

Dr. Enrique CARRASCO-MOLINA

Universidad Europea de Canarias. España. enrique.carrasco@universidadeuropea.es

Semiosfera y ficción transmedia: Análisis de la migración de David Lynch entre seis canales del discurso artístico (cine, televisión, fotografía, pintura, música y literatura)

Semiosphere and transmedia fiction: Analysis of the migration of David Lynch among six channels of artistic discourse (film, television, photography, painting, music and literature)

Fecha | Recepción: 13/11/2017 – Revisión: 17/12/2017 - Publicación final: 01/01/2018

Resumen

David Lynch es uno de los cineastas más controvertidos del panorama creativo audiovisual mundial. Sus películas y trabajos para otros medios, generan legiones de fans y detractores por doquier. Lo que quizá son poco estudiados son los mecanismos narrativos de los que se vale este creador para hacer migrar su universo común y particular en procesos transmedia simultáneos que confluyen entre al menos seis canales artísticos, el cine, la televisión, la fotografía, la pintura, la música y la literatura. En ellos, Lynch experimenta como autor con estructuras de ficción en las que se salta cualquier regla o patrón: emplea herramientas en medios diferentes pero de forma complementaria, provoca que el espectador deba ver una pieza autónoma del discurso en un formato distinto al original (como *Twin Peaks: Fire walk with me*, en 1992, precuela de la serie televisiva solo estrenada en cine en un primer momento), y también interpela a sus públicos a través de las redes sociales. En este estudio se ha realizado una prospección visual/sonora que ha tenido como base los teoremas planteados por Michel Chion en su obra *La audiovisión* (1993), donde el autor explica los efectos auditivos (incluyendo la música) como generadores de empatía e identificación con el espectador.

Palabras clave

Cine; formato; migración; transmedia

Abstract

*David Lynch is one of the most controversial filmmakers on the world's creative audiovisual scene. His films do not leave anyone indifferent: they generate hatreds and praises in equal parts, legions of fans / detractors everywhere, including specialized critics. What have been little studied from the academic field are the mechanisms that this creator uses to migrate his common and particular universe towards simultaneous transmedia processes that converge among at least six artistic channels, cinema, television, photography, painting, music and literature. Lynch restricts formats and causes the viewer to see an autonomous piece of the discourse in a format different from the original (as in his case of *Twin Peaks: Fire walk with me*, in 1992, prequel to the television series only released on the big screen in a first moment), but also challenges its audiences through social networks. In this study, a visual / sound survey has been carried out based on the theorems proposed by Michel Chion in his work *Audiovision* (1993), where the author explains the auditory effects (including music) as generators of empathy and identification in the viewer.*

Keywords

Cinema; format; migration, transmedia

1. Introducción

David Lynch (Montana, EEUU, 1946) es uno de los directores de cine que más han experimentado sobre los cambios de formato y las expresiones artísticas propias en distintos medios. Apelando a un discurso polimorfo muy en la línea del concepto actual de transmediático, el cineasta ha instalado su huella artística alrededor de una 'semiosfera' en la que podría abrazar algunas de las ideas del lingüista y semiólogo ruso Yuri Mijáilovich Lotman en los años 70 y 80 del siglo XX.

Según las diversas reflexiones con las que Lotman defiende sus postulados, (Lotman, 1996: 261), la semiosfera es un espacio semiótico -operado por signos y lenguajes que articulan los mismos- fuera del cual es inviable la existencia misma de la semiosis, y funciona como un microcosmos cultural/intertextual que responde con contención ante la violencia del mundo.

Lynch construye entornos desagradables, crípticos, a veces solo interpretables por el propio autor, y termina afanándose en presentar siempre a un conjunto de extraños moradores (personajes) que, dentro de esos mundos, se separan de un aparente caos exterior defendiendo un *modus operandi* que solo esos mismos pasajeros conocen y protegen.

El alfabeto fílmico del director de *Cabeza borradora* (1977), como el teorema de Lotman, incorpora siempre una zona simbólica, plagada de signos y códigos, que trata de ser impermeable ante un supuesto desorden externo influenciado por una naturaleza impetuosa, imprevisible, donde solo habitaría lo ajeno a la civilización, a la cultura, y a la norma.

En este sentido, podríamos argüir que Lynch genera una violencia íntima, intrínseca, que permite acordonar a los habitantes de sus universos frente a un entorno que incluso podría ser más hostil porque sus personajes acaban descubriendo, en un complejo proceso de cambio interno, que es mejor convivir con lo extraño porque en el extrarradio todo se puede haber transformado en ácrata, anárquico, no-cultural.

Siguiendo esta tendencia, Lynch suele colocar a sus intérpretes primero en espacios de convivencia idílicos, pacíficos (los pueblos de *Terciopelo Azul*, *Twin Peaks*, o el brillante *Hollywood* de *Mulholland Drive*, entre otros ejemplos). A ellos acceden estos personajes desde una calculada inocencia. Una vez traspasan el umbral, y ante la vivencia de experiencias personales, a veces traumáticas, cambian y se imbuyen en esos mismos mundos que ahora son sombríos, subterráneos, ambivalentes, pero para ellos lo suficientemente atractivos como para no abandonarlos.

El cineasta acude pues a una experimentación del viaje iniciático en el que no siempre se termina en un desenlace con moraleja o redención del protagonista. A menudo Lynch deja que el espectador juzgue moralmente a los personajes de sus historias poniendo también a prueba a una audiencia con la que desea interactuar no desde la pasividad sino desde la inquietud, suscitando nerviosismo y disrupción de lo previsible. Cada obra sugiere finales de tramas y sub-tramas completamente abiertos, como indica Marc Muñoz:

Una de las grandezas intrínsecas en la manifestación artística de David Lynch es su no adhesión al significado único, cerrado e indiscutible. Para buscar un símil inmediato y claro: su trabajo se despliega como un puzzle que debe ser resuelto sin instrucciones, dando canje a distintas formas y composiciones partiendo desde las mismas piezas (2017).

