

TWIN PEAKS 03: UN LIENZO DE 18 HORAS

TWIN PEAKS 03: A 18 HOURS LENGHT CANVAS

Ignacio Pedro Mínguez Martín

Universidad Complutense de Madrid¹

ignaciopedrominguez@gmail.com

Resumen:

La última creación de David Lynch, estrenada simultáneamente en todo el mundo el presente año 2017, ha sido una sorprendente continuación del serial que inició en 1990 pero del que se ha despegado en forma y narrativa convirtiendo una serie de televisión en una obra artística que linda con el videoarte y que bebe de los artistas más pictóricos más importantes del Siglo XX. El tránsito del uso de los soportes químicos de registro de imágenes a soportes digitales en pequeños cortometrajes que realizaba para su sitio web, cambiaron su forma de expresión, culminando en un largometraje, *Inland Empire* (2006). Desde entonces toda su creación artística ha cambiado por completo, alejándose de la industria de Hollywood hasta hace tres años cuando acordó continuar la serie de *Twin Peaks* cancelada en 1991. A través de analizar el contenido de la obra de Lynch veremos que artistas como Francis Bacon y Edward Hopper sobrevuelan constantemente la producción de Lynch, pero limitarse a enumerar las influencias nos deja a medio camino, no es el contenido pictórico lo que alza esta obra como singular y pionera en el audiovisual narrativo de consumo masivo a través de la televisión. Ha sido el cambio de paradigma, el tránsito entre técnicas cinematográficas lo que ha posibilitado un cambio de proceso creativo que ha llevado a la conclusión de esta obra como un producto más allá de la narrativa televisiva.

Palabras clave:

David Lynch; digital; narrativa; Twin Peaks; Inland Empire; pintura.

Keywords:

David Lynch; Digital; Narrative; Twin Peaks; Inland Empire; Painting.

Abstract:

David Lynch's latest creation, released simultaneously Worldwide this year 2017 it's been a surprising sequel of the TV Series he started in 1990, but with a brand new style and narrative that put it closer to videoart and which has references from the most important painting artists of the 20th Century. The transition from chemical cinema to digital cinema through short films made for his website changed the way David Lynch expresses himself and ended up with the construction of the long feature film *Inland Empire* in 2006. Since then, all his creative production has changed, setting him aside from big Hollywood industry, but three years ago he was asked to continue *Twin Peaks*, cancelled in 1991. After analysing the content of Lynch's artwork we'll see that artists like Francis Bacon or Edward Hopper are a constant influence in Lynch filmography, but to enumerate influences is just a small part of the purpose because it's not a question of the content but of the creative process what makes the series a pioneer in a new narrative product for massive consumption through television. The change of cinematographic techniques made this artwork something beyond television narrative.

1. Grupo de Investigación Museum I+D+C. Laboratorio de cultura digital y museografía hipermedia

Cómo citar: Mínguez Martín, I. P. (2018). *Twin Peaks 03: Un lienzo de 18 Horas*. *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía*, nº 16, pp. 223-241. Disponible: <http://www.revistas.uma.es/index.php/fotocinema/> DOI: <http://dx.doi.org/10.24310/Fotocinema.2017.voi16>

1. 27 años de gestación

Al principio yo quería ser pintor, pero mientras estudiaba Bellas Artes, hice un corto que proyecté como un bucle en una pantalla esculpida. Fue un proyecto experimental, la idea era conseguir que la pintura pareciera viva. Un hombre la vio, le gustó y se ofreció a pagarme para que le hiciera otra. Lo intenté pero por algún motivo no lo conseguí y me dijo “no importa, quédate el dinero haz lo que quieras”. De manera que hice un corto que me reportó un premio y financiación para hacer *Eraserhead*. Así empecé (Lynch, David 1997)

Estas palabras David Lynch en una entrevista con Laurent Tirard para la revista francesa *Studio*, posteriormente publicada junto con otras a más realizadores en su libro *Lecciones de Cine*, se refieren a *Six Figures Getting Sick*, su primer trabajo audiovisual, llevado a cabo en 1966.

