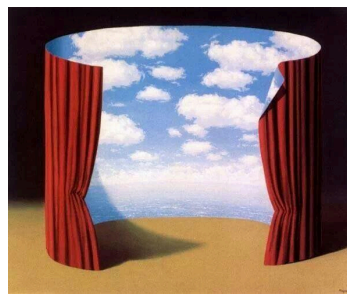
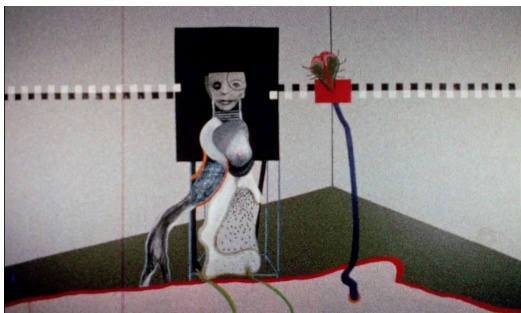


Estilo

INFLUENCIAS Y REFERENCIAS

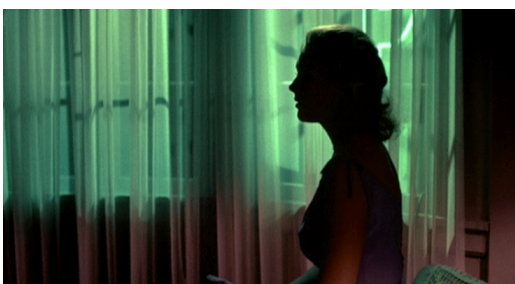
Como ya mencionamos, su producción está indiscutiblemente relacionada con sus inicios en las bellas artes, así bien tiene una estética que hace referencia al mundo de la pintura. En los cuadros de Bacon le impactan las imágenes carnales además de la belleza y equilibrio en contraste con la inquietud que transmiten. La obra de Bacon aparece explícita en *The Alphabet*. Por otra parte, se sirve de las poblaciones rurales de América interior que retrata Hopper, imágenes que muestran la soledad del americano de manera desolada y serena. También hallamos paralelismos entre la obra de Lynch y la producción de Duchamp y Magritte. Del primero aplica en sus escenas lo ambiguo, el doble-significado, o el significado indeterminado; mientras que del segundo coge el misterio e incongruencia, el cruce entre lo absurdo y la poesía. En definitiva, en el surrealismo encuentra atractivo en cómo este movimiento busca explorar el subconsciente y lo onírico a través del arte, plasmándolo en el desplazamiento de objetos cotidianos, situaciones absurdas, y una lógica de sueños.



Centrándonos en sus referentes cinematográficos, destacan los Hermanos Coen, Werner Herzog, Martin Scorsese, Aki Kaurismaki, Hitchcock y especialmente Fellini.

La estética de Lynch se acerca a Buñuel, aunque se desentiende de su surrealismo en cuanto a que reivindica una mayor diversidad temática. Para Lynch el surrealismo se puede (y debe) unir a lo romántico, al crimen, al misterio...

Orden de los directores por cada fila:
Fellini, Herzog, Hermanos Coen, Scorsese, Aki Kaurismaki, Hitchcock



