynch y cuyo sentido no es especialmente erótico ni sexual, ni se puede reducir a una función primaria. Son la vida misma, la potencia de la vida, absurda y siempre ahí.

Siempre firmada por Badalamenti, la música de *Fuego, camina conmigo* renovó completamente el material temático, apenas reutilizando, a manera de citas

deformadas u ocasionales, los temas fetiche de la serie, lo que prueba claramente el deseo del autor de que se distinguiera la película de esta última. En su lugar, con una forma fragmentada y rapsódica, coherente con el espíritu del proyecto, propone, otros nuevos, especialmente una melodía en los créditos con la trompeta en sordina, grave y desconsolada, como un suave réquiem para Laura. También encontramos varias canciones originales, entre las que hay una especie de *scat* hablado por el mismo Badalamenti; una bella música mística para recibir a Laura en el cielo y, por último, varios fragmentos de estilo *jazzy* que se ejecutan como estándares con un estilo voluntariamente libre e inseguro. Las sonoridades frías y tintineantes (vibráfonos, piano) desempeñan un gran papel en la orquestación, conforme con la importancia que en la película se da a lo nocturno y lo azulado.

Por otra parte, Lynch no dudó en firmar unas cuantas secuencias musicales. Las que se deben a él son de un estilo más bien sumario, pero eficaz en el marco de la película; el famoso *slow-rock*, despiadadamente martilleado en la *boîte* a la que Donna sigue a su amiga, y que cubre los diálogos hasta el punto de que deben ser subtítulos (un efecto creado por la relación de los niveles sonoros en el mezclado y no por la potencia de los sonidos en sí mismos) tiene como compositor a David Lynch.

La imagen de Ron García, el operador jefe del piloto era deliberadamente menos cálida y acogedora, menos «historia contada al amor de la lumbre» que la de la serie. El prólogo, con sus numerosos exteriores y especialmente la secuencia del aparcamiento de caravanas, está bañado con una luz otoñal o invernal, fría y cortante, mientras que la continuación enfrenta diferentes atmósferas de acuerdo con los diferentes niveles de realidad que se atraviesan. Sin embargo, el aspecto más original y más chocante de la película en el ámbito visual son los ángulos de las tomas y sus encuadres sutilmente inquietantes, generadores de una sensación de pérdida de equilibrio: ahora bien, como veremos más adelante, la idea de la marcha y de la posición vertical, con el vértigo que puede implicar, es determinante en *Fuego, camina conmigo* («Bajo los ojos y veo mis zapatos muy lejos de mí», se dice en una frase —debida a Lynch— que se oye mientras Bobby, loco de alegría por la sonrisa que le ha ofrecido Laura, anda a zancadas y hacia atrás, embriagado de espacio).

14

La película era muy esperada en Cannes, pero también se estaba al acecho, Lynch subió la escalera del palacio del festival sin su intérprete principal, Sheryl Lee (que estaba trabajando en el teatro), pero con su nueva compañera, la montadora de la

película, Mary Sweeney, embarazada de un pequeño Riley que nacería días después.

La acogida otorgada por la crítica francesa a *Fuego, camina conmigo* al día siguiente de la proyección fue, con dos o tres excepciones, violentamente negativa, incluso por parte de habituales partidarios de Lynch, algunos de los cuales expresaban su consternación.

Fue la peor acogida recibida por el autor en Francia desde *Dune*, pero por motivos inversos. En *Dune* se recriminaba la situación de un joven autor atado por las cortapisas del sistema y de una enorme producción; en *Fuego, camina conmigo*, por el contrario, se acusaba a Lynch de jugar al autor maldito y de creer que todo le estaba permitido, cuando no de despreciar a su público.

También se planteó por algunos críticos el problema de las relaciones entre la película y la serie: ¿valía más la pena haber visto esta última (aunque entonces el riesgo consistía en quedar decepcionado al no encontrar en la pantalla grande todo lo que se apreciaba) o, por el contrario, ser virgen y perder entonces todas las alusiones que hace *Fuego, camina conmigo*?

A nuestro entender, la mejor posición sería la de un espectador que conociera bien la serie y le gustara y, a la vez aceptara encontrarla en la pantalla distorsionada y deformada, anamorfoseada, jugando un juego nuevo a partir de elementos ya conocidos. No es un juego imposible y, contrariamente a la predicción de Gérard Lefort en *Liberation* al día siguiente de la proyección, la película tuvo sus admiradores, entre los que nos encontramos, entre los fans de la serie. Pero reconozcamos que no es un juego sencillo.

Si se quiere criticar la relación de la película con el público sin entrar en juicios de intenciones, se puede señalar un simple hecho: la película no cumple totalmente el contrato con el público al que le gusta... su título. Ese título tan bello se queda en letra muerta en la pantalla y el papel del elemento fuego en la película, incluso en el ámbito simbólico, es mínimo. ¿Tuvo miedo Lynch de repetir *Corazón salvaje*, en la que las llamas tenían gran importancia? Es lo más probable. Pero entonces no tenía por qué prometernos un fuego que anda.

Asimismo, hay que reconocer que la forma de la película no alcanza a conseguir una unidad de todos sus elementos: especialmente, los insertos de naturaleza y de bosque, bellos y aterradores en la serie, hacen en la película, paradójicamente, un efecto de cuerpo extraño, añadido. Quizá porque remiten a la idea de profundidad (de la naturaleza) y la verdad de la película estriba en su relación con la superficie.

Tampoco se puede negar el estancamiento en algunos detalles, un exceso de vaivén mostrando a Leland Palmer en Bob y a Bob bajo Leland Palmer. Y por último, el desenlace (es decir, la muerte anunciada) da la impresión de no hacer honor al ritual de inmolación prometido (no más morboso, después de todo, que las representaciones de mártires cristianos de las que la pintura occidental ha hecho sus

delicias), y queda algo escamoteado por el montaje, con una precipitación ligeramente vergonzante, de manera que el espectador primerizo —posición que insistimos en conservar— se lleva el recuerdo de una ópera sin final, lo que desequilibra el conjunto de la película.

Al mismo tiempo, la película contiene algunas de las escenas más fuertes de Lynch y del cine actual, en particular aquellas en las que se describen, con frescura y violencia, sensaciones vitales elementales: impresión de confusión urbana y de pánico en plena calle (el encuentro en el cruce con el manco) o el sentimiento de tener alas cuando una chica te ha sonreído.

En el título *Pire Walk With Me* hay al menos una palabra que inspiró especialmente a Lynch, que es *walk*. La primera aparición de Laura tras el prólogo nos la muestra andando por una alameda, conmovedora y joven, acompañada por una cámara *walking with*. Es la idea de la película, la de ir con Laura hasta el fin (lo que no hace ninguno de los personajes), hasta el fin de su noche.

La escena de la salida del colegio, que enfrenta a Laura con Bobby es una de las más sorprendentes escenas de paseo del cine; si a Lynch le gustan los personajes fijos sobre un sitio o representados como troncos soldados por su parte inferior es porque el acto que consiste en poner un pie delante del otro, si bien es la mejor manera de andar, no se queda en eso, sino que desencadena una euforia teñida de pánico. La intrusión en su obra del acto de caminar en cuanto tal es, naturalmente, espectacular.

Laura acaba de sugerir a su enamorado, celoso y huraño, que sonría, y ella le da ejemplo, lo que provoca una sonrisa radiante en el chico (siempre la acción/reacción). Retrocede hacia la entrada del colegio, mientras que en varios planos se ve a otros jóvenes andando. No tiene más complicación, pero gracias al ángulo de las tomas y los ritmos (para el rodaje de la escena, Lynch hizo que se oyera la música, para dar una cierta cadencia a la marcha de los figurantes), Lynch nos hace sentir como puede sentirse un bebé cuando es para él la primera vez, algo grandioso, una especie de toma de posesión algo pavorosa del espacio.

Dana Ashbrook, el intérprete de Bobby Briggs —que en el episodio piloto filmado por Lynch ya era una especie de payaso agitado, que andaba a zancadas— fue vestido para la película con una camisa suelta sobre las piernas que hacía las veces de vestido y acentuaba su larga silueta y su andar gesticulante. ¡Qué lejos están los fremen, apretados y envarados en sus destiltrajes!

La otra escena importante en la que se anda, que da una impresión parecida, está situada antes y es la de la reaparición del agente del FBI, en la que David Bowie camina con determinación, pero también vacilante, hacia la cámara. Antes hemos visto a Dale Cooper avanzando a grandes pasos hacia un Gordon Cole sentado y luego en dirección a una cámara de vigilancia.

Andar hacia la cámara: esa figura nos remite a otras veces en el mismo decorado,

especialmente en el transcurso de la primera escena, donde, por dos veces, una secretaria que acaba de recibir órdenes de Cole sale por delante del campo.

Si nos fijamos que detrás de Cole se encuentra una decoración mural constituida por una gran foto de un bosque en dos dimensiones, una decoración plana sobre cuyo fondo avanza la secretaria, nos podemos preguntar si no se trata de la idea de surgimiento, que fue importante en los inicios de Lynch en el cine (*Six Figures*).

Las apariciones, primero de Cooper y después de Jeffries, andando en la oficina o en un pasillo, parecen representar algo que se estremece y se pone en movimiento, en una continua repetición, como para buscar una sensación primitiva, la de que al avanzar por el espacio se le horada y se le añade otra dimensión.

Fuego, camina conmigo es, respecto al motivo de la marcha en particular, una película muy cercana a las sensaciones, muy física, al menos en escenas concretas, ya que no consigue siempre conducir todas las escenas según el hilo del guión. Al mismo tiempo, es bonito que allí donde directores más experimentados y en principio más grandes (nunca se sabe) que Lynch, como Kurosawa en *Los sueños de Akira Kurosawa* (Akira Kurosawa's Dreams, 1990) o Fellini en sus fabulosas crónicas, renunciaron a entregar en una narración toda su riqueza de impresiones, Lynch persista en colocar esos momentos en la historia de Laura Palmer, como si fuera una historia que se lo permitiera todo y en la que se pudiera introducir de todo. Fracaso, por supuesto, y perdió especialmente la atención de muchos espectadores respecto al drama de Laura. Fracaso glorioso al mismo tiempo, en el que mediante los hallazgos y la originalidad de numerosas escenas, Lynch dilata y extiende el cine desde el interior mismo de su estructura narrativa.

15

Todo eso le hizo remontarse a sus orígenes, especialmente a *The Grandmother*, en dos puntos:

- La serie de planos que en la película engloban la totalidad de un espacio, de un lugar, asimilando el encuadre de la imagen al marco vital: el café Hap's de Irene, el RR, la Red Room o la lamentable casa de Leo y Shelly son mostrados como cuadros en los que los personajes están encerrados.
- La mezcla de técnicas y de texturas de imágenes, que dan un efecto bidimensional.

El efecto bidimensional no tiene nada que ver con los cómics, al menos en la medida en que se identifica a éstos con un mundo para reír y una diversión sin consecuencias (aunque puedan ser un gran vehículo de mitos). Ahora bien, Lynch

trabaja en el nivel del mito, en el mundo arcaico de la representación.

En este sentido también nos parece inoportuna la recriminación por la definición psicológica sumaria de los personajes que rodean a Laura, especialmente su padre.

En realidad, sí hay entre personajes tan diversos una dominante afectiva, que refleja el estado del personaje principal: el de la soledad, el desasosiego. *Fuego, camina conmigo* es una película de rostros deshechos, descompuestos, perdidos: el de Laura, el de su madre, el de Harry Dean Stanton en su aparcamiento de caravanas. Todos ellos, Sarah Palmer, Leland, Donna, James o Bobby, están solos y son devueltos a su soledad. Pero, al mismo tiempo, están atrapados en su mundo de dos dimensiones.

Y sin embargo, en ese mundo de tipos, hay un personaje que hubiera tenido que ser tratado como una estampa y que Lynch quiso que tuviera volumen, el de Laura Palmer.

No quería para ello emplear el tratamiento convencional de la hija descarriada: no es una criatura mitificada y diáfana, ni tampoco una imagen helada. Tampoco una Lulú o una criatura que quedara para la posteridad, sino una chica guapa pero en absoluto sublime, de carne y hueso, a quien no resulta fácil, cuando se prepara para una noche de desenfreno, encontrar la compostura sexy.

Y Laura Palmer es todo menos una zorra. Intenta proteger todo lo posible a sus enamorados y a su mejor amiga. Sus momentos de perversidad (cuando ríe al ver cómo Bobby se ha metido en un mal asunto) corresponden a momentos en los que está claramente bajo la influencia del alcohol o de la droga.

¿Timidez del director? A Laura sólo se la muestra una vez poseída por Bob y enseñando los dientes (en la escena en casa de Harold Smith), pero no es convincente.

Ni siquiera entonces hay desdoblamiento, Laura no es la mujer doble, ángel y demonio, tal como aparece en películas muy conocidas. Lynch no sabe, o no quiere, tratarla así. Su Laura Palmer es una y real.

Es extraña esa aparente incapacidad para mitificar a una mujer. Sin embargo, contribuye a la belleza de la película —o a su fracaso, si se rechaza el proyecto—, lo que llevó a algunos críticos a ironizar sobre esa Laura, putita con calcetines, que no era evidentemente ni Marilyn ni Gene Tierney.

¿Pero qué nos dice que Lynch la hubiera querido mujer fatal? Parece evidente que no. Jovencita, atractiva y desconcertada, Laura no es fatal más que para sí misma. Sólo muere ella.

También es una chica maternal y compasiva, una hermana mayor que besa en la frente a los jóvenes frágiles y que se preocupa por su seguridad. No es gratuito que cuando Dale Cooper tenga de ella la visión premonitoria como futura víctima se la imagina «preparando un montón de comida» («She's preparing a great abundance of

food»), ya que ella trabaja como repartidora de comida a domicilio, Laura Palmer es una madre nutricia y protectora.

El papel de Sheryl Lee era agotador, ya que tenía que hacer por turno de todas-las-mujeres-en-una: la mujer-mujer, pero también la mujer niña, la joven colegiala, la puta y la buena amiga, la madre, la jovencita con la que se sueña bailar un lento, la hermana bromista o gruñona, la mujer camal y la idealizada.

Hay numerosos momentos en los que la interpretación de Sheryl Lee es muy notable: Laura Palmer con la mandíbula colgante, desconcertada y trastornada por el acceso de locura maníaca de su padre; Laura borracha diciendo tonterías sobre el cuerpo del hombre que Bobby acaba de matar, con una risa fría; Laura rompedora, exigente o imperativa y al día siguiente deshecha, conmovedora ante James, cuando ella está hundida y como prematuramente envejecida y se frota contra su jersey. Aunque sólo sea por la actriz merece la pena volver a ver la película.

Como *El espejo* (Zerkalo, 1974) en la obra de Tarkovski o *Thelma y Louise* (Thelma & Louise, 1991) en la de Ridley Scott, *Fuego, camina conmigo* es una película sobre la imagen movediza de la madre. Cuando un cineasta emplea todos esos matices, como varios retratos de diferente épocas un uno, ¿no es a la imagen de la madre a la que interroga? «Ella no va bien, va mejor. ¿Qué la preocupa?».

En otro sentido, Laura es la Dorothy y la Sandy de *Terciopelo azul* en una sola persona.

La madre por primera vez en una persona, no dividida.

En *Fuego, camina conmigo*, ya no hay dos mujeres a la vez que se le ofrecen al hombre, como para el niño de *The Grandmother* o para Henry Spencer —que tiene a dos en su cama— o como para John Merrick, con sus dos retratos en la cabecera; o como para Jeffrey, con sus amantes alternativas. Tampoco hay un hada buena y una bruja, como en *Corazón salvaje*. No hay más que una mujer. Donna no cuenta, salvo cuando se empareja con Laura a los ojos de un Leland Palmer que actúa como un viejo verde.

De hecho, *Twin Peaks: Fuego, camina conmigo* es la película imposible, porque es la película sobre todas-las-mujeres-en-una, una compilación de todas las imágenes de la madre. Más un ensayo sobre la esquizofrenia, más una visita a universos paralelos. Ambición monstruosa e ingenua, la de querer hacer a la vez *El resplandor*, *Giulietta de los espíritus*, *La hora del lobo* y *Buscando al señor Goodbar* (Looking for Mr. Goodbar, 1977) con más de cuarenta personajes y no, como Kubrick o Bergman, con dos o tres.

Como por azar, *Fuego, camina conmigo*, la película sobre las mujeres-en-una, es al mismo tiempo la película en la que la coexistencia de los mundos deja de ser pacífica y relativamente posible y tienden a no ser más que uno solo, oscilando peligrosamente de uno a otro, parasitándose mutuamente.

El choque entre los mundos —choque cuyo signo es en Lynch un efecto de luz estroboscópica y que normalmente está localizado por él en una escena concreta— en *Fuego, camina conmigo* se enloquece y se sistematiza. Los mundos se cubren y se confunden, están cada vez más cerca (como en la escena de la reaparición de Jeffries), se rozan y se destruyen en dos superficies paralelas.

El prólogo de la película, con sus indicios sin salida y sus imágenes del aparcamiento de caravanas abandonado ya es eso: se rasca la superficie y no aparece nada. No hay nada abierto dentro, de entrada.

Superficie es también la pantalla con nieve del televisor que forma la materia visual de los créditos y que reaparece, fugazmente, en diferentes momentos de la película. Y cuando Laura, desamparada, anda por las calles de la ciudad al final de la película, mira hacia el cielo, donde hay nubes que se deshilachan. Para ella, en ese momento el cielo no es más que una superficie sin profundidad en la que se atropellan regueros de nubes.

Fuego, camina conmigo trabaja en más de un momento, a través de las miradas, especialmente de los investigadores, sobre la superficie impenetrable, indescifrable, de un retrato, de un decorado, de una impresión, de una cámara de vigilancia —luego se oye un timbre, un ascensor de un edificio de oficinas expulsa a un hombre como si saliese de otro mundo. Una tercera dimensión, jubilosa, se abre como un agujero vertiginoso y embriagador, se avanza, se vive, se anda— y después, de nuevo, la tercera dimensión se cierra. O bien, todo se mezcla y se superpone y no existe más que confusión.

La dimensión de lo imposible en la que se sitúa la película (alrededor del motivo: las-mujeres-en-una) adquiere todo, su valor al final, y alcanza su paroxismo cuando, con la ejecución de Laura y su ascensión al cielo, le resulta imposible a la película distinguir uno y otro de los mundos y dar significado a su separación, tanto como al espectador reencontrarse en su interferencia. La Red Room representa esa imposibilidad en sí misma, por medio de la decoración de su suelo, a rayas, como ya lo era el vestíbulo del edificio de Henry en *Cabeza borradora*. A rayas o, más concretamente, en zig-zags alternativamente blancos y negros. Como en el viejo chiste de las cebras: ¿el suelo es blanco con rayas negras o negro con rayas blancas? No se puede decir, porque la Red Room es exactamente el lugar doble del choque. Infierno y paraíso según los momentos, y no sabemos cuáles son.

16

Tal es la dimensión muy abstracta en la que, al proseguir su exploración de los

mundos como en una cinta de Moebius e intentando transgredir para acortar el camino por la cinta agujereándola o mirándola en transparencia, Lynch quiso colocar su película. Lo asombroso es que a la vez —como testimonia la bella y pura escena entre James y Laura— eso no le hizo renunciar a hacer una película humana, emocional y directa.

La sinfonía cinematográfica, la electrosinfonía de Lynch no renuncia a hacer que suenen juntos (*symphonein*) el máximo de registros y de dimensiones. Es lo que nosotros hemos calificado, queriendo desplegar también el máximo de sentidos incluidos en la palabra, de manera *romántica*.

David Lynch es el cineasta romántico de nuestra época, comprendida la forma en la que busca romper las barreras entre los géneros y entre los públicos, en cuyos dos extremos están el telespectador medio del mundo entero y el público más particular de ciertas experiencias, sin que desprecie a ninguno de los dos. ¿A quién sino le debemos que hubiera hecho ininterrumpidamente *Twin Peaks* el episodio piloto y *Twin Peaks: Fuego, camina conmigo*, dos investigaciones en las que cree de igual manera?

Cineasta sin ningún *a priori* sobre lo que es el cine, un *a priori* que intentará respetar o contra el que determinará sus elecciones.

Cineasta de película a película, que intenta renovarse en cada una y redescubrir lo que está haciendo ampliando su ámbito y sus experiencias, como un niño que salta para atrapar una fruta porque está en una rama más alta.

Intenta cubrir toda la gama, mientras que otros cineastas se contentan con dos o tres octavas. Que la recorra siempre infaliblemente ya es otra cosa: lo importante es que en la historia del cine, Lynch forma parte de los que aumentan y enriquecen su gama de expresión.

Es un cineasta que nos hace respirar el aire de la noche, sentir la fuerza del viento, que toca lo mítico y lo arcaico directamente. Celebra la belleza y la inmensidad del mundo, en su disparidad, sus rupturas de tono y lo que tiene de sublime y de ridículo. Nos habla de nosotros en la totalidad y del desamparo de nuestra experiencia humana. Y mientras, el mundo tiende a la abstracción y a la repetición, reanudando el libre vínculo entre el hombre, sus emociones íntimas y el infinito del cosmos.

Por todo eso, no hay mejor palabra que romántico.

Romántico en primer lugar en el sentido de los artistas que ya han existido: en el sentido de E. T. A. Hoffmann, Achim von Arnim y Edgar Poe, mezclando lo grotesco y lo terrible, lo sobrenatural y lo familiar. En el sentido de Liszt o Berlioz, buscando formas nuevas, en busca de otras técnicas y otro espacio.

Romántico incluso en el sentido de Victor Hugo, manejando los temas y los géneros populares y mezclando allí sus más negros elixires; estructurando todo a partir del contraste y la antítesis. Pero no el barbudo de los libros de texto, sino el

Hugo tal como se le veía en su época, en especial en el momento de sus éxitos teatrales: morboso y lacrimoso, amante de las trivialidades y de sorprendentes excentricidades.

Y, por último, romántico en el sentido más tópico: como amante de la efusión amorosa, que da como teatro a sus sentimientos el vasto mundo y la naturaleza, poblándolos de figuras coloreadas y contrastadas hasta el infinito.

Pero asimismo cineasta romántico en un período también romántico del cine, es decir, impuro, mezclado, renovado, reanudando la alianza con sus bases populares.

Lynch descubre el cine a cada paso porque es curioso, pero lo exterioriza, es decir, que lo pone al servicio de un relato (hace un cine que no se toma por sujeto), aun intentando renovarlo en sus formas.

Con Lynch y algunos otros, el cine avanza y se renueva, no solamente por los bordes y los extremos, sino a la vez por los bordes y por el interior, sorprendiendo y desmintiendo la profecía de los actuales cinecrófilos (si se puede bromear bautizando así a aquellos para quienes el cine, respecto al que creen estar bien situados para acechar sus últimos espasmos, «no será más el que era» y por lo tanto verá su fin).

Que el cine no será más el que era es, sin embargo, una prueba: la prueba de que está vivo.



Nicolas Cage (Sailor) y Laura Dern (Lula): padres de ensueño.



Willem Dafoe (Bobby Perú) en *Corazón salvaje*: el malvado simpático, pero neurótico.



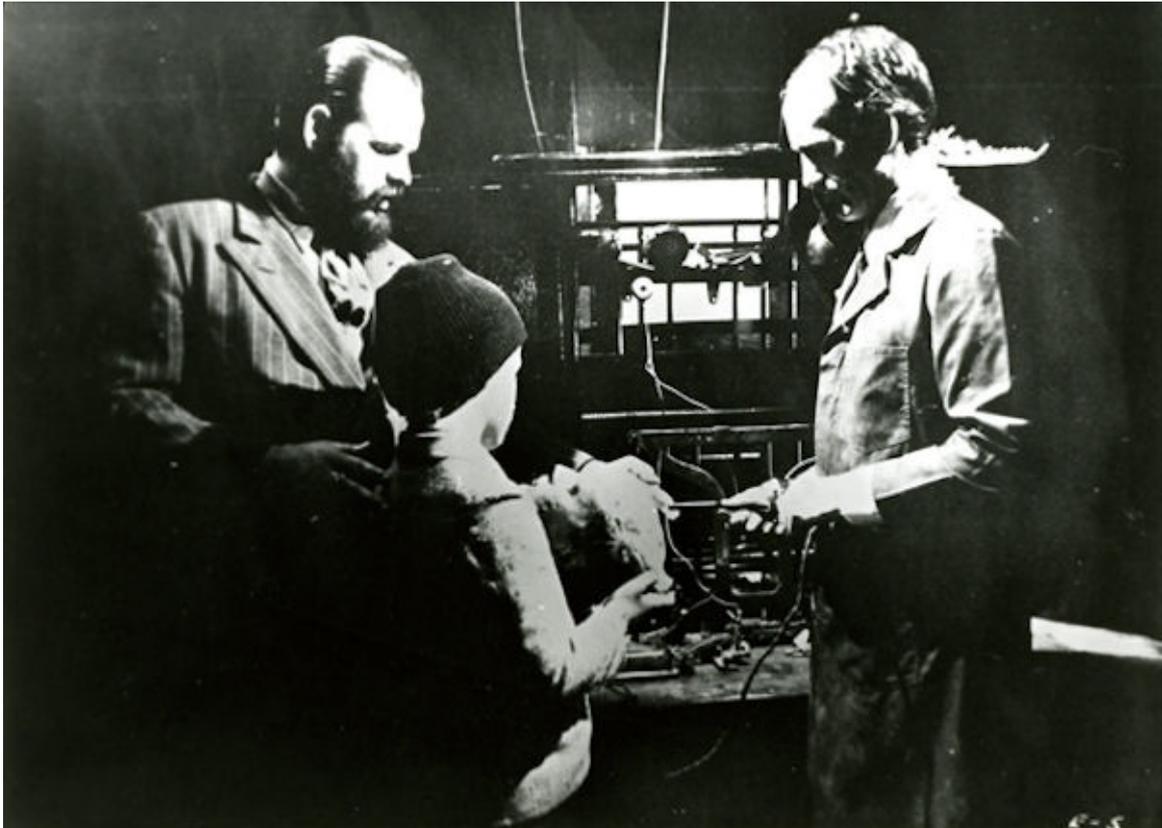
James Marshall (James Hurley) y Sheryl Lee (Laura Palmer) en *Twin Peaks: Fuego, camina conmigo*: dos jóvenes de Lynchtown.



Sheryl Lee (Laura Palmer) en *Twin Peaks*.

Lynch-Kit

de «Alfabeto» a «Viento»



Neil Moran (el dueño de la fábrica), Thomas Coulson (el niño) y Hal Landon junior (el operario de la máquina de lápices) en *Cabeza borradora*: ¿se puede verdaderamente borrar con la cabeza?

Al intentar clasificar los numerosos episodios de *Twin Peaks* copiados en vídeos dispersos conforme se iban emitiendo por televisión, se bloqueó la cinta de uno de ellos. Tuvimos que abrir la cassette VHS para intentar desbloquearla y vimos por primera vez lo que hay en el interior de esos objetos que proliferan a millones con el mismo modelo por el mundo y cuántas piecitas regulan su funcionamiento, que no supimos cómo volver a poner en su sitio.

Es un poco como este Lynch-kit.

Un *kit, una reconstrucción de una totalidad imposible, inspirado por la misma temática de Lynch y que no es un inventario o un índice, ni tampoco un repertorio de todos los *insectos, todos los *flujos, todas las *tijeras o todos los *troncos que hay en las películas de Lynch. Simplemente, hemos escogido y puesto en relación un cierto número de escenas y de significantes centrales en la obra del cineasta. El desafío consistía en organizarlos en un doble orden, alfabético y razonado a la vez.

Caja de elementos para el kit verbal, el alfabeto, —esa lista cerrada y tranquilizadora cuya enumeración no colmará jamás el abismo que la separa de la menor *palabra formada al extraer y combinar sus elementos— no es por casualidad el tema de la primera película de Lynch.

Alfabeto (Alphabet)

Alfabeto es el título —y el tema— del primer cortometraje de Lynch, un inventario dramático de todas las letras, de la A a la Z en el que dan unas vueltas y surgen en todos los sentidos, pero sin poder salir de la implacable lista. Se asocian imágenes de letras aisladas que se pasean en el espacio con *cuerpos de mujeres agredidos y desarticulados como peles.

En *The Alphabet*, el gesto del índice que designa o del brazo que se separa se asocia a la letra fragmentada. Las letras del alfabeto, locas, remiten a la fragmentación del cuerpo.

El mismo gesto divide (cortar el cuerpo en partes).

¿En el principio fue, pues, la palabra? ¿Y sólo después la letra, resto de la palabra desmembrada?

En *Twin Peaks* y *Fuego, camina conmigo*, Dale Cooper extrae del cuerpo de las víctimas femeninas minúsculos trozos de papel con letras aisladas del alfabeto —R, T— que han sido disimulados bajo las uñas. El asesino Bob (Robert) estaría sembrando las letras de su nombre.

Dado que David Lynch describió *The Alphabet* como una película sobre el exceso pedagógico, podríamos estar tentados de ver en Bob a un profesor que pone demasiado celo en que sus pequeñas alumnas asimilen el alfabeto y se lo incorpora, en sentido literal.

O bien, Lynch —quien entre sus trabajos para la escuela de arte había imaginado a «mujeres que se transforman en máquinas de escribir»— ¿vio de pequeño unas manos de mujer sobre las teclas de una máquina de escribir y creyó que las letras sobre las que golpeaban los dedos se les quedaban pegadas?

En inglés existe el equívoco sobre la palabra *letter*: letra del alfabeto, carta y letra en el sentido de literalidad.

Se podría decir en el caso de Lynch que la letra (*letter*) mata, en una interpretación literal de las palabras del apóstol Pablo. ¿Por qué Frank, en *Terciopelo azul*, dice a Jeffrey que le va a enviar «una carta (*letter*) de amor» —una bala entre los ojos— si continúa interfiriendo en lo que él hace con Dorothy?

La letra es también la parte abstracta y neutra de una totalidad que no tiene nada que ver con ella y que se llama palabra.

La palabra escrita es, para el niño a quien se ha hecho aprender separadamente las letras, el símbolo mismo que se obtiene con las partes separables y universales que lo componen en una relación misteriosa, incomprensible, arbitraria, inconmensurable.

Hay huellas de un sistema alfabético en el cine de Lynch, cuando practica (en *Dune* especialmente y en *Fuego, camina conmigo*) la repetición literal de planos breves que contienen una información (la imagen de un único objeto: mano, rosa, llama, etc.), manejados entonces como letras susceptibles de crear configuraciones diferentes a partir del montaje con otras.

Asiento (Chair)

En *The Grandmother*, en el interior, la posición sentada es la postura preferida de toda la familia. Y en la Red Room de *Twin Peaks* y *Fuego, camina conmigo*, un enano, un gigante, Dale Cooper y Laura Palmer están sentados como divinidades.

A la madre y la tía de Jeffrey en *Terciopelo azul* prácticamente sólo se las ve sentadas, mudas delante del televisor.

Los personajes de Lynch, cuando están sentados, tienen el aire de colosos, de estatuas egipcias. El cine de Lynch es un instrumento que filma su inmovilidad y los microdesplazamientos que se producen cuando nada parece moverse.

Pero quizá no sean simplemente más que gente esperando.

«Viajar sin moverse»: es la reflexión que se hace Paul para sí mismo cuando él y sus padres parten hacia el planeta Dune, en un navío espacial de misterioso funcionamiento: no se mueve, pero «dobla el espacio».

Vale la pena echar un vistazo a la familia Atreides de viaje por el espacio: papá (de uniforme), mamá, el chico mayor y el perrito, todos sentados, mudos, sin moverse... Petrificados como estatuas sobre una tumba... No es una foto, ni tampoco la simple imitación de una pintura de Bacon o de Edward Hopper (por citar dos de los pintores preferidos de Lynch), es cine, pero cine cronográfico, que fija el tiempo —y que lo hace de la manera más contundente cuando es el tiempo de la inmovilidad.

En la escena del episodio piloto de *Twin Peaks* en la que el director del colegio hace un largo discurso en el micrófono para anunciar ampliamente la muerte de Laura Palmer, es decir, el colmo de lo dramático, ¡todos los personajes están sentados!

También se puede estar sentado sobre la *superficie de una mesa.

Boca abierta (Open mouth)

La boca de la mujer que se abre y que no se sabe si es para emitir o tragar, es el signo de su goce. A veces, emergen de ella sonidos de fiera, rugidos y gorgoteos de poseída (*El hombre elefante, Fuego, camina conmigo*).

Boca abierta femenina marcada en tanto que labios abiertos: pero también orificio que emite, boca fálica que eyacula, que escupe algo.

Tal como la boca de Bobby Perú, obscena, o la del bebé de *Cabeza borradora*. Fálica, pero al mismo tiempo penetrable. El bebé de *Cabeza borradora* tiene una boca, una garganta, en forma de conducto, sin labios. Se simboliza con frecuencia el falo como perforador, duro y largo; en el caso de Lynch, lo que lo hace penetrable es evidente (en relación con la naturaleza tubular de todo lo que es alargado).

Henry pone la mano sobre la boca de su bebé-monstruo, que llora sin parar. En *Terciopelo azul*, Jeffrey tiene un padre que ha perdido la voz... e impide a su tía que la eleve. Frank se sirve del cordón de terciopelo para obturar la palabra. Y Johnnie Farragut, en *Corazón salvaje*, muere amordazado.

Hay algo que prohíbe *hablar en el cine de Lynch.

Borrado (Erasing)

En una entrevista concedida a Michel Denisot para Canal+ en 1992, con ocasión del estreno de *Fuego, camina conmigo*, David Lynch fue preguntado sobre su gusto por las texturas y materias consideradas como repugnantes, como las series de moscas muertas con las que hace composiciones. Afirmó en esa ocasión que, de hecho, es el nombre que se les da, la *palabra asociada con ellas («mosca muerta») lo que impide verlas bellas, pero que basta con borrarla (*erase*) para verlo de otra manera.

Nosotros nos habíamos torturado para intentar saber por qué *Cabeza borradora* se llamaba así y el porqué de la escena del lápiz y Lynch nos proporcionaba una clave con su impagable lógica.

No importa, pues, que se hubiera dicho que lo que impide ver hermosos los órganos disecados de un gato es el recuerdo de que *es* o de que *era* un gato. El dice que es el hecho de que a eso *se le llama* gato, que tiene la *palabra escrita encima.

Todos hemos intentado, más o menos, descubrir lo que significaba, en *Cabeza borradora*, el borrado de un trazo escrito por con un extremo y eliminado con el otro, lo que nos hizo acudir a Derrida en auxilio, y, como de costumbre, lo esencial se nos escapaba.

Una vez el trazo ha sido dibujado y borrado, ¿qué queda? ¿El blanco, el vacío? No: la *superficie de la página como piel, como textura.

Las palabras se escriben sobre la piel del mundo, como los nombres escritos sobre la superficie terrestre en los mapas.

Queda saber si es tan fácil borrar el nombre, o sí es incluso posible. Por otra parte, Lynch no lo puede hacer por sí solo, pero a diferencia de todo el mudo, es peligrosamente consciente de la superficie. Es el extravagante que piensa en el *continuum* indefinido de la superficie del papel.