Es lo que exactamente le ocurre a la aspirante a actriz Betty (Naomi Watts, en *Mulholland Drive*, 2001) cuando desvela el reverso oscuro de un Hollywood que no se esperaba, corrupto y pervertido. La bella joven entra en el peculiar microcosmos de la amnésica Rita y más tarde no querrá salir de él. También siente algo similar el inspector Cooper (Kyle MacLachlan en *Twin Peaks*, 1990-2017) cuando destapa el complejo entramado psicológico y paranoide que caracteriza el singular pueblo en mitad del bosque (allí encontrará el amor real, el amor mundanal por los donuts, el café o la tarta de cereza y, más tarde, un irremisible sentimiento de pertenencia a la comunidad); o cómo Jeffrey (Kyle MacLachlan), hallando una oreja cortada en el pasto, se introduce en un inesperado mundo de masoquismo y personalidades ambiguas (*Terciopelo Azul*, 1986). Jeffrey conoce a la hija del detective, Sandy (Laura Dern), sobre la que proyecta un amor platónico, instalado en la norma y en lo previsible, pero sucumbe a las fauces de la atracción morbosa que comienza a sentir por la cantante Dorothy (Isabella Rossellini), y de ahí le es muy difícil salir.

2. Metodología

Para afrontar un trabajo como el que se plantea a continuación se ha empleado una técnica cruzada de análisis audiovisual que permite estudiar algunos elementos discursivos concretos en distintos formatos, y otros contenidos en soportes únicos porque su autor (David Lynch) ha restringido (en ciertos momentos) los canales de intercambio de información con el espectador. En este artículo se ha llevado a cabo una prospección visual/sonora cuyos planteamientos teórico-prácticos tienen como base los teoremas planteados por Michel Chion en su obra *La audiovisión* (1993), donde el autor francés explica los efectos auditivos (incluyendo la partitura musical) como generadores de empatía e identificación con el público de la sala de cine.

Asimismo, se han seleccionado varios títulos clave que han destacado especialmente en el currículo artístico de Lynch, pero no solo en los formatos televisivos y cinematográficos [donde especialmente se han adherido títulos como *Twin Peaks* (1990-2017), *Terciopelo azul* (1986), o *Mulholland Drive* (2001) para ilustrar nuestras tesis], sino también en otros soportes como Internet (*Dumbland*, 2002, *Rabbits*, 2002, *Lady Blue Shanghai*, 2010,) cine post-televisión (*Twin Peaks: Fire walk with me*, 1992), composición musical (destacando varios temas compuestos con su habitual colaboradora Chrysta Bell), pintura (relación entre ciertos referentes de su trabajo plástico y su obra audiovisual, tema que centra parte de un documental titulado *The art life*, 2017), fotografía (serie de fábricas abandonadas, publicada en 2014) y literatura (*Atrapa el pez dorado*, obra editada también en 2014).

Compartimos plenamente las matizaciones que realiza Blas Payri, catedrático de Comunicación Audiovisual de la Universidad Politécnica de Valencia (en su blog *Recursos Sonoros Audiovisuales*), a las teorías de Chion sobre la música y el sonido 'empático' y 'anempático' en el cine. Payri no entiende cómo Chion se circunscribe a la música diégetica (aquella cuya fuente se ve en pantalla y que puede asociarse a un instrumento que es tocado por un compositor/intérprete o una fuente sonora como un tocadiscos o una radio) la que es capaz de funcionar de modo anempático (falta de empatía). En los trabajos de Lynch, los acentos tonales y emocionales derivados del uso anempático de temas musicales y sonidos proporcionan un matiz diferenciador que le acompañará con especial fuerza en toda su trayectoria como creador audiovisual.

3. La semiosfera y el viaje trifásico que propone Lynch

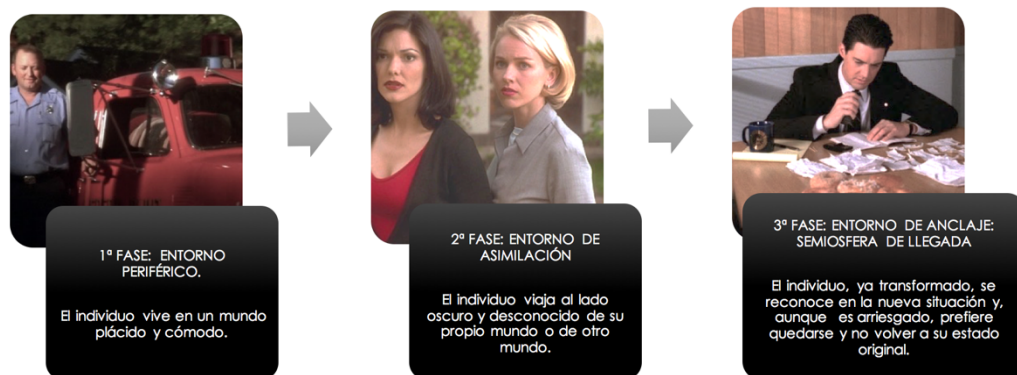
Lynch embarca a sus personajes en un viaje iniciático sin retorno o regeneración aparente, otorgando a menudo al espectador el 'beneficio de la duda', o la posibilidad de que la imaginación de cada cual construya una alteridad que encaje con un final deseado. Expone a sus protagonistas a una travesía en la que el individuo experimenta una transformación interior, y lo hace en tres fases cronológicas que podríamos ilustrar en el siguiente esquema donde, en cada uno de los tres estadios, se plantea un ejemplo correspondiente a tres obras que consideramos fundamentales en la carrera del realizador.

Figura 1. Esquema trifásico-narrativo de David Lynch

1ª fase: Entorno periférico
Terciopelo azul: Jeffrey conoce y mantiene una relación con Sandy en su hermosa ciudad. Twin Peaks: Cooper recibe el encargo de investigar el asesinato de Laura Palmer y viaja al pueblo homónimo. Mulholland Drive: Betty vive en el sueño ideal de ser actriz y viaja a un Hollywood que a sus ojos está lleno de oportunidades.
2ª fase: Entorno de asimilación
Terciopelo azul: Jeffrey, aunque con recelos, acaba conociendo y mantiene una relación paralela con la extraña Dorothy. Twin Peaks: Cooper llega al pueblo y se instala. Convive con sus gentes y, más tarde, se enamora de Audrey. Mulholland Drive: Betty conoce a la atractiva Rita. A pesar de su inesperado encuentro intenta por todos los medios triunfar como actriz presentándose a distintos castings.
3ª fase: Entorno de anclaje
Terciopelo azul: Profundiza en su relación con Dorothy, deja de lado a Sandy, y se introduce en el peligroso y onírico universo sentimental de Frank Booth y Dorothy. Twin Peaks: Mientras la investigación se complica y avanza muy lentamente, Cooper vive en el pueblo y va desenmarañando el misterio mientras se ve atrapado en las complicadas relaciones de sus vecinos. Ya le parece difícil llegar hasta el final pero trata de perseverar en sus pesquisas. Mulholland Drive: Betty se siente ahora unida para siempre a Rita, quien sigue intentando recordar qué fue lo que le llevó hasta ahí. Rita, amnésica, despojada de toda personalidad, arrastra a Betty a un viaje sin retorno.