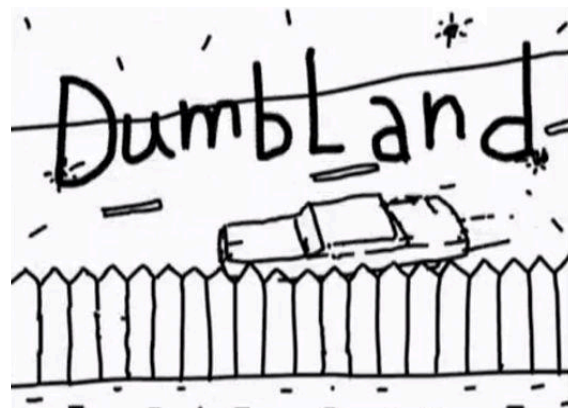
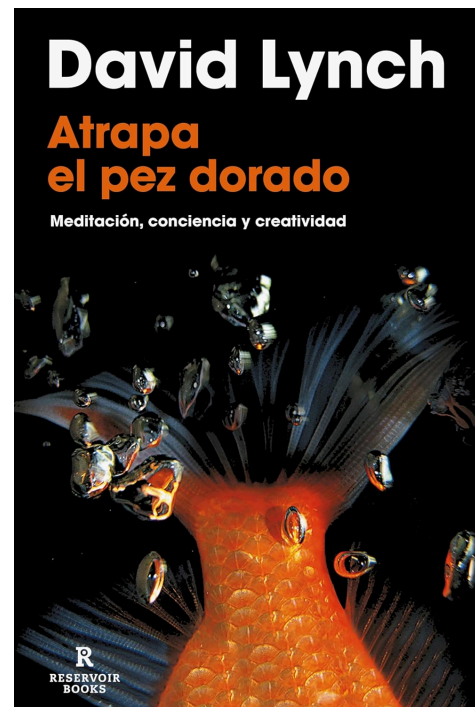
Otra influencia innegable es el cine negro, género cinematográfico desarrollado en EEUU entre 1930 y 1950 cuyos filmes giraban en torno al crimen de Hollywood. Algunas de las características de este género, como el debilitamiento de las fronteras entre lo bueno y lo malo (moralidad ambigua), la violencia, el cinismo, la corrupción, la figura de la *femme fatale* (sexualidad) o los flash-backs, aparecen en sus películas, siendo el ejemplo más representativo *Blue Velvet*.



PROCESO CREATIVO

David Lynch en diversas entrevistas relaciona su proceso creativo con el acto de ir a pescar: el cebo es soñar despierto, y los peces, las ideas. Nunca sabe lo que se va a encontrar, y muchas veces no se trata de capturas emocionantes, pero de vez en cuando consigue alguna que le estimule. También resalta en numerosas ocasiones que, refiriéndonos al cebo, la llamada "meditación trascendental" considera que le hace operar a niveles profundos del subconsciente, haciendo que el cerebro esté más abierto a la hora de viajar entre esas "ideas". Una vez que las ideas son pescadas, analiza cómo o incluso si el cine puede contarlas y qué otras ideas son atraídas por ella. El guión sirve entonces como una forma de organizar cómo estas ideas le hacen sentir y considera que es vital para la realización de sus películas. No obstante, también es necesario añadir que este puede sufrir cierta flexibilidad narrativa según evoluciona el proyecto, relacionada con incidentes que ocurran durante la realización tanto del guión como de la producción. Esto no quiere decir, sin embargo, que Lynch esté a favor de la improvisación: se puede modificar el guión pero una vez hecho no se cambia lo escrito a la hora de grabar.

Su trabajo a partir de aquí tiene una inmensa relación con sus inicios en la pintura: compone los



elementos como capas superpuestas, por etapas, en el que las partes sumen un todo pero el todo sea una suma de partes. Tampoco se puede dejar de lado que esta también influye en la interdisciplinariedad con respecto a otras artes, que no duda en utilizar tanto como apoyo para visualizar la obra final como para que se presenten por sí solas (recordemos cortos de animación como *Dumbland*). Por último, hay que aclarar que este director también se sirve de la música como elemento constructor de sus películas, siendo a veces un proceso totalmente paralelo que desarrollaremos posteriormente.

ESTILO DE NARRACIÓN

Debido a esta particular forma de conformar sus películas a través de elementos o escenas concretas sacadas a partir de un contexto de ensoñación consciente, las películas de este director siguen un estilo similar al del “stream of consciousness”. Por ello, Lynch utiliza la técnica de la narrativa fragmentada con una narración no lineal. Escapa de una estructura cronológica lógica, alternando sueños y diferentes líneas temporales con “la realidad”. De esta manera, dentro de la trama coexisten a lo menos dos hilos diferentes: una historia central que más o menos se adecúa a lo que podríamos considerar como realidad y otra/s que modifican o inciden en la primera. Habitualmente se tratan de episodios de ensoñación,



mundos paralelos o directamente sueños. En ciertos casos como en el de *Inland Empire*, la mezcla llega a ser tan cerrada en sí misma que el punto es que no se sepa cuándo comienza una y acaba la otra. Esto concluye en una obra en la que realmente no influye qué es lo real y lo ficticio: la realidad se suspende en pos de un estado en el limbo.

