

# LA MATERIALIDAD DE LA IMAGEN: NOTAS AL HILO DE LA OBRA DE DAVID LYNCH

## THE MATERIALITY OF THE IMAGE: NOTES ON THE WORK OF DAVID LYNCH

Aarón RODRÍGUEZ SERRANO<sup>1</sup>

*Universitat Jaume I (Castellón de la Plana)*

Shaila GARCÍA CATALÁN<sup>2</sup>

*Universitat Jaume I (Castellón de la Plana)*

Marta MARTÍN NÚÑEZ<sup>3</sup>

*Universitat Jaume I (Castellón de la Plana)*

RESUMEN: Nuestro trabajo explora las tensiones entre *narración* y *materia* en la obra del creador audiovisual David Lynch. Partiendo de algunas de las investigaciones recientes más notables al respecto -especialmente los trabajos del fenomenólogo Català Domènech (2019) y el filósofo Pacôme Thiellement (2020)-, proponemos una aproximación al problema de la materia lyncheana que tome como metodología el análisis formal del discurso. Para ello, comenzaremos preguntándonos por el uso mismo de la materia que el director aplica en sus creaciones en relación con el concepto benjaminiano de *aura*. En segundo lugar, el grueso del trabajo consistirá en un recorrido cronológico que nos permita explorar cómo ha sido la evolución en su manejo de los materiales a partir de tres posibles etapas: el aprendizaje de los códigos artísticos pretéritos -tanto en lo que toca a la herencia de las bellas artes como al reciente pasado cinematográfico-, la paulatina quiebra de los mismos mediante el recurso del video digital o la cita postmoderna, y finalmente, el replanteamiento de sus propias imágenes en un contexto postdigital. Además, realizaremos una exploración sobre la materialidad sonora de su obra, sugiriendo cómo la conexión audio-visual se devela crítica frente a los mecanismos narratológicos tradicionales insufladores de *sentido*.

---

<sup>1</sup> Facultad de Ciencias Humanas y Sociales. Avda. Sos Banyat s/n. CP: 12071, Castellón de la Plana. Correo electrónico: serranoa@uji.es

<sup>2</sup> Facultad de Ciencias Humanas y Sociales. Avda. Sos Banyat s/n. CP: 12071, Castellón de la Plana. Correo electrónico: scatalan@uji.es

<sup>3</sup> Facultad de Ciencias Humanas y Sociales. Avda. Sos Banyat s/n. CP: 12071, Castellón de la Plana. Correo electrónico: mnunez@uji.es

PALABRAS CLAVE: Materialidad – David Lynch – Cine – Análisis Fílmico

**ABSTRACT** Our work explores the tensions between narration and matter in the work of audiovisual creator David Lynch. Based on some of the most notable recent research on this subject –especially the works of the phenomenologist Català Domènech (2019) and the philosopher Pacôme Thiellement (2020)–, we propose an approach to the problem of Lynchian matter that takes the formal analysis of discourse as its methodology. To this end, we will begin by asking ourselves about the very use of matter that the director applies in his creations in relation to the Benjaminian concept of aura. Secondly, the bulk of the work will consist of a chronological journey that will allow us to explore how he has evolved in his handling of the materials from three possible stages: learning past artistic codes –both in terms of the heritage of the fine arts and the recent cinematographic past–, the gradual breaking of these codes through the use of digital video or post-modern quotation, and finally, the rethinking of his own images in a post-digital context. In addition, we will explore the sound materiality of his work, suggesting how the audio-visual connection reveals itself as critical in the face of traditional narratological mechanisms that insufflate meaning.

**KEYWORDS:** Materiality – David Lynch - Cinema - Film Analysis

## 1. Introducción

El presente artículo se enclava en los debates y tensiones experimentados entre la *narración* y la *materia* dentro del campo de la Teoría de la Imagen. Como ha señalado uno de los trabajos recientes más relevantes de la disciplina (Amaba, 2019: 46), una aproximación a una obra audiovisual que realmente pretenda compatibilizar elementos científicos y estéticos puede —y debe— combinar procesos de interpretación semióticos y fisiológicos. Desde esta perspectiva podremos trazar algunas reflexiones maestras sobre la evolución del problema de la materialidad de las imágenes tomando como referencia la obra del realizador norteamericano David Lynch. En ese sentido, nuestro trabajo pondrá el foco en un campo que ha sido desplazado generalmente frente a perspectivas que han privilegiado enfoques basados en la exégesis de sus significantes (Sanna, 2019) o en sus relaciones intertextuales (Palau Martín, 2012).

Nuestra propuesta tiene tres antecedentes claros. El primero es la investigación internacional coordinada por Weinstock y Spooner (2016) que aborda directamente la materialidad en Lynch como cuestionamiento directo de la autonomía del sujeto contemporáneo que exige pensar los límites de lo humano.

Centrado especialmente en los procesos de revisión televisiva y desde unas coordenadas que responden estrictamente a los estudios seriales, la antología tiene un más que reseñable valor para juzgar los trabajos televisivos de Lynch pero, por razones obvias, no puede centrarse en los problemas de la materia de manera transversal en su obra artística multiformato, que es lo que propondremos en las siguientes páginas. El segundo es una reciente antología coordinada por el propio Roberto Amaba (Amaba, 2019a) que aplica, a través de una relectura completa de *Carretera perdida* (*Lost Highway*, 1997) una dimensión metodológicamente centrada en las teorías de la imagen —y no tanto en las estrategias narratológicas— que ha permitido replantear algunos de los postulados habituales del cine de Lynch, especialmente en sus vertientes filosóficas. El tercer antecedente es el trabajo de Pacôme Thiellement (2020) que ha revitalizado las propias posturas exegéticas señalando una quiebra expresiva en la concepción misma de la narración *lyncheana* a partir del doble fracaso —creativo y económico— que experimentó a partir de la cancelación de la segunda temporada de *Twin Peaks* (ABC, 1990-1991), y del posterior hundimiento de la película *Twin Peaks: Fuego camina conmigo* (*Twin Peaks: Fire Walk with Me*, 1992). Dicha lectura proponía, quizá de manera un tanto apresurada pero indudablemente estimulante, un viraje de un Lynch “desencantado” que desembocaría en una quiebra progresiva de la creencia en las posibilidades éticas del relato clásico —que acaba desembocando en estructuras narrativas cada vez más alambicadas y, si se nos permite la expresión, *rizomáticas*. Con este trabajo, se sistematizan algunas de las ideas que ya habían sido esbozadas a propósito de la compleja función que la “trilogía de Los Ángeles” había jugado en la obra de Lynch (Alsop, 2019; Elsaesser, 2013; Ferrer García, 2013) y en sus mecanismos retóricos. El punto ciego de la investigación de Thiellement es, precisamente, la dimensión *formal*, *material*, tanto de los procesos significantes de la puesta en escena, como de la propia materia con la que se recogen, se editan y se distribuyen sus imágenes. En efecto, Thiellement no despliega la idea de que la obra de Lynch puede ser leída más allá de su aproximación “narratológica” —y por lo tanto, inevitablemente anclada al juego de significados—, sino que se puede rastrear *también* un desplazamiento que cubre desde la radicalidad más absoluta de la materia —el trabajo con proyecciones sobre escayola o madera—, pasando por la evolución en los formatos de celuloide analógicos —desde el uso de cámaras originales de los hermanos Lumière en la antología *Lumière et compagnie* (Varios directores, 1995) hasta su último trabajo en 35 milímetros con *Mulholland Drive* (2001)— concluyendo con el trabajo con video de alta definición con el que construirá *Inland Empire* (2006), así como algunas de las piezas experimentales que citaremos en el presente artículo.

