

películas como *Mr. Arkadin*, *L'Homme qui aimait les femmes* o *Amarcord*). O destellos de Woody Allen, David Mamet, Tim Burton, Ethan Coen o Gus Van Sant (quienes han publicado libros de ficciones que pueden entenderse casi como películas escritas o apéndices encuadrados). O siquiera la pulsión reescribora del fan confeso de *Eraserhead* Stanley Kubrick a la hora de asimilar materiales ajenos –William M. Thackeray, Anthony Burgess, Vladimir Nabokov, Stephen King o Arthur Schnitzler– para pronto convertirlos por siempre en algo inconfundiblemente suyo.

La relación de Lynch con la literatura es aparentemente escasa –quién sabe si ha leído a escritores que le serían inevitablemente afines como Haruki Murakami o Spencer Holst o Bruno Schultz o Stephen Millhauser–, y a la hora de adaptar se ha limitado al *Dune* de Frank Herbert (cuya bizarra y casi ininteligible versión puso en evidencia, acaso involuntariamente, el caos argumental que es toda space-opera) y su sociedad con el escritor Barry Gifford, autor de road-novels alucinadas cuyo más celebrable mérito es el de funcionar para Lynch como lienzos ya dispuestos sobre el caballete –ya sea en *Wild at Heart* como en esa colaboración para el cine que fue *Lost Highway*– para que el director se pare frente a ellos y empiece a cubrirlos con espesas capas de pintura. Una de sus frases más famosas lo explica a la perfección: “La cámara es un instrumento tan hermoso: hace que mis cuadros se muevan. Las películas son cuadros en movimiento”.

Así, Lynch llegó al celuloide desde el óleo y no desde la tinta. Desde cuadros que “me gustaría morder, pero no me atrevo porque la pintura contiene plomo. Lo que significa que soy un poco cobarde”. Desde cuadros que contienen letras porque las palabras en los cuadros son importantes para mí porque te llevan a pensar en qué más está ocurriendo allí adentro. Y muchas veces las palabras me atraen como formas y algo sale de esto. Antes recortaba letras pequeñas para pegarlas. Simplemente me gustaban así, en fila, como si fueran dientes... Las palabras cambian la forma en que percibes lo que está ocurriendo... Una palabra es también una textura. Cuando vas conduciendo en tu automóvil ves cables, ves nubes y el cielo azul o humo, y también ves muchas, muchas palabras.

Lynch defiende y lucha por la palabra entendiéndola como un animal salvaje y en

La máxima y más lograda expresión de lynchismo más allá de Lynch se encuentra en varias de las novelas del japonés Haruki Murakami, en los discos de la banda *They Might Be Giants* y, claro, en un formidable y cultista y críptico film de Richard Kelly titulado *Donnie Darko*. ¿Por qué es lynchiano este film con un conejo de ultratumba y múltiples cruces espacio-temporales? Sencillo: porque no entendemos lo que sucede y por qué está sucediendo. Y aún así... Como bien dice Homer frente al televisor, viendo *Twin Peaks*, en aquel episodio de *Los Simpson*: “¡Brillante! He He He He. No tengo la menor idea de lo que me están contando”.

peligro de extinción. No le interesa la palabra doméstica y clara. Y *The Alphabet* es ya –más allá de su obvio surrealismo– una toma de posición, un manifiesto contra el aprendizaje y la sistematización del conocimiento: “Es algo amenazador. Te es impuesto. Es necesario pero no es agradable. Se me ocurrió que aprender, en vez de ser un proceso alegre, acaba convirtiéndose casi en un proceso de pesadilla; por eso produce sueños en la gente, sueños desagradables. Así que *The Alphabet* es una pequeña pesadilla relacionada con el miedo a la educación”, explica Lynch en una de las entrevistas reunidas en 1997 por Chris Rodley en el libro *David Lynch por David Lynch* (Alba Editorial, 1998).