Cabaña (Hut)

«Entre *Cabeza, herradora* y *El hombre elefante* pasé unos años construyendo cabañas. Distribuía el *Wall Street Journal* y me encontraba a menudo con trozos de madera en el camino con los que construía cabañas muy elaboradas. Algunas tenían electricidad, paredes revocadas de yeso, un techo de cristal, unas ventanas pequeñas y todo lo que hacía falta. No hay nada que pueda hacerme más feliz que construir cosas y serrar madera» (12).

David Lynch es un cineasta muy constructor; aunque deje llegar las ideas libremente, sus películas están estructuradas. Son sólidas y pueden ser habitadas.

Cerca (Glose)

Dos cuerpos que se acercan uno al otro o dos bocas de las que una echa el fétido aliento a la otra bastan a Lynch para crear una escena. La proximidad, en su caso, es dramática, turbadora, teatral, sexualizada. Con ella se despiertan fobias irracionales: contaminación, violación oral, asesinato (el duque Leto matando con su boca al que se le acerca demasiado), vampirización (la madre de Mary acercándose a su yerno al que le sangra la nariz) y, por supuesto, la seducción real o imaginada de los hijos por los padres (en *The Grandmother*, los toques ambiguos de la madre al hijo, a quien hace un inquietante gesto con el índice para decirle «Acércate un poco»).

La proximidad corporal, incandescente, evoca también la idea de un riesgo de contacto eléctrico y de abrasamiento.

Charco (Pool)

La palabra *pool* es intraducible. En este Lynch-kit lo ideal hubiera sido dejarla en inglés, pero charco es una traducción posible, que puede irnos bien.

El *pool* es un espacio que se ilumina en el vacío negro —un espacio de aparición, espacial o temporal, que aísla y enmarca estrechamente un personaje, un detalle o un objeto e instantáneamente se presiente a su alrededor la noche primitiva, el infinito, el *continuum* del *vacío.

En términos visuales, el *pool* se crea mediante el estilo de iluminación tan particular e irreal de algunas escenas de *The Grandmother*, pero sobre todo de *Cabeza borradora*, que procede a base de charcos de luz que caen de no se sabe donde y destacan en la oscuridad de la noche una porción de pared, el espacio de la cama, la cabeza de Henry, el bebé en su sitio sobre la mesa...

O también esos charcos de claridad que rodean a la bombilla de una lámpara en un salón, como si la lámpara no llegara a arrancar a la *noche más que una reducida porción de espacio.

Esa iluminación, que aísla una zona de la imagen y realza la sombra ambiental, también hace pensar en el círculo de luz que crea sobre un escenario de teatro o de circo un proyector de seguimiento.

En las películas posteriores de Lynch, en las que la iluminación se hace menos

agresivamente irreal, los charcos siempre están ahí pero se hacen más discretos visualmente y están siempre justificados por el decorado (el descansillo escasamente iluminado del apartamento de Dorothy Vallens). Al mismo tiempo, se desplazan y sistematizan bajo la forma de charcos de tiempo, momentos breves de aparición de una imagen o de un sonido cuyos contornos temporales se han esfumado, es decir, que no surgen *cut*, sino por fundido rápido, y desaparecen igual. Por ejemplo, en *Corazón salvaje*, en la que imágenes y sonidos (llamas, visiones reminiscencias) afloran y surgen bruscamente, como escupidos por una boca ardiendo.

El *pool*, que tiene como efecto hacer sentir el vacío a su alrededor, tiene también por función la de inscribir en el mismo espacio, como solidarios y condicionándose mutuamente, un contenido y un continente, un dentro (el del *pool*) y su fuera.

El *pool* es también una especie de nido, fácilmente sucio u orgánico, que mantiene caliente a un personaje, un detalle o una situación.

Cordón (Cord) y tijeras (Scissors)

Es Jehová el que habla a la Serpiente: «Pondré enemistad entre tú y la mujer, entre tu posteridad y la suya: te aplastará la cabeza y tú herirás su talón».

¿Es en referencia a este pasaje del Génesis —situado justo después del pecado original— por lo que se ve cómo la pequeña dama del radiador, en *Cabeza bañadora*, aplasta con el tacón, con un ruido repugnante, a una especie de serpientes que caen sobre la escena?

Las serpientes son, de hecho, auténticos cordones umbilicales recuperados en un hospital; como los que ve Henry salir de debajo de las sábanas del lecho conyugal abortados por su mujer y que lanza contra la pared.

En Lynch siempre aparece por alguna parte el final de un cordón umbilical. Hasta, ridícula y horriblemente, en el extremo de la cabeza de Bobby Perú, cuando deja su "cuerpo, salta por los aires y se aplasta contra una pared, por el efecto de una descarga de escopeta a quemarropa: de hecho, es una pierna del panty de mujer que se ha puesto en la cabeza para su chapucero atraco. La novela de Barry Gifford ya lo menciona: «Es mejor que una media. Te pones una de las piernas en la cara y dejas la otra que te caiga por la cabeza».

¿O incluso bajo la forma del lazo informe de terciopelo azul recortado en la bata de Dorothy —la gran ropa olorosa de la *noche— del que Frank se sirve para unirse bucalmente a ella, que guarda sobre él como objeto de transición para escucharla

cantar en el Slow Club, que después mete en la boca del torturado marido de Dorothy (el cordón se enrolla entonces en un serpenteo vegetal) y que por último recupera del cadáver y tiene en las manos cuando le matan?

Es también el cable eléctrico de la radio con el que juega Sailor, tumbado en una habitación de hotel, haciendo un complejo montaje eléctrico entre sus pies, la radio, el sonido, la cama y Lula...

Y por último, por supuesto, el cable de teléfono en la escena del episodio piloto de *Twin Peaks* en la que Sarah Palmer adivina por teléfono la muerte de su hija. El padre, a quien ella telefoneaba para tener noticias, ya ha comprendido al ver acercársele al sheriff Truman. Sin cuidarse de su mujer deja el teléfono, cuyo cable cuelga y se balancea, tensado por el auricular, que transmite el llanto de Sarah que el padre no oye, mientras se acerca, *de pie y titubeante al uniforme de Truman.

Todo esto —todo este montaje descoyuntado— puede parecer completamente idiota o, al contrario, poético, si se lo asocia, por ejemplo, a imágenes vegetales de plantas trepadoras: la rama, las hojas.

Al mismo tiempo, el cordón es el resto —resto inerte y colgante de lo que hacía pasar el flujo vital— cuya presencia señala que el nacimiento-separación no ha acabado aún, y que el cuerpo no está completamente formado.

Al final de *Cabeza borradora*, el padre coge unas tijeras para cortar las vendas que protegen la parte inferior del cuerpo del bebé. ¿Gesto de infanticida o de partero (que responde al del «hombre en el planeta» accionando una palanca, después de lo cual se desliza el feto)? Lo que hace Henry es monstruoso, pero a la vez es una imagen de liberación. Incluso perforándolo, Henry hace nacer al prematuro (la madre se ha ido) y libera su cuerpo de algo que no le deja *crecer.

(De igual manera, el horrible Frank, manejador de tijeras, juega entre Dorothy y su hijo un papel de separador, conforme al papel paternal simbólico).

Sin duda, Henry se acuerda de que durante la comida en casa de los X, el padre le adjudicó la tarea de trincar el pollo y liberar así lo que contiene, un fluido sangrante, pero capaz de poner a la madre en trance.

Cortina (Curtain)

Tela de terciopelo azul que ondea como una cortina en los créditos de *Terciopelo azul*, cortinas rojas y plisadas que separan la Red Room de la Black Lodge; cortina del teatro en el radiador de *Cabeza borradora*.

Cortina pintada delante de la barraca en la que se exhibe al hombre elefante; la misma capucha que lleva, como si fuera una cortina de teatro, de la que esperamos

durante tres cuartos de hora, con una deliciosa aprensión, que se levante.

Y el plano breve y magnífico, en el episodio piloto de *Twin Peaks*, en el que vemos al caer el día una mujer que corre y descorre alternativamente las cortinas que se deslizan en la ventana de su sala de estar.

La mujer es Nadine Hurley, la loca con un parche en el ojo, que prueba una vez más las silenciosas barras de las cortinas, cuya puesta a punto le obsesiona y que tienen que estar preparadas, dice, «antes de la noche».

El plano precede a la asamblea general de los habitantes de Twin Peaks en el curso de la que Dale Cooper anuncia a la comunidad que va a ser preciso tener cuidado y que los padres deberán impedir a sus hijos que salgan, para protegerlos, ya que todos los asesinatos, que el FBI está investigando, se han cometido por la noche. La noche empieza entonces, como un acto de ópera, llena de música y misterio, de confidencias, de brujería y de escalofríos.

Y las cortinas de Nadine son, gracias a un *raccord*, el telón que se alza en el teatro de la *noche.

Crecer (To grow)

Nada parece más inmóvil que una planta en un interior, sin viento que la agite, pero nada es tan dramático y horriblemente agitado y gesticulante como el crecimiento de una planta trepadora, filmado imagen por imagen durante un período largo.

«It's prematured, but it's a baby», asegura la abuela del innoble fruto de los actos de Mary y Henry: es prematuro pero es un bebé.

¿Acabará creciendo el bebé recién nacido? Por más que se le alimente y se le deje en el mismo sitio en la mesa, no crece; iba a decir.

Pero la planta sobre la mesita de noche de Henry crece, al mismo tiempo que el bebé no lo hace. ¿Qué es lo que la hace crecer, ya que no se ve que se la riegue (al contrario que la semilla con la que el niño de *The Grandmother* intentaba fabricarse un padre simpático y amante)? Sea por una especie de solidaridad con el bebé, del que sería el doble, o bien se diría que es el tiempo mismo, el *flujo del tiempo, el *flow*, al que Lynch regula y organiza con tanto cuidado, lo que la hace crecer.

El tiempo es como un derrame que hace madurar las cosas. El tiempo a *escala vegetal se identifica con el crecimiento. Se podría creer que es el tiempo el que hace crecer.

Cuerpo (Body)

El cuerpo humano, en Lynch, tiende a presentarse bajo la forma de una masa principal —en la que los miembros inferiores están soldados al tronco en una sola columna de forma oblonga, rígida y algo vacilante— y, secundariamente, de extremidades expuestas y separables —cabeza y brazos—, que se destacan como apéndices. Esa característica forma corporal, en la que el cuerpo no está escindido por abajo, se ve en las secuencias de animación de *The Grandmother* y en algunas telas de Lynch.

La característica dramática y, en algunos momentos (*Fuego, camina conmigo*), embriagadora y jubilosa de la marcha a grandes zancadas está vinculada en Lynch a la escisión que impone a la parte inferior y a ambas piernas, funcionando como *tijeras.

Hasta entonces, en sus películas era frecuente que se anduviera separando poco las piernas o de una manera rígida, como para preservar la unidad fálica del cuerpo. Por ejemplo, Henry Spencer, en *Cabeza borradora*, avanza con pasos medidos, como si quisiera arrastrar la totalidad de su cuerpo a la vez, sin exponer una parte. Incluso retrae la cabeza, como para soldarla al cuerpo, lo que no impide que la pierda en uno de sus sueños.

En ese momento, todo pasa como si el tronco ignorara lo que le sucede a la cabeza. El cuerpo decapitado permanece un momento *de pie y derecho, y sólo las manos-extremidades traducen el pánico triturando nerviosamente una barra de metal.

El cuerpo herido del hombre de amarillo, en *Terciopelo azul*, también permanece de pie y de una pieza, aunque sangrante, y hace falta un nuevo disparo para abatirlo de una pieza, como si fuera un bolo.

Cuando una parte del cuerpo lynchiano se individualiza y se destaca del tronco, realza su carácter de parte, de excrecencia: brazo que se extiende rígido y aislado (Sailor en su gestualidad extravagante), mano que se petrifica (Lula).

El brazo terminado en una mano con dedos separados es a menudo el de la mujer cuando se desmadeja o cuando tiende hacia el niño su pseudópodo captor.

El brazo que apunta y que designa es el de la mujer y el brazo del apoyo y la autoridad, el del hombre.

En *Cabeza borradora*, el gesto del brazo del padre X para retener a la madre X en el umbral de la cocina es, incluso aunque no sea suficiente para impedirle que entre, importante como único contacto físico entre él (incluso paralizado) y ella.

En el final apoteósico de *Fuego, camina conmigo*, Dale Cooper está *de pie cerca de Laura, sentada en una * silla, y alarga hacia ella su brazo protector.

Lynch ha dirigido dos películas cuyos títulos remiten a partes del cuerpo (entendidas simbólicamente): la cabeza con *Cabeza borradora* y el corazón con *Corazón salvaje*, e hizo de una oreja el punto de partida de *Terciopelo azul*.

En *El hombre elefante* trata la monstruosidad de John Merrick insistiendo —por la elección del encuadre y la selección de secuencias— en la hipertrofia de su cabeza, allí donde otro hubiera acentuado la forma de caminar y otros los ojos.

Observemos que los niños pequeños son normalmente macrocéfalos y que la desproporción de la cabeza con el resto del cuerpo no deja de disminuir conforme crecen.

El cuerpo humano, soldado y concentrado en una masa totémica que emite pseudópodos, cuando es objeto de una presión interna o una agresión externa, no reacciona como haría un todo flexible, con miembros a la vez desligados, desplegados en el espacio y coordinados.

Cuando hay una emoción en Lynch es frecuente que una parte del cuerpo y sólo una la manifieste con mucha expresividad, mientras que el resto no lo hace. Por ejemplo, la cabeza se crispa y se convulsiona, mientras el cuerpo permanece rígido. La soledad de la cabeza es particularmente clara en las escenas de llanto.

Lo de *dentro del cuerpo parece a veces, en Lynch, hecho de una única materia, de una especie de puré o fluido que, si se pinchase, se escaparía.

Al igual que la abuela parece que se muere como un balón, perdiendo por la boca el aire que contiene, las víctimas del barón Harkonnen, el monstruoso obeso flotante, son asesinadas de la misma manera que se desinfla una colchoneta neumática o un pato de plástico —abriendo una pequeña válvula a la altura del seno, que deja escapar la sustancia vital. Como es justo, el monstruo morirá de la misma manera: agujereado por el puñal de la pequeña Alia, se desvanece girando sobre sí mismo, como un balón pinchado.

De pie (Standing)

A Lynch le gusta mostrar la verticalidad ambigüamente, bien demasiado rígida y algo inquietante, arcaica, mítica (la de Dale Cooper en su impermeable ceñido, recto como la justicia), bien como temblorosa y poco segura, como por ejemplo la de los viejos o los enfermos (el hombre que atraviesa el pasaje claveteado de *Fuego, camina conmigo* apoyado en un aparato para tullidos).

Necesita a veces de un rodrigón, como se dice para las plantas: para mantenerse de pie hace falta un apoyo vertical.

Así ocurre cuando Leland Palmer se aferra a un botón del uniforme de Truman o cuando Dorothy Vallens, desnuda y con los brazos caídos, cubierta de cardenales, se agarra a Jeffrey como una planta trepadora, ante la mirada estupefacta de Sandy.

Para la mujer a la que se ve de pie apoyada en una puerta, el quicio de ésta también es un rodrigón de verticalidad. Una imagen de «mujer en la puerta» atraviesa el cine de Lynch, desde *Cabeza borradora*, con el curioso plano de Mary X detrás de un cristal. Parece que es la ventana de su casa y, de hecho, cuando abre a Henry, vemos que la ventana era a la vez la puerta de entrada.

En *Corazón salvaje* hay una visión de Perdita Durango, apoyándose contra la puerta de su casa, que dura más tiempo del necesario y que se fija en nuestra memoria. Y también, al final de *Twin Peaks*, la escena en la que Audrey Horne, para manifestar su compromiso ecológico, se encadena en una agencia bancaria, en la gigantesca puerta de la sala de las cajas fuertes.

También es una imagen de la mujer-que-pasa: como la vieja dama y la Log Lady de *Twin Peaks* que se quedan cerca de la puerta que el calvario de Laura Palmer obliga a franquear.

En Lynch, el estar de pie, especialmente en *grupo, es a menudo un estar de pie en el mismo sitio. Se permanece plantado donde se está, como para arraigar, oscilando ligeramente, balanceándose. O bien, se baila sobre el terreno, como la colegiala Audrey en *Twin Peaks*. El ser humano, de pie, entre otras personas diversamente inclinadas, forma cuadros vivientes, en este caso mal denominados, como fuera del tiempo.

Cuadros vivientes licenciosos y a veces *jardines de niñas en flor, imaginería ingenua de burdel: en *Corazón salvaje*, un viejo rico y distinguido ordena, sentado, asesinatos por teléfono y detrás de él dos camareras en *topless* permanecen de pie y parlotean.

Dentro (Inside)

En los primeros años, cuando el personaje de David Lynch no le era todavía familiar al público, toda entrevista o testimonio a su respecto por parte de un periodista que

tomaba contacto con él incluía invariablemente la confesión de una sorpresa: la sorpresa de que ese hombre no tuviera el físico de sus películas. El responsable de la malsana pesadilla que se llamaba *Cabeza borradora*, con el bebé-monstruo más repugnante de la historia del cine, ese tipo del que se decía que disecaba gatos era un joven decente, educado y limpio, acaso marcado por un discreto dandysmo.

Al no parecerse al aspecto exterior de sus películas, David Lynch era una demostración de que lo de fuera no refleja lo de dentro, ni la *superficie lo que cubre.

David Lynch es también descrito con frecuencia como un hombre cerrado. La cerrazón, que reaviva la cuestión de lo interior, se traduce de manera literal en la vestimenta: lleva a menudo camisas cerradas sin corbata. Añadámosle gorras con visera muy larga sobre los ojos.

Cuando dirigió *El hombre elefante*, lo hizo con su imagen invertida. El aspecto exterior del hombre elefante es repugnante y siniestro; su alma, en el interior, pura e ingenua.

Pero si no hubiera diferencia entre el aspecto exterior y el interior no se experimentaría lo que es entrar.

«Mis películas —dice Lynch, quien afirma que se puso a hacer cine para *entrar* en sus pinturas— hablan todas de “mundos extraños” en los que no puedes entrar a menos de construirlos y filmarlos. Eso es lo que es tan importante para mí en el cine» (18).

Eso no impide que en su primera tentativa, *Six Figures*, hiciese lo contrario: a partir de una superficie (pantalla) hacía emerger *hacia* el espectador cabezas y brazos en relieve.

Por supuesto, la mujer es para Lynch la imagen misma del continente, encarna el misterio del «dentro». «Te guardo en mí», dice Dorothy a Jeffrey, después de encontrarse. Él estaba, de hecho, en su armario, pero el armario, ¿no era una prolongación de ella misma?

Cuando Henry Spencer abre a su bebé con las tijeras, es también como un niño que quiere ver lo que hay dentro. Y cuando el «dentro» del bebé se expande en forma de un puré que no se acaba, se produce un giro del espacio, una paradoja con relación a la escala. El dentro es más grande que el afuera.

Los elementos del cine de Lynch —el reparto de escenas, la luz, el marco y especialmente el sonido ambiental— tienden a crear y mantener en todo momento la sensación de que una escena está siempre *en el interior* de algo más grande, y que contiene cosas más pequeñas que ella... ¿o más grandes?

Tomemos *El hombre elefante*: los sonidos del viento, los rumores, el humo, sitúan

permanentemente para nosotros, no abstracta sino físicamente, el universo que vemos en el interior de un mundo más vasto. Pero el mismo hombre-efebante es, con su capa y el saco agujereado que le cubre la cabeza, la excitante encarnación de un continente. La cámara no se resiste a entrar varias veces por la ventana agujereada en su capucha.

La cuestión en el cine de Lynch es la de controlar la relación de las diferentes *escalas entre sí —no dejarlas creer que están solas y se traguen lo que se ha hecho. Sí no se quiere correr el riesgo de caer en el *sueño del otro, uno mismo tiene que organizar la imbricación entre las diferentes escalas, organizar los pasos entre los mundos, que de todas maneras son múltiples, y localizar los pasadizos y los filtros.

Eclipse (Eclipse)

Los cercanos a Lynch saben que cada vez que menciona su proyecto-guadiana *Ronnie Rocket*, no omite decir que el personaje principal, un hombre de tres pies de alto con cabellos rojos, funciona con «comente alternativa» (*altemative current*) de sesenta períodos.

Corriente eléctrica se dice también en inglés «power» (que se puede traducir por *potencia).

«Alternativo» es una singular precisión, que no es gratuita, ya que la realidad, para David Lynch, es alternativa, sujeta a eclipses y a retornos.

Eclipses por deslumbramiento, *blinding*, cuando la intensidad excesiva de una sensación hace desaparecer todo en lo blanco (*Cabeza borradora*) o en lo amarillo (*Corazón salvaje*).

Pero también hay eclipses de personajes; desapariciones prolongadas y misteriosas (*Twin Peaks*, *Fuego, camina conmigo*) y, a veces, sólo de uno o dos segundos, simple efecto óptico por el que el personaje se desvanece del lugar en que se encuentra, dejando que aparezca detrás de él el campo vacío.

En *Terciopelo azul*, al final de la velada en casa de Ben, cuando Frank, filmado en un plano cercano, grita con el entusiasmo de un jefe de *scouts* exaltado: «Let's fuck!», es escamoteado repentina y mágicamente del campo, desde el sitio que ocupa, y deja el decorado vacío dos segundos (un efecto visible, pero breve, que el espectador en la sala raramente nota de manera consciente). Pero está de nuevo allí en la secuencia siguiente (¿ha sido abducido dos segundos por otra dimensión, como los dos agentes del FBI en *Fuego, camina conmigo*?).

También en la larga escena de la Red Room, en el vigésimo noveno episodio de *Twin Peaks*, Dale Cooper se desvanece repentinamente, durante unos segundos, del fondo ante el que está.

Tal como el niño observado por Freud, que se emociona por hacer desaparecer y reaparecer un objeto y de controlar su desaparición por medio del lenguaje, de ya no ser la víctima, David Lynch juega con la presencia del personaje —la ausencia ya no es un corte. Controla los saltos de un mundo al otro.

Pero el eclipse es también el padre, en tanto que figura discontinua que se va y vuelve, como el general Briggs en *Twin Peaks*.

«Papá vuelve a casa», es una de las frases que Frank eructa en su terapia sexual con Dorothy, y por otra parte, él es constantemente el que pasa, se va y vuelve del apartamento de ella.

Las intermitencias de luz, en la obra de David Lynch, juegan un papel importante en el mismo sentido: discontinuidad chisporroteante de la iluminación eléctrica, lámparas que crepitan y parpadean antes de fundirse, a menudo en los momentos extremos, como para traducir una tensión demasiado fuerte, mediante la alusión a una posible disyuntiva (¿o como señal de alerta cuando los mundos distintos se acercan demasiado?).

De la electricidad discontinua, estroboscópica, no sólo David Lynch hizo el motivo visual de la sociedad de producción que fundó con Mark Frost, sino también le hizo presidir las escenas de clímax de tres de sus realizaciones: la muerte y transfiguración del bebé en *Cabeza borradora*, la llegada de Dale Cooper a la Red Room (episodio vigésimo noveno de *Twin Peaks*) y el asesinato de Laura Palmer en *Fuego, camina conmigo*, donde se diría que finalmente, en la última apoteosis, el impacto luminoso se regula y se armoniza para volver a formar un ritmo estable, una nueva continuidad.

Escala (Scale)

Durante el rodaje de *Dune* alguien preguntó a Lynch si era vegetariano... «Como pescado y pollo —respondió—. Animales pequeños» (3). Nadie, señala el periodista que cuenta la historia, supo si bromeaba o no.

A lo que parece hacer alusión Lynch en su *joke* es a la manera clásica en que se presenta el ciclo de la depredación, y que, por otra parte, no es conforme a la

realidad: la de que los más grandes se comen a los más pequeños y así sucesivamente en cada cambio de escala. Como si hubiese en su caso relación entre variaciones de escala y depredación.

En el caso de Lynch, el paso de un mundo a otro se produce a veces mediante el cambio de escala (entrar en lo microscópico) y muestra a la vez que hay una unidad del universo, pero también que el microcosmos no reproduce exactamente el macrocosmos y a la inversa.

Un avión que pasa ronroneando por la inmensidad de los cielos, las pequeñas hormigas en la hierba: en la manera en que Lynch cuenta sus impresiones infantiles, como un pequeño hombre situado entre el cielo y la tierra, se halla el vértigo de las escalas extremas entre las que nos situamos.

De ahí la opción del contraste —más chocante que nunca en *Corazón salvaje*— entre planos amplios con un campo muy grande y primerísimos planos macroscópicos.

Corazón salvaje es la película en la que se ve una línea de horizonte cósmico en el límite de la cual relucen los últimos rayos del sol poniente —beso del cielo y de la tierra— y la macrofotografía de la llama de una cerilla.

Afirmar el contraste, en suma, como lo hace Lynch en todos los planos, lo que le acerca a Hugo (contraste de personajes, de tonos, de escalas, de ritmo, de mundos y de tallas, del enano al gigante), es funcionar como separador del mundo. Es poner la separación en el *continuum* natural (que es percibido simbólicamente sin contraste, ya que todo está en estados intermedios: «Natura non fecit saltus»). Es crear.

Escena (Stage)

Si la vida te impone la obligación inquietante de viajar entre varios mundos —y si es posible, sobrevivir controlando esos viajes—, el teatro es para Lynch uno de esos mundos, colocado bajo el signo encantado de la noche y que se puede controlar.

Teatro privado de Henry con la cantante del radiador, improbable café retro en el que se exhibe Dorothy Vallens ante un gran micrófono tipo años treinta, la *roadhouse* de Twin Peaks en la que canta Julee Cruise; ése es el tipo de espectáculo que David Lynch gusta de ofrecerse y ofrecernos: un lugar en el que se puede caer en éxtasis ante una mujer que canta en un escenario con un frágil hilillo de voz. Pero no

podemos contentarnos con permanecer como espectadores y, tarde o temprano, hay que subir.

Cuando se coló de noche en casa de Dorothy Vallens, Jeffrey no sabía todavía que estaba subiendo a un escenario ¡y que iba a convertirse en un actor de la obra!

El apartamento de Dorothy Vallens está concebido como un decorado de teatro, filmado frontalmente. Imaginémos las indicaciones escénicas: a la derecha la puerta corrediza; al fondo, se entrevé el cuarto de baño; ante la pared, un sofá; unas plantas y una gran lámpara de pie.

Se levanta el telón: la mujer entra, se desnuda, se queda un momento en bragas y sujetador y se pone una bata. Teléfono: conversación patética en la que no se oye la voz del otro extremo del hilo. Un poco más tarde Jeffrey es descubierto y es obligado a exhibirse sobre el escenario fantasma. De repente: ¡Bum, bum!

¡Abre, maldita sea! —Cielos, es Frank, Corre, escóndete en el armario, etc. Las entradas, las salidas y las voces entre bastidores, estamos en un teatro.

Y el decorado lynchiano en las escenas de interior reclama imperativamente sillones y sofás.

Eterno (Forever)

La eternidad te acecha por todas partes. Incluso en un momento gris de la jornada, cuando no haces otra cosa que esperar en un edificio sórdido que un ascensor se ponga en marcha, basta con que esperes unos segundos de más, de pie o sentado, y la impresión de eternidad está allí: uno de los aspectos del genio de Lynch es el de dar una sensación de eternidad en cuanto se espera un poco. Y no es casual que tratara la Red Room de *Twin Peaks* como si fuera una sala de espera.

En la comisaría de Deer Meadow (*Fuego, camina conmigo*) en la que esperan Chris Isaak y Kiefer Sutherland, hace falta exactamente un segundo para damos la sensación de haber estado allí aguardando por toda la eternidad.

Oyes cantar *I shall love you forever* mientras bailas un *slow* con tu amiga, te pones a susurrarle algo y no sabes dónde te has metido.

«Forever» es una palabra que se oye mucho en las canciones de amor, pero que también puede resonar bajo la bóveda de una iglesia. La asimilación entre la eternidad del paraíso que prometen las religiones y aquella de la que nos hablan las

canciones empalagosas es manifiesta en *Terciopelo azul*; la misma melodía con aires de cántico se oye cuando Sandy y Jeffrey han parado el coche ante la casa de los Williams (que parece un templo), y que impregna el relato que hace Sandy de su sueño extático y después, cuando es interpretada en el lento que los acerca.

Hay un baile en Lumberton. Jeffrey y Sandy van allí y bailan con la música del sueño de Sandy. Ella le dice: «I love you Jeffrey», Él responde: «I love you too» (¿Están seguros de que quieren ir tan lejos?). En la canción que oyen, Julee Cruise canta: «I kissed you forever». Se besan. Ya está hecho. El baile que sella su pareja para la eternidad no ha durado mucho.

El de Nadine y Ed, en *Twin Peaks*, del que Ed no logra librarse a pesar de sus salidas de tono y sus despistes, representa la faceta diabólica, infernal, de la pareja que se ha comprometido ante la iglesia para siempre. (El anillo fatal de *Fuego, camina conmigo*, que hace desaparecer al agente Desmond y une a Laura Palmer con Bob representa, según el enano, la sortija de la promesa conyugal).

Es como la palabra «paraíso» (*heaven*): procede de la religión y es muy usada en los *slows* dulzones. Del baile a más allá de la vida, la palabra te precipita a lo desconocido.

El *happy end* de *Cabeza borradora* es una entrada al paraíso. El paraíso al que la pequeña dama del radiador hace alusión en una canción cuyo carácter irrisorio no debe encubrir su gravedad: «En el paraíso, todo es estupendo, tú tienes las cosas que te gustan y yo tengo las mías».

Promesa de un paraíso en pareja —aquí no unidos y confundidos, sino unidos y separados, separados-unidos. Si la promesa se convierte después en parodia infernal, violada, mancillada y maltratada (en *Twin Peaks*, el vals del asesinato de Madeleine), eso no quiere decir que no se crea en ella, sino todo lo contrario.

La nostalgia incurable por una promesa de paraíso en la que se ha creído con toda el alma es lo que da a las películas de David Lynch su autenticidad sentimental absoluta, más allá de cualquier segunda intención.

La única eternidad apacible en la obra de Lynch se encuentra en el admirable final de *El hombre elefante*.

Vemos a John Merrick deslizarse hacia una muerte asumida, consciente. Está en paz con su vida, ha dado las gracias a su benefactor, ha recibido sus excusas y le ha dicho dos veces: «Buenas *noches» —una primera vez cuando se va y una segunda más bajo, para sí mismo, cuando está solo. Se da cuenta con sorpresa de que su maqueta de catedral está terminada y pone encima su firma. Ha puesto en orden sus asuntos, expresado su reconocimiento y se va sin pena. Mira el grabado que ha puesto en la pared, muy sencillo, de una mujer en la cama.

Con gesto calmado, retira de su cama las diferentes almohadas que sirven para

mantenerle el torso erguido cuando duerme. Prepara su lecho de muerte. Tiene un gesto para alisar la sábana que acaba de descubrir. Se coloca frente a nosotros antes de entrar a la cama. Se deja ir lentamente hacia atrás. Se tumba en el lecho con un ligero gemido. Las cortinas de la ventana entreabierta sobre la noche son agitadas por una suave brisa. Recorrido macroscópico de la cámara que detalla la catedral en miniatura, delante de las cortinas. La cabeza del hombre elefante es pesada. El retrato de Miss Kendall, en su cabecera. El pequeño retrato de la madre. Las estrellas al principio están fijas, después se tiene la sensación de estar penetrando suavemente en el firmamento. Una voz de mujer habla de la eternidad de las cosas. «Nothing will die, never» (el rostro femenino que se ve y que no se mueve es el del principio, algo inquieto. «The wind blows» —de la eternidad de las cosas y de las fuerzas. El rostro desaparece en una especie, de penacho y reaparece, siempre inquieto (*eclipse, pero felicidad al volverlo a encontrar, sensación de que estará siempre allí). «Nothing will die». Fundido en blanco muy suave.

El rótulo de fin con su música dispersa, que flota sobre un rumor de viento cósmico.

Fin (End)

El encadenamiento es una cuestión de final, en el sentido de extremidad —*end* en inglés.

Las extremidades son importantes en Lynch en dos sentidos:

- como huellas del corte en el *continuum*, en el *todo del que han sido extraídas,
- como polos de contactos (¿no se dice que los extremos se tocan?).

El contacto, en Lynch, produce energía —y de ahí el carácter dramático, intenso, de lo *cercano, de la proximidad— cuando los extremos se tocan. Con una pregunta implícita: ¿qué extremo enciende al otro?

El *leitmotiv* visual de *Corazón salvaje* es, como sabemos, el primerísimo plano de una cabeza de cerilla que enciende un cigarrillo y que marca cada una de las escenas de intimidad entre los dos héroes (y, decididamente, cuando en su sueño Henry toca con la extremidad de la mano a la pequeña dama del radiador, lo que se produce es un incendio de la imagen, en el que desaparece todo).

El fuego parece existir por sí mismo y por toda la eternidad. Lo que arde y lo propaga no sería más que el conducto.

Las partes del *kit que se corresponden con el *cuerpo humano que se encuentran más especialmente aisladas y realzadas en las películas de Lynch —a saber: la cabeza (sustituto del falo), la mano, el brazo, los pies, la nariz y las orejas— han sido escogidas concretamente por su carácter de fin, de extremidad (*leitmotiv* visual de la mano en *Dune*, *Corazón salvaje*, *Fuego, camina conmigo*).

El goce sexual de Lula, por ejemplo, se aprecia en una tirantez de las manos hasta las extremidades —que también son garras.

Lo que sobresale del cuerpo es lo que le hace vulnerable: el ayudante maleducado del sheriff de Dear Meadow, en *Fuego, camina conmigo*, está dominado por la punta de su nariz.

Cabeza borradora es sobre todo una película de extremidades. La cabeza de Henry es, verdaderamente, el fin de su cuerpo (a imagen de la del bebé), señalada expresamente como susceptible de ser cortada y que acaba por saltar como un tapón por efecto de la presión interna y es recuperada después por un niño que la lleva a una fábrica. Allí se le extrae una sustancia que constituye el material para una goma en la extremidad de un lápiz.

De un lápiz de esos modelos con punta por una extremidad y provistos de una goma en la otra, destinada, como se ve en la misma escena, a *borrar lo que la primera ha escrito, en un círculo perfecto.

Pero un lápiz, en principio, no es un objeto cerrado en sí mismo. La máquina de *Cabeza borradora* que sirve para reproducirlos por docenas de unidades alineadas como en un desfile nos recuerda que, en su origen, cada lápiz surgió de la fragmentación de un *continuum* con dos finales aún intercambiables. Sólo después de haber sido afilado y provisto de una goma, se encierra como objeto: objeto que sería en principio un *log*, un * tronco, cortado del *continuum* natural, pero cuyos dos extremos se han convertido en no intercambiables y susceptibles de responder como el más y el menos (¿el polo positivo y el negativo del *flujo eléctrico?).