Twin Peaks tuvo continuidad entre los años 1990 y 1991 a lo largo de 30 episodios divididos en 2 temporadas. La serie fue cancelada por los ejecutivos dado que la curva de audiencia había bajado considerablemente, junto con la calidad de la serie, que llegó a acariciar el Soap Opera en más de una ocasión. David Lynch no tenía derecho de final cut, como se entiende en Hollywood el control total sobre el montaje final, y los productores le obligaron a hacer cambios y cesiones que ahogaron el devenir del producto. Si a esto sumamos que durante el rodaje y montaje de la segunda temporada fue delegada la realización y la escritura de los episodios a más realizadores que en la primera sin tanto control porque David Lynch (según comenta con Chris Rodley en una entrevista editada en el libro *David Lynch por David Lynch*) estaba inmerso en la preparación de su largometraje *Wild at Heart* (estrenado en el Festival de Cannes el 19 de Mayo de 1990 y posteriormente el 17 de Agosto de 1990 en Estados Unidos), el resultado fue efectivamente

una devaluación de la calidad del producto y una desaparición casi absoluta de toda la impronta de autor que David Lynch aportó a la serie en su génesis. El final fue abrupto. Se precipitó un desenlace que dejó a audiencias perplejas y a los productores insatisfechos. También quedó el propio Lynch insatisfecho aunque fue él el que se encargó de la realización del último episodio de la segunda temporada, emitido en Estados Unidos el 10 de junio de 1991.

El 16 de Mayo de 1992, Lynch estrena en Cannes *Twin Peaks: Fire Walk With Me*, una película de dos horas y quince minutos de duración en la que regresa al universo que creó con Mark Frost pero sin él en la elaboración del guión, aunque sí con Robert Engels quién también fue autor de algunos episodios de las primeras temporadas del serial. En esta ocasión Lynch expande la ficción hacia atrás en el tiempo si tomamos como origen narrativo el primer capítulo de la serie. El eje principal del guión describe los acontecimientos que sucedieron los días previos al asesinato de Laura Palmer, pero no es hasta el minuto 24 en el que Laura Palmer hace aparición en la película. Los 24 primeros minutos de metraje se invierten en narrar acontecimientos ligados a los agentes del FBI que investigarán el caso y a los habitantes de la Black Lodge. De 135 minutos de duración total, 24 se alejan del eje principal para narrar acontecimientos que en apariencia no tienen relevancia para la historia central. Un 17,7 % de celuloide aparentemente caprichoso, que muchos críticos tildaron de autocomplaciente en el tiempo pero que ahora en 2017 recupera el sentido que el autor quiso en aquellos momentos. Y es que 17,7 % de una película es demasiado para ser un capricho de un realizador. Esos 24 minutos iniciales de *Fire Walk With Me* son esenciales en el devenir de la tercera temporada de *Twin Peaks*. Inevitablemente surge una pregunta: ¿sabía David Lynch que en algún momento futuro retomaría el universo que creó con Mark Frost?

El 22 de Mayo de 2017, 51 años después de aquel fortuito ensamblaje de animación, proyección, escultura y sonido que fue *Six Figures Getting Six*, se estrenaba simultáneamente en todo el mundo el primer capítulo de la tercera tanda de episodios de una serie (¿sería preciso seguir llamándola televisiva

en nuestros días?) que cuando se estrenó en Estados Unidos en abril de 1990 hizo pedazos todos los esquemas narrativos televisivos de las ficciones serializadas para público masivo. Desde entonces tanto el arte como el negocio audiovisual en televisión no volvieron a ser iguales y las réplicas a aquel terremoto que fue el primer episodio de *Twin Peaks* aun resuenan, en un momento en el que la creación narraciones audiovisuales (de ficción y documentales) serializadas están en un momento dulce que parece no tener fin, a menos a vista. Según Dennis Lim en su libro *David Lynch The Man from Another Place*, David Lynch en no rompió las reglas de la ficción televisiva con *Twin Peaks*, las trastornó sutilmente.

La repercusión cuando Lynch anunció a través de su cuenta de Twitter que 25 años después rodaría una tercera temporada de *Twin Peaks* fue abrumadora. El realizador llevaba desde 2006 sin un proyecto audiovisual a gran escala. *Inland Empire* fue la última película estrenada en salas cinematográficas.

Lynch convenció a la productora estadounidense Showtime para escribir y realizar los 18 capítulos de una hora de duración de los que consta la serie. Puso una condición sine qua non: tendría el control total sobre la serie y sobre el montaje final, es decir, el final *cut* que no tuvo en las dos primeras temporadas, se convertiría en el autor total de un lienzo de 18 horas de duración.