De este modo –más consciente que inconscientemente–, todo el cine de Lynch funciona como una forma de rebelión contra las estructuras narrativas clásicas y los moldes impuestos por lo novelesco: no hay reacciones previsible o personalidades fijas o discursos lógicos; todo fluye con el trazo de acuarela sobre papel mojado. La clave está más en la voluntad fugaz de quien sostiene el pincel que en las directrices de un guión férreo y preciso. De ahí que lo importante en los filmes de Lynch –unidos por su desconfianza hacia el lenguaje– no sea tanto lo que se dice sino el contexto físico y temporal en que se lo dice. No importa *tanto* descifrar las palabras deformes de ese enano en esa habitación roja, porque para Lynch, finalmente, las letras que componen un parlamento no tienen signi-

ficado. Las letras tienen forma y sonido de viento o de gas circulando por cañerías ascendiendo a la categoría de personajes casi protagónicos aunque invisibles. Y la forma y el sonido de esas letras –“Un sonido leve o una secuencia de historias puede acabar ofreciéndote una idea para una historia”, dijo Lynch, quien compone y canta canciones y música industrial y dirigió videoclips– es lo que acaba marcando la escritura de un guión que se escribe rápido para, a la hora de accionar la cámara, borrarlo con la cabeza de quien mira y no lee. Y otro mantra de Lynch: “Crear una película es destruir un guión”.

SIGNOS

Y destruir un guión, para David Lynch, es escribir un cuadro y “los pintores no tienen que hablar porque todas sus ideas están en otro lenguaje interior y profundo; los pintores no tienen que justificar nada”. De ahí el libre albedrío pictórico que marca el cine de Lynch. Escritura automática y veloz y cut-up modelo

Pensar en David Lynch como en un efecto más que en un estilo. Un efecto más particular que especial. Un opiáceo más que una anfetamina. Esa sospecha de que, finalmente, todo lo que Lynch filma son secuencias oníricas de una película cuyas partes “despiertas” transcurren y se proyectan en otra parte, lejos de nuestros ojos.



clantropivhgWopivhgStcFejvel chirrido puede ser continuo
tcel chirrido puede ser continuo
chirrido puede ser continuo
RaZKZnchngStcWsdFVpwhngel chirrido puede ser continuo
eohgStcWcl chirrido puede ser continuo
StchngStcWopivhgStcFejngStel chirrido puede ser continuo
tUicel chirrido puede ser continuo

William Burroughs (el piloto de *Twin Peaks* para la alfabética cadena televisiva **abc**, una de las cumbres del *ars* lynchiana, fue teclado en apenas ocho días) y cuyo método definió con un: "es como si pudieras coger fragmentos que hubieras escrito en algún momento, o incluso que otras personas hubieran escrito en algún momento, y los cortaras en pedacitos y los unieras aleatoriamente y los lanzaras, ya sabes, como al azar y los leyeras, sería fantástico. Saldría algo completamente distinto. Tienes que dejar una puerta siempre abierta a otras fuerzas para que puedan intervenir a su modo. Cuando estás a solas, escribiendo tus cosas, te sientes tan limitado, y quieres abrirte de alguna manera y dejar que intervengan otras cosas. De eso acaban surgiendo más ideas y todo llega a convertirse en algo realmente increíble. Cuando te distancias de algo se ven cosas verdaderamente fantásticas... Todo viene de otra parte".

Y esa otra parte son los sueños. O los sueños adentro de los sueños con los que está confeccionado el mundo según Lynch. Para Lynch la vida no es sueño; para Lynch el sueño es vida. Y los sueños son la literatura secreta de los hombres. Se puede definir las películas más personales de Lynch –*Eraserhead*, *Blue Velvet* y *Mullholand Drive*– como secuencias oníricas con duración de largometraje cuya fuente soñadora jamás es conocida por el espectador. Para comprenderlo basta con intentar narrar sus tramas: difícil, irritante, como si nos faltaran piezas que nos olvidamos en esa "otra parte", algo finalmente tan inútil y tramposo como eso que suelen hacer los productores de Hollywood o los psicoanalistas de cualquier parte a la hora de recompagnar el sueño de un director único para volverlo comprensible para la psique de un espectador promedio o de un paciente mediocre.