Fuente: Elaboración propia.

Figura 2. Resumen visual del esquema anterior



Fuente: Elaboración propia. Fotografías: 1ª Fase (*Terciopelo azul*, De Laurentiis Entertainment Group (DEG), 2ª Fase (*Mulholland Drive*, Les Films Alain Sarde / Asymetrical Production), 3ª Fase (*Twin Peaks*, Lynch/Frost Productions / Propaganda Films / Spelling Entertainment / Twin Peaks Production).

Según esta teoría del esquema trifásico-narrativo que nosotros proponemos, la persona pasa tres períodos de transformación personal a través de un trayecto que, aunque a veces con saltos temporales, coincide con una estructura de introducción-nudo y desenlace. En la introducción (1ª fase: entorno periférico), el protagonista/individuo vive en una evidente zona de confort que conoce, controla y protege. En el nudo (2ª fase: entorno de asimilación) se produce un conflicto inesperado donde la persona efectúa un trayecto a un espacio oscuro y desconocido donde debe enfrentarse a sus miedos, asimilando una nueva situación en la que han entrado personajes y situaciones hasta ese momento ignotas. En un tercer estadio (3ª fase: entorno de anclaje/semiosfera de llegada) el individuo, ya metamorfoseado, se reconoce y, aunque consciente de un presumible peligro, prefiere quedarse y no retornar a su original zona de confort.

Lynch construye semiosferas invadidas por elementos (seres animados o inanimados) simbólicos, incapaces de comunicar o capaces de expresarse solo a través de códigos ininteligibles, que se transforman en internos en la trama: se pueden poner ejemplos tan brillantes como la deforme criatura silente de *Cabeza borradora* (1977), la oreja cortada de *Terciopelo Azul* (1986), los lenguajes crípticos de *Lady Leño* (*Twin Peaks*, 1990) y el vaquero nocturno en (*Mulholland Drive*, 2001), o las cajas experienciales e iniciáticas de *Mulholland Drive* (2001), *Dune* (1984) (la que presenta la Reverenda Madre Gaius Helen Mohiam en la prueba del Gom Gabbar), o la gran urna de cristal en la que se reflejan imágenes espectrales en la nueva entrega de *Twin Peaks* (2017).

Tal y como hemos señalado, líneas atrás, además de trabajar en distintos planos que de un modo u otro se interrelacionan, Lynch enlaza su estética 'multimodal' con las distintas aproximaciones al concepto de semiosfera. Pablo Molina habla de las teorías de Lotman y podría encajar, en virtud a esta reflexión, con la forma que tenemos de estudiar la gramática lynchiana:

Cada texto es parte del todo y guarda semejanza con él, como un espejo fracturado que refleja la misma imagen en todos sus fragmentos: el sistema es capaz de convertir al texto en una avalancha de textos porque cada uno reproduce, a menor escala, información acerca del todo (2017).

4. La constante expresión transmedia del autor

El realizador estadounidense es capaz de trasladar con gran maestría todo este complejo universo al soporte/formato que le plazca según lo que le exija el momento: tan pronto compone una pieza musical como pinta un lienzo, produce una serie televisiva, hace un reportaje fotográfico, redacta un guión, o dirige un film. Y, curiosamente, el seguidor de su particular estilo se deleita con alguna de estas manifestaciones creativas y a menudo es capaz de reconocer una personalidad fílmica que brota espontáneamente y se distingue como exclusiva.

Las estructuras comunicacionales transmediáticas se alinean de modo natural con las herramientas expresivas de Lynch, extrapolando sus hallazgos narrativos a distintos soportes, medios y formatos, y logrando mágicamente que cada parte, cada eslabón, enlace perfectamente con otros aspectos formales y argumentales, y que todo influya en un gran engranaje que representa su corpus creativo.

Un análisis (Scolari; Fernández de Azcárate; Garín; Guerrero; Jiménez; Martos; & Pujadas, 2012: 80) sobre el 'transmedia storytelling' converge nítidamente con esta idea que apuntamos: en su nivel más básico, el transmedia storytelling desarrolla mundos narrativos multimodales que se expresan en múltiples medios, lenguajes y entornos de comunicación.

Asimismo, Lynch coparticipa activamente de uno de los objetivos más eficaces de las narraciones transmediáticas: el refuerzo exponencial del interés de una audiencia a la que se alimenta y fideliza con recursos que destapan nuevos secretos del argumento antes no revelados.

Esta idea se puede refrendar con interesantes aproximaciones académicas, como un trabajo de Raúl Rodríguez Ferrándiz que, al hilo de ciertas reflexiones de Jenkins (2003), indica que las herramientas transmedia que propician el añadido de elementos novedosos a la trama, o en otras palabras, el desentrañamiento de algunos cabos sueltos de la diégesis, gracias al propio ejercicio transmedia, impulsa la aparición paralela de nuevas incógnitas que sin duda reactivan los efectos tensionales de la historia y fidelizan aún más a sus audiencias ante la adición de expectativas.

David Lynch se alinea, salvando sus matices siempre personales, con algunas de las estrategias de marketing más frecuentes dirigidas siempre a mejorar los resultados de venta y a captar nuevos nichos de mercado y/o públicos.

Este marco (que pone el acento en la presentación de contenidos inéditos, escenas previamente descartadas, montajes del director, imágenes del *making of*, reportajes, entrevistas con los equipos técnicos y artísticos, y otros recursos incluidos sobre todo en los lanzamientos de DVDs y ediciones especiales en Blu-Ray) responde a las pautas de un discurso transmediático que impele a los espectadores a consumir en uno u otro canal dependiendo del momento: primero el estreno exclusivo en salas de cine o televisión, y unos meses más tarde, a través de paquetes DVD/Blu-Ray.