Sin embargo, no nos deja olvidar su carácter de tronco, ya que, si bien la punta se afila en la materia misma del lápiz, y por lo tanto ha surgido del *continuum* natural, la goma es una pieza añadida, ya que en la escena citada, una vez que el obrero de la fábrica ha borrado con un extremo lo que ha trazado con el otro y sentenciado «O.K.», la desaparición no es absoluta, queda algo sobre el papel, un poco de polvo que el hombre barre con el reverso de la mano.

Una sustancia pulverizada de goma y de lápiz que se dispersa en el *vacío, pero que parece una semilla, polen lanzado al *viento, una simiente.

Flotar (To float)

Flotar es el estado anterior al nacimiento y a la gravedad (al principio de *Cabeza borradora*, Henry flotando en horizontal, acostado) o posterior a la muerte (Laura en su saco, mecida por el agua), pero es un flotar en el que el * cuerpo, en lugar de estar ovillado sobre sí mismo en posición fetal, adopta una forma estirada y alargada.

A Donna y Laura estiradas en los sofás en *Fuego, camina conmigo* se las ve desde lo alto, como si fueran peces flotando en un acuario. Hablan precisamente de la sensación de caer en el vacío.

Las ideas que le llegan y a partir de las que construye sus películas son descritas por Lynch como peces a los que deja flotar libremente. Simplemente, en uno u otro momento, hará falta que dejen de flotar y sean transportadas al aire libre, instaladas en un marco rígido.

Entonces forzosamente habrá algo que tirar —como se tira la placenta después del nacimiento—, y dejar que desaparezca por una cloaca por efecto de la gravedad.

Flujo (Flow)

El chorro uretral desempeña un cierto papel, no desdeñable, en *Terciopelo azul*. Da lugar incluso a un paralelismo entre Jeffrey y su padre real, significativo, dado que el último está entre paréntesis durante el curso de la acción.

Tras su accidente cardíaco, producido cuando la manguera con la que regaba el jardín acababa de enmarañarse y atascarse (¿metáfora de las arterias?), el padre, caído por tierra con la manguera a la altura del sexo, parece orinar un chorro de agua consistente y derecho. Y Jeffrey, cuando se ha colado de noche en casa de Dorothy, se retrasa para aliviarse, porque ha bebido demasiado de su cerveza favorita («Heineken? Fuck that shit!», como dice Frank).

Es precisamente porque se retrasa y el ruido de la cisterna ahoga las advertencias de Sandy por lo que no puede *eclipsarse a tiempo y todo continúa.

Con el mismo pretexto de satisfacer una necesidad entra Bobby Perú en la habitación de hotel de Lula. Incluso hace allí mismo un chiste de mal gusto sobre el ruido; «Vas a oír el sonido profundo de Bobby Perú. Lo que es a la vez irritante y bonito» (Lynch no puede evitar magnificar lo que toca).

El tiempo en Lynch está como vinculado al flujo de un chorro uretral —tiene modalidades, problemas, sufrimientos... y placer. ¿Nos arriesgaríamos a hablar en su caso de tiempo uretral?

A veces (*The Grandmother*) es un tiempo sacudido, discontinuo, como un escupitajo intermitente y espasmódico. Más a menudo aún es interrumpido, controlado y regulado por numerosos cortes. En *Twin Peaks* el flujo del tiempo es, por el contrario, suave, continuo, armonioso, a imagen del fluir del río que se ve en los créditos de cada episodio. Eso es porque Lynch tenía todo el tiempo que le hiciera falta, un enorme espacio de tiempo de varias horas ante él.

El tiempo no corre solo en la obra de Lynch. Bien se eterniza y se pone frecuentemente en posición de «pausa» o bien fluye a sacudidas. En su caso hay una especie de *ineptitud para estilizar el tiempo*, para hacerlo pasar en la duración estandarizada media que ha creado el cine y que permite una alternancia normal de la acción y el diálogo. O dura y se petrifica o se precipita. La conquista de la armonía temporal de *El hombre elefante* es aún más emocionante al ser una conquista de altos vuelos y no construida sobre una duración cinematográfica convencional y homogeneizada.

En *Dune*, con algunas partes de la acción se cubre el expediente a toda velocidad —el idilio entre Chanee y Paul— y otras se enquistan. Como si no hubiera otra cosa que eternizarse o pasar muy deprisa.

Que el flujo, temporal o de otro tipo, es a menudo un todo o nada para Lynch, difícil o inagotable, se comprueba también en el desahogo de los humores: personajes pétreos que luego lloran sin parar. Retención de palabra en el caso del hombre elefante y luego el cántico de acción de gracias que surge de él a borbotones.

Para regular el flujo, Lynch recurre a las *tijeras y fragmenta, se detiene cuando quiere y controla el flujo; quizá gracias a lo cual se puede atravesarlo sin ser arrastrado por él.

El flujo —representado como derramándose por los múltiples pasillos y tuberías de *The Grandmother*— es una de las formas del *continuum* natural, del *todo que se sustenta en círculo y que atraviesa todas las cosas. Los *kits que fabrica el artista están más o menos constituidos por cortes en ese flujo, cortes que no cesan de reafirmarle como alguien que atraviesa los límites que le asigna el arte humano. La obra es a la vez ejercicio de control y de corte, y reafirmación del todo, más allá de los límites del marco creado por el artista.

Grupo (Band)

Estaban todos sentados en un *asiento y de repente están todos *de pie: así se conducen frecuentemente los grupos en la obra de David Lynch, blandamente solidarios y seguidistas. Bien se trate de una banda de canallas (la velada en casa de Ben en *Terciopelo azul*), de colegiales en clase, de bebedores en un bar clandestino (*Fuego, camina conmigo*) o de invitados a una fiesta (*Corazón salvaje*), los grupos lynchianos son entidades inertes y viscosas, parterres de individuos diferenciados pero soldados en una relación de mimetismo.

A menudo, situaciones de un grupo de juerga ya han sido vistas en las comedias de *teenagers*, pero Lynch es uno de los pocos que respetan su verdad —que no es la imagen convencional de una actividad frenética (histerias y escándalos de alcoba o de vestuario, reacciones en cadena, tal como el cine gusta de mostrarlas para contar sus momentos brillantes), sino una no-actividad gregaria y viscosa, sobre el terreno. Entre los retratos de grupo de hombres y mujeres, podemos citar las fiestas sin sentido en la pradera de *The Cowboy and the Frenchman*; la velada en casa de Ben en *Terciopelo azul*; la borrachera ociosa que se eterniza en el motel de Big Tuna (*Corazón salvaje*), las fiestas informales en el gran salón del hotel Great Northern de *Twin Peaks*, e incluso la espera indefinida de Dale Cooper en la Red Room. En cada ocasión no se mueven, permanecen sentados y tranquilos o bien están de pie y se contonean, se retuercen sobre el terreno, beben en abundancia y acumulan material para la orina; también acumulan tiempo al son de una música pegadiza y lenta.

También Fellini (según propia confesión, *Los inútiles* influyeron en Lynch) cantó a esas borracheras tristes, a esas tardes que no terminan nunca y a esas caminatas sin destino por las calles que se han quedado desiertas por la noche, pero lo que muestra Lynch más específicamente es la soledad del individuo diferenciado en el seno de esa masa solidaria y también la relación vertical del grupo y de su lugar provisional de implantación. La gran sala de estar de Ben, el enorme comedor del Great Northern e incluso la inútil sala del trono de *Dune* se convierten entonces en verdaderos *jardines de personajes.

Pero en los grupos se habla. Bien es verdad que discusiones pastosas y llenas de frases absurdas lanzadas al vado, islotes de frases dissociadas del *flujo de una conversación organizada, aforismos enigmáticos que se repiten y de los que se ríe sin saber porqué, pero se habla y las palabras se destacan. Palabras aisladas de las que se tiene tiempo de sentir el impacto, a las que se puede dejar moviéndose. Incluso cuando alguien se contenta con identificarse, con definirse («I am the Great Went», «I

am the Muffin», en la «disco» de *Fuego, camina conmigo*) sin esperar ninguna respuesta.

Habla (Speech)

Lynch tenía, según un testimonio, la costumbre de mascullar solo, y llegó a prestársela a sus personajes: las voces interiores de *Dune* son una de esas transposiciones, que renuevan las convenciones del cine. También, en uno o dos momentos, Merrick o Treves en *El hombre elefante* son mostrados hablándose a sí mismos. Algo de primitivismo teatral pasa con ello al discurso cinematográfico, que ya no está forzosamente inscrito en un diálogo psicológico o en una interpelación a otro personaje, sino que existe en sí mismo, directamente comunicado al espectador.

Es una de las numerosas maneras con las que Lynch ha refrescado (mejor que renovado) el cine.

En *Cabeza borradora* los diálogos son poco abundantes, pero están ahí, y las palabras, que resuenan en una especie de vacío, intermitentes, separadas por tiempos en blanco, determinan lo que las rodea y crean un silencio. El tiempo y el silencio crecen entre las palabras como hierba entre dos losas mal ajustadas. El habla, en *Cabeza borradora*, suena como en alguna de las primeras películas sonoras, en las que se dejaba todavía sitio a los ruidos y se sentían los huecos entre las frases. Asimismo, el ruido industrial permanente de la película recuerda el ruido de fondo de las primeras películas habladas —esa pasta primitiva de la que debían emerger los sonidos. Las frases pronunciadas están rodeadas de vacío, también son *charcos.

Lynch ha mantenido siempre el gusto por el monólogo y el soliloquio, por las réplicas desvinculadas una de otra y cada uno hablando por su cuenta. El habla no se trivializa en sus películas.

Los registros del habla, en su caso, son mucho más abiertos y variados que en la mayor parte de los cineastas: la gama de variaciones y de matices entre el más delgado hilo de voz y el grito más estruendoso es mucho más amplia. Especialmente a partir de *El hombre elefante* y, sobre todo, de *Dune* es cuando aparecen las modulaciones de voz, los cambios de tono —el cuchicheo que está al borde de la frase y la frase que está al borde de la exclamación— que dan la sensación de vivir en un sueño.

Es una locura hacer funcionar de una manera flexible y abierta los diferentes registros del habla, unidos en un solo *continuum*, hacemos oír medio gritos o tres-

cuartos-de-susurro, recordarnos que no hay compartimentos discontinuos en la voz, tal como son empleados convencionalmente en el cine habitual, una locura que amplifica el espacio y lo carga de maravillas y amenazas.

Especialmente, cuando se habla con el tono de alguien que corre el peligro de ser oído: lo que se justifica cuando las mujeres están a la cabecera de Paul, en *Dune*, pero algo menos cuando la enfermera jefe crítica ante Treves la manera en la que su protegido es exhibido (nada indica que el hombre elefante esté en las proximidades), y es absolutamente extraño cuando Santos, a pleno sol y en un vasto jardín, discute con Marietta la manera de matar a Sailor como si estuvieran los dos por la noche a la cabecera de una cuna.

El tono mítico que busca Lynch nace de cosas parecidas. Bastan para situar a la palabra —y a la película— como perpetuamente acechadas por un testigo primitivo, que reuniese mediante sus orejas migajas de algo de lo que se imaginara ser el centro.

Un habla que crea a su alrededor un gigantesco espacio circundante, atento a su escucha.

Humo (Smoke)

Humos convulsos en *Cabeza borradora*, humos envolventes y poderosos en *El hombre elefante*, humos (desgraciadamente demasiado intermitentes y decorativos) del planeta Giedi Primero en *Dune*. Penachos de humos en columnas bien rectas, como los que salen de la serrería cuando está en actividad (créditos de la serie *Twin Peaks*) o un pequeño champiñón atómico que señala el comienzo de la existencia de John Merrick y después su vuelta al Gran Todo (*El hombre elefante*): el humo es la vida, es la vida oscura y confusa. Cuando Merrick asiste a una pantomima del gato con botas, lo que vemos a través de sus ojos son imágenes de una textura blancuzca, lechosa y luminosa, que se componen y recomponen en penachos blancos y redondos.

«He sido educado según principios profundamente ecológicos y he encontrado en las fábricas, símbolos de creación, el mismo proceso orgánico que en la naturaleza. Amo el hollín, el humo y el polvo» (10).

El humo de las fábricas es para Lynch un símbolo fálico de producción. Lejos de ser solamente infernales, los humos convulsos de *Cabeza borradora* son indicios de la actividad productiva de las máquinas. Las fábricas son buenas y quizá por eso sea por lo que al principio de *Twin Peaks* Lynch decidiera parar las máquinas, que cerrase

la serrería y que otras fuerzas se despertaran y todo comenzara a descarrilar.

Insecto (Insect)

Animal gregario por naturaleza, el insecto —quizá por influencia de Kafka— jugó un papel importante en el proyecto no realizado sobre el que Lynch trabajó antes de *Cabeza borradora*. Representaba entonces lo que circula entre una joven a la que miras y tú.

Más tarde, el insecto volvió en *Terciopelo azul*, en la que juega un papel importante.

Al principio de la película está el infernal bullicio en pantalla de los escarabajos que pululan por la hierba de un coqueto jardín bien cuidado, mientras que el padre de Jeffrey aparece caído en tierra, con la oreja a nivel del suelo. Poco después, al volver de visitar a su padre del hospital, Jeffrey encuentra en la hierba una *oreja humana cortada. Hay hormigas instaladas en ella que están empezando a roerla.

Precisamente disfrazado de *bugman* (exterminador de insectos) es como Jeffrey Beaumont planea introducirse en casa de Dorothy Vallens (pero Lynch no hace el primer plano de su destrucción).

Pero el insecto, al que Lynch ha mostrado paseándose insolentemente por un trozo de oreja de una especie mucho mayor que la suya, es también, en el ciclo de la depredación, la presa inminente de la especie situada en el escalón directamente superior al suyo. Y es en ese sentido en el que se ve a un abejorro debatirse, al final, en el pico del encantador petirrojo predicho en el *sueño de Sandy.

El sueño paradisíaco en el que Jeffrey está prisionero pero no lucha.

El insecto encarna la animalidad bruta, anónima, bulliciosa de la especie —el horror al animal bajo su forma más incomprensible, más contradictoria con nuestra noción existencial de lo vivo: cuando se limita a reproducirse y a moverse mecánicamente.

Jardín (Garden)

Si Lynch no estuviera tan afectado por el virus del narrador, sus películas estaría a punto de convertirse en *jardines de personajes*.

Un jardinero de personajes no busca forzosamente que todas sus flores sean las mismas. Ama la variedad de las especies y cada especie por sí misma, incluso si los

malvados tienen tendencia a hacer plantas más coloreadas.

Más especialmente en *Terciopelo azul*, colocado por su prólogo bajo el signo del arriate floral y francamente vegetal por la gama de colores escogidos, malvas, amarillos o venenosos. También por sus personajes: Dorothy Vallens, una especie de orquídea olorosa, y el *yellow man*, el gángster con chaqueta amarilla brillante, el mismo que permanece de pie y sangrando, como un árbol herido.

Las jóvenes diferenciadas de *Twin Peaks* forman macizos o parterres. Como diría Gordon Cole (es decir, el mismo director, que hace su papel), no se sabe cuál escoger.

Cuando se reúne a los hombres de la comisaría o del FBI se les pone en línea, de pie, como para las fotos de grupo, pero también como hileras de plantas.

Diferenciación e individualización, proliferación del jardín, con el riesgo conscientemente vivido, sobre todo en *Fuego, camina conmigo*, de hacer estallar la unidad de la película.

Kit (Kit)

Lynch tuvo, como es sabido, la curiosa práctica de disecar animales para recomponerlos una vez disociados, meterlos en botellas, extender la piel y los órganos sobre planchas y bautizarlos después «mouse kit» o «cat kit». Lo que quería decir que para él el gato, una vez diseccionado en partes que ya no tienen la forma platónica del animal, permanecía, sin embargo, como kit de gato.

Al mismo tiempo, lo que descubría en cada parte le apasionaba: detalles y texturas, como él dice, normalmente invisibles, que aparecen a poco que se juegue a *borrar su nombre.

A propósito de algo totalmente distinto —el infierno de la vida en Filadelfia, pero que se aplica también a sus kits de animales— David Lynch decía: «Más a menudo, cuando no veo más que la parte, es aún peor que ver el todo. El todo quizá tenga una lógica, pero fuera de su contexto, el fragmento adquiere un temible valor de abstracción, lo que puede llevar a la obsesión» (5).

De buen o mal grado, un artista se preocupa por lograr la unidad; cualquier creación un poco ambiciosa nos habla del Uno —eventualmente, a través de su contrario, la multiplicidad. La obra de Lynch nos invita a ello a su manera, que es la reflexión activa y audaz sobre la relación entre el todo y las partes, especialmente cuando replantea la unidad de la obra a diferentes niveles: unidad de acción, unidad de curva dramática, incluso unidad de técnica (alternancia heterogénea de secuencias de animación y secuencias de toma real en *The Grandmother*), y también por el interés especial que manifiesta por la desproporción.

Especialmente, David Lynch parece buscar, aun planteándose la recreación de la unidad, que la parte subsista como tal —inconmensurable con el todo, es decir, a otro nivel que él—, aunque la parte, destacándose del todo, lo acabaría.

Es un animal el que inspira curiosidad a David Lynch, fascinado por las relaciones a la vez desproporcionadas y armoniosas que mantienen los componentes y el todo: es el pato, del que ha hablado en numerosas ocasiones, y especialmente en la película rodada sobre él por Guy Girard en 1988 para *Cinéma de notre temps*. Para él, el ojo del pato, algo pequeño y brillante en su cabeza —esa cabeza desequilibrada por culpa de su pico oblongo— llama la atención tal como una «joya» y, a partir de una desproporción y una asimetría, da sentido al todo y lo acaba.

Lynch dice, cuando trabaja en una obra, que eso es lo que hay que encontrar: el ojo del pato.

El pato aparece también en la confesión que Lynch hacía a un periodista en el momento de acabar *Dune*: «*Dune* está constituida por una infinidad de elementos distintos y aún hoy no estoy seguro si alguno de ellos se destacará sobre el fondo como un patito feo en una nidada» (12).

La creación para Lynch consistiría en llevar a cabo kits que no están en la naturaleza, aun extrayendo de ella sus elementos, y cuyo ideal sería que estuviesen conformes a la ley de la inconmensurabilidad de la parte y el todo, condición para que la primera confiera al segundo su peso auténtico y particular, no sin correr el riesgo, evidentemente, de desligarse.

«Me gusta ver en una escena —dice Lynch— algo que en sí no es nada, pero que en el contexto y en la relación con las cosas que le rodean se destaca y brilla y hace funcionar de manera diferente al resto» (2).

Ejemplo de un detalle, citado por Godwin en su trabajo sobre el *making-of* de *Cabeza borradora*: cuando Henry busca en su cajón el retrato rasgado de Mary, se ve en ese cajón, sin una razón concreta, una cacerola llena de agua a la que Henry lanza un pequeño objeto que hace «plop» (como un eco de las diferentes caídas en el agua de la película y del riego que inunda y fecunda *The Grandmother*). A Godwin, que le hablaba del impacto particular de ese detalle, Lynch le respondía:

«No sé por qué puse eso ahí, no puedo siquiera reivindicar la paternidad de esas cosas. No es como sentarse y decir: “Voy a hacer algo matemáticamente correcto”. Te viene una idea y la haces y es más tarde cuando te das cuenta de que las proporciones eran correctas» (2).

Quizá también las obras sucesivas de Lynch funcionan unas en relación con otras de la misma manera. Habría la misma relación entre un fragmento de *Corazón salvaje* y la totalidad de la película que de la película con el conjunto del resto de películas de David Lynch, admitiendo que tal conjunto existiera.

La cuestión del kit —la composición que deja subsistir la parte en su presencia opaca y enigmática— está estrechamente vinculada para Lynch con la de la *escala.

En la medida en que, para Lynch, cada cosa se da como contenida en un conjunto más grande de escala superior y como continente de algo más pequeño de escala inferior, muestra que lo pequeño no se contenta con reflejar lo grande o ser un componente neutro. Hay inconmensurabilidad entre parte y todo, continente y contenido (¿es una manera de afirmar que el pequeño ser no es una duplicación de sus progenitores, como el bebé monstruo de *Cabeza borradora* no era previsible por la herencia?), y esa inconmensurabilidad es una de las facetas del estimulante enigma de la vida.

Lazo (Link)

No hace falta ser muy observador para reconocer en el universo de Lynch una proliferación de formas alargadas, tan pronto rígidas como blandas. ¿La más visible y la más oculta a la vez no es la misma pantalla cinemascopio que Lynch emplea sistemáticamente de *El hombre elefante* a *Corazón salvaje* y que le permite también ampliar el vacío alrededor de los personajes?

El perro del cómic, deformado por la cólera, es una imagen de la deformación y la anamorfosis de la erección. El cómic minimalista del que es el centro está repleto de formas alargadas: ¡chimeneas, penachos de humo enhiesto que salen de ellas, ramas, árbol, correa, postes de la valla!

En *The Alphabet* y *The Grandmother*, las numerosas formas tubulares, dibujadas y animadas o integradas en el decorado.

En *Cabeza borradora*, en primer lugar el bebé, fundamentalmente alargado. El padre de Mary ha ejercido el trabajo de fontanero y habla con vehemencia de los numerosos tubos que ha instalado en su vida y que, recuerda, «no crecen en los agujeros» (¿reivindicación de la función procreadora del hombre?). Las lámparas de pie de salón —accesorio obligado de los decorados de Lynch— ya están allí, en la decoración del salón de los X. Los cordones umbilicales, el pequeño gusano animado que se pasea en su miniteatro y, por último, en la secuencia matriz de la película, ¡los lápices!

En *Dune*, los gusanos gigantes, por supuesto inspirados por la novela, y también los navegadores mutantes, seres oblongos y arrugados que hablan. También los destiltrajes, concebidos según las indicaciones de Lynch, y que acentúan la longitud y la desnudez casi obscena de la línea del cuerpo.

En *Terciopelo azul*, la manguera de riego, el chorro y el cordón; el bastón del

ciego negro, las lámparas y las plantas delgadas y rectas en el apartamento de Dorothy Vallens; los troncos que transportan los camiones.

En *Corazón salvaje*, las cerillas y cigarrillos en primer plano, los cordones mencionados más arriba; ¡la silueta de Laura Dern!

En *Twin Peaks*, los penachos de humo de la fábrica, el tronco de la Log Lady y el cordón de teléfono en la escena de la noticia de la muerte de Lura.

En *Fuego, camina conmigo*, la sierra en la comisaría de Deer Meadow, los cadáveres, los hilos telefónicos y las antenas.

En todas las películas el estilo de la interpretación y el estilo del vestuario acentúan la longitud y la rigidez fálica del cuerpo.

Ahora bien, muchas de esas formas alargadas, lazos o hilos presentan una característica común: la de estar cortados de un *continuum* en el que hacen pensar, por lo que en definitiva son una muestra. Los cordones umbilicales de *Cabeza borradora* son parte de un *continuum* madre-hijo; las tuberías del padre fontanero y la manguera de riego del padre de Jeffrey se cortan y aíslan en una longitud indeterminada; el chorro de agua uretral de Beaumont padre se corta en un flujo de líquido; el tronco de la Log Lady es un fragmento de la rama y de tronco de árbol. Y, por último, la cinta de la bata, en *Terciopelo azul*, utilizada de múltiples maneras, es un trozo robado al vestido de la naturaleza, al abrigo de la noche.

¡El falo se corta de la misma naturaleza! Lo que quiere decir que no accede completamente al estado simbólico sino que continúa formando parte del cuerpo del mundo y se traduce como una herida, una violencia hecha a la naturaleza.

Segunda característica de los elementos alargados, muy evidente en los dibujos animados de *The Grandmother* en los que sus formas pululan: su naturaleza hueca, tubular, conductora de una energía cósmica de la que no es el origen, y que se contenta con transportar.

En tercer lugar, lo que se podría llamar la tubería se confirma en una función de cópula, de rasgo de unión en el sentido en que Lacan (*Escritos*) dice que el significante falo se «escoge porque es lo más saliente que se puede encontrar en la realidad de la copulación sexual y también como lo más simbólico en el sentido literal (tipográfico) del término, ya que equivale a la cópula (lógica). También se puede decir que debido a su turgencia es la imagen del flujo vital en tanto que necesario para la generación».

La tubería es eslabón, lazo.

También hay que señalar en las películas de Lynch otras cópulas, inmateriales, pero no menos importantes, que generalizan la forma vermicular tubular y alargada.

Las prolongaciones sonoras de *Cabeza borradora*, *El hombre elefante* o *Corazón*

salvaje, a la vez alargadas y seccionadas, funcionan como cópulas auditivas.

Algunos movimientos de cámara como movimientos de avanzada penetrante en un decorado, en el interior de un mundo.

El *raccord* mismo, el efecto de *raccord* tan del gusto de Lynch (paralelismo entre el fin de un plano y el principio del siguiente, como encontramos en *Corazón salvaje*).

El plano mismo, como fragmento intermedio que une otros dos planos, es el fragmento de un *continuum* al que remite.

Continuidad de las generaciones, chorro, hilo del tiempo, correa, flujo, corriente de energía —se trata de algo que une y transporta, que vincula el universo microscópico animal con el cosmos, los espacios y los mundos, une y separa lo interno y lo externo del cuerpo—, pero no está individualizado más que separado del *continuum* de la energía y la materia «naturales», un *continuum* en el que participa sin embargo debido a su sustancia. La cópula continúa siendo un objetivo de la naturaleza.

Por fin, cuando se individualiza y accede a lo simbólico, a lo que aspira es a anular y a borrar —incluido el borrarse a sí misma—, a retirarse de la ciega proliferación de la vida.

Lecho (Lying)

Al principio de *Cabeza borradora*, Henry Spencer (a quien sólo se le ve la cabeza) parece tumbado en el aire, como transportado por un ligero viento, en ingravidez. Flota horizontalmente, acostado en el * vacío.

Sólo cuando el hombre sentado con la cara quemada acciona una palanca que «libera» el cordón, encontramos a Henry *de pie.

Nacimiento, gravedad y verticalidad están, como es natural, estrechamente asociados.

Pero Henry y los héroes posteriores de David Lynch vuelven más de una vez a la posición horizontal, no sólo para dormir y hacer el amor, sino también para reflexionar, soñar, discutir (los conciliábulos en habitaciones de hotel de Sailor y Lula o entre amigas de Laura y Donna). Como cuando, acostado sobre el vientre a través de su cama con armadura metálica, Henry se fija en el radiador del que saldrá la visión consoladora de la dama.

Desde *The Alphabet*, desde el primer cortometraje, hay una cama y en esa cama con sábanas blancas, una mujer: su cuerpo se dibuja, emerge de la superficie de la cama y la llena de relieves, como si naciera literalmente (recordemos la pantalla con formas corporales en relieve de *Six Figures*).

Aunque ya era central en los dos cortometrajes, la cama de dos plazas es el lugar más importante de *Cabeza borradora*: las noches infernales se desarrollan allí, transcurridas oyendo los rumores de máquinas llegados de un entorno incierto, sufriendo el llanto del bebé, y también viendo cómo tu mitad se transforma por medio del sueño en una criatura extraña agitada por horribles sobresaltos: los cónyuges duermen totalmente extraños uno del otro, a kilómetros de distancia en términos de intimidad física.

Cerca de la cama, afortunadamente, está la mesita, un lugar de esperanza, una especie de altar sobre el que brilla, venida de no se sabe dónde y parecida a un rayo divino y fecundante, una luz especial.

Sobre la de Henry Spencer, por ejemplo, hay una planta que crece misteriosamente de un montículo de tierra, y sobre la de Lula, en su sórdida habitación de motel, un aparato de radio sobre el que, en lo más intenso de la angustia de la heroína embarazada, Lynch hace caer un rayo.

Marco (Setting)

«Cada película es diferente», dice Lynch. Sea cual sea su género, en el momento en que empiezas una película, estás en el interior de un marco en el que tienes que quedarte» (9).

Parece que hable de la Black Lodge —el mundo creado con ocasión de *Twin Peaks* y que parece estar hecho para durar por toda la eternidad.

El héroe de cada obra de Lynch vive en un marco, en una totalidad, en un mundo que es su burbuja y el medio en el que ha nacido, que lo alberga y lo encierra, aprisionándole. El mundo está expresado al comienzo de la película.

Marco cuadrado en *The Grandmother* que se crea alrededor de los personajes.

Para *Cabeza borradora* es un planeta y... en ese planeta una zona industrial. La habitación de Henry, donde se confina la acción a partir de un cierto momento, está constantemente situada por los sonidos de las máquinas que le rodean dentro de ese mundo, como en un cuerpo con pulso y en funcionamiento.

El hombre elefante multiplica las alusiones visuales y sonoras en un entorno

orgánico, de máquinas y humo, que también envuelve la acción.

Dune transcurre visualmente desde sus primeros momentos en un solo plano, los cuatro planetas en los que va a desarrollarse la acción, pero la película fracasa en hacernos sentir el cosmos en el que los planetas flotan.

Terciopelo azul y *Twin Peaks* crean Lynchtown, la ciudad en la que se encuentra todo lo necesario: la energía, la comida, etc.

Aparentemente, *Corazón salvaje*, en tanto que *road-movie*, parece ser la única excepción a ese sistema. Es la película más agoráfila de Lynch, con la imagen inolvidable, sobre la música de Richard Strauss, del horizonte terrestre con el sol poniente lo bastante grande para contener todo el amor de Sailor y Lula. Pero, al mismo tiempo, el objetivo utilizado por Lynch para este plano hace resaltar la curvatura del horizonte, recordándonos que esa totalidad está encerrada en sí misma, remitiéndonos al marco dentro del cual se desplazan los personajes: la bola de cristal de la bruja que les observa, la madre de Lula.

El amor de Sailor y Lula es suficiente ya para encerrarlos en una burbuja, que es la relación que tienen el uno con el otro, una relación de respeto y ternura en el seno de un mundo hostil.

«La gente es diferente según los sitios» (37), decía enigmáticamente Lynch cuando Paul Grave le interrogaba sobre sus padres. Su padre, un hombre de los bosques; su madre, originaria de Brooklyn. ¿Qué puede querer decir eso? ¿Que su marco original formó y condicionó a cada uno de ellos, haciéndoles seres incurablemente diferentes? ¿Que la gente cambia desplazándose de un marco a otro?

Lo que de todas maneras confirma esa observación es lo que podemos sentir en las películas de Lynch de solidaridad misteriosa (no psicológica, no social) del individuo con su marco.

«It's a strange world», dice Jeffrey a Sandy en *Terciopelo azul*. ¿Por qué habla de este mundo? ¿Hay otro?

Hay varios mundos, de hecho, y como no podemos mantenernos constantemente en el mismo, tenemos que arreglárnoslas para vivir la pluralidad. Es la única constante de todo el cine de Lynch: la existencia de *más* de un mundo. Desde *The Grandmother*, en la que el muchacho lleva una vida en dos pisos diferentes, a los que une una escalera que sólo él franquea.

La separación de los mundos-marco está unida en Lynch a la separación de la madre. Donde hay dos mujeres, en tanto que dos aspectos de la misma mujer, hay dos mundos.

Lo que lo prueba es que *Fuego, camina conmigo*, película sobre una mujer, es

también la película en la que los mundos están trenzados de una manera tan estrecha que no hay más que uno, pero inestable, volátil.

Lynch describe *Terciopelo azul* como «una historia en la que un tipo se encuentra en dos mundos a la vez, uno agradable y el otro muy sombrío y aterrador». Es el mismo esquema de *Twin Peaks*.

«Agradable»; atención a esta palabra. Lynch hubiera podido decir «bueno» en oposición a «malo», «claro» con relación a «sombrio», «humano» en oposición a «inhumano» —y el mundo del encanto que se plantea con insistencia como tal parece condicionar el mundo terrorífico.

El problema es que no se puede permanecer nunca en uno solo de los dos: hay que pasar del uno al otro, con sus riesgos y peligros.

Negro (Dark)

Una observación de David Lynch sobre el rodaje de la fiesta en casa de Ben, en *Terciopelo azul*, revela en él una singular sinestesia iluminación/audición:

«Curiosamente, cuanto más oscuro estaba el apartamento de Dean Stockwell en *Terciopelo azul*, menos oía yo (la canción). Bastaba con que estuviese más iluminado para que el sonido fuera perfecto» (21). Stockwell, en esa escena, de una inenarrable comicidad, interpreta en *play-back* la canción *A Candy Color Clown* para lo que utiliza un gran micrófono digno de los años cincuenta que está provisto de una luz que le ilumina por debajo.

«Now it's dark!», está oscuro ahora, exclama sordamente Frank, en casa de Ben, después de que se ha empapado de alcohol. Es lo mismo que grita a Dorothy durante su rito sexual: «No me veo». ¿Observación de un gran ansioso, para quien la oscuridad es refrescante y protectora? ¿O bien, cuando la mujer abandonada de *Industrial Symphony nº 1* lo pronuncia y canta su soledad es una manera de decir: «Ahora se puede empezar»?

Noche (Night)

Rodada casi enteramente de noche, *Cabeza borradora* se desarrolla principalmente por la noche. Desde entonces, la noche es, como sabemos, la región central del reino de David Lynch, allí donde todo converge, se anuda o se dispersa. En *El hombre elefante*, está al principio, en medio y al final. Incluso *Dune* es, contra todo

pronóstico, ampliamente nocturna: desembarco de Paul y de Jessica en Dune, noche de prueba de Paul, y sobre todo, noche de las revelaciones sobre su destino.

La noche central de *Terciopelo azul* —esa noche en la que no se comete ningún crimen, de la que Jeffrey sale verdaderamente herido y humillado, pero vivo— no hace otra cosa más que durar. La noche es cuando se puede atrapar al tiempo y mientras dura se puede hacer que pase cualquier cosa. Pero también la noche son las confidencias sobre la almohada y las palabras intercambiadas en la sombra. Noches negras y profundas de *Corazón salvaje*, en las que se viaja por una carretera sin fin con el *vacío absoluto a los lados; en las que se mata el tiempo en un motel perdido; en las que amenazan cosas espantosas.

Teatralización de la noche, en la manera de recibirla, encendiendo las luces o corriendo las cortinas: la cama del hospital en *El hombre elefante*, las *cortinas de Nadine Hurley en *Twin Peaks*.

La noche, agujero negativo del día: los encadenamientos día/noche en *Fuego, camina conmigo* se perciben a veces como si el uno estuviera presente en el otro.

La noche es femenina: Dorothy Vallens es esencialmente una mujer de la noche. Incluso durante el día, cuando Jeffrey la ve por primera vez, su rellano está en la penumbra a causa de una avería eléctrica.

¿Por qué la noche? Quizá porque con su capa de oscuridad difumina los contornos de los objetos distintos y reconstituye el todo perdido. La oscuridad une y fusiona lo que la luz separa. La noche suelda lo que el día ha deshecho.

Y también crea el escenario para el teatro primitivo, el teatro de los sonidos.

Oreja (Ear)

«I've heard things», he oído cosas: lo que dice Sandy a Jeffrey, cuya habitación se halla encima del despacho de su padre, podría aplicarse a muchos otros personajes de las películas de Lynch.

«La gente dice que soy un director, pero yo me considero más bien un ingeniero de sonido» («People call me a director but I really think of myself as a soundman») (3).