Además de la variedad de líneas narrativas, son habituales la analepsis y la prolepsis, creando una red de acontecimientos que aparecen aparentemente desordenados. David Lynch desafía las convenciones tradicionales de la narración, incitando a una mayor reflexión e introspección del espectador. Así bien, juega con la ambigüedad dejando partes de la trama abiertas a interpretación de cada quien. Esto apela a la participación activa del espectador, que lejos de tener una historia desmenuzada debe construir su entendimiento de la película.

El mismo director dice: *“Hay quien dice que el público no quiere pensar, sino que prefiere que le den las cosas ya masticadas. Eso son chorradas. A la gente le encanta pensar. Todos somos detectives, tenemos capacidad para prestar atención y sacar nuestras propias conclusiones. Y eso es francamente bueno.”*

No obstante, este aparente desorden cuenta con sus códigos de organización. El ritmo para Lynch es muy importante: se trata la historia desde la poesía, con su debida importancia a la cadencia tanto de la acción como de la música que la acompaña. De esta manera, la repetición de hechos, el contexto en el que se enmarcan o la duración de los mismos forman parte de la sintaxis propia de Lynch. El ejemplo más claro de ello sería el corto de Rabbits, donde el diálogo y los hechos se espacian de manera particular.

TEMAS

-Psique

David Lynch toca diversos temas relacionados con lo psicológico, siempre desde un punto de vista oscuro, retorcido, perturbador. Trata la identidad y la conducta humana mediante los sueños, los miedos, los deseos, la culpa... Borra los límites entre la realidad y la fantasía, creando historias en las que los sueños y lo real se interrelacionan y codependen en diferentes dimensiones y realidades. Por ende, los personajes pueden existir de formas diferentes, transitando y mutando de un universo a otro.



-Nostalgia

En el universo lynchiano existe una narrativa constante que toma elementos retrospectivos tanto de los lenguajes cinematográficos que había impuesto Hollywood hasta el momento como de la propia vida del director. En diversos casos sus películas suponen crear un pasado ficticio, que nunca ha existido, puesto que este se crea a partir de las sensaciones y recuerdos, no de hechos verídicos. Todo el rato el espectador experimenta la sensación vagamente familiar al recorrer lugares que se supone que ha visto o que conoce, pero con el vacío justo de no saber exactamente por qué no se parece a nada.



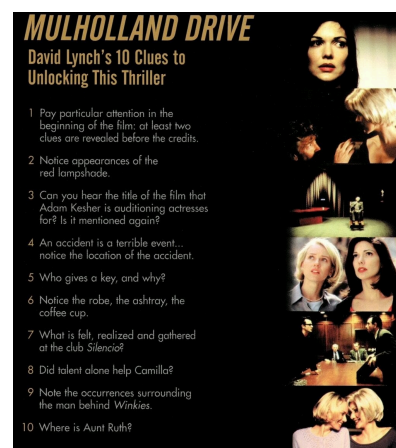
De esta forma, Lynch crea un margen de libertad estética que le hace constructor de nuevos recuerdos colectivos, y es por ello que muchos identifican estos espacios como los que uno ve en sus sueños. Esta nostalgia por los lugares irreales también propicia la inclusión de la fantasía: ¿cómo podrían haber sido las cosas si hubieran sido mejores? Todo ello se resume en la dualidad entre lo real y lo ficticio, conceptos que entroncan la forma de crear historias de este director.

-Realidad/fantasia

En las obras de Lynch la realidad se desdobra sobre sí misma. Los personajes se enmarcan en un contexto en el que la ensoñación (término a diferenciar con respecto al sueño) es tan vida como los sucesos que el espectador entiende como que han ocurrido en lo más parecido al mundo real. Para él, el misterio no es un estado de confusión o miedo, si no un elemento casi místico que le permite tratar las cosas como más reales; alcanzar un estado de realidad en el que la lógica sea irreverentemente pura. Para Lynch, los estados alterados de consciencia (el delirio, los sueños febriles) le permiten llegar a extremos patológicamente ciertos, en los que la locura es catalizadora de la coherencia.