Pocos ejemplos nos parecen tan relevantes de los entrecruzamientos entre arte, tecnología e industria propios de la *estética postdigital* (Berry & Dieter, 2018) o de los avatares de las posiciones líquidas —en el sentido de la “dificultad de la escritura” (Steyerl, 2018: 164)— en las que actualmente se desarrolla el ecosistema de realización y distribución de las imágenes.

Para intentar explorar estas ideas, propondremos una aproximación cronológica a su obra artística completa, utilizando una metodología de análisis textual centrada específicamente en el estudio de los procesos de significación de la forma fílmica. Estudiaremos en primer lugar lo tocante a la materialidad en tres momentos muy concretos de su filmografía (los procesos de aprendizaje, las obras de celebración postmoderna y, finalmente, su trabajo con la imagen postdigital). Posteriormente, atenderemos a la dimensión *sonora* de su obra, entendiendo con autores como Stepanian Taracido (2009) o Gabriela Milone (2020), que un análisis centrado en el problema de la materialidad, y aunque resulte paradójico en su vinculación con la Teoría de la Imagen, tiene que tomar en cuenta el aspecto fenomenológico de la recepción auditiva.

## 2. Rasgos generales de la materialidad lyncheana

Cuando nos referimos a la materialidad significativa de un film estamos entendiendo su dimensión formal como un gesto y como un acto enunciativo. A lo largo de su recorrido por la historia de la imagen fílmica atendiendo a su materia (lo visible) y a lo fílmico (lo sensible), Aumont (2014) trata de pensar todo aquello que contribuye a su espesor. Atiende a la película, la pantalla, el color, la luz, la sombra, los fundidos encadenados, en definitiva, aquellos aspectos que dan relieve a la imagen. En este punto, y como hemos apuntado, consideramos que Lynch es uno de los autores que más trabajan desde la materialidad y (de)muestra de forma radical cómo ésta introduce cierta resistencia —la materia es resistencia, lógicamente— en el acto de la interpretación.

Precisamente la quiebra de la habitabilidad del mundo coincide también con un replanteamiento global y estricto del orden del funcionamiento *ontológico* de las imágenes que hunde sus raíces en el inevitable problema *benjaminiano* del *aura* y que estalla definitivamente con la construcción de mundos virtuales (Bañuelos, 2018). Las imágenes de Lynch se deshilvanan progresivamente no únicamente en lo que muestran, sino *en sí mismas* y en *cómo* lo muestran. La obra de Lynch

nos llega lo más parecido al concepto —aparentemente aniquilado— de aura que Benjamin nos dejó designando una resistencia al carácter irreproducible de las imágenes.

La obra de Lynch evoca el aura en tanto, en estrictas palabras de Walter Benjamin, “manifestación irrepitable de una lejanía, por más cercana que pueda estar” (Benjamin, 1973: 47). Parece sensato señalar que ese *aura lyncheana* nos llega desde un trabajo con la materialidad de las imágenes. La obra de Lynch no es alegórica, no dispone enigmas, como ocurre en los *puzzle films* o generalmente en los *mind-game films* donde el relato se presta desencajado para retar al espectador a encajarlo.

Tampoco el misterio *lyncheano* se resuelve en el surrealismo. Como muestra Josep M. Català (2019), hasta mediados de los años noventa el surrealismo como concepto aún servía de coartada para ignorar la bancarrota de los significados. Por todos es conocido lo histerizante de la obra de Lynch: allí donde dispone misterio en los significantes, los espectadores reclamamos correspondencia en los significados. No tranquiliza en absoluto al espectador suponer que *Mulholland Drive* es un film surrealista. Esto lleva a Català a preguntarse qué separa, por ejemplo, *La edad de oro* (1930) de Buñuel de *Fuego, camina conmigo* (1992): “¿Se podría decir que la primera presenta significados sin significante, mientras que la segunda acumulan significante sin significado? [...] las figuras del mundo de Lynch solo se representan a sí mismas y a su fulgurante fuerza disruptiva” (2019: 31). Por ello, el legado de Lynch en el audiovisual contemporáneo es, precisamente, advertir del goce de sentido de los espectadores y poner un límite a la interpretación. Como apunta Català, la obra de Lynch no requiere una aproximación metafísica sino física, pues *Carretera perdida*, *Mulholland Drive* e *Inland Empire* “tienen volumen como un objeto, o como una máquina, como dirían Deleuze y Guattari [...] se trata de una forma que alcanzará su culminación en la tercera temporada de *Twin Peaks*: un poliedro móvil y expansivo con un volumen que tiende al infinito” (2019: 24-25).