Ross Garner nos corrobora como 2014 fue un año muy especial para David Lynch y su aclamada *Twin Peaks* (en su vigésimo quinto aniversario) y trae a colación cómo este creador cinematográfico aprovecha con éxito sus herramientas transmediáticas a raíz de este acontecimiento (Garner, 2016).

Garner señala que la celebración de un evento conmemorativo convocado en el Vista Theatre de Los Ángeles, que tuvo como título *The entire mystery* (El misterio íntegro), coincidió con la comercialización de una caja-regalo que incluía las dos temporadas completas de *Twin Peaks* remasterizadas, junto a una edición de la precuela *Twin Peaks: Fire walk with me (1992)*, además de un plus de 90 minutos de material extra, titulado *The missing pieces* (Las piezas perdidas). Este último pack recopilaba una serie de escenas descartadas en el montaje original.

Figura 3: Leland le explica a Lynch, desde otra dimensión, sus sentimientos hacia Sara y Laura



Fuente: Fotograma extraído de Youtube. Imagen: Absurda / MK2 Diffusion.

Entre las características especiales del set también se incluyó una pieza editada en blanco y negro titulada *Between Two Worlds (Entre dos mundos)* escrita y dirigida David Lynch, en la que desfilaban miembros destacados de la familia Palmer.

Este singularísimo montaje audiovisual estructurado a modo de sucesión de entrevistas realizadas por el propio Lynch orbitaba entre la referencia a la diégesis original y el tiempo presente, pero en otra dimensión ya que el personaje de Leland falleció en la primera fase de la serie. La pieza es notable y única, una escena que recrea una cafetería decorada con troncos y maderas en la que solo se escucha el característico zumbido boscoso o industrial lynchiano de fondo y los diálogos nostálgicos que embargan a cada uno de los personajes mientras transitan por un peculiar interrogatorio que construye su propio creador.

Es un contenido exclusivo de este extra DVD/Blu-Ray que transgrede la unidad narratológica pues nos provoca confusión temporal: es presente, pero irreal, porque el personaje ya murió, pero el actor habla con el director del pasado de su personaje, lo que nos hace entrar y salir del discurso con una profunda sensación transmedia pues se conjugan distintos formatos: un discurso televisivo donde prevalece el primer plano, una fotografía de monocroma de claroscuro, típicamente cinematográfica, que rinde claro homenaje al cine mudo expresionista alemán, y un género de entrevista íntima que se interna en la personalidad de quien recibe las preguntas.

5. Un camino de juegos espacio-temporales que conducen a la pérdida total del hilo argumental

Como artista polifacético, Lynch juega a su antojo con las coordenadas espacio-temporales, empleando elipsis asiduamente, trasladando sus acciones al pasado, al presente o al futuro. Esta marca personal que nos transporta a las más intrincadas atmósferas de pesadilla compuestas por artistas surrealistas como Dalí, o Magritte

Una investigación de Irene Pesos sintoniza con esta aseveración:

Lynch a menudo suspende la trama y difumina los límites espacio-temporales, explorando casi todos los formatos: tira cómica, spots, series, pintura, música, thriller y cuento maravilloso. En Lynch veremos reflejados la dualidad de los opuestos, la representación de espacios oníricos, los "no lugares", o lugares de tránsito (2014:13).

El cineasta construye un microcosmos endogámico en el que una y otra vez alimenta a sus fantasmas y obsesiones. Personajes enajenados (marcados por la tragedia o la amnesia), diálogos inconexos, saltos anacrónicos, escenarios claustrofóbicos, criaturas malévolas que nacen de la semilla de la industrialización, espíritus/enanos burlones, crímenes misteriosos, o atmósferas oníricas, son algunos de los ingredientes que repite una y otra vez encarnados en situaciones y personalidades dispares y, a pesar de sus constantes, frecuentemente imprevisibles.

Lynch es capaz de contar lo que permanece vedado a nuestros ojos. Puede buscar distintas opciones para penetrar en la cortina de humo que se extiende ante nuestros miedos atávicos y lograr destapar la «caja de pandora» que los pintores y escritores surrealistas ensalzaban en el proceso artístico: la libertad de los sueños, el poder del Ello freudiano que, conectado con el inconsciente colectivo tarde descrito por Jung, se despoja de todo impedimento o censura marcados por el Yo y el Superyó (Carrasco, 2011: 115).

Pero a lo largo de su carrera, el director de *El hombre elefante* (1980) ha cubierto etapas, en las que su éxito, de crítica y público, no siempre ha sido coincidente o positivo, es más, su trayectoria ha sido jalonada a través de una verdadera montaña rusa de emociones y comentarios encontrados. Y siempre se ha visto tentado por componer una obra maestra ejecutada con total libertad que carezca de cualquier imposición comercial, lo que le conduciría casi a romper cualquier atisbo de ilación sinóptica, un hermetismo inherente a su idiosincrasia expresiva que siempre le llamado siempre y por lo que muchas veces ha sido criticado.

Esto es lo que le ha ocurrido básicamente en los últimos once años. Desde *Inland Empire* (2006) a la segunda temporada de *Twin Peaks* (2017), el director ha trabajado poco en el sector audiovisual de ficción (cine-tv) centrándose más en la producción de spots y videoclips, en la pintura 1, o en la producción o realización de documentales (IMDB: 2017).

Aprovechando una cierta independencia financiera en sus diseños de producción, tanto en *Inland Empire* (2006) como en la segunda temporada de *Twin Peaks* (2017), el realizador probablemente se haya tornado en excesivamente cerrado y lejos de la audiencia, defraudando al proponer escenas y personajes que apenas empatizan, ni para un sentido ni para otro. Esta opinión coincide con muchas reseñas en foros y plataformas online de crítica cinematográfica. Javier P. Martín, en el blog ecartelera.es, y haciéndose eco de un comentario de Showbiz411 sobre el regreso de *Twin Peaks* señala:

25 años después, es peor que nunca. Los primeros cuatro episodios de la nueva *Twin Peaks* son pomposos y lamentables, y una pérdida de tiempo. (...) No hay una idea central esta vez. (...) *Twin Peaks 2.0* sigue los pasos de *Inland Empire*, la última película de Lynch, que fue "una masturbación sin sentido" (2017).