Es necesario resaltar que, a pesar de que algunos críticos defienden el “todo es válido” en el análisis de los productos artísticos de David Lynch, excusándose en sus lenguajes surrealistas, sus obras definitivamente tienen una línea discursiva previa que se plantea como una historia que se podría organizar si se quisiera. De hecho, prueba de ello serían las 10 preguntas que se incluían en una edición de DVD de Mulholland Drive que le permitirían al espectador desenredar la trama. Por ello, en sus películas, el recurso de lo simbólico es usado para o bien crear alguna metáfora sobre el desarrollo de sus personajes o hechos, o bien ser una cesión poética que permita crear una lírica imprescindible para el tono del filme.



Estos elementos de carácter onírico tienen su especial relevancia porque suponen el contrapunto al tema de la realidad: la fantasía. Los elementos fantasiosos de la filmografía lynchiana (entendidos como el deseo o las aspiraciones de los personajes) suponen una reflexión constante sobre el futuro, siendo comunes los elementos proféticos o las autorreferencias a recursos utilizados previamente en el filme. La fantasía, entonces, toma un protagonismo freudiano en el que los instintos se presentan como cruciales para el desarrollo



de los personajes, tanto como condena de sus acciones (a la manera de la filosofía determinista) como exponente de la máxima euforia a la que estos aspiran. Pensemos, por ejemplo, en el caso de *Eraserhead*: el protagonista se ve acechado por sus deseos de liberación, por sus instintos sexuales frustrados y por su visión de la mujer perfecta (la mujer del radiador). En su caso, los deseos de vivir en la fantasía que le evade de la realidad lo lleva a la autodestrucción y a confrontar las responsabilidades que se le imponen, resaltando como esta marca todas las acciones que realiza. Al final, según se deteriora el estado mental de Henry, la línea entre la fantasía y la realidad se va disipando, mostrándolo en el estilo narrativo.

Por otro lado, los elementos oníricos pueden llegar a suponer un elemento de metapoética útil por sí misma. En diversas entrevistas, el director resalta que para él lo más importante es hacer que el espectador sienta lo que él sintió con respecto a su "idea". Para ello es necesario crear un ambiente envolvente que transporte al espectador a un contexto en el que pueda ser llevado a cualquier sitio. Esto es mucho más fácil cuando todo es posible: el espectador no puede anticiparse a lo que sucederá, por lo que se deja llevar por lo que está viendo. Es por ello que David Lynch también defiende el cine como medio superior para el visionado: el tamaño de la pantalla y la capacidad del sistema de sonido



permiten hacer de la película una experiencia totalmente envolvente. Tanto es así que en diversas ocasiones el propio director ha llegado a incluir indicaciones (tanto para salas de visionado como en los DVDs pensados para el consumo doméstico) para recomendar los ajustes de sonidos adecuados para proyectar determinados filmes.

ATMÓSFERA

Estética visual

Para conformar la atmósfera lyncheana es necesario tener en consideración que se trata de un estado conjunto, un diálogo que se establece entre el uso de imaginarios surrealistas, lugares, la música, el ritmo ya mencionado y el movimiento. Este último, por ejemplo, ha sido resaltado por el propio director al ser preguntado por su gusto por la grabación analógica: encuentra que el celuloide recoge el movimiento de una forma específica mucho más poética que la digital. Todos estos aspectos dan por resultado una atmósfera onírica que caracteriza la mano de este director.