Pensar la obra de Lynch en su apertura al misterio y en su trabajo con la materialidad implica reconocer al peso del significante en su obra, que implica el cuerpo-materia de las imágenes, o lo que Lacan llamó la instancia de la letra. *The Alphabet* (1968), a la que volveremos en unas páginas, es “una pequeña pesadilla sobre el miedo vinculado al aprendizaje, muy abstracto, o mejor, denso” (en Chion, 2003: 28). Podríamos decir que desde su primera obra se muestra el trazo, el surco de la letra, el misterio que impone el lenguaje en el cuerpo. En la obra de Lynch, la letra no es signo sino resto de la *materialidad* del cuerpo.

Ahora bien, si vemos cómo ambos polos (el aprendizaje de la letra, la densidad necesaria de la materia) tienden a encontrarse, quizá resulte sensato preguntarse cómo evolucionó Lynch en el encuentro entre ambas dimensiones.

### 3. El aprendizaje de la materia

A menudo se suele dejar de lado el aprendizaje de Lynch como alumno de Bellas Artes. A pesar de la coraza de esa cháchara *new age* con la que ha sazonado sus declaraciones y escritos en los últimos tiempos, y que ha tendido a opacar sus procesos creativos a golpe de conceptos indelimitables como *creatividad*, *inspiración* o *iluminación*, lo cierto es que su obra arranca en relación directa con el tratamiento de la materia y de sus posibilidades. Tomemos como primer ejemplo *Six men getting sick (Six times)* (1966/7), habitualmente referenciada como la primera pieza oficial del director. Construida en torno al encuentro entre la pantalla de cine y la escultura, el cortometraje funciona a partir de la superposición de diferentes capas materiales, cada una vinculada en torno a una dimensión artística diferente. Por un lado, la superficie blanca sobre la que se aprecian relieves, obturaciones, porosidades. En un segundo nivel, la propia pintura que va apareciendo progresivamente a partir de una técnica de animación *stop-motion* y que permite la evolución de las *formas* que componen los cuerpos, las bocas, los ademanes. En un tercer nivel, la propia luz que se proyecta sobre la composición, su relación con el color rojo o la paleta de grises, blancos y negros que compone mayoritariamente a las figuras. En un cuarto nivel, la dimensión del *celuloide* que aparece erosionado y que nos permite ver (Fig. 01) cómo una rasgadura y una quemadura situadas en la esquina inferior derecha escriben explícitamente la materialidad del aparato cinematográfico.



Fig. 01: *Six men getting sick*.

En quinto nivel, la propia sección del marco cinematográfico y su construcción profilmica. En tanto plano fijo condenado a la repetición, el único vector que compone el espacio es el de la propia mirada del espectador, abismada necesariamente contra esa superficie blanca en continuo cambio y obligado, por lo tanto, a trabajar *afectivamente* en torno a las sugerencias referenciales de los dibujos —principalmente, como ya se ha explorado sobradamente, a la estela de Francis Bacon—, como a la audición de esa inquietante sirena que, sin duda, anuncia el preciso trabajo de sonido que habrá de llegar en los años posteriores (Reed, 2016) y al que volveremos posteriormente.

La referencia a Bacon, por cierto, no deja de ser gratuita, ya que de alguna manera quedará relacionada con las dos naturalezas de la obra pictórica que Deleuze conectará con su obra en la célebre *Lógica de la sensación* (2003): la necesaria relación con la posición de la mirada y, en contraposición, la fuerza objetiva de la materia que compone, desborda y deshilvana los cuerpos retratados. Y, por nuestra parte, podemos además añadir: si bien Lynch es plenamente consciente de que reduce la libertad del ángulo de visión al situar su cámara en una escala frontal —permítasenos casi sugerir, *clásica*— frente a su propia escultura, lo remedia al introducir la variable *tiempo* tanto en la evolución de los arabescos y las manchas que trepan y se deslizan por la superficie, como en la inserción de extrañas evoluciones que podrían sugerir, muy tangencialmente, una evolución narrativa de la enfermedad que sufren sus figuras — véase, por ejemplo, la manera en la que asciende progresivamente la bilis roja por sus estómagos (Fig. 02), o la que la propia disposición de la pieza marca una evolución *serial*: números que se desplazan de izquierda a derecha, o incluso su propia naturaleza de *loop*.

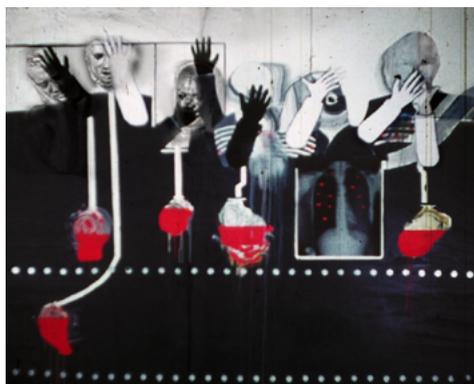


Fig. 02: *Six men getting sick*.

Este primer y sucinto análisis muestra una serie de rasgos que vamos a poder ir concretando a lo largo de sus primeros cortometrajes: la materia aparece *desgajada* de un contexto espacial —valga como ejemplo esa cama que parece flotar en el vacío en la ya citada *The Alphabet* (1968) (Fig. 03)—, sometida a extrañas modificaciones tanto a nivel interno —erosiones, recortes, movimientos— como externo —mediante el montaje que las anima—, y por supuesto, en constante acción refractaria a una lógica unívoca significante. El trabajo se realiza siempre en celuloide de 16 milímetros, en interior, y con fuentes de luz artificial que privilegian el contraste. Su obra fotográfica, en series publicadas en libros y expuestas en lugares como la Photographers Gallery de Londres o la Goma Gallery en Brisbane —*Small Stories*, *Factory Photographs*, *Snowmen from Boise*, *Organic Phenomena*, *Nudes and Smoke* o *Distorted Nudes*— explora algunos de los motivos visuales que después veremos en su cine, como el desnudo femenino deformado o irrumpido por la presencia del humo (García Sahagún, 2016: 199), estableciendo relaciones formales, estéticas y genealógicas entre la imagen fotográfica y la cinematográfica.