Aún con este lapso de su última década, el cine y la comunicación audiovisual podrá recordar a este autor como uno de los más grandes, a la altura de un Hawks, un Huston, un Welles, o un Hitchcock. No en vano, durante sus últimos diez años, Lynch ha explorado con interesantísimos resultados otros campos de la creación, unos nuevos y otros no tanto para él como la fotografía, la música, la pintura o la literatura.

6. Lynch hace traslación de contenidos/personajes/situaciones y condiciona al espectador según los distintos soportes

Podemos argumentar sin problemas que David Lynch despliega una conducta transmediática en sus propuestas narrativas desde un enfoque dual: por una parte, permite situaciones en las que el consumo simultáneo, o casi en paralelo, se produce sin ningún tipo de condicionamientos; por otro, Lynch restringe la visualización/audición de sus piezas en uno u otro formato teniendo en cuenta que el director presta especial atención al uso apropiado y las limitaciones de cada soporte. Tal y como él mismo ha manifestado en múltiples ocasiones, respetó el cine como registro de imagen a través de emulsión fotoquímica mientras duró, explorando todas sus vertientes a nivel de estética fotográfica, etalonaje y otros aspectos -quedan magníficos ejemplos de impecable lírica luminotécnica en *El hombre elefante* (1981), o *Una historia verdadera* (1999)- y, cuando se impuso el formato digital, se expresó como ferviente defensor del mismo coincidiendo con la grabación de *Inland Empire* (2006), en Polonia.

6.1 La migración transmediática en cuatro ejemplos: el café de marca personal, el teléfono, Chrysta Bell y videoclips de partituras propias

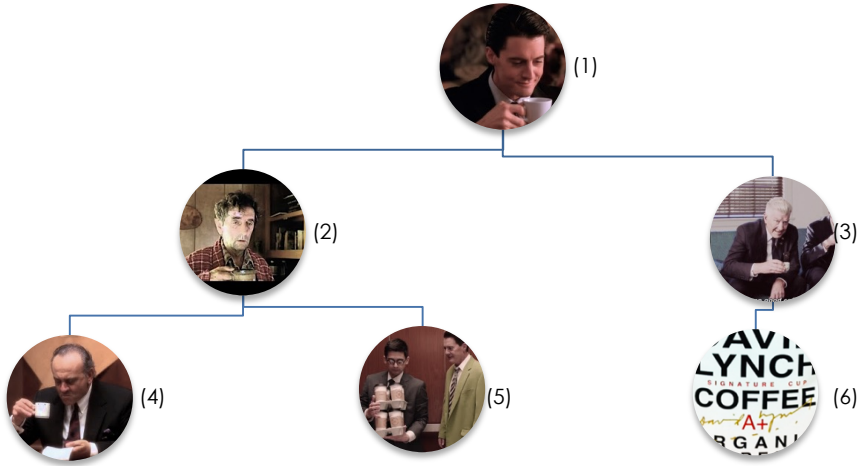
Para entender los puentes que tiende Lynch de forma transmediática basta con poner un simple ejemplo a raíz de la emisión reciente de la tercera temporada de *Twin Peaks* (2017): en este caso concreto, un espectador cualquiera ha podido disfrutar de un capítulo en televisión en el mismo momento del estreno, también en período diferido cuando, por impedimento horario, el usuario ha decidido grabar uno o varios episodios (esta condición se ha facilitado en España a través del lanzamiento de la serie en imagenio), o en Internet (de forma parcial), a través de fragmentos, tráileres, *teasers*, reportajes de *making of* que ofrecen una experiencia ampliada que él mismo autoriza difundir en sus redes sociales o en distintas plataformas informativas o de divulgación audiovisual.

Pero quizá el origen de todos estos planteamientos que nos hacemos en el presente estudio derive, de algún modo, en la sensación de que todo Lynch se auto-impregna de sus códigos sin solución de continuidad en presentaciones multimediáticas, es decir, que se construyen sinergias constantes entre medios, soportes y formatos, llámese música, llámese escenografía, llámese reiteración de arquetipos o personajes que asumen roles similares, o también detalles muy particulares, como veremos a continuación.

Uno de los elementos que más me ha llamado la atención abordando un análisis tan puntual de la obra del genio de Montana es el papel que juega la cultura del café en su arquitectura discursiva: tal y como demuestra en sus retrospectivas autobiográficas en las que posa abiertamente con la oscura bebida estimulante y, alrededor de su rostro, una sempiterna estela de humo de cigarrillo, Lynch se autoproclama fumador y bebedor compulsivo de cafeína hasta el punto que había una época que llegaba a tomar hasta veinte tazas al día. Manuel González aclara en su sitio Universo Lynch (www.davidlynch.es) que en un momento de su vida bebía los cafés en vasos pequeños de plástico y que, más tarde, bajó el número a diez tazas, sustituyendo los recipientes de poliestireno por otros, de cerámica, más grandes. Un amigo le llegó a insinuar que por qué no creaba su propia marca de café, y así comenzó una idea que más tarde tomó forma hasta transformarse en David Lynch Coffee, una marca de café orgánico de sello propio que comercializa en la actualidad. Pero el café se ha convertido en una unidad narrativa con voz propia (televisión y cine): lo beben a menudo el agente Cooper (Kyle MacLachlan) y Gordon Cole (cameo prolongado de Lynch) en *Twin Peaks* (1990-2017), proporcionando al espectador una curiosa atmósfera que explora sugerencias gastronómicas típicas de un desayuno americano y, más específicamente, de un desayuno en el pueblo (los donuts y la tarta de cerezas también crean un contexto); el personaje que interpreta Harry Dean Stanton en *Fire walk with*

me (1992), o los productores y directores de cine que hacen la prueba a Betty en *Mulholland Drive* (2001).