Es difícil no haber observado que la oreja y la escucha están en el centro del cine de Lynch. Desde Dale Cooper confiándose a una grabadora llamada Diane, en la que

graba incluso cuando está en peligro de muerte, hasta el mismo Lynch, que lleva en sus rodajes un casco para oír la voz del intérprete, pasando por la oreja cortada de *Terciopelo azul*, el perro enfadado que escucha, y, evidentemente, por la atmósfera sonora tan personal de todas sus películas, sería difícil escapar a dicha constatación. Pero eso sería anecdótico si sólo quisiera decir que Lynch añade una «banda sonora» (¡qué horrible término!, que por otra parte nunca ha sido adecuado a lo que es en realidad el cine sonoro) «de calidad» u «original» (otro horrible invento) a un cine concebido como los demás.

Hay que entender, por el contrario, que desde el interior —del interior del relato, de la misma imagen— es desde donde el cine de Lynch se ve transformado por el papel central dado a la oreja, al paso por la oreja. De manera que si sus películas fueran mudas y no hicieran ninguna alusión a la escucha, seguirán siendo auditivas.

Lo que quiere decir que el sonido está en el nacimiento de algunas imágenes —se escucha algo y eso dirige las miradas. Los planos llegan con frecuencia como imágenes requeridas por una narración, hasta cuando no está explícitamente allí; incluso como el equivalente visual de una palabra concreta (los planos-palabra de Lynch). Otras veces su carácter extraño y como difuso, deformado, evoca las representaciones confusas que desencadena en la imaginación la evocación verbal o acústica de algo que nunca se ha visto verdaderamente.

Sin duda, la escucha tiene una relación con el escenario primitivo, comúnmente considerado como el escenario (sobre todo oído, adivinado) en el que el niño asiste al coito de sus padres, redefinido por Françoise Dolto como la escena para el sujeto de su propia concepción, en la que figura como un tercero activo y deseoso de encamarse. Y, por otra parte, cuando el ojo ha asumido su papel como órgano de separación (sólo se empieza a ver después del nacimiento, al separarse), la oreja mantiene el contacto con el estado fetal y conserva una relación estrecha con el cordón umbilical.

La escena sexual primitiva de *Terciopelo azul* entre Frank y Dorothy Vallens, aparentemente ha sido espiada por un Jeffrey escondido en un armario, pero de hecho, parece que fuera algo fabricado a partir de indicios acústicos. David Lynch ha soñado con crear un personaje que vería lo que solamente ha oído. Pero, como es fiel a la verdad de su impresión, nos hace contemplar una escena que, visualmente, no añade mucho a lo que la mera escucha permite imaginar. La escena es contada desde el punto de vista de alguien que ha reconstruido una fantasía incompleta a partir de lo que ha entrado por su oreja. Lo que se ve no responde a las preguntas planteadas por el sonido. El acto sexual queda difuso a escala genital, no se ve qué órganos están en juego.

El autor habría podido fantasear que el acto sólo ocurriera de manera verbal, ya

que, efectivamente, se oyen voces alternativamente apagadas y claras (el tipo de cosas *que uno no toma en cuenta cuando está mirando a la vez*) y de ahí, quizás, viene la idea del cordón que se meten mutuamente en la boca y explica las voces obturadas (y de ahí también lo difuso de los planos del acto sexual en *Corazón salvaje*, vaguedad que no es artística o hipócrita sino que se debe a la voluntad de permanecer cercano a una impresión primera fuerte e imborrable, creada por la oreja).

Sigamos escuchando las películas de Lynch: escuchémoslas *con los ojos* — seamos sensibles a lo que pasa en la imagen y en sus ritmos de modulaciones y vibraciones. ¿No reconocemos variaciones, ondas o movimientos que no son sensibles más que sin mirarlos?

Algunas modificaciones del timbre de voz, algunos altos y bajos de la entonación, algunos matices de la presencia sonora no pueden percibirse y no adquieren su peso más que en situación acusmática (de oír sin ver) y debemos saber reconocer en los gritos de las películas de Lynch o en sus efectos de timbre súbitamente apagado la fuerza de una impresión transmitida por la oreja y tan fuerte que invade todo lo real y los reconstruye a partir de ella.

Por la oreja llega el cuchicheo, la amenaza y el susurro, lo hablado a media voz y lo gritado, y lo cercano al murmullo que da a algunas escenas de *Dune* su tono legendario, Pero también llega por la oreja la dulzura y la suavidad de las palabras íntimas, la delicadeza y la sutileza de las comunicaciones impalpables. Se habla mucho de la violencia y las brusquedades de Lynch; hay que decir también que en su obra hay muchas escenas en voz baja, como el diálogo de Paul con su padre ante el mar en *Dune*, o los coloquios amorosos de James y Donna o de Andy y Lucy en medio de la noche (*Twin Peaks*).

Vayamos aún más lejos: ¿no hay en la percepción trastornos completos de lo que se ve que pueden crearse por la fuerza de la impresión acústica, análogos a las interferencias sobre una pantalla de televisión en la que la imagen está deformada por el sonido? ¿No serían, en el caso de Lynch, algunas deformaciones y convulsiones visuales un efecto del mismo tipo? Es sorprendente como una voz que sale de una misma garganta puede cambiar de aspecto. El rostro que está en la voz se modifica constantemente, mucho más que el que se puede ver con los ojos.

Imaginémonos que los rostros fueran tan plásticos, deformables e imprevisibles como las voces que salen de ellos. Los dibujos animados representan a veces esa distorsión estructurada por lo auditivo, pero lo hacen según las conveniencias cómicas. David Lynch la representa también, no para hacer reír, sino por fidelidad a la

verdad de su sensación de las cosas.

Palabra (Word)

La palabra es una cosa física que sale de la boca y puede herir: «Mi nombre es una palabra que mata», se maravilla Paul en *Dune*. Jack Nance plantea como un enigma a Lula: «Mi perro ladra a veces». Poco después, eructa súbitamente la palabra *but* («pero») como si ladrara, y Lula *reacciona y se estremece acusando el impacto de la palabra.

La única palabra que se oye en *The Grandmother* (que, sin embargo, es una película sonora) es una especie de breve ladrido proferido agresivamente por los padres del niño cuando le llaman o le regañan: creemos reconocer el nombre «Mike».

En *Terciopelo azul* llega solemnemente al cine de Lynch el lenguaje descarnado, con un personaje que habla a golpe de *fuck* y de *shit* y que está especializado en él, Frank Booth. Los rasgos de este lenguaje son otros tantos pequeños espasmos, descargas, palabras-proyectil, palabras-golpe, que esperan una reacción.

Perro (Dog)

Un marco, en sentido estricto, es, por ejemplo, una viñeta de cómic, como el que Lynch publicó varios años en *Los Ángeles Reader*, *The Angriest Dog in the World*.

El mundo de ese perro, totalmente quieto en la viñeta, se da de una vez por todas y es inmutable. Se compone más o menos de una casa, un jardín, una *valla de madera, un árbol y, más allá de la barrera, chimeneas de las que salen penachos de humo inclinados, y el cielo en el que se suceden el día y la noche. Y por último, de las palabras que oye el perro y que le ponen en ese estado.

Aunque esto último no es seguro y sería demasiado afirmar que entre su rigidez y las palabras que aparecen en los bocadillos hay una relación de causa a efecto, de tipo acción / *reacción: El texto introductorio, también inmutable, se contenta con decir:

«The dog is so angry he cannot move

He cannot eat

He cannot sleep

He can just barely growl

Bound so tightly by tension and anger, he approaches the state of rigor mortis»

(El perro está tan enfadado que no puede moverse/ni comer/ni dormir/apenas gruñir un poco/tan preso por la tensión y la cólera, que está cerca de la rigidez cadavérica).

Alusión a la cólera negra que Lynch tenía a veces, según cuenta él mismo, dirigidas contra sus allegados y de las que se curó gracias a la meditación.

El perro es negro y parece un pez. Tiene una forma claramente oblonga y apenas sí se diferencian sus miembros. La cólera le endurece en una erección permanente que le atenaza, ahogado por su correa.

¿Es sufrir la trivialidad de las palabras que salen de la casa lo que le paraliza así? (Pensamos en David Lynch cuando dice que de pequeño estaba desolado porque no oía pelearse nunca a sus padres).

Pero la palabra importante es oír. El perro oye, mantenido fuera/dentro porque el escenario es acústico.

Estirando de su correa hasta el árbol en primer plano, ¿quería el perro unir la casa con el árbol? ¿O más trivialmente ir, como hacen los perros, a dejar allí un *flujo de orina?

Pero la correa, que le estrangula —como a Lynch le estrangulan los cuellos de sus camisas— le impide alcanzarlo y no puede orinar ni allí, ni sobre el terreno, rígido como está en su cólera.

(Pensamos en lo que relata Françoise Dolto sobre el cruel descubrimiento que espera al niño entre los 18 y los 24 meses: hasta entonces podía orinar en erección y un día, a causa del desarrollo de un órgano denominado *veru montanum*, ya no puede.

Desde ese momento hay incompatibilidad entre la erección y el gozoso derrame de un largo chorro de orina).

En el Lynch-kit en miniatura que es *The Angriest Dog in the World* hay que hacer notar también que muchas cosas aparecen oblicuas: el perro, la correa del perro, las ramas del árbol, la arista del techo de la casa, pero también, más enigmáticamente, los penachos de humo que salen de las chimeneas de la fábrica.

Cano materialización de un *flujo de energía, ¿la inclinación de los penachos no se debería a la fuerza cósmica del *viento?

Lo oblicuo, en esta estructura rígida, indica una trayectoria, y, por o tanto, una intención o una atracción, rompe la rigidez. Podría ser también el *clinamen* del que Lucrecio hacía el principio de encuentro de los átomos.

Potencia (Power)

La potencia para Lynch no es sólo un medio de acción y de efecto, sino que intenta expresar una de las dimensiones de la vida y está situada para él allí donde se ha perdido la costumbre de verla.

Por ejemplo, tanto o más que placer, el sexo para Lynch es potencia. Sus películas expresan la idea de una fuerza gigantesca que se desprende del contacto entre dos seres humanos atraídos mutuamente. El rock duro de *Corazón salvaje* (del grupo Powermad) es una expresión de esa energía.

La potencia es también potencia de choque, de la que se espera que sacuda e impida hundirse a la madre depresiva... ya que, aunque es peligrosa, es buena cuando lo que se intenta es hacer reaccionar.

Reacción (Reaction)

En varias ocasiones en las películas de Lynch se ve que alguien acusa mediante un sobresalto corporal o un movimiento de la cabeza hacia atrás el impacto de una visión o una palabra brutal (Merrick en el teatro; Cooper delante de Earle en la *Black Lodge*), lo que es una manera directa, física, de mostrar la reacción interna. Además, esta última es entonces el objeto de un plano distinto —de un *reaction shot*, dicen los americanos— encadenado al precedente de tal manera que el corte afirma y ahonda a la vez el vínculo y la separación entre causa y efecto, acción y reacción, en un efecto típicamente lynchiano de «vínculo débil», que recuerda al de un cable eléctrico.

Queremos decir con eso que el *reaction shot* está tan individualizado y desvinculado de la causa que adquiere una especie de autonomía y de ambigüedad.

El plano de reacción se refiere a menudo a una mujer golpeada, en sentido literal o figurado, por un hombre, y que extrae de ello un goce intenso (la reverenda madre dominada por Paul al final de *Dune*, Dorothy dolida tras su petición a Jeffrey, Marietta gozando al ver cómo Sailor mata salvajemente a su agresor). También puede sollozar, como Sandy al ver a la mujer desnuda que quiere robarle a su amante —y en la escena en cuestión de *Terciopelo azul*, los dos planos que muestran la reacción son insólitos, e incluso hacen reír a los espectadores, que, sin embargo, están sorprendidos: no sólo porque el rostro de Laura Dern se deforma desagradablemente, sino también porque el *raccord* que une los planos con la visión que es su causa es abrupto, no amortiguado, sino, al contrario, duro.

La extrañeza del efecto en la pantalla viene además por una contradicción entre la franqueza del procedimiento técnico (un *raccord* claramente expuesto como tal) y la ambigüedad de la relación que establece (pero, ¿qué quiere decir?).

Si hay perversidad en el cine de Lynch, como *cine del efecto*, especialmente a partir de *Terciopelo azul*, está basada en el hecho de emplear medios muy evidentes y agresivos —de ahí la acusación que se le ha hecho frecuentemente de manipulación— para exponer cosas, por el contrario, ambiguas y confusas.

La reacción no es un simple contragolpe. Y la idea misma de acción/reacción (que Lynch expresa mediante el montaje, renovando su uso debido a la misma insistencia que emplea en significarlo tan ostensiblemente) continúa siendo un misterio y una fuente de sorpresas.

Los *reaction shots* dejan en evidencia a la relación causa/efecto como oscilante y desarticulada; la correa, la palanca de transmisión de la causa al efecto no funciona de manera fluida y se olvida.

Lo testifican varios ejemplos de la insistencia en la acción/reacción, que convierte en enigmáticas las situaciones más simples:

- El tono absurdo de la cena en casa de los X, en *Cabeza borradora*, está logrado por medio de relaciones causa/efecto, acción/consecuencia extravagantes, debido a la desconexión en el diálogo entre las preguntas y las respuestas o a la lentitud exagerada del intervalo que las separa.
- Las reacciones del hombre elefante: tiene miedo del miedo que provoca. Ese miedo amplifica el suyo y, por contaminación, aumenta el del otro. El espectador, situado en la posición de tercer testigo del mecanismo, a través de planos muy disociados de la causa y del efecto, no sabe dónde situarse, y de ahí su desazón e incluso, en el caso de algunos críticos o simples espectadores, un confuso rechazo hacia la película.
- Dorothy Vallens, en *Terciopelo azul*, comienza agrediendo a Jeffrey con palabras bajo la amenaza de un gran cuchillo y después, para nuestra sorpresa, se pregunta por el efecto que le hace.
- En *Cabeza Borradora*, la puesta en movimiento de la palanca y la expulsión de un feto de la boca de Henry están puestos en relación mediante un encadenamiento por montaje, pero la relación causa/efecto entre ambos hechos es enigmática: es a la vez expresada y dejada sin explicación por el mismo *raccord*.

En otro pasaje de la misma película, Henry corta, invitado por el padre de su novia, un pollo enano, que escupe una especie de materia sangrante, mientras la

dueña de la casa entra en trance.

A través de estos últimos ejemplos, uno se pregunta si el paradigma de toda cuestión causa/efecto no es la interrogación fundamental: ¿para qué sirve el padre? ¿Cuál es la relación entre lo que los hombres hacen con las mujeres y los hijos que tienen? O, por otro lado: el goce de la mujer, ¿tiene o no su causa en el hombre?

El *vínculo blando* de la acción/reacción está quizá también para hacer efecto en lo que hay que salvar, aun guardándose de un cuerpo a cuerpo demasiado peligroso.

Sueño (Dream)

«Cuando duermes, no controlas tu sueño. Me gusta sumergirme en un mundo onírico, pero fabricado por mí, un mundo que yo haya escogido y sobre el que tenga control...» (16).

El sueño que no se controla, ¿no sería el sueño del otro, aquel en cuya trampa corres el riesgo de caer?

Al principio del episodio piloto de *Twin Peaks*, el empalagoso Bobby Briggs dice a Norma, irónicamente, antes de irse a divertirse con Shelly: «Te encuentro en mis sueños». Y Norma le responde en los mismos términos: «Salvo si yo te veo primero».

Alusión a la canción que se oye en *Terciopelo azul* y que Frank silabea a Jeffrey para que capte bien el mensaje:

«In dreams you walk with me. / In dreams you are mine.»

Entonces, ¿en el sueño de quién estoy? Es la pregunta que un héroe de Lynch evita plantearse demasiado claramente.

En *Dune*, Paul, que guía su acción por la frase que le legó su padre: «The sleeper must awake», «el durmiente debe despertar», no hace de hecho más que llevar a cabo el sueño de dos mujeres hablando en su cabecera. Su despertar vuelve a hundirle más profundamente en ese sueño.

La historia de *Terciopelo azul* muestra que Jeffrey cae realmente al final en el mundo paradisíaco que Sandy había soñado, el mismo que había descrito con exaltación. Sueño de jovencita, fomentado en su cuarto maravillosamente cursi, trampa de felicidad.

Pero en la escena final, en la que todo está conforme a ese sueño, el único detalle del que Sandy no había hablado y que ensucia la armonía es el abejorro que se debate en la boca del pájaro.

Sandy había dejado de lado que el petirrojo es un depredador.

¿El mundo inhumano de los insectos es la escapatoria de un mundo saturado de amabilidad? ¿No es ir de Escila a Caribdis? ¿Como Laura Palmer, en el infierno porque quiso huir de la simpatía azucarada del mundo de Twin Peaks, tan parecido a un sueño empalagoso?

Superficie (Surface)

Una anécdota típica del rodaje de *Cabeza borradora*, contada por Frederick Elmes, uno de los dos operadores jefe de la película:

«Estábamos haciendo un primer plano del bebé, y estaba todo preparado para rodar. Voy hacía la mesa y desplazo un pequeño accesorio para que otro no lo esconda. Y Catherine (Coulson) se vuelve hacia mí y me dice: “Fred, no movamos los objetos de esta mesa”. Respondo: “Es que esto estaba oculto y quería verlo mejor”. Y ella me responde: “David no ha movido nunca nada de esta mesa”. Y entonces yo me vuelvo a mi sitio, riéndome y diciendo: “Dios quiera que David no me haya visto”» (2).

Hay dos mesas en *Cabeza borradora*: la de la comida en casa de los X... en la que finalmente no se comen los horribles pollitos que escupen cuando se les trincha, y la mesa en casa de Henry en la que ha instalado en un lugar inmutable al repulsivo bebé-monstruo al que Mary intenta en vano hacer comer. El bebé que, por supuesto, le desafía a que se lo coma él mismo, a que le trate como alimento.

La mesa de restaurante o de café es, en la actividad creativa de Lynch, la superficie principal de sus sueños, en la que, entre las migas y los platillos, parecen surgir ideas y formas. Y la superficie de la mesa le proporciona ideas de surgimiento.

El cineasta que habla de entrar en la superficie, inventa formas que salen de ella.

La primera película de Lynch estaba hecha para ser proyectada en una superficie de pantalla de la que sobresalían formas en relieve. La segunda, *The Alphabet*, mostraba una cama como una superficie blanca sobre la que emergía el cuerpo de una mujer acostada entre las sábanas.

Pero para entrar en la superficie y animarla, nada reemplaza al sonido. El sonido es el que aporta la tercera dimensión, sea cual sea ésta. Pero la superficie, incluso animada por el sonido, es siempre la que cuestiona y vigila, a través de su *textura.

Textura (Texture)

Una vez, Lynch —que ya había afeitado el pelo de una rata— disecó un gato con la esperanza de utilizar el resultado en *Cabeza borradora*:

«Examiné todas sus partes. Las membranas, los pelos, la piel... y hay tantas texturas que, por un lado, el efecto general es confuso, pero aisladas de una manera abstracta, son totalmente bellas» (1).

La noción de textura está revestida de un sentido muy personal para Lynch, casi universal también, dado que la invoca en los contextos más diversos.

Llama textura a la superposición de diferentes capas, de niveles de significaciones múltiples, como intenta realizar en sus películas.

Pero también, en un sentido más amplio, es el aspecto de una *superficie o de una piel, sus motivos, su granulación, sus micro-relieves, que aparecen como tales cuando se *borran las palabras. En ese segundo sentido, la textura remite a la idea de un fragmento del *continuum* natural, de un primer plano sobre el vestido de la naturaleza.

Muy pronto Lynch cogió la costumbre de abrir sus películas —con los créditos o inmediatamente después— con texturas movedizas, que ponían a la película bajo el signo de una cierta materia o de una sustancia.

En *El hombre elefante* fueron los champiñones blancos de humo, y la película se planteó en ese ambiente teatral y orgánico a la vez del humo que sale en chorros densos, o que se dispersa, esconde y muestra.

En *Dune*, en los créditos, son evidentemente las dunas del desierto donde el viento levanta cortinas de arena, pero, curiosamente, esa textura no juega un papel significativo en la continuación de la película, en la que Lynch se interesa sobre todo por la madera, el metal y el cuero de los decorados de interior.

La cortina de terciopelo azul ondeando lentamente en, por supuesto, los créditos de *Terciopelo azul*, de la que aún no se sabe que se la volverá a ver, cortada como una bata, sobre el cuerpo de Dorothy Vallens (es decir, la madre), y que anuncia con pompa y nobleza la dominante nocturna y sensual de la película, el estremecimiento del follaje en las alamedas sombrías, los olores y los pliegues del *cuerpo.

Si hay una textura en los créditos de *Twin Peaks*, mostrados veintinueve veces en la pequeña pantalla, es sin duda la del agua —agua que primero cae en cascada y luego forma una superficie suavemente ondulante, que se desliza con una dulzura insidiosa y que cubre mil amenazas. Da el tono y el ritmo a la serie.

Las volutas de llamas de los créditos de *Corazón salvaje*, grandiosas y teatrales,

sobre la pieza orquestal de Richard Strauss, anuncian el *leitmotiv* de la película, el fuego asociado a la potencia del sexo.

Por último, en los créditos de *Fuego, camina conmigo* hay una agitación corpuscular de color azulado que, como se verá más tarde al final de un lento zoom hacia atrás, es la nieve de una pantalla de televisión tras el final de la programación. La dimensión abstracta y solitaria de la película —calvario de una persona sola que se siente caer al *vacío— está anunciada de entrada.

Humo, terciopelo, agua, fuego y nieve están animados por movimientos ondulantes, espejeantes, estremecidos, intermitentes y tentaculares, y desbordan infinitamente el campo visual. Nos sitúan frente a la inmensidad aplastante de la naturaleza —la naturaleza, es decir, no sólo una buena divinidad nutricia, sino algo de inhumano en donde el hombre ha de hacerse un sitio. El *Todo.

Todo (Whole)

Recordemos las antiguas películas cuyo título aparecía sobre un soporte, una materia, un pergamino, un terciopelo. Como las olas del mar que ondulan en los créditos del final de *Dune*.

El Todo es, en suma, cuando la superficie se pliega y ondula: es el agua, la ropa, la ondulación.

Los créditos de *Terciopelo azul* nos muestran una imagen del Todo: un tejido que se mueve con un suave contacto y en el que apetecería desaparecer y esconderse. Es también el vestido centelleante de Koko Taylor, la cantante de *blues* de *Corazón salvaje*.

El vestido rojo de una pieza de Lili la bailarina al principio de *Fuego, camina conmigo*, pero en este vestido se ha hecho un zurcido con hilo de otro color.

El Todo preexiste de cualquier manera, independientemente de nosotros, sin nosotros, pero nosotros le hemos hecho cortes y le hemos arrancado trozos.

Tronco (Log)

El tronco son dos extremos que señalan dónde ha sido cortado y separado del *continuum*. El fragmento cortado está marcado por sus dos extremidades que exponen el interior de la madera, su corazón.

En *Terciopelo azul*, el paso de los camiones que transportan leña nos recuerda que

la pequeña ciudad vive de expoliar la naturaleza.

La divertida cuña radiofónica de la emisora de radio local («cuando cae el árbol») nos los recuerda también. Corta el tiempo como se cortan los troncos. Se corta mucho en Lumberton y no es extraño que también se corten orejas.

Ese corte podría no ser más que el que obra el lenguaje sobre el *continuum* y el *cuerpo.

La Log Lady de *Twin Peaks* transporta como un bebé a su tronco, al que no deja nunca y al que debe su nombre. Por otra parte, tiene la misma forma oblonga que el bebé de *Cabeza borradora*. El «tronco», afirma, ha oído cosas.

El niño, en el seno de la familia, es el oyente privilegiado. Apenas puede hacer otra cosa, y apenas ni siquiera ve, pero su *oreja funciona.

Vacío (Emptiness)

El vacío recorrido por el viento es también para el depresivo un espacio de caída en perpetua repetición.

Es el espacio que despliega *Industrial Symphony nº 1*, y en el que suena, frágil pero clara como una línea trazada con regla, la voz —que parecer mecerse a sí misma— de la mujer con el corazón roto. El sonido y la música son lo que queda en el vacío de la noche. Notas que tiritan y centellean, la canción es el hilo de música que permite sobrevivir al tararearla.

Tal como la presencia murmurada de la canción de Chris Isaak en *Corazón salvaje*, cuando los dos amantes huidos recorren por la noche kilómetros y kilómetros de carretera, una cinta iluminada por sus faros entre dos inmensidades de vacío de una negrura absoluta.

A través de esa película o de *Twin Peaks*, David Lynch es uno de los únicos directores (¿el único?) en el que se siente el territorio de Estados Unidos tal como es y como el cine no lo muestra nunca; algunos asentamientos humanos implantados recientemente, desparramados en el horror de un desierto. Pero el desierto, desierto de humanos, es tanto un bosque lujurioso y primitivo como una naturaleza vacía.

Vacío en el que se pierden los grandes gritos de angustia, cámara de resonancia para la soledad del pequeño ser irrisorio.

Pero también vacío que, por los contrastes exacerbados de dimensiones que permite, separado y aislado, defiende contra la disolución mediante lo lleno, lo que fusiona.

El vacío que permite continuar viviendo.

Valla (Fence)

El árbol al que parece querer ir el perro está en el recinto del *jardín, delimitado por su valla.

La valla, imagen recurrente de los primeros recuerdos de Lynch, es representada en sus dos cortometrajes como un *marco dibujado en el marco, y está presente concretamente en las primeras imágenes de *Terciopelo azul*, cuando Jeffrey, *voyeur* y aventurero como es, siente su necesidad.

Al principio de la película, justo después de que un forense nos haya dicho que la oreja humana encontrada por Jeffrey ha sido desgajada del cuerpo de su propietario con un par de *tijeras, vemos —y oímos— a otras tijeras que cortan un trozo de cinta que debe servir para tender un *cordón protector alrededor del lugar del hallazgo, para hacer un perímetro, un *marco cerrado.

Viento (Wind)

Fuerza cósmica de naturaleza divina, el viento no se identifica con el Todo, es el que lo acciona y emite.

Como en *Fuego, camina conmigo*, donde está presente en una especie de torbellino permanente de fuerzas audibles —tempestades, ráfagas, alientos, viento giratorio del ventilador de encima de la escalera.

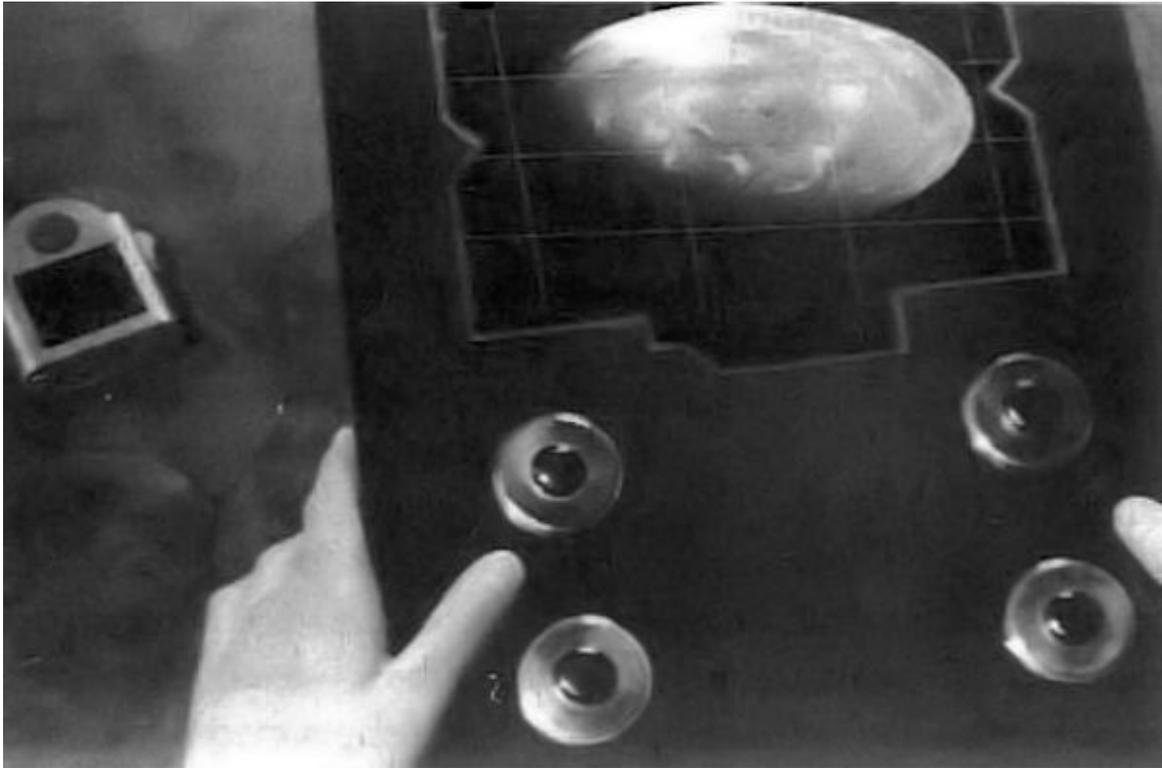
El viento es la corriente de aire inter-mundos que se oye en las películas de Lynch a partir de *Cabeza borradora* y que franquea todos los pasos, despierta las energías y quizá empuja al uno hacia el otro a los que deben amarse.

«El viento sopla/y tú y yo/flotamos/Y los dulces misterios del amor/se hacen claros», canta a Jeffrey y a Sandy la letra de la balada *Sweet Mysteries of Love*. Para Lynch la música —ese soplo que recorre el espacio— tiene una relación con el viento.

«Cada nota de música —dice—, posee un soplo que te lleva y, como director, simplemente debes hacer que sople el buen viento en el momento adecuado» (44).



Kimberly Ann Cole (Lili la bailarina) en *Twin Peaks: Fuego, camina conmigo*; el lenguaje de los símbolos y un vestido rojo repetido.



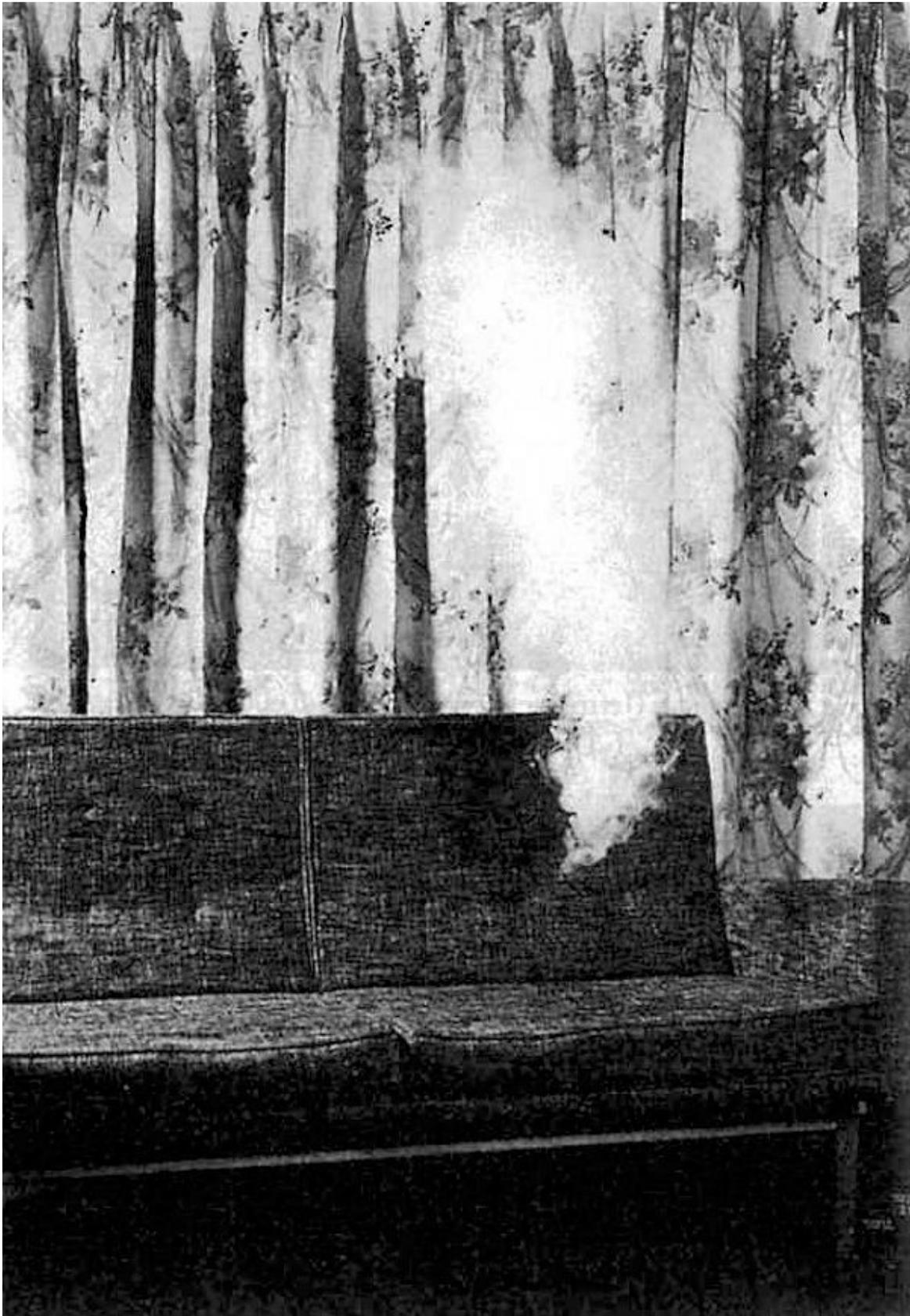
El curso de geografía de Paul en *Dune*: un planeta de un vistazo.



Kyle MacLachlan (Jeffrey) en *Terciopelo azul*; el legado del padre («Do it for Van Gogh!»).



Glenn Walker Harris junior (Pace) en *Corazón salvaje*.



Trampantojo: humo.

El hombre puente

1

El año 1992, en el que deteníamos la primera versión de esta obra, no fue un año feliz para Lynch: *Twin Peaks: Fuego, camina conmigo* recibió una severa acogida crítica al mismo tiempo que un mediocre éxito de público. Sin embargo, varias producciones ya contratadas y en curso y un contrato para realizar tres películas con Ciby 2000 parecía que podrían permitir a Lynch recuperarse rápidamente.

Un mes después de Cannes empezaba en la ABC la nueva serie televisiva de Lynch-Frost, esperada con mucha curiosidad, *On the Air* («en las ondas», «en antena»). El equipo era básicamente el mismo que el de *Twin Peaks*, con Angelo Badalamenti en la música y Lynch y Frost como coautores, pero el concepto era diferente: no una historia por capítulos, sino una comedia de situación que mostrase cada vez una historia completa a partir de un punto de partida único y en un marco fijo: una emisora de televisión imaginaria de los años cincuenta, situada en Nueva York, la Zlobotnick Broadcasting Company, la ZBC, en la época gloriosa en la que, antes de que existiera el magnetoscopio, se trabajaba en directo.