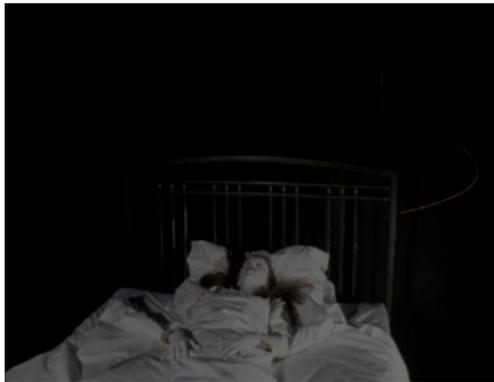
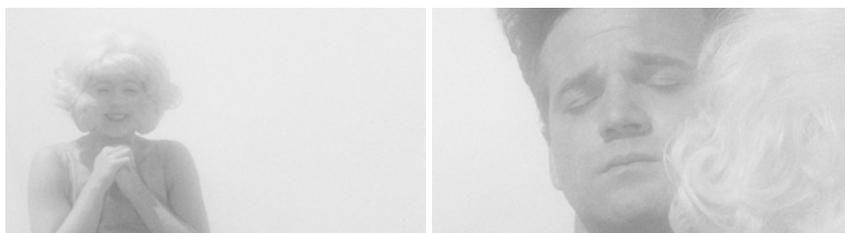


Fig. 03: *The Alphabet*.

El salto al largometraje supuso con *Cabeza borradora* (*Eraserhead*, 1977), en primer lugar, una consolidación de las intuiciones desplegadas pero, a su vez, un reajuste de las potencialidades de la materia en una dimensión ya indudablemente narrativa. Pese al carácter esquivo de las escenas propuestas, en *Cabeza borradora* se detecta una estructura frágil de tres actos marcada por dos “umbrales” que coinciden con la llegada y la destrucción de ese inquietante “niño” que contamina la vida de Henry (Jack Nance).

En muchos aspectos, *Cabeza borradora* se puede leer como una inquietante pregunta por la materialidad del mundo. Desde los planos iniciales en los que la cámara se despliega por las erosiones de esos planetas rocosos o es fagocitada por inquietantes bocas flácidas que emergen del fondo del encuadre se dispara una búsqueda que no podemos dejar de calificar como ontológica. El cuerpo deviene pura rarefacción, el nacimiento es un acto absurdo que puede quedar más allá incluso de lo humano —“*Ni siquiera saben si es un bebé*”, afirma la madre—, los coitos provocan hundimientos. El cerebro, en una paradoja cínica no suficientemente estudiada, se utiliza precisamente contra su propia naturaleza: de la memoria al borrado, de guardar aquello que debe ser retenido (la historia familiar, el conocimiento, los “significantes” al fin y al cabo) a usarse para confeccionar, precisamente, *borradores*. La cinta es, pues, un cuestionamiento íntimo por la desconexión radical entre un mundo cuya materia se impone o bien desde una dimensión *natural* incomprensible —los planetas rocosos que emergen del espacio—, una dimensión pulsional —los flujos, las viscosidades, los líquidos flácidos— o bien desde una dimensión *artificial* aplastante — las cañerías, las máquinas, los muros. Cuando la película concluye, lo que Lynch propone es una especie de fantasía imposible (Fig. 03): un mundo *sin* materia, una destrucción absoluta de los objetos y las localizaciones donde únicamente pueda situarse ese abrazo fantaseado tras la pesadilla (Fig. 04) en el que el personaje parece, por fin, encontrar algún consuelo.



Figs. 04 y 05: *Eraserhead*.

Pero para que eso ocurra —para que Henry culmine su trayecto— debe *desaparecer* el mundo. De hecho, el gesto de cerrar los ojos bloquea siquiera la mirada hacia el cuerpo deseado, como si la negación del exterior pudiera ser llevada hasta sus últimas consecuencias —idea que se repetirá, por lo demás, en la extraña fuga final de *Carretera perdida* con una suerte de “descomposición visual” o en la inmolación final de *Mulholland Drive*.

Los primeros trabajos, como vemos, no realizan en absoluto esa conexión que sugiere Thiellement entre *habitabilidad* y *forma filmica*. Más bien, al contrario: el

mundo que Lynch construye pacientemente durante sus años de aprendizaje se vale de la materialidad de la imagen para mostrar su violencia, su refractariedad. Por poner un ejemplo concreto citado por el filósofo francés —el significante “comida” como sinónimo de la felicidad y el encuentro con el Otro— es, en *Cabeza borradora, en-carnada* (literalmente) por un pollo mecánico que realiza movimientos de inquietante resonancia sexual y que dispara una conducta enfermiza en la madre de la protagonista.

Nunca sabremos, en cualquier caso, qué es lo que ocurre: Lynch plantea mundos donde el significante apunta siempre a un problema de lenguaje —el propio alfabeto, la voz amenazadora de unos padres, una sirena—, y en el que muy difícilmente se puede hablar de una ética. Los propios significantes del amor (el contacto físico, la comida, los hijos) devienen necesariamente monstruosos en consonancia con la dirección de arte.

#### 4. De la materia a la postmodernidad (*Terciopelo azul – Twin Peaks*)

Además de los ya citados, el trabajo de Thiellement deja fuera de la ecuación tanto *El hombre elefante* (*The Elephant Man*, 1980) como *Dune* (1984). Ambos casos son relevantes en el campo que nos ocupa porque, de alguna manera, integran tres ejes que posteriormente serán explorados por Lynch con diferentes efectos: la representación *matérica* del cuerpo enfermo, su inserción en unos mimbres narrativos específicos del relato clásico (González Requena, 2006) y por último, su adaptación explícitamente *visual* de esquemas cinematográficos previos ya asentados — en el primer caso, del modelo del Hollywood clásico con su suntuoso blanco y negro y en el segundo, de la imaginería propia del fantástico espacial desarrollado en los años anteriores (Ponce, 2018).

Cabría plantearse —lo que, va de suyo, no implicaría demérito para la cinta en cuestión—, si *El hombre elefante* no fue realmente el aprendizaje de la *legibilidad cinematográfica*, en el sentido más clásico del término, para Lynch. De igual modo que una década después aprendería a rodar, escribir y producir materiales seriales televisivos con *Twin Peaks*, un estudio detallado de la planificación de *El hombre elefante* demuestra que sirvió como estudio progresivo de la manera en la que, parafraseando el célebre título de Bordwell (2006), “Hollywood cuenta las historias”. Otro tanto se podría decir de *Dune*, cuyo papel excéntrico en su filmografía ha evitado tantas veces poner de manifiesto una verdad incómoda: en *Dune*, peor que mejor, Lynch ensayó un aprendizaje clásico de la evolución

estructural del héroe (Campbell, 2005), que sería la piedra de toque para su subversión —o su lectura *siniestra*— en *Terciopelo azul*.