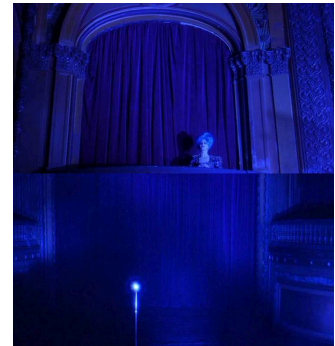
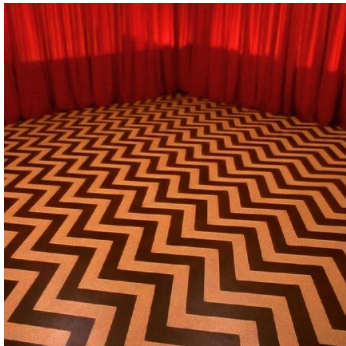
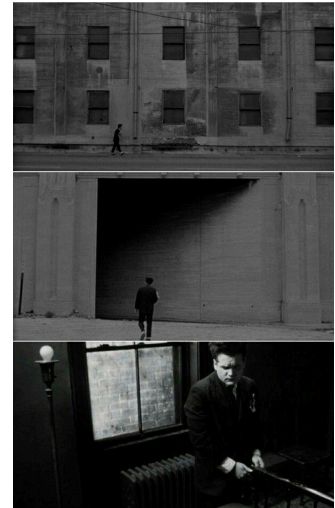
Lugares

Para David Lynch el lugar dónde se enmarcan los hechos es inmensamente importante. En algunas entrevistas resalta la importancia del “espacio propio” y de cómo este establece una relación entre los personajes y el espectador. La figura de la casa o del hogar está entre las más recurrentes: la casa se relaciona con la protección del sueño, con un estado de calma que nos puede transportar a otros lugares y, para Lynch, una pausa de la realidad en cierta manera. Además, la casa es el lugar desde el que se parte y al que se vuelve, un estado cíclico que le resulta estimulante a la hora de componer historias. Como uno de los ejemplos más claros, en Mulholland Drive, Diane acaba muriendo en una casa solitaria y fría de la misma manera que Henry en Eraserhead.



Esta obsesión por la figura de la casa puede ver su inspiración en la propia experiencia de Lynch: este ha sido fruto de diversas mudanzas, cada vez a lugares más grandes, que pueden haber suscitado ciertas preguntas sobre la permanencia o la importancia de poder echar raíces. Los lugares que ha visitado también se ven reflejados de manera directa o subliminal en sus películas: el amor por Los Ángeles se describe parcialmente en Mulholland Drive, mientras que los recuerdos fríos sobre la industrialización de Filadelfia se aprecian especialmente en los exteriores de Eraserhead. En contraste entre lo industrial y lo natural parecen también ser una prioridad para este director y se ven reflejados a menudo en las alegorías que maneja.

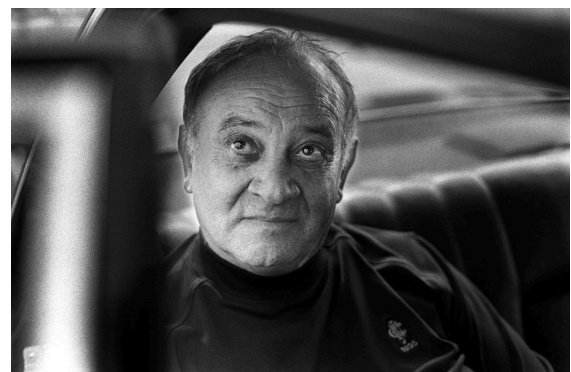
Finalmente, es importante resaltar la creación de los no-lugares: establecer el espacio es tan importante como no hacerlo. Lynch crea espacios indefinidos, contrarios al tiempo o a lo conocido como la famosa Habitación Roja de Twin Peaks, aunque también se vale de estructuras ya conocidas a las que le aplica esta resignificación, como es el caso de las cabañas en medio de la nada, clubs a altas horas de la noche (hasta el punto de crear él mismo uno llamado "Silencio"), cines vacíos, hoteles o bosques. La iluminación, por su parte, ayuda en gran parte a ello, aportando sus propios matices de corte expresionista: sombras y composiciones generan atmósferas perturbadoras y densas, junto con grandes contrastes lumínicos que llegan a ser parte vital de la narración.



Uso sonido/música

Volviendo a lo dicho en la biografía, la decisión de Lynch de hacer cine proviene de la sensación de movimiento que le pareció ver en la hierba de uno de sus cuadros al oír el viento. De ahí la relevancia que le otorga al sonido, considerando como no solo como un complemento de la imagen, sino como un elemento narrativo igual de importante que la iluminación o el color.