Se realizaron siete episodios. Lynch no dirigió más que el primero, y también coescribió el quinto, dirigido por su amigo Jack Fisk; otros allegados de *Twin Peaks*, como Lesli Linka-Glatter o Jonathan Sanger, dirigieron los otros. Pero la escasa audiencia hizo que la cadena anulara el show en septiembre.

Al estar constituida *On the Air* por historias completas, no comentaremos más que el primer episodio, el «piloto», el único del que se puede decir que Lynch era el autor. Con su humor «estúpido» que a menudo no hace gracia, es de una poesía sorprendente, pero que crea a veces un cierto malestar.

Los créditos de *On the Air* presentan una imagen dibujada de un edificio que emite potentes y bonitas ondas radioeléctricas, alternando con imágenes reales de la Nueva York de los años cincuenta, y con símbolos que representan para la América profunda la década de los *happy days*: publicidad de un hermoso coche rojo o una chiquilla bailando con el *hula-hoop*. Sin embargo, la concepción musical de los créditos de *On the Air* es francamente más antigua: oímos un jazz de los años cuarenta, que comienza con un lánguido tema de saxo roto por unos gallos lamentables.

El pequeño mundo de la ZBC mezcla así los años treinta y cuarenta con los años cincuenta y es difícil situarte. El estilo de humor y de tomas procede a menudo de los hermanos Marx o de *Hellzapoppin* (1941), pero también de grupos populares americanos, como The Three Stooges.

La acción del episodio piloto tiene lugar el primer día de emisión de la

Zlobotnick, cuyo gran patrón, muy clásicamente, no aparece nunca. Zlobotnick ha colocado como director del show a su sobrino, Vljada Gottschalk, al que su cerrado acento de Europa central le hace incomprensible, y que parece no tener ninguna experiencia.

La *vedette* del show es una estrella de la gran pantalla, con acento inglés, Lester Guy. Volvemos a encontrar a Ian Buchanan, el Dick Tremayne de *Twin Peaks*, excelente como un presumido engominado y fatuo, pero cuyo papel no está muy bien escrito. La referencia paródica de su personaje es bastante confusa: así, Lester Guy repite, para ponerse en condiciones, una mezcla extraña de taichi chino y danza a lo Gene Kelly (se cuelga de una farola, como en *Cantando bajo la lluvia* [Singing in the Rain, 1952], pero la hace caer). Su compañera en el serial que debe interpretar en antena con él, Betty Hudson, parece una boba que lo interpreta todo literalmente y de inmediato. Su voz ratonil y su carácter de muñeca extraña hacen entrar a Betty en la galería lynchiana, inaugurada por la dama en el radiador de *Cabeza borradora*, de pequeñas mujeres remilgadas y extáticas.

Ruth, llamada «Ruthie», es una ayudante de producción que, con inagotable buena voluntad, intenta incansablemente poner orden, traduciendo al americano «normal» las frases incomprensibles de Gottschalk y explicando pacientemente a Betty las situaciones. En resumen, confía en el poder que una explicación clara y lógica tendría para remediar una comprensión embarullada y una situación absurda. Por supuesto; es en vano, y el carácter «autista» de todos los personajes de *On the Air* (cada uno con su lógica, su acento, su ritmo, su atención o su ensimismamiento) es el recurso cómico principal.

En el pequeño equipo que les rodea, son especialmente notables los *sounds effects men*, encargados de producir los efectos sonoros: un tándem fraternal constituido por un gran negro muy protector respecto a su compañero, y un extraño hombrecito llamado Blinky Watts, que está afectado, según nos dice una voz en *off* doctoral que interviene en ese momento, por el «simplejo de Bozman», o lo que es lo mismo, «ve 25'62 veces más que nosotros». Y la película nos da una breve visión de su mundo interior, en el que se arremolinan y giran en todos los sentidos objetos infantiles: en líneas generales, está desfasado en el tiempo, lo que le lleva a lanzar a menudo (con enormes palancas) sus efectos sonoros prerregistrados a destiempo o a equivocarse de efecto. Blinky encarna el demonio de asociación libre de Lynch, así como en su tipo, Betty Hudson es menos idiota (en el sentido en que se quiso hacer de Jayne Mansfield o Marilyn Monroe unas descerebradas) que una persona dotada de una percepción muy especial, una lógica que funciona fuera del tiempo de los demás.

La trama del episodio piloto de *On the Air* es extremadamente simple: preparación y ensayo, ya particularmente calamitosos, del primer show en directo que habrá de salir por antena la misma tarde. El show consiste en la lamentable intriga

dramática a la que hemos aludido, en la que un marido se las arregla para sorprender a su mujer en la cocina con su amante y la mata. Después, por la noche, transmisión en directo del show, aún más catastrófica y surrealista, pero que, contra todo pronóstico y gracias sobre todo a la presencia del espíritu poético de Betty, conquista al público y convence a Zlobotnick de que ha conseguido un éxito.

El piloto de *On the Air* no es una obra maestra: algunos *gags*, referentes a los avatares del directo, se habían visto mil veces. Afortunadamente, la esperada secuencia del show-catástrofe en directo (en la tradición de *Una noche en la ópera* [*A Night at the Opera*, 1935]) es de una gran poesía. Al estar equivocadas todas las entradas y salidas de sus *partenaires* masculinos, Betty tiene que llenar el tiempo vacío en directo y, agarrada a su plancha de ama de casa, tal como le dicta el guión, improvisar. Se adentra entonces en su propia vida, habla a los telespectadores de su querida mamá y saca del bolsillo una caja de música con la que se acompaña para cantar una canción idiota y conmovedora, *Love-bird on a tree*. Uno de los accidentes bufonescos que están destrozando el show consiste en que la cámara que la filma se ha puesto en horizontal, así que los telespectadores deben poner su televisor vertical para verla de pie. El tiempo parece suspendido. Lester Guy hace su prevista entrada de amante por la ventana pero en lugar de hacer de Romeo, es grotescamente suspendido por los pies a una cuerda y se queda balanceándose boca abajo como un péndulo, recitando animosamente su texto, mientras que el actor que hace de marido que encuentra in fraganti al amante se limita a disparar sobre su rival un número indefinido de tiros, que resuenan en total silencio, ya que Blinky Watts no ha accionado las palancas adecuadas. Este pasaje, que evoca la comicidad lunar de Bob Wilson, es un soberbio momento de absurdo visualmente muy conseguido.

Hay que señalar también que la escena del adulterio sorprendido in fraganti es una versión grotesca de las escenas de vodevil interpretadas con exageración en *Terciopelo azul* (Dennis Hopper impostando la voz en el apartamento de Dorothy, tratado como un teatro) con el mismo estilo impostado de representación.

2

Difundida por antena de manera mucho más minoritaria y cercana a las condiciones de televisión de cámara, la serie *Hotel Room* no fue, a decir verdad, más allá de su episodio piloto, ya que las tres historias cortas de una media hora que se rodaron (sólo la primera y la tercera por Lynch) constituyen por sí mismas el supuesto piloto con forma de tríptico.

La idea —extremadamente simple— procede de Lynch y de su amigo Monty

Montgomery, por entonces director de Propaganda Films. Es la idea del lugar mágico, una habitación de hotel, en este caso la habitación 603 del Railroad Hotel en Nueva York City, cuya concepción decorativa evita, por otra parte, que se pueda situar con mucha precisión en una época concreta. Por otro lado, la misma forma dramática de *Hotel Room* —los episodios 1 y 3 fueron escritos por Barry Gifford, el autor de *Corazón salvaje*, en un prelude de lo que sería la colaboración Lynch/ Gifford en *Carretera perdida*— emparenta a la serie con el género clásico de la pieza de cámara escrita para la pequeña pantalla.

Los créditos de cada episodio muestran siluetas humanas que crecen sobre un fondo blanco y breves imágenes de archivo que representan la edificación del hotel, mientras una voz en *off* nos informa que «sometimes in passing through, [los ocupantes] found themselves brushing up against the secret names of truth» (aveces, durante una estancia, los ocupantes de la habitación se encuentran con que tienen que enfrentarse con los nombres secretos de la verdad).

Hotel Room fue producida por Propaganda Films y por la nueva compañía de Lynch, Asymmetrical Productions, para la cadena de pago HBO (Home Box Office). El episodio piloto se rodó durante el verano de 1992. La parte central, *Getting Rid of Robert*, con Griffin Dunne como protagonista, fue escrita por Jay McInerney y dirigida por James Signorelli, el director de *Elvira* (*Elvira, Mistress of the Dark*, 1988). Es una comedia de humor negro situada en nuestros días, mientras que *Tricks*, escrita por Gifford y dirigida por Lynch, se situaba en 1969 y *Blackout*, del mismo tándem, en 1936.

Tricks (trucos, bromas) es una obra con tres personajes, difícil de resumir, con Freddie Jones (el grandioso Bytes de *El hombre elefante*, que hacía una aparición-cameo en *Corazón salvaje*), Harry Dean Stanton y Genie Hedy en el papel de una prostituta, Darlene.

Un cierto Lou, un viejo con barba blanca (Freddie Jones), entra en la habitación 603, donde encuentra a su «amigo» Mo con una prostituta que ha traído de la calle. Advierte a Mo que tenga cuidado con su corazón, y luego concreta cada vez más y habla a Mo de hechos íntimos o particulares de la vida de éste, hechos que sólo Mo podría conocer. Finalmente es Lou quien se acuesta con Darlene y, de alguna manera, ocupa su lugar. Después, Mo, furioso, reivindica todo lo que Lou había contado de él: Felicia era su mujer. Lou monta en cólera, lo que hace huir a Darlene: vemos cómo, antes de irse, birla la cartera de entre las ropas de Mo. Este se queda solo en la habitación y es despertado por unos policías, que le detienen por el asesinato de una mujer llamada Felicia, identificándole por su tarjeta de crédito, su permiso de conducir y su carnet de identidad. «No comprendo», dice Mo. El espectador tiene que decidir si Lou existe realmente y ha tendido una trampa a Mo o si es una parte de su personalidad que se ha impuesto a la otra.

En *Blackout*, al sorprendente Crispin Glover se le atribuye un papel importante, haciendo pareja con Alicia Witt. La escena se desarrolla durante una avería eléctrica que afecta a toda la ciudad, lo que hace que la habitación sólo esté iluminada, a la manera puntual de *Cabeza borradora*, por algunas velas y por una lámpara de petróleo. Como señala Riccardo Caccia, «los dos protagonistas hablan incesantemente, como para llenar la oscuridad con sus palabras».

Glover encarna a Danny, un joven llegado de Tulsa, centro petrolero y agrícola de Oklahoma, que se encuentra en la habitación con su mujer, Diana («Di»), Sentada y con los ojos cerrados o tapados con la mano, Diana mantiene un discurso delirante y poético (dice que tiene la impresión de estar en la ciudad como en el interior de un árbol de Navidad lleno de adornos), dando a entender que la cita que tienen al día siguiente con un tal doctor Herschel Smith podría concernir a su tratamiento psiquiátrico. Tampoco se sabe, cuando hablan de su hijo Danny-bug (Dan-bicho) desaparecido en el *sea of red* (el mar de lo rojo), a menos que esté, corrige Danny, «en un lago de Oklahoma», si hacen alusión a un acontecimiento real o a un hecho imaginario, sí Danny entra parcial o enteramente en su juego y sí todo lo que está evocando de su pasado tiene la más mínima realidad. Ayudados por la voz suave, ausente, como en hipnosis, de Alicia Witt, volvemos a encontrar la magia de la escena del episodio piloto de *Twin Peaks*, en la que la hermana pequeña de Donna fantasea en la habitación donde está confinada en un ensueño sin final. Aquí, Diana (tocaya de la confidente imaginaria e invisible a la que habla Dale Cooper en su dictáfono) evoca también a sus cinco hijos, a los que identifica con los nombres de sus dedos.

Fuera hay relámpagos del calor, que les recuerdan las tempestades de Oklahoma. Cuando la luz vuelve a la ciudad, la pareja reunida mira por la ventana apretándose uno contra otro: «la ciudad está toda iluminada», constata Diana, mientras una sonrisa anima de nuevo su rostro.

La economía de los diálogos, el vacío que esos diálogos dejan entre ellos, la primacía del plano fijo y del rodaje con dos cámaras, leva a un sentimiento de espera, de riesgo, que recuerda los más bellos momentos de aprensión de *Twin Peaks* y prepara, de un modo menos lúgubre, la magnífica primera parte de *Carretera perdida*.

Publicado en 1994 por la editorial neoyorkina Hyperion, *Images* es un libro anunciado desde hacía tiempo por Lynch bajo diferentes formas: en él se informa de la existencia de una película de 1974 en soporte vídeo del que Lynch no había hablado hasta entonces: *The Amputee*.

Como cuenta el director a Chris Rodley, el American Film Institute probaba, en 1974, dos diferentes marcas de cintas de vídeo en blanco y negro y pidió a Fred Elmes que hiciera unas pruebas para saber cuál comprar. Lynch propuso escribir

sobre la marcha una pequeña historia que sería filmada en una tarde con los dos tipos de cinta. Pidió a Catherine Coulson que interpretase el papel de una mujer amputada. Ese vídeo de cinco minutos, que no hemos visto, es resumido así por Rodley:

«Una mujer está sentada, leyendo y componiendo una carta en su cabeza (...) que se refiere aparentemente a una compleja red de relaciones y malentendidos diversos. Un doctor (interpretado por Lynch) entra, se sienta delante de ella, y cuida y arregla los muñones de sus piernas, cortadas ambas a la altura de las rodillas. La mujer continúa su carta, sin notar la presencia del doctor y del tratamiento».

3

Según Lynch, la chispa de la que nació la película *Carretera perdida* (Lost Highway), primer largometraje de Lynch después de *Fuego, camina conmigo*, procede de su mismo título, extraído de un libro de Barry Gifford, a quien propuso que escribiera la película con él.

La carretera del título está presente en los créditos y en las últimas imágenes: es una imagen sencilla de esa cinta espaciotemporal que se enrosca perpetuamente sobre sí misma como un «anillo de Moebius» y que el cine, más que ningún arte anterior, es apto para representar. Soberbios créditos, por otra parte —admirablemente adaptados a la canción de David Bowie *I'm deranged*, y a su pulsación frenética y desajustada — filmados desde un coche que rueda por la noche a tumba abierta, con la línea amarilla que se devana bajo sus ruedas.

El director comentaba que le gusta trabajar —con asociación libre de ideas, sin racionalizar— con Barry Gifford, porque es un escritor más bien *sparse* (disperso), lo que deja al director mucho espacio. Releyendo la novela de Gifford *Corazón salvaje*, uno se sorprende, efectivamente, al comprobar que vigila, incluso cuando escribe diálogos abundantes, que haya en ellos un misterio, un hueco. Uno de los procedimientos de escritura que emplea es, contrariamente a muchos escritores, no dar nunca indicaciones sobre la manera en la que el diálogo de sus héroes es vocalizado y pronunciado por ellos: nada de «gime» o «ruge», nada de «con voz clara» o «con una ligera ironía», etc.

Varias veces en *Carretera perdida* uno se sorprende a causa del carácter abierto, ambiguo o indeciso de los diálogos, que le permite al realizador añadir, mediante un ligero desfase, una ambigüedad suplementaria. Así, al principio, Renee Madison dice a su marido que se va a quedar en casa para leer. «¿Leer, qué?» («Read what?»), replica Fred, y ella no responde. Es absolutamente imposible al oír el diálogo saber qué «sobrentiende» él, y la manera en la que Lynch se lo hace decir a Bill Pullman

añade un tono oscuro que no es el sobrentendido habitual, que no es exactamente nada...

Se escribió una primera versión de *Carretera perdida* para Ciby 2000 pero, según Lynch, tardaron mucho tiempo en dar su aprobación. Lynch conservaba el *final cut*, como hacía siempre desde *Dune*, pero eso implicaba un salario menos elevado y un presupuesto más apretado.

La idea decisiva llegó a la mente de Lynch la última noche del rodaje de *Fuego, camina conmigo*. El guión tomó entonces una nueva dirección. Era la idea de una pareja que vive en una casa y les llega por correo una cinta de vídeo. Cuando la miran, es la lachada de su casa.

Otra fuente fue una escena contada por Lynch como vivida realmente por él: se despierta una mañana, oye sonar su interfono y una voz de hombre que le llama «Dave»: «Yo digo “¡sí!”», y el hombre dice “Dick Laurant (con a) ha muerto”. Y yo digo “¿qué?” y ya no contesta nadie. No podía ver la entrada de la casa, a menos que fuera a la otra punta a mirar por el ventanal y allí no había nadie. Y no sé quién es Dick Laurant. (...) Juro que es una historia auténtica», añadía Lynch sin hacer ninguna alusión al hecho de que el nombre, real o imaginado, tiene las mismas iniciales que el suyo.

4

Al estar escrita directamente para la pantalla, *Carretera perdida* difícilmente puede ser contada de otra manera que como se desarrolla, esto es, sin racionalizarla.

Después de los créditos comentados más arriba, vemos a un hombre (Bill Pullman, excelente en su sobriedad) en su casa, mal afeitado, al alba. Suena el interfono y una voz de hombre pronuncia la frase fatídica. El interior es de un diseño minimalista, subrayado por los encuadres y la pantalla scope. Señalemos que Lynch vuelve a su formato favorito, abandonado en *Fuego, camina conmigo* en beneficio del 1'85 estándar. La belleza de los encuadres y la utilización magistral de la horizontalidad en *Carretera perdida* hacen de ella quizá la película visualmente más deslumbrante de Lynch.

Un poco más tarde, el hombre se prepara para salir; lleva un saxo. Su mujer, Renee, una morena en camisón, le dice que no le acompañará al club y se quedará en casa. Interpretada por Patricia Arquette, es el arquetipo de la *housewife* lynchiana. Entre Fred y Renee planea algo denso...

En el club Luna Lounge, Fred toca un *free jazz* frenético, desquiciado. Telefonea del club a la casa. Renee no está.

Al día siguiente, delante de su casa, Renee encuentra al pie de la escalera una cassette en un sobre, sin remite. La ven juntos: sólo muestra brevemente la fachada de su propia casa. Por la noche hacen el amor en un ambiente lúgubre, sin palabras. Fred le cuenta después un sueño en el que ella le llamaba y él no podía encontrarla. Cuando acaba su relato, tiene una visión fugaz de Renee en su cama con otro rostro, un rostro de hombre.

De nuevo otra mañana y una nueva casete. En ella, cuando la ven juntos, una cámara recorre el interior de su casa y muestra a la pareja acostada en la cama. Dos policías a los que llama Renee, Al y Ed, van y no descubren nada extraño en la casa.

Nos encontramos en una velada en casa de un amigo de Renee, Andy, en la que reina un difuso ambiente de borrachera. Mientras Renee flirtea no se sabe muy bien con quién, Fred va al bar. Un hombre de negro se presenta ante él. Tiene el rostro que ha entrevisto enmarcado por el cabello de Renee. «Usted me conoce. Estoy en su casa en este momento», le dice tendiéndole un móvil: «Llámeme». Frank marca su propio número y descuelgan enseguida: «Ya le he dicho que estaba allí...». La risa del hombre se repite, como en un eco ligeramente desfasado, en la risa idéntica y sincrónica que se escucha por el auricular. El hombre de negro se aleja. Frank pregunta a Andy sobre su identidad: un amigo de Dick Laurent. «Pero Dick Laurent ha muerto, ¿no?», dice Fred. Reacción turbada de Andy: «¿Ha muerto? ¿Tú conoces a Dick Laurent?».

Más tarde llega una nueva casete que muestra una horrible carnicería, pero es la realidad. Renee ha sido asesinada y Fred es detenido como su asesino aunque no se acuerda de nada. Es condenado a la silla eléctrica y en el corredor de la muerte sufre atroces migrañas en la que se repiten imágenes-misterio de lugares y gente que no conoce y que son el prelude de su «transformación» en otro.

Una mañana, el carcelero se sorprende al ver en la celda de Fred a otro, un joven llamado Pete Dayton (Balthazar Getty), al que se identifica como un tipo inofensivo, que no se acuerda de nada de lo que ha hecho durante los dos últimos días y que es obligado a volver con sus padres, aunque bajo la vigilancia de una pareja de policías.

Pete —un muchacho sencillo, de un medio más modesto que Fred— vuelve al garaje donde trabaja, donde sus amigos le reciben con alegría. También su novia, Sheila (Natasha Gregson-Wagner), quien visiblemente no le inspira ninguna pasión.

Todo se tuerce el día en que aparece en su gran Mercedes una especie de potentado ostentoso con dos matones: el señor Eddy (Robert Loggia, un habitual de los papeles de ese tipo, en quien ya se había pensado para interpretar a Frank en *Terciopelo azul*). Habla afectuosamente a Pete —a quien quiere pedir una pequeña reparación— como habla un protector mafioso. Le lleva «to take a ride» (a dar una vuelta) en su hermoso coche, obliga a detenerse a un conductor que le seguía demasiado de cerca y, a base de violentos puñetazos, asesta a este último una

sangrante lección, en sentido propio y figurado.

Otro día, el señor Eddy llega con su amante, una bella joven, Alice Wakefield, en quien reconocemos rasgo a rasgo a Renee, pero una Renee rubia (por supuesto, interpretada por la misma actriz). Ella se vuelve a presentar un día, sola, en el garaje y liga directamente con Pete, quien, seducido, cede a sus peligrosos avances y se acuesta con ella en un motel —siempre seguido por los dos policías que animan su vigilancia con frases salaces.

Alice se presenta como una mujer prisionera del señor Eddy. Propone a Pete un «golpe» fácil y sin violencia en casa de un director de películas porno, Andy. Cuenta que una vez tuvo que desnudarse bajo amenazas en su casa delante del señor Eddy y otros hombres.

Toda esta parte, tras el flechazo Pete/Alice es a nuestro parecer la menos inspirada. La película recupera su fuerza cuando Pete recibe por teléfono amenazas del señor Eddy y del hombre de negro, que le habla de la situación de los condenados a muerte, a los que se deja esperando «en un lugar del que no se puede escapar». Más tarde, Pete se cuela en la casa de Andy, donde ve proyectada una película porno en la que actúa Alice, que parece que consiente a ello. Andy sorprende a Pete y en su lucha, cae y da con la cabeza en una mesa de cristal, que le traspasa la frente. Alice reacciona cínicamente a la muerte de Andy y recoge tranquilamente el dinero y las joyas. Luego dice a un Pete cada vez más suspicaz y alucinado que le lleve a casa de alguien que les ocultará, cuya cabaña se encuentra en pleno desierto. Cuando llegan es de noche, no hay nadie y hacen el amor al aire libre, a la luz de los faros. Pete repite: «Te quiero», y ella le dice fríamente al oído: «Nunca me tendrás», y después se aleja desnuda hacia la cabaña. Cuando Pete se incorpora tiene los rasgos de Bill Pullman. Vuelve a encontrarse con el hombre-misterio, que tiene una cámara de vídeo y le filma. Fred huye en coche y para en un misterioso Lost Highway Hotel, donde coge una habitación, mientras que, paralelamente, los inspectores investigan sobre la muerte de Andy. Fred descubre que Renee está en la habitación contigua a la suya con Dick Laurent/señor Eddy, que son la misma persona. Deja partir a Renee y se lleva al señor Eddy, a quien golpea hasta que sangra, acompañado por el hombre-misterio, que se encarga de matar al bandido. Pero después vemos a Fred solo, como si el hombre-misterio hubiese sido un producto de su mente.

Antes, Dick Laurent, en pleno desierto, desangrándose y a punto de ser asesinado, ha tenido tiempo de dar un último «mensaje», de alguna manera su testamento, el legado de la palabra: «Todavía se puede enseñar algo asqueroso a esos imbéciles». Fred rueda por el desierto, se para delante de su propia casa, dice delante del interfono la frase del principio: «Dick Laurent is dead» y huye. Las últimas imágenes le muestran en su huida fantástica, con el rostro deformado, a punto de ser atrapado por la policía antes de conseguir acceder a la carretera sin fin.

5

Carretera perdida fue acogida por una buena parte de la crítica francesa tan cálidamente como fríamente lo había sido *Twin Peaks: Fuego, camina conmigo*. Es cierto que *Carretera perdida* es una película magnífica, que incluye momentos asombrosos, llenos de misterio y poesía, pero *Fuego, camina conmigo* ya era una obra única y profundamente original. La diferencia estriba en que incluía una importante dosis de sentimentalismo y melodrama, mientras que *Carretera perdida*, quizá por primera vez en Lynch, no incluye escenas de lágrimas o de amor místico. Ahora bien, para una crítica que parece que no acogía bien el estilo de emoción propio de Lynch y que tenía del director una imagen de esteta distante y algo cínico, *Carretera perdida* es una película que «pega más».

Fuego, camina conmigo pregonaba su discontinuidad a través del uso de títulos referidos a las dos víctimas femeninas, Teresa Banks y Laura Palmer, pero el espectador podía desconcertarse por la abundancia de escenas con personajes de paso. A este respecto, *Carretera perdida* expone más claramente su construcción. Aquí, Pete Dayton prosigue donde lo deja Fred Madison, pero el relato reposa sobre esa transferencia, sobre la separación misma, y la «sobre-significa», lo que hace a la película mucho más legible.

Eso no impide que se pueda preferir la parte Fred-Renee, admirable en su marcado ritmo a base de numerosos silencios, numerosos fundidos en negro, con su atmósfera de miedo retenido bañado por sordos rumores, a la parte Pete-Alice, más coloreada y pintoresca, marcada musicalmente por el cobre de Barry Adamson y los rugidos del grupo Rammstein. Al mismo tiempo hay que relativizar esas reservas aun otorgándose el derecho de formularlas. Y, finalmente, por qué no, intentar oír lo que en la película, que aparentemente no tiene nada que decir (como la pareja del principio, en su casa vacía, no tiene nada que decirse), nos habla.

El único punto en común, en *Carretera perdida*, entre el saxofonista de jazz Fred Madison, un adulto que vive con su bella esposa y su... ¿doble?, ¿máscara?, ¿alter ego?, Pete Dayton, un joven mecánico que vive con sus padres es que se sirven activamente de su oído: el primero, como músico, el segundo como experto en el arte de detectar que no va en el motor de un coche. Como dice el señor Eddy, cuando le pide que encuentre la solución a un ruido misterioso que hace su hermoso automóvil: «la mejor oreja de esta jodida ciudad».

El problema, con estas historias que entran por las orejas, es que no se sale nunca.

«Dick Laurent is dead», la frase proferida por una voz de hombre en el interfono de Fred Madison es como uno de esos sonidos que se han oído una vez y que se

retienen para siempre. La frase, que suena en inglés como una especie de repique seco, de entrechocamiento, se oye en el otro extremo de la película y la historia se sitúa en ese intervalo, que no es uno: «Dick Laurent is dead».

Todo parte de un muerto que no es uno. Como hemos visto, con Lynch es difícil morir verdaderamente.

La serie televisiva *Twin Peaks* parte de la noticia comunicada al teléfono por Pete Martell: «She's dead, Laura Palmer is dead». No solo toda una comunidad revive desde ese momento, sino que también Laura Palmer debe revivir: en su prima y en la película para el cine que Lynch se decidió a hacer sobre sus últimos días, concluidos en una especie de apoteosis...

Hay en Lynch otro discurso, el del padre, o del personaje que se convierte para el héroe, en el intervalo que representa el tiempo de la película, en una figura paterna. Es Frank en *Terciopelo azul* y es el señor Eddy en *Carretera perdida*. Ambos tienen una escena similar, en la que juegan uno de los papeles simbólicos del padre, dar constancia de lo prohibido, de la ley, pero en la que se acompañan de violencia física y de comportamientos extravagantes, como si las palabras no pudieran «entrar» de otro modo, o como si hiciera falta que las palabras fueran negadas, ridiculizadas a causa del contexto en que se pronuncian. Al igual que en *Terciopelo azul* el público ríe mucho, divertido y desconcertado, cuando Frank da «una lección» —la de no intervenir en su pareja con Dorothy— y declara su amor a Jeffrey mientras le agrade, también ríe cuando el señor Eddy sermonea, gritándole y asustándole con su arma, al conductor que iba demasiado cerca de su coche sin respetar la distancia de seguridad. La razón que da para tratarle así es que quiere enseñarle las reglas de seguridad y de respeto por la vida, esas «fucking rules»: y con ello adquiere a la vez una especie de vitalidad exuberante que le falta al resto de los personajes.

Al otro extremo de la película, la larga y prodigiosa espera en una casa de diseño vacía, es todo lo contrario: personajes como abrumados y desvitalizados, sin salida, en caída libre, atraídos por el vacío.

La película está enmarcada por dos actos sexuales: el primero, entre Fred y Renee, en una atmósfera siniestra; el segundo, entre Alice y Pete, iluminado por los faros de los coches.

En el primero, entre una pareja sin hijos, es como si no hubiera palabras posibles, pero como si eso, a la vez que pesaba sobre la pareja, hiciera nacer otra cosa. En el del final, al contrario, el joven y la puta fatal hablan y el «Te quiero», literal de Pete lleva a una respuesta literal de Alice: «Nunca me tendrás». Y eso es todo.

Lynch siempre ha rehusado decir cómo realizó técnicamente el niño-monstruo de *Cabeza borradora*. Es decir, literalmente, como *hizo* al niño.

Todo eso, por supuesto, se sostiene. Y sólo se sostiene si hay alguien que haga de puente.

En las entrevistas con Rodley, el artista, al que hay que leer una vez más al pie de la letra, dice que el Jeffrey de *Terciopelo azul* es el único puente, el *bridge* entre los dos mundos entre los que va y viene la película.

Puente entre los mundos, entre las escalas, entre la violencia y una apatía que es peor, entre las palabras y los silencios, entre partes desmembradas ante las que se desespera de ver integradas en un todo. Nos gusta pensar que el rasgo bajo cuya forma el artista Lynch se piensa y se dibuja, cordón, cópula, lazo, fin, tronco es también el rasgo que forma un puente.

6

«I'd like to finish it my own way» (Querría terminar esto a mi manera). La frase con la que contesta sonriendo el viejo Alvin Straight, el héroe de *Una historia verdadera* (The Straight Story, 1999) a su bienintencionado huésped ocasional, que le propone llevarle más rápido hasta su objetivo, Lynch podría aplicársela a sí mismo; parece, de obra en obra y de proyectos inacabados a películas que se estrenan a un ritmo irregular, que traza él mismo su camino, sin dejarse influir por los demás, ni siquiera por una imagen acabada que él se haría de sí mismo.

Para muchos de sus admiradores y para los medios de comunicación, Lynch continuaba estando asociado a un universo de sexualidad aberrante, de violencia urbana desencadenada, de líneas narrativas entrecruzadas y de humor absurdo. No hay nada de todo eso en *Una historia verdadera*, historia verídica y llena de buenos sentimientos. Sin embargo, el autor de la película es el mismo que hizo *Cabeza borradora* o *Carretera perdida*.

El proyecto de la película procede de Mary Sweeney, que se interesó por la historia de un jubilado de 73 años, inepto para la conducción y desprovisto de recursos financieros, Alvin Straight. Straight partió en el otoño de 1994 del pueblecito de Laurens, en Iowa, en su cortadora de césped, recorriendo cinco millas por hora y con un pobre remolque detrás hasta llegar a Mount Zion, en Wisconsin, para reunirse con su hermano mayor Lyle, víctima de un ataque. Unas desavenencias separaban a Alvin y Lyle desde hacía diez años y les habían impedido incluso telefonearse. El hermano pequeño quería reconciliarse con su hermano mayor antes de su muerte.

Mary Sweeney obtuvo en 1998 los derechos de la historia y se asoció con John Roach para reunir documentación y escribir un guión que dio a leer a Lynch, eventualmente, para que lo produjera. Lynch se apasionó con el tema, decidió dirigirlo y, finalmente, encontró dinero en Francia (Alan Sarde, Le studio Canal +).

Una vez rodada, la película gustó en Estados Unidos, donde fue distribuida por Walt Disney. En Francia fue seleccionada oficialmente para el Festival de Cannes de 1999, donde recibió una calurosa acogida. Su carrera comercial fue incluso honorable si se tiene en cuenta que es una película no sólo sin acción espectacular ni suspense, sino también desprovista de estrellas. El único nombre conocido del *casting*, Sissy Spacek, no interviene más que unos diez minutos en el papel de Rose, la hija retrasada mental de Alvin.

El guión de Sweeney y Roach era bastante fiel a los hechos y dramatizaba discretamente una historia sin peripecias. ¿Sobre qué se mantenía entonces el mínimo de construcción narrativa? Sobre todo, en la revelación progresiva del pasado y de los sentimientos de Alvin conforme iba viajando. Todos los personajes con los que se encuentra, o casi, tienen la ocasión de sumergirse en el pasado del viejo, de hablar de su infancia pobre, de su vida laboriosa, de los traumas que le dejó su participación en la Segunda Guerra Mundial y, por último, de los sentimientos que le inspira su vejez.

Y, por supuesto, de su pelea con un hermano mayor a quien había estado muy cercano durante mucho tiempo. Lyle y Alvin, de niños, trabajaban en la granja familiar de Minnesota. Sufrían juntos el frío, dormían en verano bajo el cielo, hablaban de las estrellas que miraban juntos y de la vida en el universo. Pero no sabemos nunca cuál fue el motivo o el pretexto de esa separación de diez años.

La película también está estructurada, muy discretamente, por la progresión del otoño (la acción se sitúa de septiembre a octubre de 1994) y por el cambio en los paisajes que atraviesa: de las llanuras cultivadas de Iowa se pasa a colinas más boscosas y accidentadas, y de un espacio abierto a un espacio cerrado y limitado, la humilde casa de Lyle, escondida en los bosques sobre una pendiente, que parece que sea la estación final de una vida, sólo con el cielo estrellado arriba como única escapatoria visual.

Para la película, Lynch reunió a algunos de sus colaboradores habituales, especialmente a Patricia Norris para el vestuario y Angelo Badalamenti para la música, muy bella, que consiguió permanecer fiel a la vena religiosa y mística de películas como *Terciopelo azul*, pero utilizando instrumentos y sonoridades country. El viejo amigo de Lynch, Jack Fisk (esposo de Sissy Spacek, como ya hemos dicho) se ocupó de los decorados, y el que había sido el operador jefe de *El hombre elefante* y de *Dune*, Freddie Francis, mayor entonces que el mismo Alvin Straight, fue desde Gran Bretaña para dirigir una fotografía en la que se rendía homenaje a la belleza serena y otoñal.

Después de los créditos sobre un fondo de cielo estrellado, el primer plano nos muestra, como es habitual en Lynch, una textura informal, representación de una superficie en la que es imposible definir la escala y si en ella figura algo visto de cerca o de lejos. En este caso es una textura estriada, que parece ser los surcos de un campo filmados desde un helicóptero. Algunas imágenes sitúan el marco: una pequeña aldea, Laurens (se puede leer el nombre en un depósito de agua), silos y maquinaria agrícola, en el período de la cosecha.