En ambas películas, por debajo de los ropajes visuales del clasicismo, late siempre un retorno de la materialidad en su dimensión más salvaje. En *El hombre elefante* su amenaza —explicitada, por ejemplo, en esos amenazadores paquidermos que, de nuevo sin contexto, se *fusionan con la mirada* (Fig. 06)— deviene teodicea por la puntuación de elementos evangélicos que *contienen* el desbordamiento de las imágenes. El arranque de la cinta supone el paso de la imagen estática —fotográfica— a la imagen en movimiento. La fotografía adquiere en el film no solo una función diegética, en la que la humanización del monstruo es paralela a la relación que establece con los retratos —el de su madre, en primera instancia, y después los de la alta sociedad británica— sino porque como señala Nowak (2012), en la cinta se entretajan la genealogía del propio personaje y la de la fotografía y el cine, presentando el cine no como el descendiente legítimo, sino como el hijo monstruoso pero que, a su vez, permite en su temporalidad humanizar al propio personaje.



Fig. 06: *The Elephant Man*.

John Merrick (John Hurt) es un cuerpo anómalo, figura extravagante que se hurta inicialmente al espectador, y cuya contemplación explícita, por lo tanto, se desea. Además, es un cuerpo sin retrato —frente a su madre, que es un retrato sin cuerpo—. Sin embargo, los otros rasgos que subrayan su humanidad tienen que ver o bien con el *logos* (puede recitar unos salmos, accede al orden del lenguaje), o bien con la elevación religiosa (erigida en elemento espacial por esa catedral en miniatura que Merrick construye pacientemente en su habitación). Por contra, las fábricas y los espacios industriales —a cuyas estructuras ha dedicado Lynch la

serie fotográfica *Factory Photographs*— se presentan como el lugar donde habita el horror (y también la grandiosidad) de los freaks expuestos en espectáculo circense y cuyas referencias también encontramos en *Cabeza borradora*. La pregunta por el desencaje ontológico entre cuerpo y mundo que era evidente en la ópera prima del director aquí queda desactivada parcialmente por la presencia de un Dios que, a su vez, sirve como garante de una tranquilizadora ética. Y, por extensión, podemos añadir: una ética en relación directa con la mirada, con el gesto piadoso —el gesto correcto— de mirar al Otro, de ver en el Otro a un Ser Humano.

La ordenación narrativo-ética de la materia (a partir de la mirada) se enraizará todavía más en *Dune*, con la promesa de una salvación cosmogónica a partir de la gesta de Paul Atréides (Kyle MacLahlan). En esta ocasión la teodicea adquirirá una carta que atraviesa lo evangélico para llegar directamente a lo *monomítico*, es decir, para justificar el correcto funcionamiento de todo el universo a partir del surgimiento de una figura mesiánica. Los dioses se esconden tras una especie de teología panteísta con gruesas pinceladas *new age* que acaban sosteniendo el equilibrio del mundo incluso allí donde, como cantaba el viajero de Zaratustra —y esta es la metáfora matérica central de *Dune*— “*el desierto crece*” (Nietzsche, 1985: 234).

*Dune* había “ensayado” una cierta relación con la ordenación matérica propia del Hollywood de aquellos años. Como bien señala el artículo de Esteban Ponce anteriormente citado, su estela debe ser situada en la de trabajos pensados para clonar el éxito de *La guerra de las galaxias* (*Star Wars*, George Lucas, 1977). Dicha película desde una dimensión estrictamente matérica, había aplanado definitivamente la problemática por el *sentido* de la *materia espacial* tal y cómo se había dispuesto en *2001: Una odisea en el espacio* (*2001: A Space Odyssey*, Stanley Kubrick, 1968), que en muchos aspectos no estaba tan lejos de la pregunta ontológica central de *Cabeza borradora*, esto es, la pregunta por la imposibilidad de *habitar* allí donde la materia se experimenta angustiosamente. *Dune* es sin duda una vía muerta, pero a la vez, es también el paso que permite la *canibalización* del cine de Hollywood que tendrá lugar en dos obras como *Terciopelo azul* y *Corazón salvaje*.

Merece la pena detenerse en esta idea. En ocasiones, cuando se define el estatuto “postmoderno” de la imagen a partir de las estrategias de cita o apropiación, no se hace demasiado hincapié en los procesos *corrosivos* o incluso *implosivos* que pueden sugerir dichas prácticas. Si *El hombre elefante* podía ser considerada una película “postmoderna”, lo era únicamente en el sentido —y no es poco— de que tras muchas de sus imágenes se buscaba específicamente una reescritura —

no especialmente paródica— de un cierto cine pretérito y ya agotado. *Terciopelo azul*, al contrario, es “postmoderna” en un sentido directamente agresivo, “en-oposición-a”, enmarañada entre la nostalgia inevitable de la citación y la imposibilidad de tomarse en serio aquello que el espectador digiere.

Tomemos algunos ejemplos y permítasenos, además, incorporar un movimiento paralelo a partir del universo *Twin Peaks*. Aquí nos quedaremos únicamente con el célebre movimiento de cámara que se abisma sobre los insectos que pueblan el jardín de los *suburbs* norteamericanos. En cierto sentido, toda la secuencia es una sinécdoque del funcionamiento del film en tanto lleva hasta el extremo las dos polaridades de la existencia occidental: de un lado, el feliz paraíso tardocapitalista —cuyo retrato está tan necesariamente desfigurado en sus rictus de placidez que no puede sino resultar inquietante o ridículo— en oposición al salvajismo, la viscosidad y la obscenidad del mundo natural *amplificado* por los sistemas de visión (lentes de aumento) y de sonido (saturación de la banda sonora).