En consecuencia, crea paisajes sonoros igual de inmersivos que los visuales a través de ruidos ambientales, zumbidos, murmullos y sonidos distorsionados. Estos sonidos, en muchos casos sutiles, generan una atmósfera densa, estableciendo tensiones en el espectador sin saber este el origen.



El compositor Angelo Baladamenti es la mano derecha de Lynch, depositando plena confianza de la bso en él. Por ejemplo, en Mulholland Drive la mayoría de la música viene de descripciones y estados de ánimo que David le describe y él lo traduce en música. Componer la bso antes de que se rueda la película es contrario a lo convencional. Por consiguiente, la música en sus películas a veces contrasta con la imagen, creando una disonancia que puede ser interesante para inquietar o dar emoción.

Cabe destacar que en sus primeras producciones (cortos) no hay nada o casi diálogo. Así bien, el sonido es fundamental para completar los personajes y los espacios y generar el disconfort del que tanto gusta.

En cambio, el uso del silencio se aleja de la exploración experimental. Utiliza una técnica ya vista en otros directores, esta es, el silencio cargado de significado como cualquier otro sonido. Esta manera más habitual de trabajar con los silencios sirve para aumentar la tensión, enfocar la atención del espectador en un detalle visual o destacar el estado de un personaje.

Simbologías

Si bien es cierto que los recursos que utiliza David Lynch son incansablemente cambiantes, encontramos necesario hacer un hincapié especial en algunas que parecen ser fruto de autorreferencia a través de sus obras. Además del carácter dual que ya hemos mencionado, la luz, y sobre todo la luz artificial, suponen una simbología recurrente en las películas de este director. Para Lynch, la electricidad supone un contrapunto directo a la simbología clásica del fuego: elemento prometeico de vida y destrucción que encuentra esa misma referencia en el peligro y la comodidad de la luz eléctrica. Esta aparece en diversas ocasiones como explosiones de luz, escenas sobreexpuestas, apagones premonitorios, luces de neón que marcan la noche... A lo largo de la filmografía podemos ver el uso de la luz como elemento de tensión, como si se hiciera palpable el ruido de la tensión eléctrica.

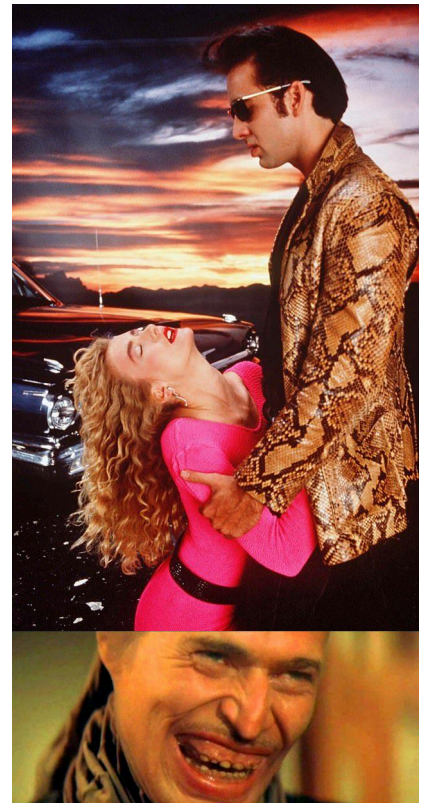


Por otro lado, la textura se utiliza en diversidad de ocasiones como un elemento narrativo más y, habitualmente, como forma de transformar los objetos a través de la materia. Esta aparece con más protagonismo en los filmes en blanco y negro, pero también aparece en los estampados o en las arquitecturas, pudiendo observarse un paralelismo entre el suelo del recibidor de la casa de Henry y la Habitación Roja de Twin Peaks. El propio nombre de Blue Velvet es evocador a este tejido de textura concreta. Los líquidos, por su parte, también resultan para Lynch estimulantes a nivel visual, siendo habitualmente relacionados con la temática sexual, aunque también con la sangre y el horror.