Un plano que baja con grúa nos muestra, desde arriba, dos pequeñas casas vecinas y una masa sombría de árboles entre ambas. Una mujer gorda sale de la casa de la derecha y se instala en una tumbona al sol, con unas gafas protectoras que la hacen parecer ciega. De la casa de la izquierda sale Rose (Sissy Spaceck), que saluda a la vecina llamándola Dorothy. La cámara, que continúa bajando, parece que se va a hundir en la masa sombría de los árboles, pero finalmente se decanta hacia la casa de la izquierda y oímos desde el interior el ruido de algo que cae. Dorothy no se ha dado cuenta de nada y es un amigo de Alvin el que le descubre tendido en el suelo de su casa: acaba de tener un ataque. El descubrimiento de Alvin tumbado, que ha mantenido toda su lucidez, rodeado de allegados enloquecidos, pero que no hacen nada, da ocasión a una escena que oscila entre lo cómico y lo trágico y que amenaza con eternizarse, como a Lynch le gusta.

Rose, que llega poco después, insiste para que su padre consulte con el médico de la localidad, quien le advierte de los riesgos que corre.

Poco después, Alvin y Rose miran juntos una tormenta al abrigo de su casa, suena el teléfono y Rose coge la llamada: uno de sus hermanos le comunica que Lyle también ha tenido un ataque. Alvin no manifiesta nada, pero poco después anuncia su decisión de ir a verle.

Por informaciones que se van dando a lo largo de la película en el curso de diversas conversaciones, nos enteramos de que Alvin es viudo de Frances y tuvo catorce hijos, de los que han sobrevivido siete. Rose, que pasa por retrasada mental pero de quien su padre elogia su memoria para los hechos, se ha quedado a vivir con él y vive fabricando refugios para los pájaros.

Sabremos también, en el transcurso del viaje, que la misma Rose tuvo cuatro hijos, pero que tras un accidente que sufrió uno de ellos y del que ella no tuvo la culpa, el Estado le retiró la custodia. Al principio de la película, Lynch sugiere su sufrimiento en una admirable escena muda (añadida en el rodaje) en la que Rose, de la que aún no sabemos el drama, mira la tarde a través de la ventana. Un discreto chorro de agua riega el césped y el resto es oscuridad. Un balón entra rodando en el campo y detrás aparece un niño, como salido también él de las sombras, que lo recupera. Se vuelve por donde había venido hasta salir del campo, pero se detiene un momento, sin razón aparente y con el balón entre las manos (está filmado de perfil y

parece un personaje de Schultz en los *Peanuts*), antes de desaparecer definitivamente.

Rose intenta en vano convencer a su padre de que es peligroso para él irse solo en su cortadora de césped, único vehículo que puede conducir. En algunas escenas cómicas, que sirven también para mostrar el pequeño mundo de Laurens (un nuevo «Lynch-town», pero real), vemos la preparación del viaje, los ensayos con la cortadora y su remolque, la compra de las provisiones y de una especie de gran horquilla para «atrapar» todo, ante la perplejidad o la inquietud de los amigos de Alvin. Alvin asume cada vez su obstinación con malicia y calma.

Finalmente, Alvin parte con su insólito equipaje. A partir de ahí, las escenas a ras de tierra de su periplo alternan con los planos filmados desde un helicóptero. Los planos, a la vez que describen los paisajes que atraviesa, parece que dupliquen su viaje por tierra con otro viaje en el cielo, dibujando una trayectoria imaginaria más sinuosa por encima y alrededor del lento y lineal avance de Alvin en su cortadora. Como si otro personaje o un ángel guardián acompañara a Alvin.

Al contrario que el lunar Death Valley de *Carretera perdida* o a las tierras semidesérticas que atraviesan Sailor y Lula en *Corazón salvaje*, los paisajes que encontramos en el curso de este viaje están todos cultivados y humanizados, y como domados pacíficamente por enormes cosechadoras que trabajan con luces oblicuas y cálidas.

El primer incidente del viaje de Alvin es simplemente que se le estropea su cortadora. Alvin vuelve a Laurens y, sin desanimarse, compra a uno de sus amigos una máquina de ocasión, una cortadora de marca John Deere y del modelo de 1966 (damos estas informaciones ya que los personajes las repiten con visible delectación, un poco como en una película francesa se daría el nombre de la etiqueta y la añada de un vino).

Alvin vuelve a empezar su viaje desde el principio. Vemos cómo pasa los días, descendiendo penosamente del vehículo con sus dos bastones, parándose cada noche, recogiendo leña con su horquilla para atrapar —su *grabber*—, haciéndose una hoguera para asar los embutidos que constituyen su comida y durmiendo en su remolque.

El primer encuentro que tiene es con una adolescente arisca, de aspecto desagradable, que no consigue que la lleven en autostop y que consiente en comer, algo a regañadientes, la modesta cena que le ofrece Alvin. Está embarazada, y el viejo adivina enseguida que se ha fugado porque teme la reacción de sus padres. Después de haberle contado la historia de su propia hija, Alvin le enseña un juego que hacía con sus hijos: las daba a cada uno un palito (*stick*) que no tenían ninguna dificultad en romper. Después, les decía que juntasen unos cuantos en un haz (*bundle*) e intentasen romperlo: no podían. El *bundle*, concluía Alvin, es la familia. A la mañana siguiente, la chica se ha ido, pero ha dejado un *bundle* de palitos, como

dejando entender que ha comprendido la parábola y que vuelve al hogar.

Por otra parte, toda la película transcurre en un clima bíblico (la historia de Caín y Abel se recuerda al final), aunque fiel a los personajes y a su cultura.

Siguiendo su viaje, Alvin se protege en una granja de una enorme tormenta, de la que se convierte en espectador, como sí la estuviera viendo al lado de su hija o de su hermano.

Más tarde, es adelantado por una extraña pandilla de ciclistas, con atuendos extraños y abigarrados. Los vuelve a encontrar al fin de la etapa y tienen una breve conversación sobre la vejez. Vemos a los jóvenes, con cuerpos vigorosos y activos, que preguntan al viejo si hay «algo para envejecer bien». Nada, dice en sustancia Alvin, sólo aprender a escoger lo esencial y rechazar lo accesorio. ¿Y qué es lo peor? Acordarse de cuando uno era joven.

Antes, el paso del pelotón por la carretera por la que avanza el pequeño vehículo de Alvin ha dado ocasión a una escena casi muda de una fuerza extraña: aunque ruedan a una velocidad normal, las bicis parece que van a la velocidad del rayo (con ayuda de un empleo sutil del tiempo de exposición de la película, que las recoge como estelas visuales) y que zumban como abejas. Es una escena emblemática en una película que no deja de confrontar, con los medios más sencillos, escalas diferentes.

En primer lugar, escalas de tamaño, cuando la pequeña cortadora es adelantada por camiones inmensos o circula por en medio de enormes máquinas agrícolas. Después, las escalas de velocidad, con coches y ciclistas que adelantan a Alvin. Pero, a la vez, basta con un plano tomado desde el helicóptero para volver a situar a los ciclistas y a Alvin en una escala de velocidad relativamente comparable, o es suficiente con hacer ver la similitud entre una hoguera y el cielo estrellado para reconciliar las variaciones de escala en una unidad cósmica.

El encuentro siguiente es con una joven agotada que acaba de dejar su coche deportivo: ha atropellado a un ciervo que atravesaba la carretera y ha matado treinta en siete semanas. El espacio, que para todos los demás es benevolente y abierto, parece para ella cerrado y hostil, más aún porque «ama a los ciervos».

Alvin utiliza el cuerpo del animal para variar su dieta y para hacerse un trofeo para adornar su vehículo, y un grupo de ciervos vivos, como si fueran fantasmas, rodea su campamento aquella noche.

Vemos imágenes de llamas que recuerdan vivamente las fogatas de Alvin, pero dos cambios de escala nos revelan de qué se trata. El primero muestra que es una casa ardiendo, rodeada por lenguas de fuego; el segundo, que es una casa en un paisaje de colinas soleado y apacible, en el que, ante un grupo de residentes divertidos instalados en sillas plegables, unos bomberos plácidos y mudos trabajan sobre una casa condenada. La escena, basada en un simbolismo claramente «uretral», podía durar eternamente, ya que las llamas no son alcanzadas en absoluto por el agua, ni el

agua renuncia a dirigirse hacia las llamas.

En ese momento, Alvin se sale de la carretera con su vehículo por una pendiente de la colina más cercana. Su cortadora, con la correa rota se para justo delante del grupo de espectadores del simulacro de incendio. Él está indemne, pero su John Deere 1966 necesita una reparación que amenaza con ser cara. Un hombre servicial, llamado Danny Riordan, ofrece a Alvin hospitalidad en su jardín.

Allí se sitúan dos breves escenas de exterior muy apreciadas por los espectadores de la película cuando se estrenó y en las que las palabras de Alvin y de sus anfitriones, filmados en plano general pero, sin embargo, bastante próximo, nos llegan de lejos, como oídas por una oreja inmaterial. ¿Qué se dicen los personajes? Frases amables y familiares, del tipo: «Mi mujer hace los mejores bizcochos del condado...». El hecho de oírlas de lejos, como si fuéramos un niño que se ha quedado en su cuarto mientras se habla en el jardín, tiene resonancias múltiples. Por una parte, parecen extraídas de una conversación eterna y calmada. Por otra, nos ponen tanto en el lugar de un niño (que capta a distancia las conversaciones de los adultos) como de un viejo que «ha oído» mucho en su vida y que escucha la palabra humana de otra manera, como filtrada por su experiencia.

Alvin pregunta si puede telefonar a su hija, que está feliz de tener noticias suyas y la escena de teléfono con un montaje alterno (*cross-cutting*) está también encajada muy hábilmente en un segundo montaje alterno con una conversación entre Danny Riordan y su mujer en la que ambos hablan de Alvin. Ese extraño y sencillo entrecruzamiento (que también se encuentra en un notable pasaje de *Corazón salvaje*) da la impresión de que el discurso que se mantiene sobre él crea a Alvin en la pantalla.

Uno de los viejos que han acogido a Alvin le propone ir a tomar una copa a la ciudad. Allí se sitúa una de las escenas clave de la película, en la que cada uno, por turno, cuenta su experiencia de la guerra en Francia (y, para Alvin, el que mató involuntariamente a un compañero de armas), el gusto por el alcohol que les dio esa experiencia a su regreso, para intentar olvidar, y la imposibilidad que tienen para borrar los jóvenes rostros de amigos y enemigos a los que han sobrevivido. Toda la escena está filmada con primeros planos, con los dos viejos juntos en la barra del bar. Lynch no visualiza en ningún momento el relato y se contenta con breves alusiones sonoras a los bombardeos o a ruidos de armas que sustituyen episódicamente a la canción que suena en el bar. La escena, muy sobria, termina cuando cada uno ha contado su historia.

Antes de reemprender la marcha, Alvin regatea con los mecánicos que han arreglado su ingenio, los gemelos Olsen. Obtiene un descuento, entre otras cosas porque deja claro que los gemelos, que están siempre peleándose, han pasado más tiempo riendo que trabajando. Este apólogo tratado en tono humorístico remite al

tema principal de la película.

Cerca ya de su objetivo, encontramos a Alvin que acampa por la noche cerca de un cementerio de tramperos franceses. Un sacerdote le ofrece comida y Alvin confía a ese hombre sincero y abierto, si no el motivo exacto de su pelea con Lyle, sí al menos la lección que ha aprendido.

El último encuentro es con un barman que indica a Alvin el itinerario hacia la casa de Lyle. La cortadora baja por un camino. El espacio se estrecha y se oscurece (los planos filmados desde el cielo han cesado tras la travesía del Mississippi y también ha cesado la presencia sosegada de la música de Badalamenti). Alvin se para en un camino, no sabe si es su vehículo el que falla o si es él el que está al borde del desfallecimiento. Afortunadamente, pasa un gran tractor que, como un gigante amigo, arrastra a Alvin, no mediante el vínculo material de una cadena, sino por el inmaterial de la generosidad. El conductor del tractor le indica un lugar a la derecha. Es allí.

Una casa miserable en las colinas y nadie fuera ni ningún sonido en el interior. Alvin baja de su máquina. Llama, ansioso, a Lyle. Una voz acaba por responderle: «Alvin». Lyle (Harry Dean Stanton) sale, caminando con la ayuda de un andador. Mira la máquina con la que su hermano ha ido a buscarle y, tras un momento en el que parece tentado por el sarcasmo, deja que surja su emoción. Después levanta los ojos al cielo y Alvin, que ha vuelto a ser su hermano pequeño, hace lo mismo. Es de día, pero inmediatamente después lo que vemos es el cielo estrellado, el de los créditos del principio, tal como los hermanos lo guardaban desde su infancia.

8

El título *The Straight Story* contiene un juego de palabras intraducible, facilitado por el uso de la mayúscula en los títulos ingleses: es la historia de alguien llamado Straight y una historia directa (*straight*: en línea recta, derecho, sincero). Con ello, se ha pretendido que quería decir que se trataba que la película era lineal, por lo tanto antilynchiana.

Ahora bien, no se toma en cuenta que una película que reivindica en su título que es *straight* tiene todas las probabilidades de no serlo tanto. Cuanto más recta es una línea —y se considera como tal— más es lo que no emerge: la mujer de los ciervos, los relámpagos insólitos, todo lo que en la película es irrupción del sufrimiento y del drama, deformación de los rostros, adquiere valor significativo.

En realidad, David Lynch ya había dirigido una película entera basada en la misma simplicidad de emociones, con la misma manera de ir directo al objetivo y la misma insistencia en los «buenos sentimientos»: *El hombre elefante*. Que en la obra

más antigua se trate de un monstruo y en la última película de un viejo original, no cambia nada. Las semejanzas entre ambas son muy numerosas. En los dos casos es la historia auténtica, conservando los nombres, de un personaje con el cuerpo enfermo y al que le es difícil desplazarse, de alma sencilla y corazón generoso, la que sirve de base a un guión relativamente lineal y sin muchas peripecias. En ambos casos asistimos a un elogio no disimulado de la normalidad, de la armonía con el cosmos y de la vida en paz con los demás.

Sin embargo, hay una gran diferencia: Alvin se defiende allí donde Merrick sufría.

Lo que también sorprende en *Una historia verdadera* y que no se ve con mucha frecuencia en el cine, es el carácter amable y servicial, a la vez que el habla educada y formal de la mayor parte de personajes con los que se encuentra Alvin. Quien haya viajado un poco por el interior de Estados Unidos sabe que esos personajes existen, en todo caso, que se puede ver y oír que hablan y se comportan así. Lynch los filma con fidelidad y, en su caso, un personaje es lo que hace y dice. Si tiene un mundo interior, es un mundo concreto, cósmico y real, que se puede filmar (como el planeta en la cabeza de Henry en *Cabeza borradora*) y no un laberinto de contradicciones psicológicas.

Los personajes de *Una historia verdadera* tampoco son arquetipos o símbolos. Son lo que son, fijos y encerrados en su cuerpo, incluso cuando lo mueven (lo que subraya su gestualidad austera y prudente).

Ejemplar a este respecto es la bella y sencilla secuencia del final, en la que Alvin se da valor bebiendo una cerveza fresca. El barman que le sirve (Russ Reed) tiene unas arrugas que son como un movimiento fijado en su rostro, sus gestos son contenidos y están relegados a un estrecho círculo y de su boca salen unas palabras tan claras y serenas que se tiene tiempo para percibir las y verlas dibujarse como imágenes sonoras. Tiene la presencia de un personaje pintado por Edward Hopper: vive, se mueve y habla, pero en un marco a la vez sensible e invisible. Simplemente, está.

9

Mulholland Drive es el nombre de una carretera de montaña al norte de Los Ángeles, que serpentea por lo que se llama con un eufemismo las «colinas» —de hecho, gigantescas— que dominan la ciudad, y desde donde se tiene de ella una vista fantástica por la noche. Es también un título familiar para los seguidores de Lynch, que hablaba de él como un proyecto de serie para la televisión, que debía escribir con

Robert Engels. Se rodó un episodio piloto para la cadena ABC, pero fue rechazado. Los esfuerzos de productores franceses permitieron que se rodasen nuevos elementos (esencialmente situados en el tercer tercio de la película) y que se utilizaran las escenas del episodio piloto para hacer una película para el cine, de la que Lynch está acreditado como único guionista.

Hay que aceptar la regla de juego de la película, que es que algunas intrigas secundarias (especialmente todo lo que concierne al asesino a sueldo, al que se ve al principio de la película matar a tres personas más un aspirador).

Aparte de Ann Miller, célebre bailarina de *tap-dance* de los años cuarenta y cincuenta, casi todos los intérpretes de la película son nuevas figuras tanto en el cine (proceden de la televisión) como en el mundo de Lynch —salvo, evidentemente, Michael J. Anderson, que encarna aquí, con el nombre del señor Roque, a un maestro oculto en un antro. Sin embargo, detrás de la cámara encontramos muchos conocidos: Mary Sweeney en el montaje y la producción, Angelo Badalamenti en la parte principal de la música original y Peter Deming (después de *Carretera perdida*) en la fotografía.

Mulholland Drive es una arteria de Los Ángeles no muy alejada de Sunset Boulevard, calle que cruza al principio uno de los personajes. No se podría hacer un homenaje más directo a la película de Billy Wilder de la que Lynch está tan prendado, pero es evidente que desde su punto de partida —una pintura autosatírica del ambiente del cine en Los Ángeles— la película remite a muchas otras y se inscribe en una concurrida línea por la que han transitado de manera notable en los últimos años Robert Altman (*El juego de Hollywood* [The Player, 1992]), los hermanos Coen (*Barton Fink* [Barton Fink, 1991]), Tim Burton (*Ed Wood* [Ed Wood, 1994]), etc. Pero también se puede pensar en la inspiración morbosa de Aldrich y especialmente en *La leyenda de Lylah Clare* (The Legend of Lylah Clare, 1968), que ya abordaba el tema del doble en Hollywood.

Al principio de la película, en la entradilla, asistimos a un endiabrado torneo de *jitterburg* (danza acrobática de moda en los años cuarenta —ver *1941* [1941, 1979], de Spielberg—) que parece girar eternamente en círculos. En sobreimpresión, los rostros extáticos y sobreexpuestos de una joven rubia (Naomi Watts) y una pareja de risueños jubilados.

Los créditos se desarrollan sobre imágenes de un coche que circula de noche por Mulholland Drive. El coche para, una mujer morena (Laura Elena Harring) en el asiento trasero se inquieta («no es ahí») y el hombre que conduce blande una pistola hacia ella, pero antes de que dispare, otro coche lleno de jóvenes achispados choca con ellos. El coche arde, y sólo la mujer sale indemne, pero despavorida. Baja hacía Los Ángeles en medio de la noche y encuentra de madrugada una casa vacía donde se cuela y se acurruca. Mientras, unos policías han empezado una investigación sobre el

coche incendiado, de la que nunca vemos la conclusión.

Es de día. Dos hombres, uno de ellos con aire aterrorizado, se encuentran en un *Diner* de la cadena Winkie. El hombre asustado cuenta a su amigo que le ha hecho venir a ese sitio aparentemente anodino porque el lugar es el decorado de un sueño recurrente que tiene a menudo y en él aparece el amigo en cuestión. La escena, inquietante, está filmada en un sencillo campo/contracampo, por una cámara que oscila de una manera extraña, diferente a como lo hace una cámara que se lleva en la mano, lo que muestra el arte que posee Lynch para renovar las figuras cinematográficas más sencillas. El hombre asustado lleva a su amigo a la parte de atrás del edificio, donde surge —como el Bob de *Twin Peaks*— un hombre con rostro negro y peludo.

Un avión aterriza en el aeropuerto de Los Ángeles. Entre los pasajeros, la rubia de antes. Pictórica de un entusiasmo ingenuo, Betty Elms —es su nombre— se despide de sus compañeros de viaje, los dos risueños jubilados, a quienes ha confiado durante el viaje procedente de Ontario sus ambiciones cinematográficas. Se alojará en casa de su tía, que está viaja, espera ir a audiciones y confía en convertirse en una *movie star*. Al llegar a la casa en la que hemos visto entrar a la morena, se presenta a Coco (Ann Miller) la propietaria de los apartamentos. En el inmueble, que creía deshabitado, se encuentra en la ducha a la mujer morena, amedrentada, que se presenta como una tal Rita (nombre sugerido por un póster de Rita Hayworth en el cuarto de baño) y como una amiga de la tía. Pero Betty no se deja engañar por mucho tiempo y Rita debe confesar que está totalmente amnésica, que ni siquiera sabe quién es y que sólo se acuerda del accidente.

En el bolso de Rita, Betty encuentra una importante suma de dinero y una extraña llave que corresponde a una cajita azul. No tocan el dinero, pero lo esconden. A partir de ese momento, Betty toma a Rita bajo su protección, la aloja y se dispone a ayudarla para que recobre su identidad y su historia con la misma energía positiva que emplea para llevar a cabo sus propios sueños.

Es imposible entonces no pensar en una de las películas que Lynch siempre cita entre sus preferidas, *Persona*. La obra de Bergman, ya comentada, presenta a dos mujeres de las que una, actriz, está afectada de mutismo (aquí, de amnesia), mientras que la otra, su enfermera, es tan dinámica, conversadora y expansiva como su paciente es secreta y reservada. Sus identidades se intercambian, se completan y a veces se confunden e incluso si, en el caso de Bergman, no se acuestan juntas (lo que sí hacen en la película de Lynch), forman un dúo muy peculiar. La enfermera interpretada por Bibi Andersson, en Bergman, con su entusiasmo y su sobreexcitación cercana a la histeria, perpetuamente renovados debido a la pasividad de la otra mujer, anuncia de manera asombrosa la Betty de Naomi Watts en Lynch.

Alternando con la investigación de las dos mujeres, entre las que nace una

amistad amorosa, la película nos hace seguir los sinsabores de un joven director, Adam, que no se cruza con las heroínas hasta el final. Adam ha rehusado someterse a los dictados de un mafioso, que le presionaba para que contratase a una tal Camilla Rhodes para el papel principal de su nueva película, y se encuentra arruinado de la noche a la mañana, expulsado de su casa y cornudo. Está obligado a refugiarse en un sórdido hotel y acude a una convocatoria nocturna de un misterioso cowboy, que surge de la oscuridad y está efectivamente vestido como un cowboy de fantasía. El hombre, de ojos pequeños y penetrantes, le hace comprender mediante frases lapidarias que debe someterse y contratar a la chica. En primer lugar, le imparte una lección sobre cómo comportarse bien en la vida. Excelentemente interpretado por Justin Theroux, Adam atraviesa todo tipo de situaciones extravagantes y a menudo cómicas sin que deje que le afecten, a menudo con un distanciamiento divertido, lo que precisamente le reprocha el cowboy. Estamos lejos de los héroes fervientes e idealistas interpretados por Kyle MacLachlan. De una manera general, y a excepción del hombre aterrorizado del que hemos hablado más arriba, los personajes masculinos de la película (frecuentemente presentados en tándems) son caricaturas o personajes excéntricos y a menudo burlones, en posición de observadores.

No es el caso, por el contrario, de Betty, a la que encontramos con Rita mientras ensaya con vehemencia «su» escena de *casting* (un enfrentamiento dramático de una mujer con su amante), sobreinterpretando sus réplicas. Lo que asusta de ella es que es imposible saber si está interpretando o «se lo cree», como si no supiera frenarse y pusiera en juego toda su identidad en el menor de sus actos. Se tiene la misma impresión cuando tiene lugar por fin su audición ante una galería de profesionales ridículos, con un *partenaire* con aires de viejo coqueto de dentadura resplandeciente salido de la serie *Dinastía*. Sin embargo, hay una gran diferencia: en vez de interpretar su texto con violencia, Betty, aunque respeta las palabras, le da otro sentido, profiriéndolas con entonaciones eróticas y susurradas acompañadas de gestos sugestivos. Es como si, de alguna manera, Lula (para hacer alusión a *Corazón salvaje*) estuviera devolviendo la pelota a Bobby Perú, haciéndole un gran número de «fuck me». La audición, increíblemente molesta y desconcertante, es el gran momento de la película, debido, entre otras cosas, a la decisión del autor de no hacer en esos momentos ningún plano de corte sobre los profesionales asistentes al ensayo, dejando la cámara fijada en un plano cercano a Betty y su viejo *partenaire*. A nosotros nos corresponde decidir si la escena es ridícula o sublime.

Antes de que Betty interprete su escena de *casting*, se pronuncian dos frases que, para nosotros, tienen gran importancia: el maduro director de la película para la que Betty hace la prueba ha dicho al *partenaire*: «Don't play for real, until it gets real» (literalmente: no interpretes de verdad, hasta que no llegue a ser de verdad). Y el actor ha añadido, para dejar clara la manera en la que interpretará la escena

(abrazando a Betty y aprovechándose de la situación): «I just react». Esta última frase ha podido, según nos parece, hacer saltar la chispa, ya que en el juego de acción, reacción entre un hombre y una mujer (véase el Lynch-Kit), cuando uno de los dos impulsa la acción primitiva, ¿dónde se puede parar el *feedback*, la reacción en cadena una vez comenzada? Por otra parte, vemos que Betty, al contrario que el hombre, parece interpretar *for red* una escena que, debido a su diferencia de edad, toma un cariz incestuoso. Mientras tanto, las dos mujeres han continuado su investigación y Rita ha tenido, al ver la chapa de una camarera del Winkie, llamada Diane, un *flash* de memoria que le ha hecho recordar el nombre de una persona, Diane Selwyn, y su dirección, en un bloque de viviendas llamado Sierra Bonita. ¿Es ella esa mujer? Van las dos y se encuentran con otra mujer, que no reconoce a Rita, y les indica el nuevo apartamento en el que se suponía iba a vivir la misteriosa Diane: está vacío, pero en la cama yace una forma extraña, algo como un cuerpo putrefacto con largos cabellos. Rita y Betty están aterradas.

Las vemos también ir de noche —Rita con una peluca rubia— a un misterioso teatro que lleva un nombre que Rita ha pronunciado dormida: Silencio, En escena, un mago presenta un número en *playback*, en el que el sonido registrado, desmaterializado, se celebra como si fuera un fenómeno mágico: «No hay una banda», dice en varias lenguas de manera aproximativa. Una mujer morena y corpulenta llega y canta con una voz magnífica una canción de Roy Orbison en inglés; luego se desploma y la voz continúa: también era un *playback*.

De vuelta a casa de Betty, abren la cajita azul y desaparecen literalmente una detrás de otra: el apartamento queda como si ellas no hubieran estado nunca ahí y la tía no se hubiera ido nunca. Más tarde se vuelve a ver a Naomi Watts, pero es Diane Selwyn, una camarera que vive en el apartamento de Sierra Bonita. Es una mujer sola, abandonada por su compañera de habitación y prematuramente ajada, que alucina a veces con la presencia en el sofá de una joven morena desnuda, la Rita de antes, y que a veces se encuentra sola y se masturba en silencio. Diane está en un plato de cine donde cruza la mirada con Adam, quien está emparejado con Camilla Rhodes, a quien ha contratado y que tiene los rasgos de Laura Elena Harring. Una tarde, se llevan a Diane/Betty en un coche: vemos las imágenes del principio, de Mulholland Drive, pero el coche para en otro sitio, en el que Camilla/Rita la recoge. Suben a través de los bosques y llegan a una villa elegante con piscina donde se celebra una fiesta: Adam anuncia su compromiso con Camilla ante los ojos de Diane, mientras que nos cruzamos con gran parte de los personajes ya conocidos.

Más tarde, en el Winkie, Diane pide al asesino a sueldo que hemos visto al principio de la película que asesine a Camilla, pero en su casa es perseguida por alucinaciones, especialmente la de la pareja de jubilados que llegan a su apartamento aislado y se divierten profiriendo «uuuh, uuuh» mientras se ríen infernalmente. Todo

el mundo grita y de nuevo no sabemos si es un juego o si de verdad da miedo y tiene miedo. Diane se dispara un tiro en la cabeza. En el teatro, una mujer con pelo azul, que habíamos visto que asistía al número de *playback* desde un palco privado, vuelve a decir la que es la última palabra de la película, como una especie de pórtico ante el misterio: «Silencio». La película termina así, dejando sin resolver muchas intrigas. Todo en un clima de desastre simbólico, de pérdida completa de la identificación en el caso de los dos personajes femeninos y, hay que escribir la palabra, desgraciadamente demasiado devaluada, de locura.

La locura: nunca Lynch ha tocado el tema tan de cerca, a través de dos mujeres que mezclan sus aventuras, como sí la Sandy y la Dorothy de *Terciopelo azul* hubiesen decidido vivir una historia juntas, dejando a los hombres o al hombre de lado. El hombre-puente ha sido suprimido, Adam ya no es el nexo que era Jeffrey entre dos mujeres y dos mundos, y las mujeres derivan hacia una azarosa identificación con la otra.

Dos mujeres en conciliábulo, escribíamos en 1992 a propósito de *Twin Peaks*, «que estarían jugando a inventarse horrores». Aquí están las dos mujeres, una concreta y normal, pero expansiva y exaltada, y la otra pasiva, novelesca y misteriosa. Pero aquí, la primera (gracias al talento de Naomi Watts, impresionante tanto como rubia positiva y deseosa de éxito como mujer sola, endurecida y corroída por los celos) aparece como la verdadera loca, la que da miedo cuando «juega un papel», con toda la ambigüedad del término. Da miedo porque su demencia procede de lo más normal y vivo, es decir, del don que posee la mente infantil para exaltarse e inventarse en el mundo juegos de pistas, de contraseñas, de aventuras, de rayuela, de «si detrás del sofá hubiera alguien además de mí», de «si en este apartamento hubiese un cadáver». Pero, en la realidad, siempre hay una voz que te devuelve al lugar y al momento.

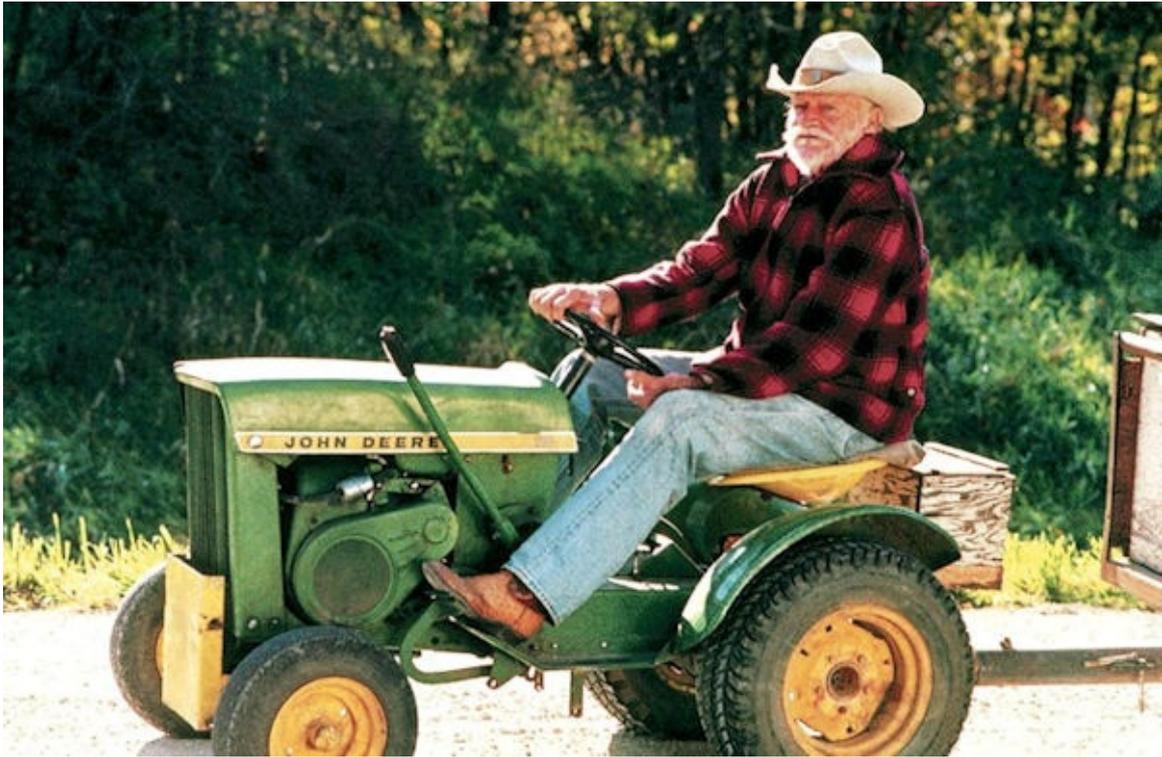
El éxito de *Mulholland Drive* proviene también de una cierta adecuación entre el tema y la forma: aquí, quizá más que en ninguna otra parte, Lynch juega «con» el cine (y no «al» cine) como con un juego infantil del que probase, con una ávida curiosidad, los poderes, para encontrarlos intactos, siempre disponibles y pudiendo siempre caer en el «for real». Por ejemplo, parece decir la película, ¿y si moviese la cámara para sugerir la presencia de alguien? Ya está, exactamente, hay alguien. ¿Y si jugase con el recorte de las escenas al «Cucú, ¿quién es?»? Pero el «cucú» del adulto funciona demasiado bien y el niño que quería jugar, grita. O bien: ¿y si jugara a hacer desaparecer un personaje en cuanto sale de campo? Abracadabra, ¡hop!, ya no está, pero *verdaderamente* ya no está. Por último, ¿y si sugiriera un ambiente terrible en un lugar normal, bien por gruñidos, bien por un silencio perfecto en el que no se destacase más que un ruido minúsculo? También funciona, y lo familiar se convierte en lo más inquietante del mundo. Rara vez una película habrá estado tan cercana a lo

infantil y a esos momentos en los que te gustaría que hubiera alguien para darte la mano y volverte a decir que estás ahí.

M. C., 1 de noviembre de 2001



Ian Buchanan en *On the Air* como Lester Guy. Comicidad lunar.



Richard Farnsworth en *Una historia verdadera*.



Renee-Fred: Patricia Arquette, la morena, y Bill Pullman en *Carretera perdida*.



Alice-Pete: Patricia Arquette, la rubia, y Balthazar Getty en *Carretera perdida*.



Naomi Watts y Laura Elena Harring en *Mulholland Drive*.



Justin Theroux (de pie a la izquierda) en *Mulholland Drive*.