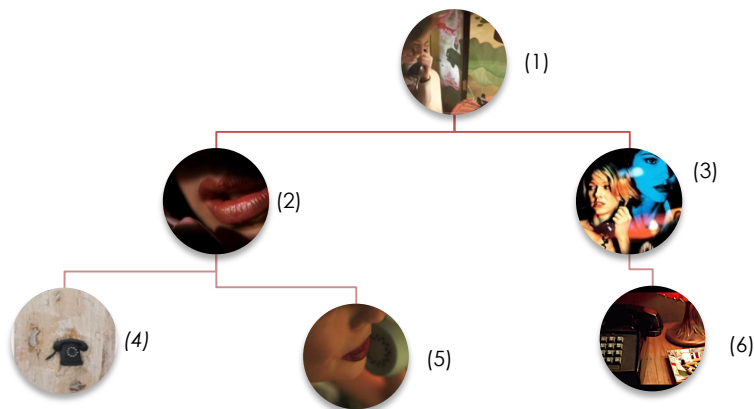
Figura 4. La cultura del café traspasa cualquier formato. 1: El agente Cooper (Kyle MacLachlan) disfruta de un delicioso desayuno en *Twin Peaks* (1990); 2: Carl Rodd (Harry Dean Stanton) se despierta en *Twin Peaks: Fire walk with me* (1992); 3: El agente Gordon Cole bebe una taza de excelente café en *Twin Peaks* (2017); 4: Los productores de cine que hacen la prueba a Betty en *Mulholland Drive* (2001) deliberan con cafeína; 5: Cooper mira con deseo un aromático encargo matutino (*Twin Peaks*, 2017); 6: Marca de café propia comercializada por David Lynch



Fuente: Elaboración propia. Fotos: Lynch/Frost Productions / Propaganda Films / Spelling Entertainment / Twin Peaks Production; Twin Peaks Production / New Line Cinema; Les Films Alain Sarde / Asymetrical Production.

Otro componente del decorado que también interactúa con acento notable y que, en este caso, es capaz de migrar a través de formatos que van de la pintura al cine, y de la televisión a Internet (*Lady Blue Shanghai*, 2010, para Dior, en Youtube, por ejemplo), es el teléfono (fijo, no móvil) como aparato que conecta lo real con lo desconocido, el plano terrenal con otras dimensiones; Lynch se recrea en el interfono y en los labios sensuales de sus mujeres protagonistas, y todo ello lo vemos en escenas simbólicas cargadas de misterio y erotismo en obras como *Mulholland Drive* (2001), en la que el teléfono incluso forma parte del cartel.

Figura 5. El teléfono viaja entre soportes. 1: Marion Cotillard, asustada al ver un bolso misterioso, llama a recepción asustada, en *Lady Blue Shanghai*, para Dior (2010); 2: Renee (Patricia Arquette) hace una llamada en *Carretera perdida* (1997); 3: Betty (Naomi Watts), con el aparato telefónico en la mano, centra el cartel promocional de *Mulholland Drive* (2001); 4: Telephone; Formato: Pintura. Óleo sobre lienzo y multimedia. 2012; 5: Chrysta Bell, interpretándondo el videoclip que presenta su tema compuesto con David Lynch *All the things* (2014); 6: El teléfono en una mesita con lámpara de luz indirecta, recurso que cohabita en las obras de Lynch con frecuencia. *Mulholland Drive* (2001)



Fuente: Elaboración propia. Imágenes: Les Films Alain Sarde / Asymetrical Production; Tramontano Arte Fondazione; Asymmetrical Productions / Ciby 2000; Christian Dior Production; Telephone: Photo Credit: Robert Wedemeyer. Courtesy of the artist and Kayne Griffin Corcoran, Los Angeles.

Otro de los casos más interesantes que ilustra la teoría lynchiana de vasos comunicantes se centra en la figura de Chrysta Bell, (Texas, 1978), musa del director pero también cantante, compositora, modelo y ahora actriz gracias a que el propio Lynch le ha concedido su primer papel como la agente Preston del FBI en la tercera temporada de *Twin Peaks* (2017). Bell no sólo interpreta composiciones musicales escritas por Lynch, y da voz a temas que arrojan parte de la banda sonora de la nueva entrega de la serie televisiva, sino que se mimetiza en el arte del cineasta incorporándolo a su estilo musical y a su propia imagen, impregnando incluso la atmósfera extraña (desde el punto de vista escenográfico) de videoclips con los que promociona sus canciones. Todos los videoclips en las que cooperan Lynch y Bell son promocionados de forma frecuente en las redes sociales, preferentemente Facebook y Twitter.

Figura 6. Chrysta Bell, interpretando al agente FBI Tammy Preston en *Twin Peaks* (2017)



Fuente: Imagen: Lynch/Frost Productions / Propaganda Films / Spelling Entertainment / Twin Peaks Production.

Chrysta Bell y su arte, representan el crisol perfecto para explicar el efecto anempático (que no empatiza con la identificación positiva del espectador sino que suscita conmoción y perturbación) clásico de la banda sonora lynchiana: un contraste entre la candidez celestial de la voz de Bell y el contundente background auditivo del realizador estadounidense. Lynch, como en muchas de sus películas y series de televisión, contrapone con maestría los registros dulces y agudos de cantantes femeninas notables con zumbidos que provienen de fábricas, congeladores, transportes, mecanismos de 'movimiento perpetuo' que nunca se detienen aunque se haya producido un hecho violento/inesperado. También introduce el cineasta herramientas cinematográficas que son muy suyas, como la modificación del paso del fotograma para mostrar personajes que hablan o se mueven de forma extraña (el enano de *Twin Peaks*, la propia Chrysta Bell en el videoclip *Bird of Flames*).

Lynch trabaja desde hace muchos años con Chrysta Bell, y subraya el marchamo transmedia de esta estrecha cooperación colgando frecuentemente en sus redes sociales noticias y enlaces donde se informa de lanzamientos, presentaciones, detalles de making of, letras, un largo etcétera.

7. Condiciones de proyección: imagen y acústica

El hecho de que Lynch se obsesione con las condiciones cualitativas de percepción en cuanto a la imagen y el sonido (ya era famoso Stanley Kubrick por idéntica razón), muy preocupado con los réditos estéticos y las limitaciones intrínsecas de la reproducción de las piezas, es en sí mismo un factor causal para su narrativa transmedia: al condicionar al espectador a ver la pieza de un modo u otro, obliga al mismo a pasar de un formato a otro sin ofrecer alternativas.