La saturación de miembros amputados, conductas psicopáticas y perversiones sexuales que puntean la dupla *Terciopelo azul/Corazón salvaje* emergen de una línea de flotación muy precisa: el surgimiento del cine *teen* de los años cincuenta, y con él, de una cultura del goce juvenil que basa su discurso, como es bien sabido, en la *negación del paso del tiempo*, esto es, de la corrupción misma de la materia. Si *Cabeza borradora* surgía allí donde la presencia de un hijo ponía en crisis el frágil equilibrio de la vida, *Terciopelo/Corazón* basan su parpadeo en la posibilidad de una (necesariamente falsa) juventud eterna, dulcemente recuperable, sinónimo del bien. Una *materia corporal* plenamente fijada en el presente, lista para el amor y refulgente, como lo está, por ejemplo, el sempiterno retrato de Laura Palmer con el que se cerraban casi todos los episodios de las primeras temporadas de *Twin Peaks* (Fig. 07).



Fig. 07: *Twin Peaks*.

Una vez que se atraviesa la arcadía de la adolescencia —es decir, una vez que el cuerpo inicia su inevitable declive material— todo lo que queda es el gesto monstruoso y hediondo de una deformidad bufonesca: Frank (Dennis Hopper) fantasea con un retorno edípico, Ben (Dean Stockwell) se transforma en una suerte de payaso ambiguo para interpretar un tema de su propia infancia (*In Dreams*). No es de extrañar que la referencia inmediata del universo *demasiado* luminoso de *Terciopelo azul* sea la construcción icónica que el cine *teensploitation* de los cincuenta desplegó a partir de gramolas, batidos de vainilla y pequeños grupos de adolescentes heroicos que se enfrentaban al mal ante la mirada incrédula —e inútil— de sus mayores. El hecho de que el gran monstruo de aquella saga —*The Blob* (Irvin Yeaworth y Russell S. Doughten, 1958)— fuera una gran masa *matérica* sin forma que lo fagocitaba todo a su paso hacía del terror una evidente metáfora sobre el tiempo mismo y sobre la fragilidad de aquel fantaseado e imposible microcosmos juvenil.

La línea que une *Terciopelo azul* con *Twin Peaks: Fuego camina conmigo* es la de esa apuesta por un tiempo no cronológico en el que la materia pueda ser, de alguna manera, contenida antes de su última corrupción. La epifanía desmesurada con la que Laura (Sheryl Lee) y Cooper (Kyle MacLachlan) se despidieron en 1992 —que incorporaba un contrapicado que se sobreimponía sobre una suerte de ángel (Fig. 08)— parecía ocurrir *al otro lado del tiempo*, es decir, en ese espacio inclasificable y no sometido a las leyes de la materia que resultó ser la habitación roja. Volveremos más adelante a esta idea.



Fig. 08: *Twin Peaks, Fire Walks with me.*

## 5. La quiebra de la fe en el sentido sobre la materia

Que algo se rompe a partir de esa epifanía, como bien menciona Thiellement, es evidente. O quizá sería mejor decir: algo *retorna* a partir de *Twin Peaks: Fuego camina conmigo*. Ese “algo” que veíamos en *Six men getting sick* y en *Cabeza borradora* a propósito de las relaciones entre imagen, narración y materia.

En primer lugar, porque *Carretera perdida* es una cinta completamente erosionada y dominada por la presencia de cámaras de bajo formato que anticipan la materialidad brumosa y la falta de contorno propias de la textura digital con la que se construirá *Inland Empire*. En segundo lugar, por la exploración de los canales de distribución *online* en multitud de cortos y piezas experimentales. En tercer lugar, porque hay una reescritura muy explícita de esas imágenes finales que se vertebran a partir tanto del grito de Laura Palmer (Fig. 09) como de la posición oscurecida de su gesto hacia Cooper (Fig. 10) en los títulos de crédito del capítulo 18 de *Twin Peaks: The Return*.



Figs. 09 y 10: *Twin Peaks: The Return*.

A menudo se ha hecho referencia a esa enigmática frase —*Te veré dentro de 25 años*— con la que se conectaban las primeras visiones de la habitación roja con el retorno a *Twin Peaks* en 2017. Enigmática, sin duda, no únicamente por la distancia cronológica entre su emisión y su recuperación en la tercera temporada, sino también por la inserción de la dimensión *temporal* en el interior de la habitación roja. Las últimas líneas de diálogo de Cooper —*¿En qué año estamos?*— no nos ayudan tampoco a trazar con claridad las coordenadas de esa dimensión paralela que se resiente definitivamente a toda significación.

Dicho con más claridad: lo que Lynch retuerce progresivamente y con mayor violencia en cada nuevo largometraje no es simplemente la estructura de sus films, sino ante todo la posibilidad misma de situar las acciones en unas

coordenadas espaciotemporales que doten de un cierto *sentido* a los personajes que las realizan. La materia resulta indescifrable porque alrededor de ella no se pueden tejer líneas narrativas, ni la cámara puede ya impostar ningún clasicismo para permitirnos acceder a lógicas internas de montaje sobre las que desplegar el mundo. Piénsese en el desmesurado *travelling* aéreo que retrata a Pete (Balthazar Getty) en *Carretera perdida*, o en el complejo juego de puestas en abismo que plantea la amnesia de Rita (Laura Harring) en *Mulholland Drive*: el círculo deviene a su vez cinta de Moebius, lemniscata.

Para entender correctamente esta compleja dimensión hay que utilizar el aparatage fenomenológico de Jean Grondin (2018) a propósito del problema del *sentido*. Trasponiendo algunas de sus conclusiones al universo lyncheano, podemos hablar del *sentido* de una imagen a partir de las coordenadas que permiten *dirigir* el flujo de la materia (por ejemplo, por movimientos internos de plano o cohesión mediante *racord*), a partir de su capacidad para proponer *significaciones*, a partir de su capacidad para provocar *sensaciones* y, finalmente, para otorgar un sentido reflexivo, es decir, que al final de su contemplación, nos permita evaluar nuestra propia posición en el mundo.

Pues bien, partiendo de esta base, parece precisamente que lo que Lynch ha erosionado en sus últimas propuestas es, precisamente, la dimensión *reflexiva* de la materia, esto es, el punto exacto en el que la narratividad (imposible de clausurar tras la quiebra del espacio/tiempo), no ofrece reflexión alguna sobre el mundo concreto en el que habitamos. El propio final de la tercera temporada de *Twin Peaks* nos servirá para explicar esta idea en su aplicación analítica.