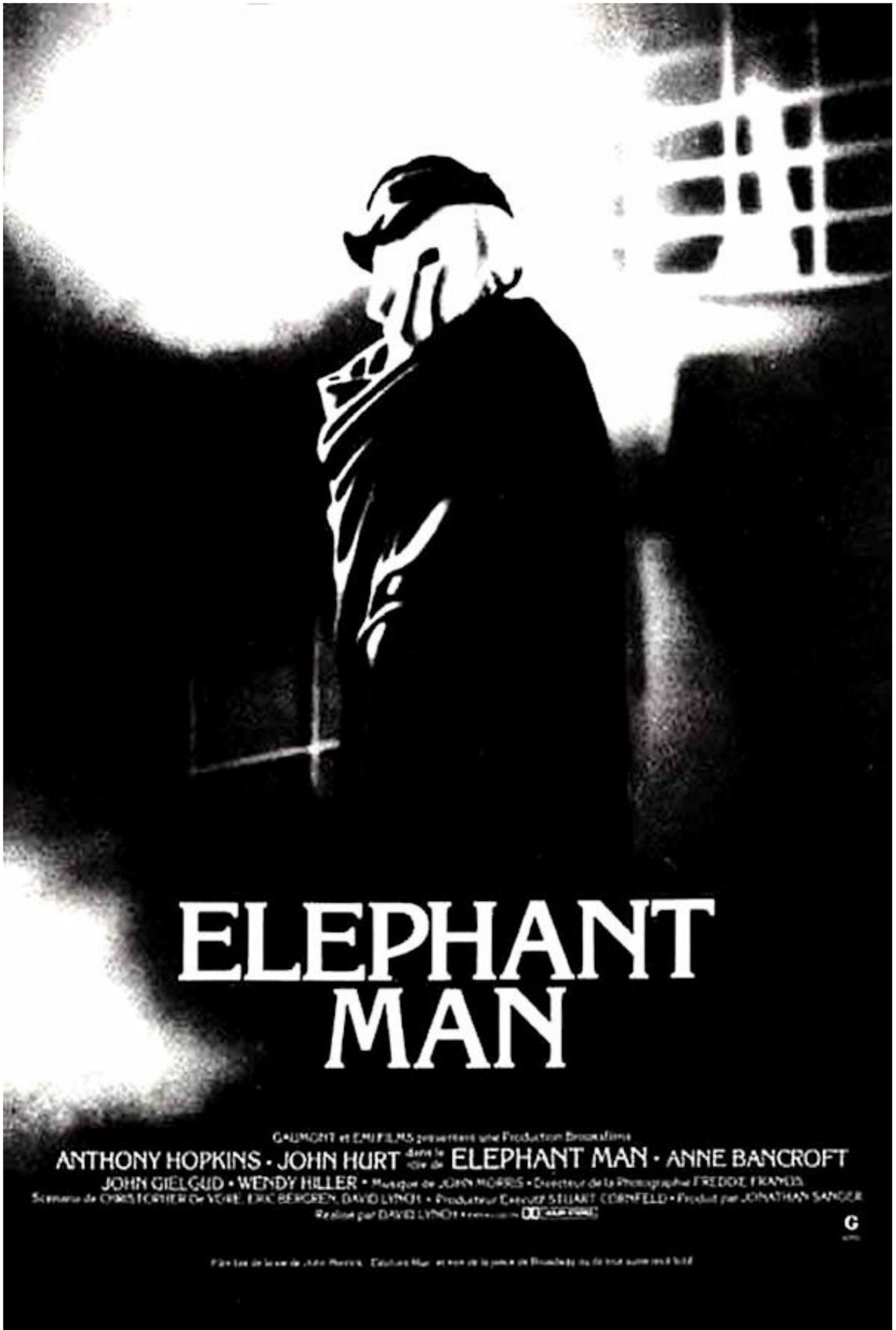


The Amputee, 1974: Catherine Coulson y David Lynch como doctor.



Fenómenos orgánicos: *Chicken Kit*.

Lynch-Doc



ELEPHANT MAN

GAUMONT et EMI FILMS présentent une Production Brookfilms

ANTHONY HOPKINS • JOHN HURT dans le rôle de **ELEPHANT MAN** • ANNE BANCROFT

JOHN GIELGUD • WENDY HILLER • Musique de JOHN MORRIS • Directeur de la Photographie FREDOZ FIKAYOS

Scénario de CHRISTOPHER DE VORE, ERIC BERGREN, DAVID LYNDY • Producteur Exécutif STUART CORNFELD • Produit par JONATHAN SANDER

Réalisé par DAVID LYNDY 

G

Film basé sur le livre de John Hare, "Elephant Man", et sur le jeu de Broadway du même nom écrit par...

THE MOTION PICTURE EVENT YOU'VE BEEN WAITING FOR.

Its surface is barren.
Its true strength hidden.
Its foreboding desert conceals
the power to fold space,
to slow time, to send the mind
where the body cannot go.
It is the source of the
ultimate power.

It is the deadly battleground
where a young leader will emerge
to command an army of
six million warriors against
the tyrannical force that threatens
to enslave the universe.

It is the clash for the
greatest prize of all...

The planet called Dune.



DUNE

A world beyond your experience, beyond your imagination.

DINO DE LAURENTIIS Presents
A DAVID LYNCH film "DUNE"

Screenplay by DAVID LYNCH Based on the novel by FRANK HERBERT Edited by ANTHONY GIBBS
Mechanical Special Effects by KIT WEST Additional Visual Effects by ALBERT WHITLOCK Costumes by CARLO RAMBALDI Costume Design by BOB RINGWOOD
Production Design by ANTHONY MASTERS Director of Photography FREDDIE FRANCIS Associate Producer JOSE LOPEZ RODERO
A UNIVERSAL RELEASE Produced by RAFFAELLA DE LAURENTIIS Directed by DAVID LYNCH READ THE BERKLEY BOOK

COMING FOR CHRISTMAS TO SELECT THEATRES

**"BLUE VELVET is a mystery... a masterpiece...
a visionary story of sexual awakening,
of good and evil, a trip to the underworld."**

—David Thompson, CALIFORNIA MAGAZINE

**"A nightmarish, intensely disturbing exploration
of the hidden side of the soul. It is sure to cause a sensation."**

—Ken Turan, GG

**"Brilliant and unsettling... this is the work of
an all-American visionary—and a master film stylist."**

—Stephen Schill, VANITY FAIR



Blue Velvet

DE LAURENTIIS ENTERTAINMENT GROUP

PRESENTS

A DAVID LYNCH FILM

**"BLUE VELVET" KYLE MACLACHLAN ISABELLA ROSSELLINI DENNIS HOPPER
and LAURA DERN with HOPE LANGE GEORGE DICKERSON and DEAN STOCKWELL**

Director of Photography: **FREDERICK ELMES** Sound Design: **ALAN SPLET** Producer: **PATRICIA NORRIS** Edited by: **DUWAYNE DUNHAM**
Music Composed and Conducted by: **ANGELO BADALAMENTI** Executive Producer: **RICHARD ROTH** Written and Directed by: **DAVID LYNCH**

R RESTRICTED
PARENTS STRONGLY CAUTIONED
SOME MATERIAL MAY BE INAPPROPRIATE FOR CHILDREN

EXCLUSIVE HOME RELEASE BY
DE LAURENTIIS ENTERTAINMENT GROUP

DDI DOLBY DIGITAL
DOLBY DOLBY DIGITAL
STEREO STEREO

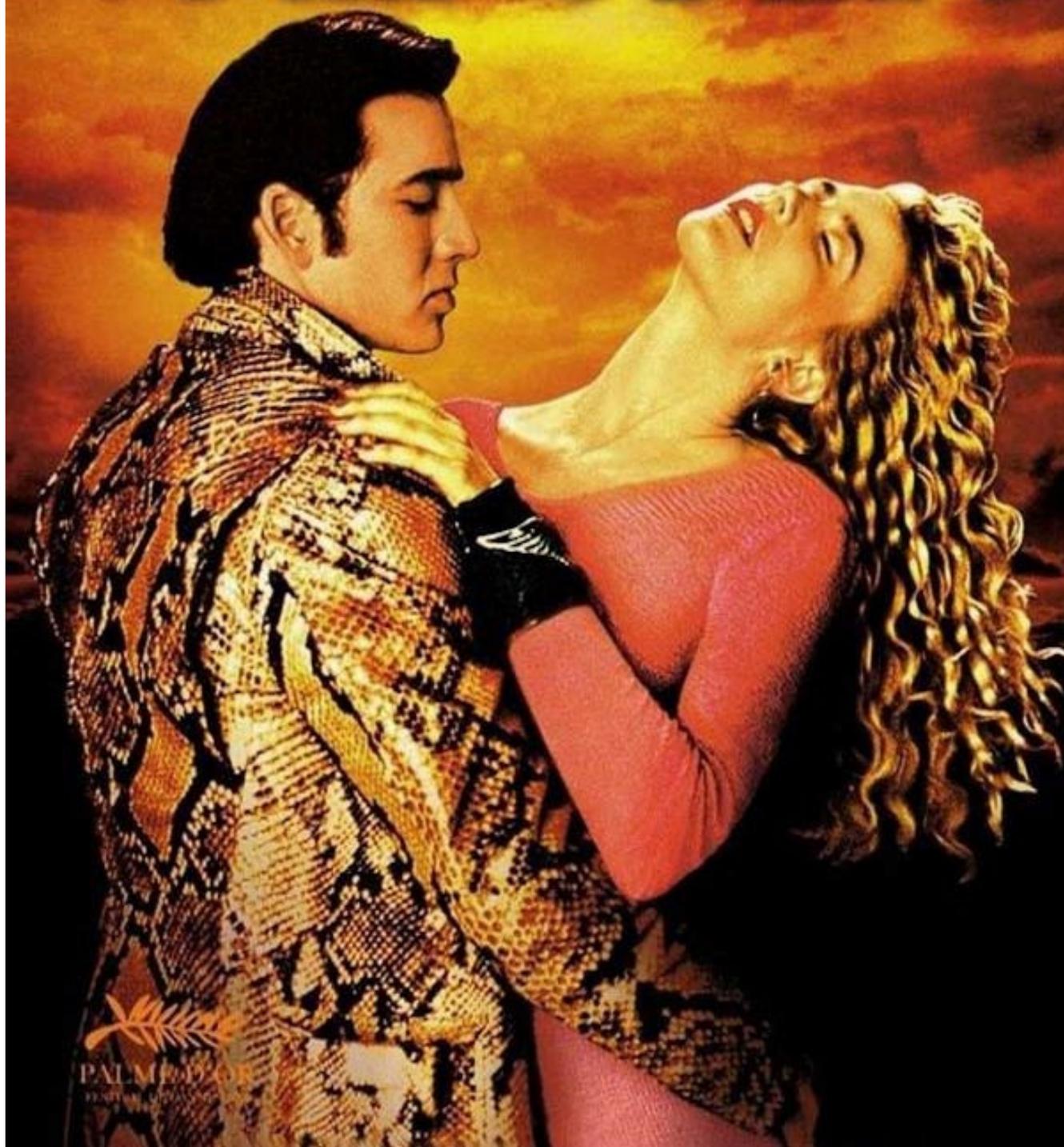
DEG
DE LAURENTIIS ENTERTAINMENT GROUP

Special  Edition

NICOLAS CAGE LAURA DERN

David Lynch's

Wild at Heart



A FILM BY DAVID LYNCH

TWIN PEAKS FIRE WALK WITH ME



MEET
LAURA
PALMER...

IN A TOWN
WHERE NOTHING
IS AS IT SEEMS...

AND EVERYONE
HAS SOMETHING TO HIDE.

★★★★½

-Eric Golub, *ANNISTON POST*

"MESMERIZING"

-Chris Nashawaty, *NATYONAL GEOGRAPHIC*

"SHERYL LEE DESERVES
AN OSCAR NOMINATION"

-Clark Scharbo, *LOS ANGELES DAILY NEWS*

NEW LINE CINEMA AND FRANCIS BOUYGUES PRESENT A CIBY PICTURES PRODUCTION OF A FILM BY DAVID LYNCH TWIN PEAKS - FIRE WALK WITH ME
SHERYL LEE MOIRA KELLY DAVID BOWIE CHRIS ISAAK HARRY DEAN STANTON RAY WISE AND KYLE M. LACHLAN AS SPECIAL
AGENT DALE COOPER
PRODUCTION DESIGNER BY PATRICIA NORRIS EDITOR BY MARY SWEENEY DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY BY RON GARCIA MUSIC BY ANGELO BADALAMENTI PRODUCED BY GREGG FIENBERG
EXECUTIVE PRODUCERS MARK FROST & DAVID LYNCH WRITTEN BY DAVID LYNCH & ROBERT ENGELS DIRECTED BY DAVID LYNCH



ONLY ON PANAVISION

©1992 NEW LINE HOME VIDEO. ALL RIGHTS RESERVED.
THIS FILM IS NOT TO BE DISTRIBUTED WITHOUT THE WRITER'S PERMISSION.

EXPERIENCE SOME OF THE BEST IN
HOMEO VIDEO SOUNDING

CC CLEAR COPY



BILL
PULLMAN

PATRICIA
ARQUETTE

BALTHAZAR
GETTY

L.O.S.T'
H.I.G.H.W.A.Y. 18
A FILM BY DAVID LYNCH 22.8.97

INTERSCOPIC PRESENTS. BIRD'S EYE VIEWS "The Perfect Drug" and DAVID DOWIE, HAZELYN HENDERSON, SHARRISS PEARSON, BARRINGTON, JOE BELL AND SCOTCH. AVAILABLE NOW ON VIDEO/INTERSCOPIC VHS

CAST FROM INTERSCOPIC PRODUCTIONS - DAVID LYNCH, BILL PULLMAN, PATRICIA ARQUETTE, BALTHAZAR GETTY, "LOST HIGHWAY" BARNEY BURKE, MARGERA BRADSHAW, MURPHY BOYD AND KIMBLE LINDSEY

MUSIC BY JAMES NEWTON HOWARD. COSTUME DESIGNER PATRICIA BROWN. HAIR BY PETER BERNING. MAKEUP BY JONAS AND SUE. EXECUTIVE PRODUCERS DAVID LYNCH AND JEFFREY KATZ. PRODUCED BY DAVID LYNCH AND JEFFREY KATZ. WRITTEN BY DAVID LYNCH AND JEFFREY KATZ. DIRECTED BY DAVID LYNCH.



DAVID LYNCH - BARNEY BURKE DAVID LYNCH - DAVID LYNCH - SCRIPT BY DAVID LYNCH AND JEFFREY KATZ



Walt Disney
PICTURE FACTORY

“★★★★”

A great, haunting film. The sweetest and most
compassionate movie Lynch has ever made.”

-Michael Wilmington, CHICAGO TRIBUNE

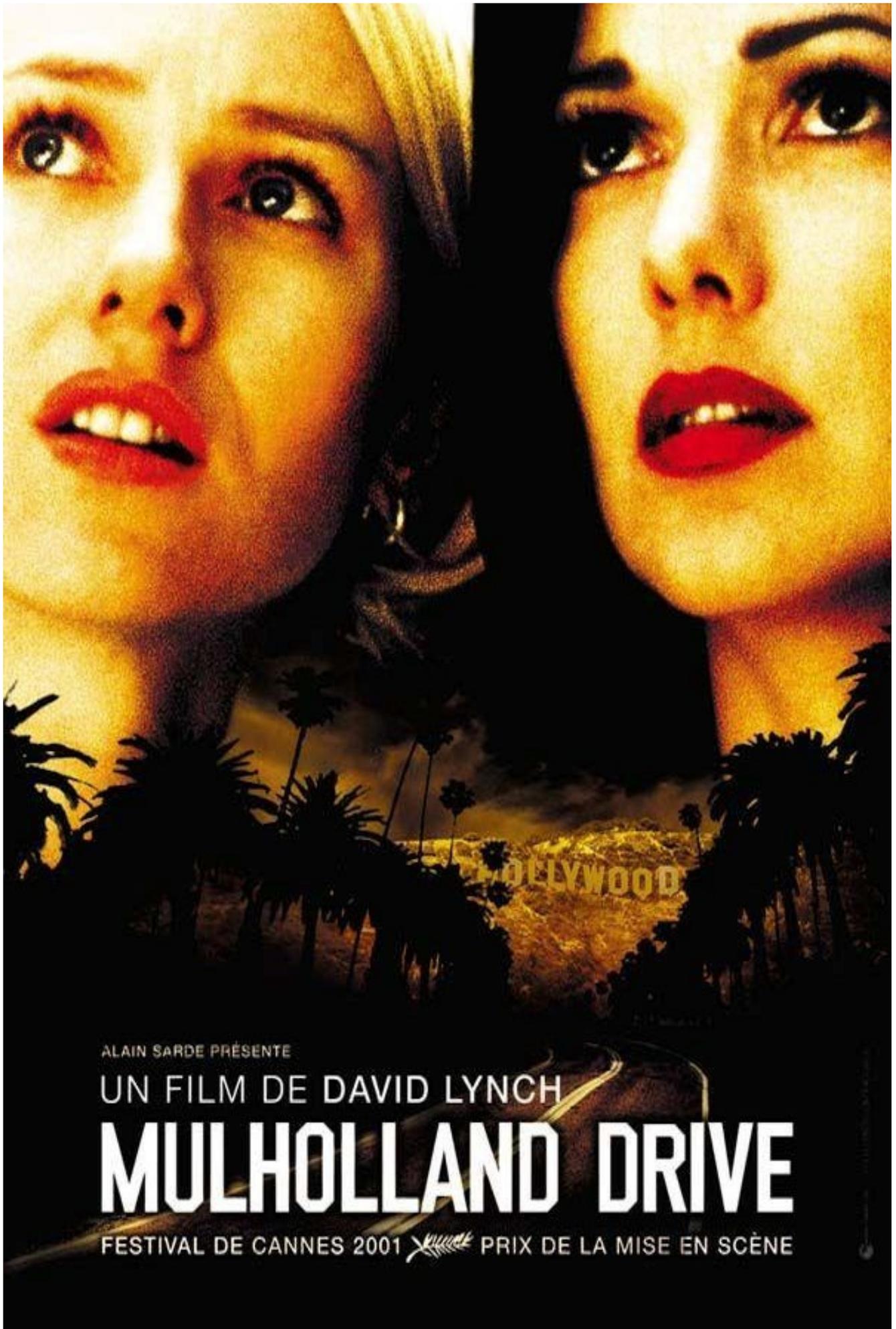
a film by DAVID LYNCH

the Straight story

“An eloquently simple,
deeply emotional movie.”

- Janet Maslin, THE NEW YORK TIMES

WALT DISNEY PICTURES presents a film by DAVID LYNCH RICHARD HAINSWORTH Sissy Spacek "THE STRAIGHT STORY" in association with AZARI SARDE
a PICTURE FACTORY PRODUCTION in association with SE STUDIO CANAL and FILM FOUR HARRY DEAN STANTON JOHN CUMMINS and CONNOR BYRNE ANGELO BADALAMENTI
written by PATRICIA MORRIS produced by JACK TIG and MARY SWENEY directed by JOHN BOACH and MARY SWENEY executive producers PERRY EDELMAN and MICHAEL POLANSKI
STARRING RICHARD HAINSWORTH Sissy Spacek JOHN CUMMINS and CONNOR BYRNE ANGELO BADALAMENTI
Produced by MARY SWENEY and NEAL EDELSTEIN Screenplay by JOHN BOACH and MARY SWENEY Directed by DAVID LYNCH
Walt Disney Pictures
Picture Factory
Film Four
Studio Canal
Azari Sarde
Harry Dean Stanton
John Cummins
Connor Byrne
Angelo Badalamenti
Patricia Morris
Jack Tig
Mary Swenev
John Boach
Mary Swenev
Perry Edelman
Michael Polanski



ALAIN SARDE PRÉSENTE

UN FILM DE DAVID LYNCH

MULHOLLAND DRIVE

FESTIVAL DE CANNES 2001  PRIX DE LA MISE EN SCÈNE

Filmografía

a) Cine

Six Figures (1967)

Animación, 1', montaje para una pantalla-escultura con la colaboración de Jack Fisk.

The Alphabet (1968)

16 mm color, 4', tomas reales y animación. Producción: II. Barton Wassermann. Guión, dirección y fotografía: David Lynch. Interpretación: Peggy Lynch (la chica).

The Grandmother (1970)

16 mm. color, 34', tomas reales y animación. Producción: American Film Institute (copyright D.L.). Guión, dirección, tomas reales (y probablemente montaje): David Lynch, Música original y efectos musicales: Tractor. Ayudantes: Margaret Lynch, C.K. Williams. Montador de sonido y mezclador: Alan Splet. Efectos sonoros; David Lynch, Margaret Lynch, Robert Chadwick, Alan Splet. Interpretación: El chico: Richard White; la abuela: Dorothy McGinnis; la madre: Virginia Maitland; el padre: Robert Chadwick.

The Amputee (1974)

Vídeo en blanco y negro, 5'. Producción: AFI/David Lynch. Guión y dirección: David Lynch. Director de fotografía: Herb Cardwell. Interpretación: La mujer: Catherine Coulson. El médico: David Lynch.

Cabeza borradora (Eraserhead, 1976)

35 mm blanco y negro, 1h 29'. Producción: David Lynch, American Film Institute for Advanced Studies, Guión original y dirección: David Lynch. Música original: «La dama del radiador», canción compuesta y cantada por Peter Ivers. Música citada; Fats Waller (órgano). Directora de producción: Doreen Small. Directores de fotografía: Frederick Elmes, Herbert Cardwell. Decoración, efectos especiales, montaje de imagen: David Lynch. Ayudante de dirección: Catherine E. Coulson. Efectos especiales sonoros: Alan Splet, David Lynch. Sonido directo, montaje de sonido, mezclador: Alan Splet. Sodado en los estudios del AFI, en Beverly Hills, Los Ángeles. Interpretación: Henry Spencer: John Nance; Mary X: Charlotte Stewart; Bill X: Alien Joseph; Madre de Mary: Jeanne Bates; la bella vecina de descansillo (literalmente, *Beautiful girl across the hall*): Judith Anna Roberts; el hombre en el planeta: Jack Fisk; la dama del radiador: Laurel Near; el chico: Thomas Coulson; el vagabundo; John Monez; el patrón de la fábrica: Neil Moran; Paul: Darwin Joston; el obrero de la fábrica de lápices: Hal Landon júnior; la niña pequeña*: Jennifer Lynch; el niño pequeño*: Brad Keller; la propietaria*: V. Philipps-Wilson; mujeres cruzando la avenida*: Peggy Lynch, Doddie Keller; el hombre del cigarro*: Gil Dennis; el camorrista*: Tobie Keller; M. Roundheels*: Raymond Walsh. (Los papeles señalados con un asterisco aparecen en los títulos de crédito, pero debido a una serie de cortes efectuados en la copia final por el mismo Lynch no aparecen en pantalla en las versiones actualmente difundidas, tanto en salas como en vídeo.)

El hombre elefante (Elephant Man, 1980)

Panavisión Dolby Stereo blanco y negro, 2h 5'. Producción: Brooksfilm. Guión: Christopher De Vore, Eric Bergren, David Lynch, a partir de *The Elephant Man and Other Reminiscences*, de sir Frederick Treves y *The Elephant man: A Study in Human Dignity*, de Ashley Montagu. Dirección: David Lynch. Música original:

John Morris. Orquestación: Jack Hayes. Música citada; *Adagio para cuerda*, de Samuel Barber. Productor: Jonathan Sanger. Productor delegado: Stuart Cornfeld. Director de fotografía: Freddie Francis. Cámara: Jerry Dunkley. Decorador jefe; Stuart Craig. Director artístico: Bob Cartwright. Decorador de plato: Hugh Scaife. Administrador de producción: Terence A. Clegg. Vestuario; Patricia Norris. Casting: Maggie Cartier. Maquillaje del hombre-efebante concebido y realizado por: Christopher Tucker. Maquillaje del hombre-efebante aplicado por: Wally Schneiderman. Maquillaje: Michael Morris, Beryl Lerna an. Script: Ceri Evans. Montadora: Anne V, Coates. Concepción sonora: Alan Splet, David Lynch. Efectos especiales sonoros: Alan Splet. Ingeniero de sonido: Robin Gregory. Registro: Doug Turner. Regidor de exteriores: Graham Ford. Ayudantes de realización: Anthony Wayne, Gerry Gavigan, Nick Daubeny. Efectos especiales: Graham Longhurst. Ayudante de producción: Loretta Ordewer. Rodado en los Lee International Studios, Wembley, Middlesex, Gran Bretaña. Interpretación: Frederick Treves: Anthony Hopkins; John Merrick, el hombre-efebante: John Hurt; Carr Gomm: Sir John Gielgud; Madge Kendal: Anne Bancroft; Bytes: Freddie Jones; enfermera jefe (*Mothershead*): Wendy Hiller; Nora, la enfermera; Leslie Dunlop; Fox: John Standing; niño ayudante de Bytes: Dexter Fletcher; princesa Alex: Helen Ryan; Broadneck: Hugh Manning; portero de noche: Michael Elphick; joven portero: Tony London; Anne Treves: Hannah Gordon; madre de Merrick: Phoebe Nichols; voz de la madre al final: Lydia Lisie; hombre con las prostitutas: David Ryall; prostitutas: Deirdre Costello, Pauline Quirke; enfermera Kathleen: Nula Conwell; Lord Waddington; Gerald Case; Lady Waddington; Kathleen Byron; esqueleto humano: Orla Pederson; mujer obesa: Claire Davenport; hombre en un pub: Morgan Sheppard; lechero: Alfie Curtis; Hodges: Richard Hunter; Pierce: James Cormack; mensajero: Robert Bush; cochero: Roy Evans; cocinera: Joan Rhodes; mujeres peleándose: Bernadette Miles, Brenda Kempner; jefe del comité: Dennis Burgess; doncella de Mrs. Kendall: Fanny Carby; enano emplumado: Kenny Baker; pequeño Jim: Robert Day; madre de Jim (la mujer que grita): Patricia Hodge; policía en la feria: Pat Gorman; mujer transtornada: Patsy Smart; escupidor de fuego: Stromboli; gigante: Chris Grenner; enanos: Marcus Powell, Gilda Cohen; siamesas: Lisa y Teri Scoble; japonés: Eiji Kishuhara; policías: Tommy Wright, Peter Davidson; actores de la pantomima: John Rapley (el rey), Hugh Spight (el gato), Teresa Colding (la princesa), Marion Betzold (bailarín estrella), Caroline Haigh, Florenzio Morgado (árboles), Viktor Kravchenko (león, cochero), Beryl Hicks (hada), Michel Amas, Lucie Alford, Penny Wright, Janie Kells (caballos).

Dune (Dune, 1984)

Cinemascope Todd-Ao Technicolor Dolby Stereo, 2h 20'. Producción: Dino de Laurentiis. Guión y dirección: David Lynch, según la novela de Frank Herbert. Productora: Rafaella de Laurentiis. Ayudante de dirección: José López Roderó. Música: Toto. Música adicional: Brian Eno, Daniel Lanois y Roger Eno (tema de la profecía), Marty Paich. Orquestaciones de la música adicional: Marty Paich. Directora de producción: Golda Offenheim. Casting: Jane Jenkins. Director de fotografía: Freddie Francis. Directores de la fotografía adicional: James Davis, Frederick Elmes. Efectos especiales fotográficos: Barry Nolan. Efectos especiales visuales: Albert Whitlock. Efectos especiales ópticos: Van der Veer Photo Effects, Jeremy Gibbs. Efectos especiales mecánicos: Kit West. Criaturas mecánicas: Cario Rambaldi. Maestro de armas: Kiyoshi Yamazaki. Decorados: Anthony Masters. Vestuario: Bob Ringwood. Concepción sonora y supervisión de sonido: Alan Splet. Sonido: Nelson Stoll, Shep Lonsdale, Tom Knox. Montaje: Anthony Gibbs. Mezclador: Bill Varney, Steve Maslow, Kevin O'Connell. Rodada en los estudios de Churubusco Azteca, México. Interpretación: Paul Atreides: Kyle Mac-Lachlan; Lady Jessica, su madre: Francesca Annis; Duque Leto Atreides, su padre: Jurgen Prochnow; Padisha, el emperador Shaddam IV: José Ferrer; Princesa Irulan, su hija: Virginia Madsen; Reverenda madre Gaius Helen Mohiam: Sian Philips; Reverenda madre Ramallo: Silvana Mangano; Shadout Mapes: Linda Hunt; Thufir Hawat: Freddie Jones; Gurney Halleck: Patrick Stewart; Doctor Wellington Yueh: Dean Stockwell; Duncan Idaho: Richard Jordan; Barón Wladimir Harkonnen: Kenneth McMillan; Piter De Vries: Brad Dourif, Rabban «la Bestia»: Paul Smith; Feyd Rautha: Sting; médico del barón: Leonardo Cimino; Nefud: Jack Nance; Doctor Kynes: Max von Sydow; Stilgar: Everett McGill; Chani: Sean Young; Alia: Alicia Roanne Witt.

Terciopelo azul (Blue Velvet, 1986)

Cinemascope Technicolor Dolby Stereo, 2h. Producción: De Laurentiis Entertainment Group. Guión original y dirección: David Lynch. Música original: Angelo Badalamenti. Música citada: canciones y música de Lee Morris y Bemie Wayne (*Blue Velvet*) por Bobby Vinton e Isabella Rossellini; Victor Young y

Edward Heyman (*Love Letters*), por Ketty Lester; Roy Orbison (*In dreams*), por Roy Orbison; Shep Shepherd, Clifford Scott, Bill Doggett, Billy Butler (*Honky Tonk*), por Bill Doggett; *Livin' for Your Lover* y *Gone Ridin'*, por Chris Isaak. Productor delegado: Richard Roth. Director de producción: Gail Kearns. Director de fotografía: Frederick Elmes. Decorados y vestuario: Patricia Norris. Maquillajes: Jeff Goodwin. Maquillajes especiales: Dean Jones. Ayudantes de realización: Ellen Rauch, Ian Woolf. Casting: Pam Rack. Especialistas: Richard Langdon. Concepción sonora: Alan Splet. Ingeniero de sonido: Ann Kroeber. Mezclador: Mark Berger, David Parker, Todd Boekelheide. Montador: Duwayne Dunham. Rodada en Wilmington, Carolina del Norte. Interpretación: Jeffrey Beaumont: Kyle MacLachlan; Dorothy Vallens: Isabella Rossellini; Frank Booth: Dennis Hopper; Sandy Williams: Laura Dern; detective Williams: George Dickerson; señora Williams: Hope Lange; señora Beaumont, la madre de Jeffrey: Priscilla Pointer; tía Bárbara: Frances Bay; Tom Beaumont, el padre de Jeffrey: Jack Harvey; Mike: Ken Stovitz; Raymond: Brad Dourif; Paul: Jack Nance; Bean: Dean Stockwell; Hunter: J; Michael Hunter; Dr; Gynde: Philip Markert; Don Vallens: Dick Green; Gordon, el hombre de amarillo: Fred Pickier; doble Ed: Leonard Watkins, Moses Gibson; enfermera Cindy: Selden Smith; médico forense: Peter Carew; el pequeño Donny (el hijo de Don y Dorothy): Jon Jon Snipes; pianista: Andy Badale; presentador del Slow Club: Jean-Pierre Viale; ordenanza: Donald More; amigas de Sandy en el baile: A. Michelle Depland, Michelle Sasser, Katie Reid.

Corazón salvaje (Wild at Heart, 1990)

Cinemascope Technicolor Dolby Stereo, 2h 7'. Producción: Polygram/Propaganda. Guión y dirección: David Lynch, según la novela de Barry Gilford. *Wild at Heart, The Story of Sailor and Lula*, Música original: Angelo Badalamenti. Música citada: *Cuatro últimos Lieder*, de Richard Strauss; *Slaughter house* (Joel du Bay, Jeffrey Litke, Adrian Liberty), por Powermad; *In the Mood* (Joe Garland), por Glenn Miller; *First Mouvemnt* (Duke Ellington, Ray Brown); *Lope Me* (Jerry Leiber, Mike Stoller), por Nicolas Cage; *Streamline* (John Ewing and the Allstars); *Chrysantemum y Avant de mourir* (Shony Alex Braun); *Smoke Rings* (Ned Washington, H.E. Gifford) por Glen Gray and Casa Loma Orchestra; *Buried Alive* (Billy Swan); *Love Me Tender* (Elvis Presley, Vera Matson), por Nicolas Cage; *Far Away Chant* (A. Maxwell, M. Williams), por African Head Charge; *Baby Please don't Go* (Joe Williams), por Them; *Boomada* (Les Baxter); *Be-Bop-*

a-Lula (Gene Vincent, Tex Davis), por Gene Vincent; *Wicked Game*, *In the Heat of the Jungle*, *Blue Spanish Sky* (Chris Isaak); *Kosmogonia* (Krzysztof Penderecki); *Wrinkles* (Lafayette Leake), por The Big Three Trio. Productores: Monty Montgomery, Steve Golin y Joni Sighvatsson. Coproductor: Polygram/Filmproduktion GMBH. Director de fotografía: Fred Elmes. Directora artística: Patricia Norris. Peluquería: Frida Aradottir. Ayudantes de dirección: Margaret Mckay, Charles Myers. Director de producción: Kool Marder. Productor delegado: Michael Kuhn. Directora de *casting*: Joanna Ray. Montador: Duwayne Dunham. *Perchman*: Robert A. Scott. Jefe de electricidad: Patrick Reddish. Maquillaje: Michelle Buhler. Script: Mary Sweeney. Atrezzo: Frank Silva. Toma de sonido directo: John Huck. Efectos especiales sonoros: Don Power, John Wentworth. Concepción sonora: Randy Thom, David Parker. Mezclador: Randy Thom, David Parker. Rodada en Los Ángeles, en la región de Los Ángeles y en Nueva Orleans. Interpretación: Sailor Ripley: Nicolas Cage; Lula Pace Fortune: Laura Dern; Marietta Pace: Diane Ladd; Bobby Perú: Willem Dafoe; Perdita Durango: Isabella Rossellini; Johnnie Farragut: Harry Dean Stanton; Dell: Crispin Glover; Juana: Grace Zabirskie; Marcello Santos: J.E. Freeman; Mr, Reindeer; W. Morgan Sheppard; Beany Thom: Beilina Logan; Pace Roscoe, el hijo de Sailor y Lula: Glenn Walker Harris junior; George Kovich: Freddie Jones; Irma: Charlie Spradling; Rex: Eddie Dioxon; la chica del Zanzibar: Michele Seipp; Reggie: Calvin Lockhart; tía Rootie: Sally Boyle; Bob Ray Lemon: Gregg Dandridge; amigo: Pruitt Taylor Vince; amigo: Bob Terhune; Dropshadow: David Patrick Kelly; tío Pooch: Marvin Kaplan; Chet: Jack Josefson; Roach: Tracey Walter; barman del Zanzibar; Albert Popwell; punk idiota: Brent Fraser; camarera: Shawne Rowe; hada buena: Sheryl Lee; patrona del burdel: Frances Bay; Sparky: John Lone; Red: Tommy G; Kendrick; Billy: Scott Coffey; Timmy Thompson: Frank Colson; «00 Spool», especialista en cohetes: Jack Nance; hombre en los lavabos de caballeros: Zachery Bercher; chica en el accidente de coche: Sherilyn Fenn; vigilante del hotel: Blair Bruce Bever; dueño del hotel: Peter Bromñow; bailarina de Mr. Reindeer: Lisa Ann Cabasa; viejo vagabundo: Frank A. Caruso; hombre de la estación de servicio: Cage S. Johnson; criado de Mr. Reindeer: Valli Leigh; hombre en silla de ruedas: Nick Love; joven cowboy; Daniel Quinn; criada de Mr. Reindeer: Mia M. Ruiz; en su propio papel: Billy Swann; cantante del Zanzibar: Koko Taylor; mánager de la cantante: Darrel Zwerling; jefe de especialistas: Jeff Smoleck; grupo de rock Powermad, como ellos mismos.