Javier Trigales es específico en cuanto a carácter puntilloso de Lynch:

Cuando *Mulholland Drive* se estrenó en salas, el propio David Lynch hizo circular una hoja con indicaciones para los proyeccionistas. Ésta es una práctica habitual de directores puntillosos y obsesivos del control de la imagen como Stanley Kubrick o, en clave más actual, Christopher Nolan, pero las referencias de Lynch tenían que ver sobre todo con el sonido: especificaba que desde la sala de proyección deberían subirlo tres decibelios por encima de lo normal (2016:124-125).

Tampoco permite el cineasta, en la versión DVD de algunas de sus obras, que el usuario haga cortes en el visionado:

As an indirect but important example of this reflection and adaptation, consider the fact that some recent David Lynch DVDs do not have chapter breaks. A handwritten note by Lynch in the booklet of *The Straight Story* explains the reasoning as, "I know most DVDs have chapter stops. It is my opinion that a film is not like a book—it should not be broken up. It is a continuum and should be seen as such. Thank you for your understanding." With the DVD of *Inland Empire* David Lynch has slightly relented: it has chapters but no menu to access them (Samardzija, 2010).

Veamos algunos ejemplos en los que se puede comprobar fácilmente la migración obligada a uno u otro formato:

1.- *Twin Peaks: Fire walk with me* (1992), precuela de la historia contada en las primeras dos temporadas de *Twin Peaks* solo se pudo ver inicialmente en cines. Entre la primera temporada de *Twin Peaks* y la segunda, la hija del realizador Jennifer Lynch, escribió y publicó *El diario secreto de Laura Palmer*, libro en el que desvela algunas interioridades inéditas de la historia contadas por la hija del cineasta poniéndose en la piel de una joven veinteañera (tenía 22 cuando escribió el libro).

2.- Las series *Dumbland* (2002) y *Rabbits* (2002) solo se han exhibido en plataformas online.

3.- El cortometraje promocional para *Dior Lady Blue Shanghai* (2010) solo fue concebido y producido para Internet. Sus propios promotores lo corroboraron en una conversación previa en la que le ofrecían a Lynch la posibilidad de dirigirlo.

They called me up and said, 'Would you like to make a short film for the internet? You can do anything you want, you just need to show the handbag, the Pearl Tower and some old Shanghai.' [...] This falls between a regular film and a commercial. I liked that idea. There are adverts and people get hit hard, and then there is this, where it is like coming at it from a different angle (Samardzija, 2017).

8. Pintura, fotografía y literatura: del humo fabril a la meditación trascendental

El desarrollo de la carrera de Lynch en parcelas que no son ni el cine ni la televisión progresan en un estilismo que es una prolongación natural de sus habituales expresividades creativas. Sus exposiciones pictóricas navegan incluso hacia referentes que podrían ser más macabros y 'pesadillescos' que los de sus films: monstruos vomitando, figuras deformes, criaturas que disparan o sangran, lámparas mortecinas, mecheros o cerillas que interactúan, un mundo heredero en buena parte del universo particularísimo del pintor Francis Bacon. A las atmósferas del pintor americano Edward Hopper le debe mucho también Lynch, algo que el realizador no esconde, tal y como comprobamos en muchas de las obras en las que el cineasta juega con habitaciones oscuras y fuentes lumínicas indirectas.

La fotografía que practica el realizador de Montana reúne objetos procedentes de fábricas abandonadas a los que acude de modo recurrente en su cine, aunque en sus películas esconde o solo asoma el recurso fabril; prefiere centrarse en sus sonidos.

Lynch trata finalmente de ser coherente con sus propios objetivos artísticos y con su propia vida intentando huir del caos en un proceso creativo-intuitivo que busca una paz interior que solo puede alcanzar postulándose y practicando la ampliamente discutida meditación trascendental.

En su libro *Atrapa el pez dorado* (2014) explica su viaje personal a estas realidades. La escritura de guiones para sus obras, algo que detalla en este libro, es un proceso para cuya consecución eficaz pasa por entrar en trance y realizar meditación trascendental.

Lynch ha llegado a una plena libertad creativa no sin antes luchar con infinitud de obstáculos, como productores obstinados y obcecados por el interés comercial, como le ocurrió con *Dune* (1984), tal y como expone Arantxa Solís Samper (Solís, 2012), que hace un análisis interesante de *Mulholland Drive* (2001) como crítica al Hollywood enchufista que el propio Lynch describe descarnadamente en su texto literario.

9. Conclusiones

-Lynch ha demostrado liderar una generación de cineastas que comenzaron sus carreras profesionales en los años setenta distinguiéndose por su particularísimo estilo que hoy por hoy es inimitable. El cineasta trabaja como ningún otro las migraciones transmediáticas, como se demuestra a lo largo de este artículo: desde el condicionamiento de consumo por un canal técnico específico seleccionado minuciosamente por el director, hasta la restricción de formatos en casos muy concretos, o la compartición de recursos (como la música de Chrysta Bell) en distintas formulaciones de su discurso.

-Artista polifacético, un polímata de su tiempo, Lynch maneja con soltura la compartición de contenidos y de símbolos recurrentes: sitúa a sus personajes con frecuencia tomando café, y expresa en el mundo real su obsesión por la oscura bebida estimulante patentando y comercializando su propia marca. También pinta o fotografía teléfonos misteriosos, o ambientes de fábricas grises y presenta estos elementos simultánea o alternativamente en variados formatos o soportes.

-Nosotros proponemos que el cineasta ha desarrollado su recorrido artístico alrededor de una 'semiosfera' en la que podría abrazar algunas de las ideas del lingüista y semiólogo ruso Yuri Mijáilovich Lotman en los años 70 y 80 del siglo XX.

-Según las diversas reflexiones con las que Lotman defiende sus postulados, (Lotman, 1996: 261), la semiosfera es un espacio semiótico fuera del cual es inviable la existencia misma de la semiosis, y funciona como un microcosmos cultural/intertextual que responde con contención ante la violencia del mundo. En esta línea, se puede decir que el creador norteamericano construye entornos misteriosos a veces solo interpretables por el propio autor, y termina afanándose en presentar siempre a un conjunto de extraños personajes que, dentro de esos microcosmos, se separan de un aparente caos exterior defendiendo un modus-operandi que solo esos mismos pasajeros protegen.