2. El proceso creativo y los materiales

El objetivo principal de este artículo es demostrar que a raíz del cambio al paradigma de lo digital, el proceso creativo del realizador ha evolucionado y ha dado como resultado una obra televisiva completamente distinta a todo lo hecho en este terreno fundamentalmente en el aspecto narrativo, siendo más cercano al proceso creativo pictórico que al cinematográfico clásico. Rafael Cerrato en su ensayo *Cine y Pintura* (2009) señala que para Eisenstein el cine es la etapa contemporánea de la pintura porque considera que la Historia del Arte se basa en la evolución tecnológica de las herramientas que

se emplean. Para Áurea Ortiz y María Jesús Piqueras en *La Pintura en el Cine* (1995), la pintura es un elemento intermedio entre la literatura y el cine, una suerte de traductor a imágenes. Apoyándonos en estas dos premisas y realizando un análisis de contenido de la obra digital de David Lynch, intentaremos llegar a esclarecer el objetivo.

La recuperada vigencia de David Lynch en el panorama artístico no viene exclusivamente provocada por este resurgir. Paralelamente a este, en el mejor de los sentidos, estruendoso estreno, llegó a las salas de exhibición en abril de 2017 el documental David Lynch *The Art Life*, dirigido por Jon Nguyen, Rick Barnes y Olivia Neergaard-Holm. Es uno de los varios acercamientos que se han hecho a las facetas artísticas de David Lynch que se alejan de lo audiovisual: pintura, escultura, fotografía, música. En el documental, David Lynch nos cuenta en primera persona (aunque en off) su vida y como llegó se forjó su vocación artística y creadora. No es el primer documental que muestra los procesos creativos de David Lynch. *Pretty as a Picture, the Art of David Lynch*, una TV-Movie documental dirigida por Toby Keeler en 1997 y que muestra el proceso creativo del David Lynch pintor/escultor durante el rodaje de otra importante película suya, *Lost Highway* (1997). Relevante es también *Lynch (One)* de 2006 producido también por Jon Nguyen. El realizador de este documental que registra el proceso de gestación de *Inland Empire* se esconde tras el pseudónimo Blackandwhite. Gracias a estos documentales y al trabajo en internet en su (ya clausurada) página web www.davidlynch.com conocemos la faceta que va más allá de las películas, series, spots publicitarios y videoclips que ha realizado.

Existen varios puntos de inflexión en la carrera de Lynch. El primero es *Six Figures Getting Six*, instalación (cercana a lo que la académica artística denomina videoarte en contenido y formas) que le abrió al mundo audiovisual. El segundo, la creación de una serie televisiva, un medio en el que era inexperto y al que volvió varias veces (*On the Air* en 1992, *Hotel Room* en 1993 y el episodio piloto que desembocó en su penúltimo largometraje *Mulholland Dr.* en 2000). El tercer punto de inflexión, el

trabajo con la tecnología digital. Me centraré en este punto porque explica perfectamente la relación de las otras facetas artísticas del realizador con su obra audiovisual.

Como estudiante de arte y como podemos ver en los documentales mencionados, Lynch es muy meticuloso a la hora de crear una obra pictórica o una escultura. Conoce los materiales y los trabaja, exprimiéndolos hasta las últimas consecuencias, buscando nuevos usos expresivos y narrativos, siendo capaz de hasta incorporar hormigas vivas en una pintura como podemos ver en *Pretty as a Picture* (1997).

Con el audiovisual, el realizador funciona de la misma manera: elige el material y busca su expresividad y posibilidad narrativa. En el ensayo *Estética del Cine* de Jacques Aumont, Alain Berlgala, Michel Marie & Marc Vernet, se asegura que toda imagen es narrativa porque no es posible la representación no representativa. Hasta la ausencia de imagen comunica. Pero las imágenes se construyen y los materiales de los que están hechas también comunican.

El audiovisual en origen era construido en celuloide. Desde hace unos años la mayor parte de productos audiovisuales se construyen electrónicamente, con la tecnología digital. Es absurdo e ingenuo seguir llamando “nuevas tecnologías digitales” ya que estamos de lleno dentro del paradigma y de nuevo, tiene poco. Al menos en edad, porque las capacidades expresivas de este “material” están aun explorándose y continuarán explorándose a lo largo de muchos años.