PERSONAJES

Los personajes creados por David Lynch suelen estar marcados por dos polos: el estereotipo y el contraste. Para resignificar la realidad es necesario primero conocerla y establecerla, por lo que no se puede afirmar que los personajes de estas películas no tengan ningún contacto o relación con los arquetipos propios de las historias del cine. Lynch crea personajes hiperbólicos y performativos como Sailor y Lula en *Wild at Heart*, que si bien se presentan como papeles muy matizados, es palpable la ironía con la que se evoca a otros estereotipos hollywoodenses. No obstante, también es necesario el contraste de esta referencia más clara a la realidad. Habitualmente, se trata de personajes descompensados, atormentados e irracionales, que hacen parecer, de forma extraña, a los otros como más irreales o artificiales. En el caso de *Wild at Heart*, Bobby Perú descompensa totalmente la dinámica que había sido establecida hasta el momento entre la pareja, y es en las escenas en las que aparece (el robo, el episodio con Lula) en que la ensoñación que produce la pareja se rompe, haciendo que ese momento se sienta más real que la historia que se nos estaba contando.



Paralelos a estos personajes existe un tercer tipo, los personajes vacíos, que habitualmente sirven como alegorías o ayudantes de la trama. Estos a veces son colocados con conocimiento de que suponen un capricho estético, como es el caso por ejemplo de la inclusión del vagabundo en *Eraserhead*, con la intención de recordar a veces que lo que se está viendo es un producto artificial, creado de forma manierista por parte de Lynch. Todos estos personajes son los que rompen o amenazan el estado de los protagonistas de manera directa o indirecta (en *Mulholland Drive*, el maestro de ceremonias, por ejemplo) y son meras carcasas de sí mismos, espejos en los que se puedan ver reflejados el resto de personajes o representaciones físicas de conceptos como el hombre del planeta y la mujer del radiador en la ya mencionada *Eraserhead*.



Por otro lado, es habitual el uso de los doppelgänger como simbología para los personajes vacíos: alguien que pierde su identidad, que se convierte en otro, que no sabe qué es suyo y qué no.

En Mulholland Drive, Betty, Diane y Camila proponen un juego de desdoblos donde no se sabe dónde puede empezar una y acabar la otra. Sin embargo, en el comienzo, se partía de una dualidad clásica de Hollywood: la rubia y la morena, una mujer ingenua y una “femme fatale”. De esta manera, Lynch toma lo preexistente y lo transforma con su propio léxico, haciendo que el espectador pueda ser mismo partícipe de este cambio. Otro ejemplo sería el protagonista de Eraserhead con su propio bebé: ellos dos son la misma persona de alguna manera, pero a la vez el hijo supone la externalización de los miedos del padre.



En conclusión, se puede afirmar que lo único que unifica a casi todos los personajes es una moralidad ambigua que mantiene al espectador intrigado con respecto a las motivaciones de los mismos. Estos están llenos de secretos que ni siquiera llegan a desvelar del todo y la mayoría están marcados por una sexualidad venenosa que en raras ocasiones no tiene repercusiones.



ANÁLISIS Y COMPARACIÓN DE FILMES

Para finalizar nos gustaría hacer un pequeño análisis de las conexiones entre sus filmes para ejemplificar su estilo. Desde su primera cinta, *Six men getting sick*, muestra interés por la irrupción de enfermedades, tanto a nivel físico como en *The elephant man*, mental en *The grandmother* o social con *Eraserhead*. A partir de este primer corto concebido como una pesadilla, el mundo de los sueños acompaña a Lynch.

Asimismo, en sus primeros proyectos está más acercado a lo experimental, a la videocreación que al género cinematográfico. Así bien, acude a recursos de la animación (stop motion), recayendo una gran fuerza visual en los dibujos, pues en estas obras no hay diálogos, voz en off o algún elemento sonoro que de pistas sobre lo que ocurre en la pantalla.

Por otro lado, *Mulholland Drive* recoge todo lo que le ha gustado de sus películas anteriores: telones rojos, enanos, teléfonos, sueños que nos confunden con realidades, flash back, música inquietante y agobiante, sexo, misterio, violencia, locuras, abstracción, cambios de personalidad; tanto de los personajes, como Fred Madison en *Lost Highway*; y en él mismo Lynch, un tipo agradable que recrea un universo interior oscuro, ambiguo e inquietante.