-El realizador de Montana ha transgredido con una narrativa innovadora en la forma de presentar las producciones de calidad en televisión. *Twin Peaks* (1990) supuso un antes y un después transformador en sus temáticas y presentaciones auditivas y visuales en relación con los llamados estándares y prácticas para la televisión en Estados Unidos, y en el resto del mundo, en esos momentos (Christensen, 2016).

-*Twin Peaks*, como fenómeno singular de un *merchandising* televisivo solo explotado ocasionalmente en otros casos puntuales, impulsó la traslación transmediática del universo del pueblo, el bosque y la vida que albergaban hacia una gamificación materializada a través del *rol-playing* y los muñecos o figuras alusivas de los personajes. Pese a que la serie estaba calificada para su consumo adulto, la maquinaria de la industria juguetera desarrolló una forma de *engagement* para que esos niños que jugaban pudieran consumir la serie en pocos años Heljakka (2016).

-La disrupción narrativa (la ruptura del esquema tradicional en cuanto a la presentación de las coordenadas espacio-temporales) y transmediática (empleo de contenidos en distintos formatos ampliando los resortes de intriga y fidelización con nuevos secretos para enriquecer la trama) es un factor una clave que ha contribuido a que ciertas obras maestras de su tiempo, como *Terciopelo azul* (1986), sean consideradas los paradigmas de un llamado cine posmoderno que le presta mucha atención al acto de mirar (el voyeurismo como recurso argumental) (Agirre, 2014).

10. Referencias bibliográficas

[1] Agirre, K. (2014). El nuevo Hollywood y la posmodernidad: entre la subversión y el neoconservadurismo. *Palabra Clave*, 17(3), 645-671. <https://doi.org/10.5294/pacla.2014.17.3.4>

[2] Carrasco, E. (2011). *La crítica de cine: metodología para investigadores: la reseña audiovisual en los nuevos escenarios de la comunicación*. Madrid: Tauro Ediciones.

[3] Chion, M. (1993). *La audiovisión. Introducción a un análisis de la imagen y el sonido*. Barcelona: Editorial Paidós.

[4] Christensen, J. R. (2016). TV peaks: Twin Peaks and modern television drama. *MedieKultur: Journal of media and communication research*, 32(60), 3. <https://doi.org/10.7146/mediekultur.v32i60.23314>

[5] Engel, P. (11/06/2014). David Lynch entrevista a Leland Palmer. *Fotogramas*. Disponible en <https://goo.gl/RACux5>

[6] Financial Times (08/07/2017). Copping, N. David Lynch's new film for Christian Dior. *Financial Times*. Disponible en <https://goo.gl/32KrmB>

[7] Garner, R. (2016). "It Is Happening Again": Paratextuality, 'Quality' and Nostalgia in Twin Peaks's Dispersed Anniversary. *Series-International Journal of TV Serial Narratives*, 2(2), 41-54. <https://doi.org/10.6092/issn.2421-454X/6590>

[8] Heljakka, K. (2016). Toying with Twin Peaks: Fans, artists and re-playing of a cult-series. *Series-International Journal of TV Serial Narratives*, 2(2), 25-39. <https://doi.org/10.6092/issn.2421-454X/6589>

[9] IMDB (2017). Ficha de David Lynch. Disponible en <http://goo.gl/2YG5HS>

[10] Jenkins, H. (15/01/2003). Transmedia Storytelling: Moving characters from books to films to video games can make them stronger. *MIT Technology Review*. Disponible en <http://goo.gl/CcaEDS>

[11] Lotman, Y. M. (1996). *Semiosfera I*. Madrid: Cátedra. Frónesis.

- [12] Martín, J. P. (22/05/2017). El regreso de 'Twin Peaks' recibe críticas de todo tipo con un punto en común: nadie entiende nada. *E-cartelera*. Disponible en <http://goo.gl/rVF9tW>
- [13] Molina, P. (2017). Espejos virtuales. La semiótica de la cultura y el enlace héroe/jugador en el videojuego. *Semiosfera, cultura y relaciones especulares. Revista Luthor: Entender, destruir y crea*. Disponible en <http://goo.gl/q1vLhz>
- [14] Muñoz, M. (25/05/2017). La teoría de la caja de cristal ¿Qué nos está contando David Lynch con esa caja en 'Twin Peaks'? *Fuera de series*. Disponible en <http://goo.gl/eTnXmn>
- [15] Pesos, I. (2014). *Setenta y cinco por ciento sueño y veinticinco por ciento realidad. Aproximación a la obra de David Lynch*. Universidad de Valladolid: España. Disponible en <https://goo.gl/tXdcJX>
- [16] Rodríguez Ferrándiz, R. (2014). El relato por otros medios: ¿un giro transmediático? *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 19, 19-37. https://doi.org/10.5209/rev_CIYC.2014.v19.43901
- [17] Samardzija, Z. (2010). DavidLynch. com: Auteurship in the Age of the Internet and Digital Cinema. *Scope: An Online Journal for Film & TV Studies*, 16.
- [18] Scolari, C. A.; Fernández de Azcarate, S.; Garín, M. et al. (2012). Narrativas transmediáticas, convergencia audiovisual y nuevas estrategias de comunicación. *Quaderns del CAC* 38, 15(1), 79-89. Disponible en <http://goo.gl/T54xk3>
- [19] Solís Samper, A. S. (2012). Hollywood: industria de pesadillas, según David Lynch. *RUTA: revista universitària de treballs acadèmics*, (4), 1-11. Disponible en <https://goo.gl/BnWQwP>
- [20] Zárata, A. y Tad, O. (Coords.) (2016). *Twin Peaks: 25 años después. Todavía se escucha música en el aire*. Colección Rosebud. Madrid: Innisfree.

Notas

1. En España dio a conocer su exposición Action-Reaction en 2009. También en este período o en años inmediatamente anteriores se dedicó a la producción y/o realización de documentales como *Meditation, Creativity, Peace* (2012), *Duran Duran: Unstaged* (2011), o *That Happened* (2007). Datos extraídos de Internet Movie Data Base.