¿Existe una narrativa digital audiovisual propia distinta a la narrativa tradicional del celuloide? Entre medias tenemos que analizar el fenómeno del vídeo analógico. El hermano pequeño del celuloide, no por tamaño sino por edad. El vídeo permitía la democratización del audiovisual, tanto en consumo como en creación. Al ser una democratización siempre ha sido identificado como un arte menor que el cinematográfico para los realizadores de cine. Esta tecnología atrajo la atención de infinidad de artistas que vieron en él no una forma barata de hacer cine sino una herramienta/pincel nuevo con el que crear. Por supuesto el vídeo no fue inventado para la creación artística en

un primer propósito, y fueron muy pocos los que exploraron sus fronteras expresivas.

Bill Viola, el videoartista posiblemente más afamado, asegura que si bien en sus estudios universitarios le enseñaban la naturaleza electrónica y analógica de la cámara como un sucedáneo de percepción visual, él veía como no era así dado que con la cámara podía ver cosas que sus ojos no le permitían. Además asegura que las imágenes analógicas de vídeo parecen más reales que la propia realidad.

En el extremo opuesto a la creación artística no para masas encontramos el video doméstico, la democratización del audiovisual. Las primeras videotape recorder cameras eran muy caras pero poco a poco fueron bajando el precio y más y más familias disponían de ellas. El registro de imágenes sin intención artística, casi más archivística, para recordar ocasiones especiales era el uso más extendido de estas cámaras. La intimidad, cercanía y brillo que poseían estas imágenes las dotan de una expresividad narrativa muy potente. Lo doméstico y lo cotidiano, unido a ese “realismo más real” del que habla Bill Viola componen una atmósfera que hace que el espectador identifique el video como algo no profesional o sucedáneo barato del cine, cuando en realidad es herramienta que posibilita mucho más que construir audiovisuales económicos. Que la imagen del video sea la misma, tecnológicamente hablando, que la televisiva también ayuda a esa cercanía y percepción de segunda división. Con la irrupción del vídeo, el cine comercial diseñado para la exhibición en sala se colocó entre medias de estas dos tendencias. Por un lado tenemos la creación/investigación artística del audiovisual en video presupuestamente dotada de mayor carga intelectual, entre medias el cine comercial que se negaba a producir sin celuloide y al final de la cadena el vídeo doméstico. Esta percepción (errónea) globalizada de que el vídeo era un material de segunda para la realización de películas ha hecho que muchos realizadores y que la industria en pleno lo rechazara como material para la elaboración de relatos destinados a salas de exhibición hasta la llegada del audiovisual digital.

La calidad de la imagen del audiovisual digital ha ido mejorando desde sus inicios a una velocidad de vértigo y las posibilidades de manipulación de la imagen que brinda hace posible que el resultado final se asemeje a la textura de la imagen que ofrece el cine químico, con lo que la industria ha visto la puerta hacia un abaratamiento de coste significativo. De todas las ventajas que tiene el digital la industria y la mayoría de los realizadores sólo se han decantado por la económica, dejando a un lado las posibilidades expresivas y el lenguaje audiovisual propio que ofrece. Pocos realizadores dentro de la industria se han atrevido más allá de experimentos personales y de la realización de piezas de videoarte a implementar la tecnología digital en sus obras.

Aunque ahora el uso de cámaras digitales está extendido dentro de la industria, aun quedan algunos (llamémosles así) complejos: el más descarado es el de Netflix. La gigantesca productora y distribuidora todavía recela del digital aun siendo su base de negocio: sin la tecnología digital esta plataforma de video *on demand* no existiría. Digo que recela porque en su web, la plataforma expone una relación de cámaras y requisitos mínimos para producir para su exhibición en ella.

En pleno 2017 aun la industria recela del digital. Admiten digital pero solo si se parece al químico. Un desperdicio total de posibilidades expresivas y narrativas. De hecho el tamaño de la imagen resultante de toda esa lista de cámaras es 4K, 4096 × 3112 píxeles, mientras el DV son 720 x 576 píxeles. El tamaño del *frame* con el que se rodó una película *mainstream* dentro de la industria como *28 Days Later* (2002) era pues 5,5 veces menor que el que exige Netflix para su exhibición ya que su realizador, Danny Boyle, la rodó con una cámara modelo SONY XL1 de video digital.