Que Laura Palmer (o su alter ego, Carrie Page) regrese a Twin Peaks implica una imposible reconciliación con esa materia exuberante que se había desplegado en las dos primeras temporadas: los bosques frondosos, la serrería, los donuts y el café. Regresar, si se nos permite, a una cierta textura de la imagen que aparecía desplegada en la célebre secuencia de créditos inicial. Sin embargo, los significantes narrativos aparecen completamente desencajados: su casa de la infancia es habitada por otra mujer, nadie recuerda su nombre, incluso el plano frente al café local, el *RR*, es insulso, está oscurecido. Ninguna música celebra el regreso a casa de la heroína.

La pregunta de Cooper —¿*En qué año estamos?*— es errónea, ya que pone el foco en una cuestión temporal cuando la verdadera pregunta que se impone es: ¿*Qué significa este mundo?* Y, por lo tanto, ¿*cuál es su sentido reflexivo?* El corte que

nos lleva a los créditos nos arroja contra una idea brutal, y que en muchos aspectos contradice las posiciones más optimistas de la ontología existencial del siglo xx: *no* hay sentido al final del camino, no emerge una concatenación narrativa de acontecimientos que hilvana lo vivido, no queda nada salvo las huellas de la enunciación y la pregunta, en abierto, sobre lo que acaba de ocurrir.

Si comparamos el cierre a modo de epifanía de la cinta de 1992, vemos que lo que ha desaparecido entre ambos *frames* es, precisamente, el ángel. Es decir, la garantía —en este caso, teológica— de que el mundo estaba dotado de una línea trazable, humana, capaz de imponerse a esa rugosidad matérica total que nos rodea y que intentamos ceñir, a la espera de encontrar un nombre mejor, como el *noúmeno* o, más recientemente, *lo real*.

## 6. La materialidad sonora en la obra de Lynch

Como señalábamos anteriormente, aunque resulte paradójico, atender a la materialidad de las imágenes requiere atender tanto a la mirada como al diseño sonoro. En un caso de gran densidad, como el de Lynch, hay una conexión evidente entre el (sin)sentido, las posibilidades de interpretación o lectura, y las capas auditivas compuestas que van desde la música hasta el propio gesto de pronunciación silábica.

Ciertamente, en un cine en el que el problema del *sentido* se suele experimentar, como señalábamos, de manera tan urgente, aquello que pertenece al *logos*, a la cuestión del discurso o de la simbolización sonora de los universos se recibe con el mayor interés. Sin embargo, de nuevo, en lugar de atender a la demanda del receptor, el diseño sonoro en Lynch participa de los desvíos y las dislocaciones materiales que hemos ido analizando en las últimas páginas. Su uso del código sonoro hace imposible una relación natural entre el sujeto, el lenguaje y los otros. Así, la voz siempre trasporta una dimensión áfona, que conecta con esa suerte de silencio absoluto y ensordecedor que atormenta al melancólico, a gran parte de la filosofía y que la sociedad del espectáculo trata de acallar a toda costa. Es ese silencio que no puede pasar por la representación y que retorna en lo real, como muestran las voces del delirio mostrando la imposibilidad lógica del adentro y del afuera, —lógica que, por supuesto, resulta central en Lynch. La problematización de la voz y la mirada se muestra en la sintomatología de las patologías del delirio, pero también en la sublimación de la obra de nuestro

director: ahí advertimos que la voz y la mirada, cuando se colocan en la exterioridad del registro simbólico, solo generan efectos pesadillescos.

Y merece la pena señalar, además, que no se trata de un rasgo únicamente ceñible a su filmografía. La propia obra estrictamente plástica de David Lynch enfatiza constantemente operadores como una boca devoradora o desbordada de una palabra (Fig. 11).



Fig. 11: *Head talking about Billy.*

La obra de Lynch está colmada de sonidos que marcan disrupciones. Su diseño sonoro no reclama la calma, sino que genera espacios para escuchar rumores, zumbidos. El silencio se literaliza aún más dentro de la narrativa a través de la presencia de personajes mudos, sordos, con problemas de dicción... En cierta medida, personajes que solo pueden repetir el diálogo de otros, incluidos Dougie Jones y los borrachos encarcelados en el encierro del Sheriff del Departamento de Twin Peaks. Todos alientan al público a prestar atención a las señales sonoras y visuales dentro de un mundo donde los personajes a menudo son incapaces de oír, escuchar o comprender lo que se les dice (Sanna, 2019: 276).

Su obra bordea la voz como objeto y el lenguaje como parásito. *Terciopelo azul* arranca ofreciéndonos una oreja cortada y el episodio 8 de *Twin Peaks: The return* acaba con una criatura adentrándose en una boca durmiente. La radio y el interfono del hogar son los catalizadores del delirio en *Carretera perdida*. En *Terciopelo azul* y en *Mulholland Drive* la música intenta sostener los cuerpos que no pueden acompañar el *playback*...

La idea central que recorre todo el diseño de sonido lyncheano es pues, a nuestro juicio, su uso como oposición a las normas convencionales de la

narratividad sonora. En lugar de ayudar a situarnos (sonido diegético, ambiente), a clarificar nuestra afección con respecto a las imágenes (música diegética o extradiegética), o a configurar rasgos psicológicos de los personajes (voz del intérprete, claridad de la misma en el diseño de sonido), en Lynch prima lo irracional, lo atmosférico, lo nebuloso. Y es en su choque con la materialidad visual donde realmente encuentra sus formulaciones más notables.

## 7. Conclusiones

Como hemos venido señalando a lo largo del artículo, la trayectoria de David Lynch puede ser leída como un cuestionamiento de las relaciones entre los mecanismos narrativos convencionales de la expresión fílmica y los rasgos no-simbolizables que entraña nuestra experiencia cotidiana del mundo material. En esta dirección, su filmografía —pero también su obra fotográfica o plástica— se nutre de una tensión que, por otra parte, ha caracterizado los debates internos sobre la experiencia estética —y muy especialmente, la cinematográfica en relación con las representaciones del cuerpo prácticamente desde sus inicios. Es por ello que hemos intentado generar un trabajo que matizara parcialmente las tesis mayores de Thiellement a partir del camino que dicho teórico deja sin explorar: la dimensión eminentemente formal de lo material del universo lyncheano.