Twin Peaks: Fuego, camina conmigo (Twin Peaks: Fire Walk With me, 1992)

35 mm color, Dolby Stereo, 2h, Ciby (Francis Bouygues). Guión: David Lynch y Robert Engels. Dirección: David Lynch. Director de fotografía: Ron García. Música original: Angelo Badalamenti. Música citada: «Réquien en Do menor», de Luigi Cherubini. Productores delgados: Mark Frost y David Lynch. Directora artística: Patricia Norrís. Montadora: Mary Sweeney. Primer ayudante: Deepak Nayar. Toma de sonido directo y postsincronización: John Huck, Dean Drabin. Concepción sonora: David Lynch. Mezclado: David Parker, Michael Semanick, David Lynch. Rodada cerca de Seattle y en Los Ángeles. Interpretación: Laura Palmer: Sheryl Lee; Leland Plamer: Ray Wise; Shelly Johnson: Madchen Amick; Bobby Briggs: Dana Ashbrook; Philip Jeffries: David Bowie; Leo Johnson: Eric Dare; Albert Rosenfeld: Miguel Ferrer; Teresa Banks: Pamela Gidley; Annie Blackburne: Heather Graham; agente especial Chet Desmond: Chris Isaak; Donna Hayward: Moira Kelly; Norma Jennings: Peggy Lipton; Gordon Cole: David Lynch; James Hurley: James Marshall; leñador: Jurgen Prochnow; Carl Rodd, el encargado del aparcamiento de caravanas Fat Trout: Harry Dean Stanton; Sam Stanley: Kiefer Sutherland; Harold Smith: Lenny Von Dohlen; Sarah Palmer: Grace Zabriskie; Dale Cooper: Kyle MacLachlan; señora Tremond (alias Chalfont): Frances Bay; La mujer del tronco (Log Lady): Catherine E. Coulson; el hombre que llegó de otra parte: Michael J. Anderson; Bob: Frank Silva; Jacques Renault: Walter Olkewicz; Philip Gérard, el manco: Al Stroebel; Mike Nelson: Gary Hershberger; Irene (encargada del café Hap's): Sandra Kinder; Tommy: Chris Pedersen; Buck: Victor Rivers; Cliff Howard: Rick Aiello; sheriff Cable: Gary Bullock; agentes del FBI: John Huck, Mike Malone; conductor de autobús: Joe Berman; prostitutas: Yvonne Roberts, Audra L. Cooper; piloto de avión: John Hoobler; Lil la bailarina: Kimberly Ann Cole; secretaria que ríe: Elizabeth Ann McCarthy; Jack (en Hap's): C.H. Evans; Francesa (en Hap's): Paige Nennett; viejo (en Hap's): G. Kenneth Davidson; mujer curiosa: Ingrid Brucato; médico: Chuck McQuarry; vecina del camping Fat Trout: Margaret Adams; hombre que salta: Carlton L. Russell; electricista: Calvin Lockhart; nieto de la señora Tremond: Jonathan J. Leppell; segundo leñador: David Brisbin; Heidi: Andrea Hays; cantante del Roadhouse: Julee Cruise; Orquesta del Roadhouse: Steven Hodges, William Ungerman, Joseph «Simon» Szeibert, Gregory «Smokey» Hurmel, Joseph L. Altruda; mecánico de la estación de servicio: James Parks; profesora: Jane Jones; ángel en el vagón: Karin Robison;

ángel en la Red Room: Loma MacMillan.

Lumière et cie (1995)

Película muda para la serie francesa de filmes de un minuto que se pidió a cuarenta cineastas con motivo del centenario del cine, rodada en principio en un plano con una cámara de la época de los Lumière. Dirección: David Lynch. Director de fotografía: Peter Deming. Vestuario: Patricia Norris. Productor delegado: Neal Edelstein.

Carretera perdida (Lost Highway, 1997)

Cinemascope Technicolor. Dolby Stereo, 2h 15'. Producción: Ciby 2000/Asymmetrical Productions. Guión: Barry Gifford y David Lynch. Dirección: David Lynch. Música original: Angelo Badalamenti, Barry Adamson. Músicas citadas: *I'm Deranged* (David Bowie, Brian Eno), por David Bowie; *Various Ominous Drones* (Trent Reznor, Peter Christopherson); *Song of the Siren* (Larry Beckett, Tim Buckley), por This Mortal Coil; *Insensatez* (Antonio Carlos Jobim, Vinicius de Moraes), por Antonio Carlos Jobim; *Eye* (Bill Corgan), por The Smashing Pumpkins; *The Perfect Drug* (Trent Reznor, Danny Lohner), por Nine Inch Nails; *This Magic Moment* (Doc Pomus, Mort Schuman), por Lou Reed; *Apple of Sodom*, de y por Marilyn Manson; *I put a spell on you* (Jay Hawkins), por Marilyn Manson; *Heirate mich y Rammstein* (Kruspe, Lindermann, Lenders, Lorenz, Schneider, Riedel), por Rammstein. Director de fotografía: Peter Deming; Productores ejecutivos: Deepak Nayar, Tom Sternberg, Mary Sweeney, Casting: Joanna Ray, Elaine J. Huzzar. Dirección artística y vestuario: Patricia Norris. Decorador de plato: Leslie Morales. Atrezzo: Craig Sherman Hall. Maquillaje: Kathleen Norris. Cámara: Paul Huguen. Concepción sonora: David Lynch. Interpretación: Fred Madison: Bill Pullman; Renee Madison/Alice Wakefield: Patricia Arquette; Pete Dayton: Balthazar Getty; Mr. Eddy/Dick Laurent: Robert Loggia; El hombre-misterio: Robert Blake; Bill Dayton, el padre de Pete: Gary Busey; Sheila: Natasha Gregson-Wagner; Amie: Richard Pryor; Candace Dayton, madre de Pete: Lucy Butler; Al: John Roselius; Ed: Lou Eppolito; Phil: Jack Nance; Andy: Michael Masee; el guardian Henry: Henry

Rollins; el guardian Mike: Michael Shamus Wiles; el guardián Ivory: Ivory Ocean; Johnny Mack: Jack Kehler; juez: Leonard Termo; doctor Smordin: David Byrd; director de la cárcel: Gene Ross; capitán Luneau: F. William Parker; agentes penitenciarios: Guy Siner, Alexander Folk; Hank: Carl Sundstrom; Lou: John Solari; Carl: A1 Garrett; Lanie: Heather Stephens; Steve V: Giovanni Ribisi; Teddy: Scott Coffey; chica nº 1: Amanda Anka; joven yonqui: Jennifer Syme; «Ayudantes» de Mr. Eddy: Matt Sigloch, Gil Combs; chófer imprudente: Greg Travis; Marian: Lisa Boyle; Raquel: Leslie Bega; Actrices porno: Marilyn Manson, Twiggy Ramirez.

Una historia verdadera (The Straight Story, 1999)

Cinemascope, color, Dolby Stereo, 1h 51'. Les Films Alain Sarde, Film Four, Le Studio Canal+: A Picture Factory Production. Guión: John Roach, Mary Sweeney, Dirección: David Lynch. Música original: Angelo Badalamenti. Director de fotografía: Freddie Francis. Producción: Mary Sweeney, Neal Edelstein. Productores ejecutivos: Pierre Edelman, Michael Polaire. Casting: Jane Alderman, Lynn Blumenthal. Vestuario: Patricia Norris. Decorados: Jack Fisk. Montaje: Mary Sweeney, Primer ayudante: Scott Cameron. Cámara: Gordon Hayman. Concepción sonora: David Lynch. Intérpretes: Alvin Straight: Richard Farnsworth; Rose: Sissy Spaceck; Lyle Straight: Harry Dean Stanton; Dorothy: Jane Galloway Heitz; Bud: Joseph A. Carpenter; Sig: Donald Wiegert; enfermera: Tracey Malone; doctor Gibbons: Dan Flannery; Brenda: Jennifer Edwards-Hugues; Pete Ed: Grennan; Apple: Jack Walsh; perro: «Max the Wonder Dog»; conductor de autobús: Gil Pearson, mujer en el autobús: Barbara June Patterson; vendedor de John Deere: Everett McGill; Crystal, la huida: Anastasia Wabb; Steve, el ciclista: Bill McCallum; la mujer de los ciervos: Barbara Robertson; Danny Riordan: James Cada; Darla Riordan: Sally Wingert; Janet Johnson: Barbara Kingsley; Johnny Johnson: Jim Haun; Verlyn Heller: Wiley Harker; bomberos: Randy Wiedenhof, Jerry E. Anderson; gemelos Harald y Thorvald: Kevin y John Farley; chicos en el camión: Garrett Sweeney, Peter Sweeney, Tommy Fahey, Matt Fahey, Dan Dahey; sacerdote: John Lordan; camarero de Mount Zion: Russ Reed; hombre en el tractor: Ralph Feldhacker.

Mulholland Drive (Mulholland Drive, 2001)

1'85 color, Dolby RSD, 2h 26'. Producción: Les Films Alain Sarde/Studiocanal/Asymmetrical Productions. Guión: David Lynch. Dirección: David Lynch. Música original: Angelo Badalamenti. Músicas originales adicionales y músicas extraídas del álbum *Blue Bob*: David Lynch, John Neff. Músicas citadas: *Sixteen Reasons* (Doree y Bill Post), por Connie Stevens; *Crying* (Roy Orbison y Joe Melson), por Rebekah Del Rio; *Bring it on home* (Willie Dixon), por Sonny Boy Williamson; *I've told every little star* (Oscar Hammerstein II y Jerome Kern), por Linda Scott; *The Beast* (Dave Cavanaugh), por Milt Buckner. Director de fotografía: Peter Deming. Cámara: Paul Hughen. Productores: Mary Sweeney, Alain Sarde, Neal Edelstein, Michael Polaire, Tony Krantz. Productor delegado: Pierre Edelman. Casting: Joana Ray. Decorados: Jack Fisk. Vestuario: Amy Stofsky. Maquillaje: Julie Pearce, Selina Jayne. Montaje: Mary Sweeney. Concepción sonora: David Lynch. Interpretación: Betty/Diana Selwyn: Naomi Watts; Rita/Camilla Rhodes: Laura Elena Harring; Adam; Justin Theroux; Coco: Ann Miller; Mr. Roque: Michael J. Anderson; los dos jubilados: Jeanne Bates, Dan Birnbaum; detective McNight: Robert Forster; tía Ruth: Maya Bond; Dan: Patrick Fischler; Herb: Michael Cooke; Luigi Castigliane: Angelo Badalamenti; Vincenzo Castigliane: Dan Hedaya; la Camilla Rhodes de la foto: Melissa George; Joe: Mark Pellegrino; Ed: Vincent Castellanos; Billy: Michael Des Barres; Lorraine, la mujer de Adam: Lori Huring; Gene, su amante: Billy Ray Cyrus; Louise Bonner: Lee Grant; cowboy: Lafayette Montgomery; Jason: Michael Fairman; mago: Richard Green; mujer del pelo azul: Cori Glazer; cantante (en su propio papel): Rebekah Del Rio; Wilkins: Scott Coffey.

b) Televisión

The Cowboy and the Frenchman. Serie «Les français vu par...» (1998)

Vídeo en color, 22': Producción: Erato Films Socpresse/Figaro. Guión y dirección: David Lynch. Música citada: *La Gaîté parisienne*, de Offenbach, Radio Rang Straight Shooters, Eddie Dixon, Jean-Jacques Perry (acordeón). Director de fotografía: Frederick Elmes. Decorados y vestuario: Patricia Norris, Nancy Martinelli. Coreografía: Sarah Elgart. Ingeniero de sonido: John Huck. Montaje: Scott Chesnut. Productor ejecutivo: Paul Cameron, Pierre Olivier Bardet. Productor asociado: David Warfield. Productor delegado: Daniel Toscan du Plantier, *Interpretación*: Harry Dean Stanton (Slim), Frederick Golchan (el francés), Tracey Walters, Jack Nance, Michael Horse, Rick Guillory, Marie Lauren, Patrick Hauser, Eddy Dikon, Magali Alvarado, Ann Sophie, Robbin Summers, Kathy Dean, Leslie Cook, Manette Lachance, Kelly Redush, Michelle Rudy, Debra Seitz, Dominique Rojas, Audrey Tom, Amanda Hull, Talisa Soto, Jacie Old Coyote.

***Twin Peaks* (Twin Peaks, 1990-1991)**

Serie de un episodio piloto y 29 episodios. Producción: Lynch/ Frost, Propaganda Films Spelling Entertainment Inc., Worldvision Enterprises Inc. Creada por: Mark Frost y David Lynch. Guión escrito o coescrito por: Mark Frost (piloto, 1, 2, 5, 7, 8, 11, 14, 16, 26, 29), David Lynch (piloto, 1, 2, 8), Harley Peyton (3, 6, 9, 11, 13, 16, 19, 20, 22, 25, 26, 27, 29), Robert Engels (4, 10, 11, 13, 16, 19, 22, 25, 27, 29), Jerry Stahl (11), Barry Pullman (12, 18, 24, 28), Scott Frost (15, 21), Trida Brock (17, 23). Dirección: David Lynch (1, 2, 8, 9, 14, 29), Tina Rathbone (3, 17), Tim Hunter (4, 16, 28), Lesli Linka Glatter (5, 10, 13, 23), Caleb Deschanel (6, 15, 19), Mark Frost (7), Todd Holland (11, 20), Graeme Clifford (12), Duwayne Duham (18, 25), Uli Edel (21), Diane Keaton (22), James Foley (24), Jonathan Sanger (26), Stephen Gyllenhaal (27). Producido por: David KJ. Larr, Gregg Fienberg, Harley Peyton. Responsable de producción: Gregg Fienberg. Productores delegados: Mark Frost, David Lynch. Coproductores: Robert Engels, Robert D. Simon. Productores asociados: Monty Montgomery, Philip Neel. Montaje: Duwayne Dunham (8), Paul Tejd (10, 16, 19, 22, 25, 28), Jonathan P. Shaw (11, 18, 21, 24, 27), Mary Sweeney (14), Toni Morgan (17, 20, 23, 26, 29), Directores de fotografía: Ron García (piloto), Frank Byers. Dirección artística: Patricia Norris (piloto), Richard Hoover. Casting original: Joanna Ray. La numeración de los episodios se basa en el pase original de la serie en EE.UU. Interpretación: Para aportar una ayuda a los lectores de esta obra hemos agrupado por familias y lugares a los personajes y a sus intérpretes. *Entorno del FBI*: Dale

Cooper: Kyle MacLachlan; Denis/Denise Bryson, del FBI: David Duchovny; Albert Rosenfeld: Miguel Ferrer; Gordon Cole: David Lynch; Windom Earle: Kenneth Welsh; Caroline Earle: Brenda E. Mathers. *Entorno del Sheriff Department*: sheriff Harry S. Truman: Michael Ontkean; Lucy Moran: Kimmy Robertson; sheriff adjunto Andy Brennan: Harry Goaz; sheriff adjunto Tommy HiU, llamado *Hawk* (el Halcón): Michael Horse; Richard Tremayne: Ian Buchanan; el pequeño Nicky: Joshua Harris. *Entorno de la serrería Packard*: Jocelyn (llamada Josie) Packard: Joan Chen; Catherine Packard Martell: Piper Laurie; Pete Martell: Jack Nance; «difunto» Andrew Packard: Dan O’Herlihy; Thomas Eckardt: David Warner; Jones, su secretaria: Brenda Strong. *Entorno del RR*: Norma Jennings: Peggy Lipton; Hank Jennings: Chris Mulkey; Heidi: Andrea Haves; Shelly Johnson: Madchen Amick; Leo Johnson: Eric Dare; Vivian Smythe, madre de Norma: Jane Greer; Eric Niles (marido de Vivian): James Booth; Annie Blackburne (hermana de Norma): Heather Graham. *Entorno de los Horne y del hotel del Gran Norte («Great Northern»)*: Benjamin Horne, llamado Ben: Richard Beymer; Sylvia Home: Jan D’Arcy; Audrey Horne, su hija: Sherilyn Fenn; Johnny Horne, su hermano: Robert Davenport (en el episodio piloto), Robert Bauer (a partir del segundo episodio); Jerry Horne, hermano de Ben: David Patrick Kelly; camarero del hotel: Hank Worden; empleada del hotel: Diane Caldwell. Un cazador: John Charles Sheenan. Trudy: Jill Rogoseske-Engels. Sven Jorgenson: Amie Stenseth. John Justice Wheeler, amante de Audrey: Billy Zane. *Entorno del Jack el Tuerto (One-Eyed-Jack)*: Blacke O’Reilly: Victoria Catlin. Jacques Renault: Walter Olkewicz, Jean Renault: Michael Parks. Bernard Renault: Clay Wilcox; guardaespaldas: Mike Vendrell, Bob Apissa. Nancy O’Reilly: Gaylin Gorg. *Los Palmer y su familia*. Leland Palmer: Ray Wise. Sarah Palmer: Grace Zabriskie. Laura Palmer: Sheryl Lee. Madeleine Ferguson: Sheryl Lee. *Los Briggs*: General Briggs: Don Davis; Betty Briggs: Charlotte Stewart; Bobby Briggs, su hijo: Dana Ashbrook. *Los Hayward*: doctor Hayward: Warren Frost; Eileen Hayward: Mary Jo Dechanel; Donna Hayward: Lara Flynn Boyle; Harriet Hayward: Jessica Wallenfels; Gerstem Hayward: Alicia Witt. *Entorno de los Hurley*: Ed Hurley: Everett McGill; Nadine Hurley: Wendy Robie; James Hurley, su sobrino: James Marshall; Mike Nelson: Gary Herschberger. *Los Pulaski*: Janek Pulaski: Rick Tutor (episodio piloto), Alan Ogle; Suburbis Pulaski: Michelle Milantoni; Ronette Pulaski: Phoede Augustine. *Los seres de otra parte*: Bob: Frank Silva; el hombre llegado de otra parte: Michael J. Anderson; el gigante: Carel L. Struycken; Margaret, la Log Lady (la mujer del tronco): Catherine E. Coulson; Mike/Gerard, el manco: Al Strobel; Cantante de la Black Lodge; James V. Scott. *Intérpretes de «Invitación al amor» (serial televisado que ven algunos de los personajes de la serie)*: Erika

Anderson (Jade/Emerald), Lance Davis (Chet), Ríck Giolito (Montana), Philip Michael Goetz (Jared). *Diversos*: doctor Lawrence Jacoby: Russ Tamblyn; George Wolchezk: Troy Evans; Dwayne Milford, el alcalde de Twin Peaks: John Boylan; Doug Milford, su hermano: Tony Jay; Lana Budding-Milford, esposa y viuda de este último: Robyn Lively; Scotty (motero): Rodney Harvey; Joey: Brett Vadset; Gilman White: David Wasman; Margaret Honeycutt: Jane Jones; doctor Shelve: Tawnya Pettiford-Waites; Alice Brady: Shelly Hennings; señora Jackson: Dorothy Roberts; cantante del Roadhouse: Julee Cruise; Janice Hogan: Marjorie Nelson; Max Hartman: Ben DiGregorio; Dell Mibler (banco): Ed Wright; guardia del Mibler Bank: Arvo A. Katajisto; el asiático: Mark Takano; Malcolm Stone: Nick Love; Evelyn Marsh: Annette McCarthy; Jeffrey Marsh: John Apicella.

On the Air (1992)

Serie de siete episodios, Lynch/Frost Productions. Creada por: Mark Frost y David Lynch. Guión escrito o coescrito por: Mark Frost (1, 2, 3, 5), David Lynch (1, 7), Scott Frost (4), Robert Engels (6, 7). Dirección: David Lynch (1), Leslie Linka Glatter (2, 5), Jack Fisk (3, 7), Jonathan Sanger (4), Betty Thomas (6). Director de fotografía: Ron Garcia. Montaje: Mary Sweeney. Decorados: Okowita. Música: Angelo Badalamenti. Interpretación: Lester Guy: Ian Buchanan; Betty Hudson: Nancye Ferguson; Buddy Budwaller: Miguel Ferrer; y también: Gary Grossmann, Mel Johnson junior, Marvin Kaplan, David L. Lander, Kim McGuire, Marla Rubinoff, Tracey Walker.

Hotel Room (1992)

Producción: Lynch/Frost Productions. Creada por: David Lynch y Monty Montgomery, Episodio piloto en tres episodios. Director de fotografía: Peter Deming. Decoración: Patrica Norris. Música: Angelo Badalamenti. Productores delegados: David Lynch, Monty Montgomery y Deepak Nayar para Asymmetrical Production/Worldvision Enterprises Inc.

TRICKS. Guión: Barry Gifford, Dirección: David Lynch, Montaje: Mary Sweeney. Interpretación: Mo: Harry Dean Stanton; Darlene: Glenne Headly; Lou: Freddie

Jones.

GETTING RID OF ROBERT. Guión: Jay McInerney. Dirección: James Signorelli, Montaje: David Siegel. Interpretación: Robert: Griffin Dunne; Sasna: Deborah Unger; Tina: Marska Hargitay; Dianne: Chelsea Field.

BLACKOUT. Guión: Barry Gifford, Dirección: David Lynch. Montaje: Toni Morgan. Interpretación: Danny: Crispin Glover; Diane (Di): Alicia Witt.

c) Videos musicales y clips

Industrial Symphony nº 1 (1990)

Productores delegados: Steve Golin, Monty Montgomery, Sigurjon Sighvatsson. Dirección: David Lynch. Música: Angelo Badalamenti, David Lynch. Director de fotografía: John Schwartzmann. Montaje: Bob Jenkins. Decorados: Franne Lee. Luces: Anne Militello. Coreografía: Martha Clark. Montaje de la conversación telefónica: Mary Sweeney. Interpretación: mujer con el corazón roto: Laura Dern; rompecorazones: Nicolas Cage; la doble en sueños de la mujer del corazón roto (*The dreamself of the heartbroken Woman*): Julee Cruise; bailarina solista: Lisa Giobbi; bailarín solista: Felix Blaska; el leñador (gemelo A): Michael J. Anderson; el solista de clarinete (gemelo B): Andre Badalamenti; el gran ciervo desollado: John Bell.

David Lynch también ha dirigido varios videoclips, entre ellos uno sobre Chris Isaak en el que canta *Wicked Games* (de hecho, sobre todo una compilación de imágenes de la película).

d) Publicidad

Lynch ha dirigido varios anuncios publicitarios, entre otros para Obsession y Opium, Calvin Klein, la recogida de basuras en Nueva York y el álbum *Dangerous*, de

Bibliografía

Esta bibliografía no pretende ser exhaustiva. Repertoria sobre todo las obras, dossiers, artículos y documentos (en inglés, francés e italiano) que hemos utilizado para los capítulos 1 a 4. La numeración está pensada para que permita al lector identificar las referencias que se realizan a lo largo del libro.

a) Obras y artículos principales

1. J. Hoberman, Jonathan Rosenbaum (1983), *Midnight Movies*, Nueva York, Harper and Row. Estudio sobre el fenómeno de las películas de culto; contiene un capítulo muy detallado sobre *Cabeza borradora*.
2. *Cine Fantastique*, vol. 4, nº 4-5, número doble especial, septiembre de 1984, *DossierDune* (reportaje ilustrado de Paul M. Summon), *Filming Lynch's Eraserhead* (*making off* y análisis de George Godwin). Una delicia para el lynchmaníaco; contiene un artículo de George Godwin muy documentado y magníficamente ilustrado sobre la génesis y la realización de *Cabeza borradora*, y un *making off* de *Dune*.
3. Ed Naha (1984), *The Making off Dune*, Londres, W. H. Alien and Co. El *making off* oficial, aparecido al mismo tiempo que la película. Muy discreto en lo que se refiere a los problemas del rodaje, pero bien escrito y muy detallado, así como abundantemente ilustrado.
4. Mark Altman (1991), *Twin Peaks: Behind the Scenes*, Nueva York, Pioneer. Entrevistas y anécdotas sobre la primera parte de la serie hasta el arresto de Leland Palmer.
5. *Positif* nº 356, octubre de 1990 (dossier Lynch). Artículos de Laurent Vachaud, Christophe Libilbehety y Philippe Rouyer sobre *Corazón salvaje* y *Twin Peaks*; entrevista de Michel Ciment y Hubert Niogret con D. L.; declaraciones inéditas

tomadas del documental *Hollywood Mavericks*; filmografía de Michael Henry y Hubert Niogret: un dossier muy interesante, incluido en una revista cuyos primeros artículos sobre Lynch, con ocasión de *Cabeza borradora* y *El hombre elefante*, fueron violentamente críticos.

6. *Génération Séries*, nº 2-3, enero y verano de 1992: *Dossier spécial Twin Peaks* en dos partes. Para los fans de la serie, con numerosas informaciones que les permitirán orientarse. Un trabajo de documentación completo y serio.
7. Federico Chiacchiari, Demetrio Salvi y Stefano Sorbini (comps.) (1991), *David Lynch*, Roma, Stefano Sorbini, col. «Sentieri Selvaggi». Pequeño libro-dossier ilustrado formado por artículos críticos sobre las diferentes películas del cineasta, una breve biografía y un montaje de declaraciones del cineasta recogidas en la prensa.

b) Artículos y dossiers de revistas (incluyendo eventualmente entrevistas). Sólo se mencionan los artículos citados en los capítulos 1 a 5 y en el Lynch-kit.

8. *Cahiers du cinéma*, nº 319, enero de 1981; reseña de *Cabeza borradora* (Charles Tesson).
9. *Cahiers du cinéma*, nº 322, abril de 1981: dossier Lynch (hermoso artículo de Serge Daney sobre *El hombre elefante*, artículo de Jonathan Rosenbaum: «*Eraserhead*, Un film-culte»).
10. *Starfix*, nº 22, enero de 1985 (entrevista con D. L.).
11. *Première*, nº 95, febrero de 1985 (entrevista con D. L.).
12. *L'Écran fantastique*, nº 53, febrero de 1985 (dossier sobre *Dune*, con diversas entrevistas, una de ellas con D. L.).
13. *Cahiers du cinéma*, nº 368, febrero de 1985 (sobre *Dune*: «Les visages et les noms», de Michel Chion, «Une année sur Arrakis», fragmentos traducidos del reportaje aparecido en *Cine Fantastique*).
14. *La Revue du cinéma*, nº 403, marzo de 1985, dossier Lynch (artículos de Guy Gauthier y Jacques Valot).
15. *L'Écran fantastique*, nº 76, enero de 1987 (sobre *Terciopelo azul*).

16. *La Revue du cinéma*, nº 424, febrero de 1987 (artículos de Jacques Zimmer y entrevista con Marie-José Simpson).
17. *Cahiers du cinéma*, nº 391, febrero de 1987 (artículo sobre *Terciopelo azul*, «Ce que couve l'immobilité des plantes», de Michel Chion).
18. *Première* (americana), vol. 4, nº 1, septiembre de 1990 (sobre *Corazón salvaje*: «David Lynch and Laura Dern cut loose», reportaje de Ralph Rugoff sobre el rodaje, y entrevista con Laura Dern).
19. *Starfix*, nº 84, mayo-junio de 1990 (dossier sobre *Corazón salvaje*).
20. *Cahiers du cinéma*, nº 433, junio de 1990 (artículo de Nicolas Saada, entrevista con D. L.).
21. *Starfix*, nº 87, septiembre de 1990 (dossier sobre David Lynch, artículos —uno de ellos de François Cognard—, reproducciones de cuadros, dibujos animados, etc.).
22. *Revue du cinéma*, nº 484, octubre de 1990 (entrevista con Willem Dafoe, artículos de Jacques Zimmer y Gérard Lenne).
23. *Le Monde*, 26 de octubre de 1990 (entrevista de Henry Béhar con D. L., artículo de Jean-Michel Frodon).
24. *Revue du cinéma*, nº 464, octubre de 1990: dossier *Corazón salvaje* (artículo y diccionario sobre Lynch de Gérard Lenne, entrevista con Willem Dafoe).
25. *Max*, noviembre de 1990 (entrevista con D. L.).
26. *Studio*, nº 43, noviembre de 1990 (comentario de Jean-Hugues Angla de, y retrato de Laura Dern).
27. *MadMovies*, nº 70, marzo de 1991 (dossier *Twin Peaks*).
28. *Télérama*, nº 2.163, 26 de junio de 1991 («Sauce hollandaise», de Alain Rémond).
29. *Andere Cinema*, nº 107 («Where did Laura Palmer go and how did she get there?», de Stephen Sarrazin).
30. *Elle*, nº 2.496, 17 de febrero de 1992 (entrevista con Isabella Rossellini).
31. *Glamour*, nº 43, mayo de 1992 (entrevista con Sherilyn Fenn).
32. *Mad Movies Cine-Fantastique*, nº 77, abril-mayo de 1992 (sobre *Vire Walk With Me*).

33. *Studio*, número especial, mayo de 1992: entrevista con Kyle MacLachlan sobre D. L.
34. *Le Monde*, suplemento «Radio-télévision», 3-10 de mayo de 1992, artículo de Colette Godard sobre *Industrial Symphony n° 1*).
35. *Le Monde*, 1 de mayo de 1992: entrevista de D. L. con Henry Béhar.
36. *L'Écran fantastique*, nueva serie, n° 2, abril-mayo de 1992.
37. *Cinéphage*, n° 6, mayo-junio de 1992 (entrevista con D. L. sobre *Fire Walk With Me*).
38. Max: «*Twin Peaks* le film» (suplemento promocional gratuito al n° 37, incluyendo una entrevista con D. L.).
39. *Première*, n° 183, junio de 1992 (entrevista con D. L.).
40. *Studio Magazine*, n° 63, junio de 1992 (comentario de D. L.).
41. *Libération*, 5 de junio de 1992 (entrevista de Arnaud Viviant con D. L. sobre sus relaciones con la televisión).
42. *Ciné-News*, n° 37, junio-julio de 1992 (entrevista con D. L.).

c) Dossiers de prensa

43. Dossier de prensa de *El hombre elefante*,
44. Dossier de prensa de *Corazón salvaje*.
45. Dossier de prensa de *Twin Peaks: Fire Walk With Me*.

d) Obras llevadas a la pantalla por Lynch

46. Frank Herbert, *Dune* (trad, cast.: *Dune*, Barcelona, Plaza y Janes, 1995).
47. Barry Gifford, *Saylor and Lula* (trad. cast.: *Saylor y Lula*, Barcelona, Plaza y Janés, 1995).

e) Sobre *Twin Peaks*

Scott Frost (1992), *Dale Cooper, ma vie, mes enregistrements*, Presses Pocket. Se trata de especulaciones sobre el pasado de dos de los personajes clave de la serie, libremente escritas sobre el guión de *Twin Peaks*.

Jennifer Lynch (1991), *Diario secreto de Laura Palmer*, Barcelona, Versal. Richard S. Worman, Mark Frost y David Lynch (1991), *Welcome to Twin Peaks. Access Guide to the Town*, Penguin Books, Access Press. Imitación de una célebre colección de guías turísticas sobre esta población imaginaria, su fauna, su historia, sus celebridades, sus especialidades culinarias y sus tradiciones, incluyendo planos, anécdotas e ilustraciones.

f) Bibliografía adicional

Tras la aparición de la primera edición de nuestra obra en 1993, o simultáneamente, han aparecido diferentes monografías.

Sobre David Lynch en general:

Riccardo Caccia (1993), *David Lynch*, Milán, Il Castoro Cinema.

Kenneth C. Caleta (1992), *David Lynch*, Nueva York, Simon and Schuster.

Robert Fischer (1992), *David Lynch, Die dunkle Seite der Seele*, Heyne Filmbibliothek, Wilhelm Heyne Verlag, München (con muchas ilustraciones).

Paul A. Woods (1997), *Weirdsville USA: The Obsessive Universe of David Lynch*, Londres, Plexus (puramente informativo, pero cuenta con todo lujo de detalles las películas y las series de televisión).

Sobre sus películas:

Michel Atkinson (1997), *Blue Velvet*, Londres, British Film Institute, BFI Modern Classics.

David Lynch y Barry Gifford (1997), *Lost Highway* (guión), Petite Bibliothèque des Cahiers du cinéma, Faber and Faber.

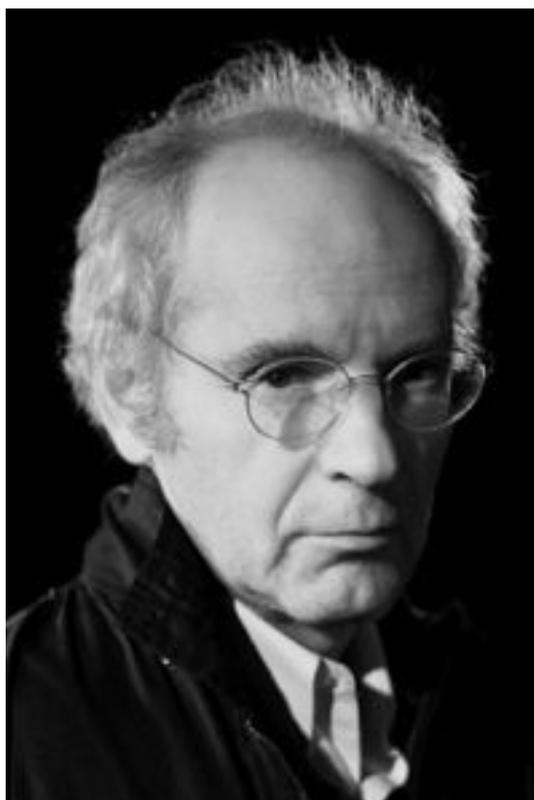
Mary Sweeney y John Roach (1999), *The Straight Story / Une histoire vraie* (guión bilingüe), París, Petite bibliothèque des Cahiers du cinéma.

Olivier Smolders (1997), *Eraserhead, un film de David Lynch*, Bruselas, Yellow Now.

Otros libros utilizados

1998 *David Lynch*: entrevistas con Chris Rodley, París, Editions Cahiers du Cinéma.

(48) 1997 *Lynch on Lynch*: entrevistas con Chris Rodley, Londres y Boston, Faber and Faber, Boston (con presentación de C. Rodley, documentación e índice) (trad, cast.: *David Lynch por David Lynch*, Barcelona, Alba, 2001).



MICHEL CHION. Además de compositor de música experimental es profesor en varias instituciones en Francia y en la actualidad ocupa el cargo de Profesor Asociado en la Universidad de París III Sorbonne Nouvelle, donde es teórico y profesor de relaciones audiovisuales. Después de estudiar literatura y música, comenzó a trabajar para la ORTF (Organización de Radio Televisión Francesa) como asistente de Pierre Schaeffer en 1970. Fue miembro del Groupe de Recherches Musicales (GRM) entre los años 1971 y 1976. También ha escrito varios libros y ensayos exponiendo sus teorías de la interacción entre imagen y sonido en el cine. En particular, el libro titulado *L'audio-visión. Son au cinéma et la imagen*, publicado originalmente en Francia en 1990, ha sido considerado por los críticos como el libro definitivo sobre las relaciones entre sonido e imagen, que se describen como dos idiomas diferentes en la forma de arte multimedia, discutiendo el argumento de los dos puntos técnico-lingüístico y estético, donde antes se discutió principalmente en términos de implicaciones narrativas.