NETFLIX | PARTNER HELP CENTER

GETTING STARTED | **SPECIFICATIONS & GUIDES** | TECHNOLOGY RESOURCES

Approved Cameras:

		Effective Pixels	Recording Format
Canon C300 Mk II		4K: 4096 x 2160	Canon RAW XF-AVC (4K)
Canon C500		4K: 4096 x 2160	Canon RAW XF-AVC (4K)
Canon C700		4K: 4096x2160 4.5K: 4512 x 2376	Canon RAW XF-AVC (4K) ProRes HQ (4K)
Panasonic VariCam 35		4K: 4096 x 2160	V-Raw AVC-Intra4K
Panasonic VariCam LT		4K: 4096 x 2160	V-Raw AVC-Intra4K
RED Dragon		6K: 6144 x 3160	REDCODE RAW (up to 6:1)
RED Weapon		8K: 8192 x 4320	REDCODE RAW (up to 6:1)
RED Helium		8K: 8192 x 4320	REDCODE RAW (up to 6:1)
Panavision DXL		8K: 8192 x 4320	REDCODE RAW (up to 6:1)
Sony F55		4K: 4096 x 2160	F55RAW XAVC (4K)
Sony F65		4K: 4096 x 2160	F65RAW F65RAW-LITE XAVC (4K)
Sony FS7		4K: 4096 x 2160	XAVC (4K)
ARRI Alexa 65		6K: 6560 x 3100	ARRIRAW
Blackmagic Design URSA Mini 4.6K		4.6K: 4608 x 2592	CinemaDNG RAW (up to 4:1)
Blackmagic Design URSA 4.6K		4.6K: 4608 x 2592	CinemaDNG RAW (up to 4:1)

F1: Tabla de cámaras aprobadas por Netflix para sus producciones.

David Lynch, en su antigua web, creó una plataforma que era un auténtico estudio de producción digital. Rodó infinidad de cortometrajes para esta web y en ese proceso se enamoró (palabras textuales) de una cámara, la SONY

PD-150. Así lo relata en una entrevista incluida en la edición británica del DVD de *Inland Empire*. Comenta que le proporcionaba aspectos durante el proceso creativo a los que no podía acceder en el cine químico, como la posibilidad de tomas de 40 minutos, un equipo de rodaje reducido, la inmediatez de resultados o ver que realmente lo que ves en el monitor es lo que se está registrando. Lars Von Trier también es uno de los defensores acérrimos del video. En una entrevista con Laurent Tirard asegura que cuando rodó *Idioterne* en 1998 en DV descubrió aspectos que el cine no tenía. Como Lynch habla de la posibilidad de rodar tomas largas aunque luego en montaje se queden en 1 minuto, pero a él le libera de la construcción de un *storyboard* y de la necesidad de ajustarse a él evitando luego frustraciones de concepto versus resultado. El digital le permite ver, curiosear y una frescura que el químico no.

Por eso considero la inflexión digital de Lynch como el punto más importante de su carrera cinematográfica en este momento. Después de sus trabajos para la web vino *Inland Empire*, su primera película íntegramente digital. El acercamiento al digital es una vuelta a los orígenes artísticos (pintura y escultura) de David Lynch. Toda obra audiovisual es una obra artística colectiva. Una película por muy fuerte que sea la impronta del realizador/autor lleva la firma de todo un amplio equipo. Rara vez una pintura lleva la firma de tantas personas. La reducción de equipo que permite el digital lo acerca más a la obra individual ya que el realizador posee más control sobre los aspectos creativos. Antes dijimos que era esa ausencia de control lo que, en palabras del propio Lynch, devaluó la calidad de *Twin Peaks* en la segunda temporada. El avance tecnológico hacia el digital permitido acercar el audiovisual al ideal de autor/productor del que habla Walter Benjamin en su ensayo *El Autor como Productor*. Obviamente, aunque siempre ha sido un cineasta con una libertad creadora apabullante y envidiada dentro de la industria, *Inland Empire* es su obra más libre y desatada. En ella se reflejan, como en sus pinturas, no únicamente sus obsesiones sino que también podemos atisbar los resultados del proceso creativo que describe en su libro *Catching the Big Fish*:

Working on *Inland Empire* was very different. We shot it entirely in digital video so the level of flexibility and control was amazing. Also, I didn't have a script. I wrote the thing scene by scene without much of a clue where it would end. It was a risk, but I had this feeling that because all things are unified, this idea over here would somehow relate to that idea over there.