Y está claro que este concepto del sueño como argumento –el sueño como guión destruido– alcanza su cenit en la magistral *Mullholand Drive*: esa irreflexiva reflexión sobre la imposibilidad de saber a ciencia cierta qué es el sueño y quién es el soñador y cuál es el punto exacto donde se levanta esa membrana que separa a uno de otro y al art film del cine comercial. Sólo sabemos lo que nos dice David Lynch a la hora de definir su estética y su credo: "Cuando duermes no controlas tu sueño. Me gusta sumergirme en un mundo onírico, pero

fabricado por mí; un mundo que yo haya elegido y sobre el que tenga control".

Así el cine de Lynch –la textura de su escritura– está apoyado sobre el precepto de *existo, luego sueño*; y sobre el convencimiento de que el sueño de los monstruos produce razones.

NÚMEROS

Tal vez de ahí que resulte tan gracioso e interesante el modo en que David Lynch contamina guiones indestructibles por ajenos – el guión de esa fantasía victoriana que es *The Elephant Man*; el guión de la road-movie más lenta jamás filmada que es *The Straight Story*– con partículas de ese trance entre insomne y sonámbulo que marca a fuego su modo de ver y de filmar las cosas. Tal vez de ahí que resulte tan interesante y graciosa al mismo tiempo la lectura de libros sobre Lynch; porque Lynch es uno de esos contados artistas a los que se les puede adjudicar toda teoría por más tonta o críptica que sea. Basta con hojear *The Complete David Lynch* de David Hughes (Virgin, 2001) o *David Lynch* de Michel Chion (Ediciones Paidós, 2003) para comprenderlo: Lynch es más líquido que sólido, se escurre entre dedos y pupilas con la sonrisa traviesa de quien sólo ofrece pistas verdaderas o falsas pero nunca la *x* que marca el sitio exacto donde está enterrado el tesoro. Uno sale de esos libros con la impresión de haber leído mucho sobre la nada. Abundancia de datos y fechas y escenas que a la hora de una hipotética investigación del hombre no nos llevaría a ningún trineo infantil sino a algo abstracto, zumbante, escondido detrás del radiador de calefacción, cantando.

En uno de los largos ensayos de su libro *Algo supuestamente divertido que nunca volveré a hacer* (Mondadori, 2001), titulado "David Lynch conserva la cabeza", el escritor norteamericano David Foster Wallace comienza preguntándose "¿Cómo es realmente David Lynch?", para responderse "No tengo la menor idea". Confesión que no le impide teorizar sobre el espejismo verdadero durante sesenta abigarradas páginas con notas al pie en las que, por el camino, propone una posible definición académica de "lo lynchiano" como "aquello que se refiere a ese particular tipo de ironía donde lo muy macabro y lo muy cotidiano se combinan de tal modo que acaban revelando que lo primero está siempre inevitablemente contenido dentro de lo segundo".

Puede ser. Quién sabe.

Y, sí, hay toda un filmografía fantasma construida con las películas que Lynch no pudo o no quiso hacer: la última entrega de la primera trilogía de *Star Wars*, vidas de Marilyn Monroe y Frances Farmer y Nikola Tesla, una secuela de *Dune*, la primera película de Hannibal Lecter y, quizás, una obra maestra de la literatura que tal vez fue escrita y pensada sólo para que Lynch pudiera filmarla cualquier noche de estas: *La metamorfosis* de Franz Kafka.

"He querido hacer *La metamorfosis* desde principios de los setenta", dijo Lynch. Y añadió que su idea es hacer transcurrir la acción en "una especie de Estados Unidos de los años cincuenta pero en versión Europa del Este"; y que su guión "empieza el día anterior a la transformación"; y que "tiene mucho diálogo; pero mucho de ese diálogo no se entenderá por lo que buena parte del film será con subtítulos. La idea es que se vea la película como si se leyera un libro. Digamos que tiene todas las posibilidades de ser un gigantesco fracaso comercial".

Y tal vez ahí esté la clave del asunto: David Lynch hace cine en contra del cine; derrocando una y otra vez el autoritarismo de presupuestos y planes de filmación; proponiendo un tercer territorio alternativo muy lejos del blockbuster veraniego o del avant-garde de medianoche desde esa "otra parte" donde las letras entran en su cabeza mientras escribe sus guiones con los ojos cerrados para después, apenas sea posible, destruirlos con los ojos bien abiertos.