Por ello, creemos haber aportado un matiz a los estudios sobre el director que, a partir de la problemática propia de la materia, desplegara las siguientes conclusiones: En primer lugar, que la materialidad lyncheana se confronta de una manera nebulosa con el concepto de *lejanía aurática* tal y cómo fue teorizado por Benjamin y que, repensado en su sentido estrictamente audiovisual, genera una tensión entre los elementos re-conocibles de la narración clásica, la dirección de arte (pero también el diseño sonoro) de sus piezas y, por supuesto, una dimensión de lo corporal directamente vinculada con la angustia y el malestar. Esto nos lleva a la segunda idea: que este *movimiento* creativo a partir de la materia sigue una topografía —o quizá sería más sensato sugerir una *constelación*, en la estela del propio léxico de Benjamin— que pasa por un periodo de aprendizaje —en el que se combinan formas, materiales y gestos propios de las bellas artes con las escrituras clásicas del cine de Hollywood tanto en su dimensión simbólica como estructural—, se transforma en un sistema de citación eminentemente postmoderno y, finalmente, coincidiendo con el auge de la llamada imagen postdigital, acaba convertido en un proceso de duda y licuefacción que se aprecia en, por

ejemplo, sus trabajos on-line o en las texturas del video de las que se sirve tanto en *Carretera perdida* como en *Inland Empire*. Por último, hemos introducido la sugerencia de que el *sonido*, elemento clave y generalmente infravalorado en los análisis *audio*-visuales, funciona en paralelo a la propia dimensión de la materia visual: como elemento de duda, de licuefacción y de puesta en crisis de los estatutos convencionales de la imagen contemporánea.

## Bibliografía

- ALSOP, E. (2019). "It's no longer your film": Fictions of authorship in Lynch's Mulholland Drive. *Journal of Film and Video*, 71(3), 50–64. <https://doi.org/10.54066/jfilmvideo.71.3.0050>
- AMABA, R. (2019a). *Carretera perdida: Paseos con David Lynch*. València: Shangrila.
- (2019b). *Narración y materia: Supervivencias de la imagen cinematográfica*. València: Shangrila.
- AUMONT, J. (2014). *Materia de imágenes, redux*. València: Shangrila.
- BAÑUELOS, J. (2018). El tiempo en la fotografía: matrices culturales, cronotopos y auras digitales. *Revista ICONO14 Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, 16(2), 1–24. <https://doi.org/10.7195/ri14.v16i2.1171>
- BENJAMIN, W. (1973). *Discursos interrumpidos, I*. Madrid: Taurus.
- BERRY, D. & DIETER, M. (2018). *Postdigital Aesthetics: Art, Computation and Design*. Londres: Palgrave Macmillan.
- CAMPBELL, J. (2005). *El heroe de las mil caras: psicoanálisis del mito*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- CATALÀ, J. M. (2019). Imágenes de la locura y locura de las imágenes. In R. Amaba (Ed.), *Carretera perdida. Paseos con David Lynch* (pp. 16–51). València: Shangrila.
- CHION, M. (2003). *David Lynch*. Barcelona: Paidós.
- DELEUZE, G. (2003). *Francis Bacon: Lógica de la sensación*. Madrid: Arena Libros.
- ELSAESSER, T. (2013). Los actos tienen consecuencias. Lógicas del mind-game film en la trilogía de Los Ángeles de David Lynch. *L'Atalante. Revista de Estudios Cinematográficos*, 15, 7–18.
- FERRER GARCÍA, M. (2013). Lo siniestro en Mulholland Drive. *L'Atalante. Revista de Estudios Cinematográficos*, 11, 99–105.
- GARCÍA SAHAGÚN, M. (2016). La fotografía de David Lynch: un viaje a la identidad en Inland Empire. In L. Deltell & J. C. Alfeo (Eds.), *La mirada mecánica. 17 ensayos sobre la imagen fotográfica*. Madrid: Fragua.
- GONZÁLEZ REQUENA, J. (2006). *Clásico, manierista, postclásico. Los modos del relato en el cine de Hollywood*. Valladolid: Castilla Ediciones.
- GRONDIN, J. (2018). *Del sentido de las cosas: La idea de la metafísica*. Barcelona: Herder.
- MILONE, G. (2020). La ficción de los sonidos: Por un materialismo fónico. *Landa*, 8(2), 247–254.
- NIETZSCHE, F. (1985). *Así hablaba Zaratustra*. Madrid: Club Internacional del libro.

- NOWAK, L. (2012). Mother's little nightmare: Photographic and monstrous genealogies in David Lynch's the elephant man. *Journal of European Popular Culture*, 1, 69–83. [https://doi.org/10.1386/jepc.1.1.69\\_1](https://doi.org/10.1386/jepc.1.1.69_1)
- PALAU MARTÍN, I. (2012). Lynch Noir. El cine negro según David Lynch. *L'Atalante. Revista de Estudios Cinematográficos*, 14, 108–114.
- PONCE, J. E. (2018). Neofiguración e iconoclasia en el cine de David Lynch. *H-ART. Revista de Historia, Teoría y Crítica de Arte*, 3, 273–310. <https://doi.org/10.25025/hart03.2018.11>
- REED, K. M. (2016). “We Cannot Content Ourselves with Remaining Spectators”: Musical Performance, Audience Interaction, and Nostalgia in the Films of David Lynch. *Music and the Moving Image*, 9(1), 3. <https://doi.org/10.5406/musimovimag.9.1.0003>
- SANNA, A. (2019). *Critical Essays on Twin Peaks: The Return*. Londres: Palgrave Macmillan.
- STEPANIAN TARACIDO, E. M. (2009). La materialidad del sonido. *Revista ICONO14. Revista Científica de Comunicación y Tecnologías Emergentes*, 7(2), 292–309. <https://doi.org/10.7195/ri14.v7i2.328>
- STEYERL, H. (2018). *Arte Duty Free: El arte en la era de la guerra civil planetaria*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.
- THIELLEMENT, P. (2020). *Tres ensayos sobre Twin Peaks*. Barcelona: Alpha Decay.
- WEINSTOCK, J. A. & SPOONER, C. (2016). *Return to Twin Peaks. New Approaches to Materiality, Theory, and Genre on Television*. Londres: Palgrave Macmillan.

Recibido: 27/11/2020

Aceptado: 20/01/2022

Este trabajo se encuentra bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 4.0