El proceso creativo cambia, el resultado de la obra cambia.

3. Post *Inland Empire*: la re-emergencia de lo pictórico

Inland Empire se convirtió en una película de casi tres horas de duración que obtuvo distribución internacional y un éxito relativo de recaudación y crítica, pero desde ese 2006 en que estrenó esa obra, su producción cambió por completo. Se dedicó a cortometrajes digitales, a spots publicitarios, videoclips musicales y a sus pinturas y esculturas, no tuvo ningún estreno para el gran público hasta 11 años después.

En esos 11 años las tecnologías digitales de grabación han mejorado sobremanera y las cámaras de cine digital 4K no tienen nada que ver con la grabación en DV que había hecho Lynch en *Inland Empire*. Fiel a la promesa de no volver al celuloide, Lynch utiliza los modelos más modernos del fabricante de cámaras cinematográficas ARRI para la grabación de *Twin Peaks 03*.

Tengamos en cuenta que *Inland Empire* era un proyecto pequeño, con un presupuesto discreto y para exhibición en círculos cinematográficos concretos. *Twin Peaks 03* se planteaba, al menos inicialmente, como algo diametralmente opuesto: 18 horas de un producto en el que querían (y lo hicieron) colaborar lo más destacado del *star system* hollywoodiense del momento. ¿Cómo abordar este proyecto? Lynch se decantó por continuar aplicando lo que aprendió con el rodaje de *Inland Empire*: control absoluto sobre todo el proceso. No solo escribe, produce y realiza sino que también diseña la mezcla sonora y edita partes en los episodios.

La literatura sobre las influencias pictóricas y de otros artistas en la obra de David Lynch es muy abundante. Y no van desencaminados porque la

tendencia creativa de este autor ha sido convertir un proceso creativo de una obra colectiva en el algo parecido al proceso creativo de un pintor que conoce muy bien los materiales y soportes que emplea en la ejecución de sus obras.

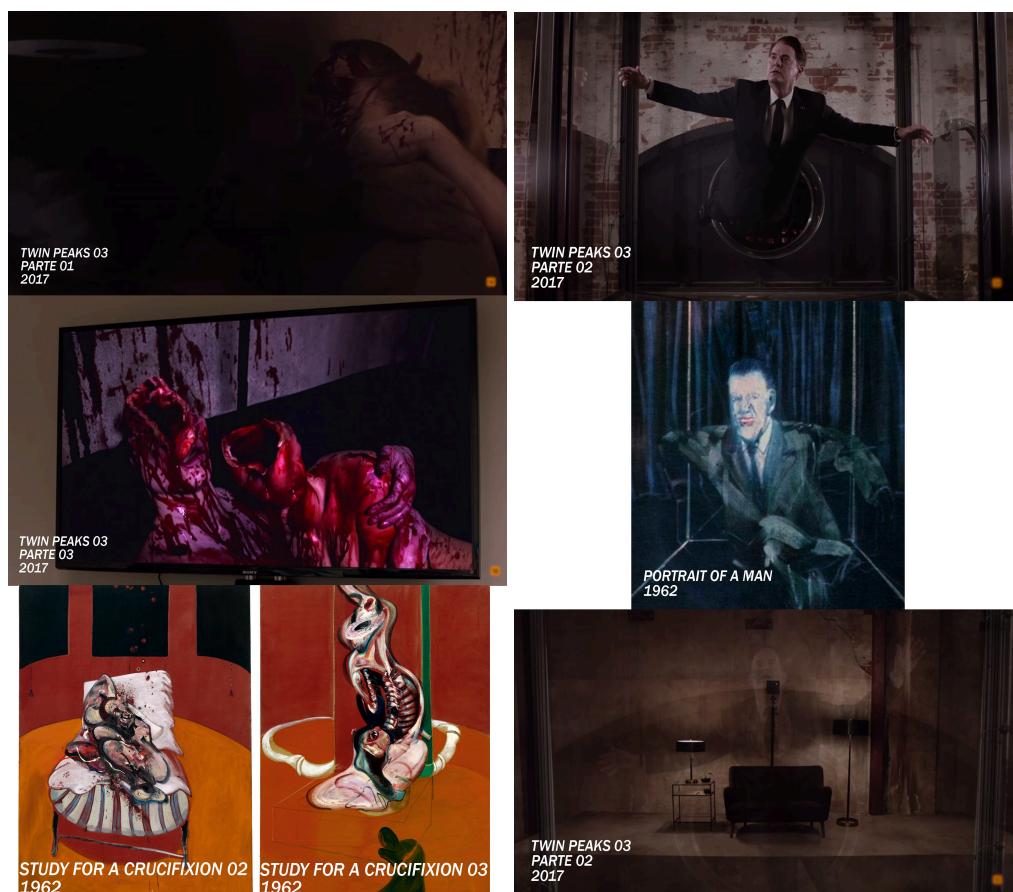
En cuanto al contenido, en Julio de este 2017 el realizador Menno Kooistra editó un videoensayo en el que comparaba las imágenes cinematográficas de David Lynch con las pictóricas de artistas como Francis Bacon, René Magritte, Edward Hopper y Arnold Böcklin. Las semejanzas saltan a la vista.

Jeremy Powell en su artículo “David Lynch, Francis Bacon, Gilles Deleuze: The cinematic Diagram and the Hall of Time” destaca las palabras del propio Lynch sobre Francis Bacon, “el héroe número uno en cuestiones de pintura”. Considera que la influencia de Bacon en Lynch es superficial y profunda y que la desfiguración de los personajes, física y psicológica, en muchas de sus películas desembocan en el hiperfragmentado estilo narrativo de *Inland Empire*.

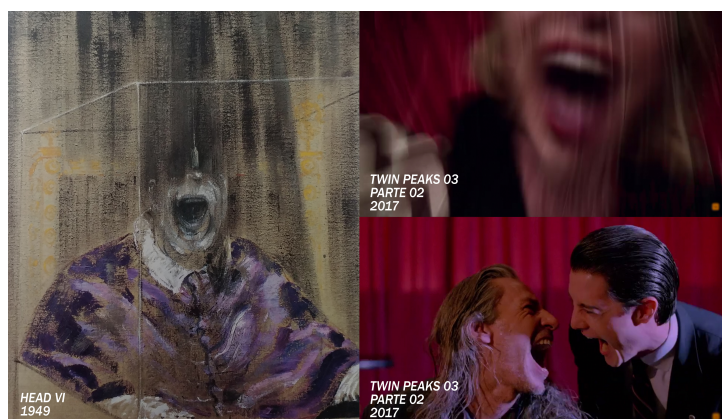
Hay una clara inspiración en el expresionismo de Bacon. José Luis Borau en su discurso de 2002 de para la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando *El Cine en la Pintura* señala a Francis Bacon como uno de los artistas en los que más se reconoce la coincidencia entre pintura y cine por la obsesión de reflejar el movimiento. Sus trípticos, en particular los estudios sobre crucifixiones no están tan lejos de las teorías de montaje cinematográfico de Sergei Eisenstein. Martin Harrison destaca en su libro *In Camera. Francis Bacon* que Bacon reconoce la secuencia de las escaleras de Odessa de *El Acorazado Potemkin* (Eisenstein 1925) como inspiración en su pintura *Head VI* de 1949. También Borau en su ensayo *El Papa y sus antípodas* analiza la obsesión de Bacon por el *Retrato de Inocencio X* de Velázquez. Hace hincapié en la expresividad del grito. Los personajes malvados en las películas de David Lynch parecen gritar como los Papas de Bacon en varias ocasiones, y en *Twin Peaks 02* su relación más inmediata es la ejecución de Windom Earle a manos de Bob.

Pero aún más reseñables son las semejanzas de los rostros desfigurados de Bacon y los de Lynch. Desde el comienzo de su filmografía, Lynch ha manipulado y desfigurado los rostros de los personajes con distintas técnicas:

desde la prótesis y el maquillaje por ejemplo de *The Elephant Man* (1980) hasta las superposiciones y transparencias de imágenes en *Lost Highway* (1997). Los espacios más relevantes de *Twin Peaks 03* (la habitación roja o la caja de cristal principalmente) también poseen altos ecos baconianos. Podemos ver más influencias de las pinturas de Bacon en Lynch en las siguientes figuras:



F2 y F3. Influencias Baconianas en *Twin Peaks 03*



F4. Influencias Baconianas en *Twin Peaks 03*

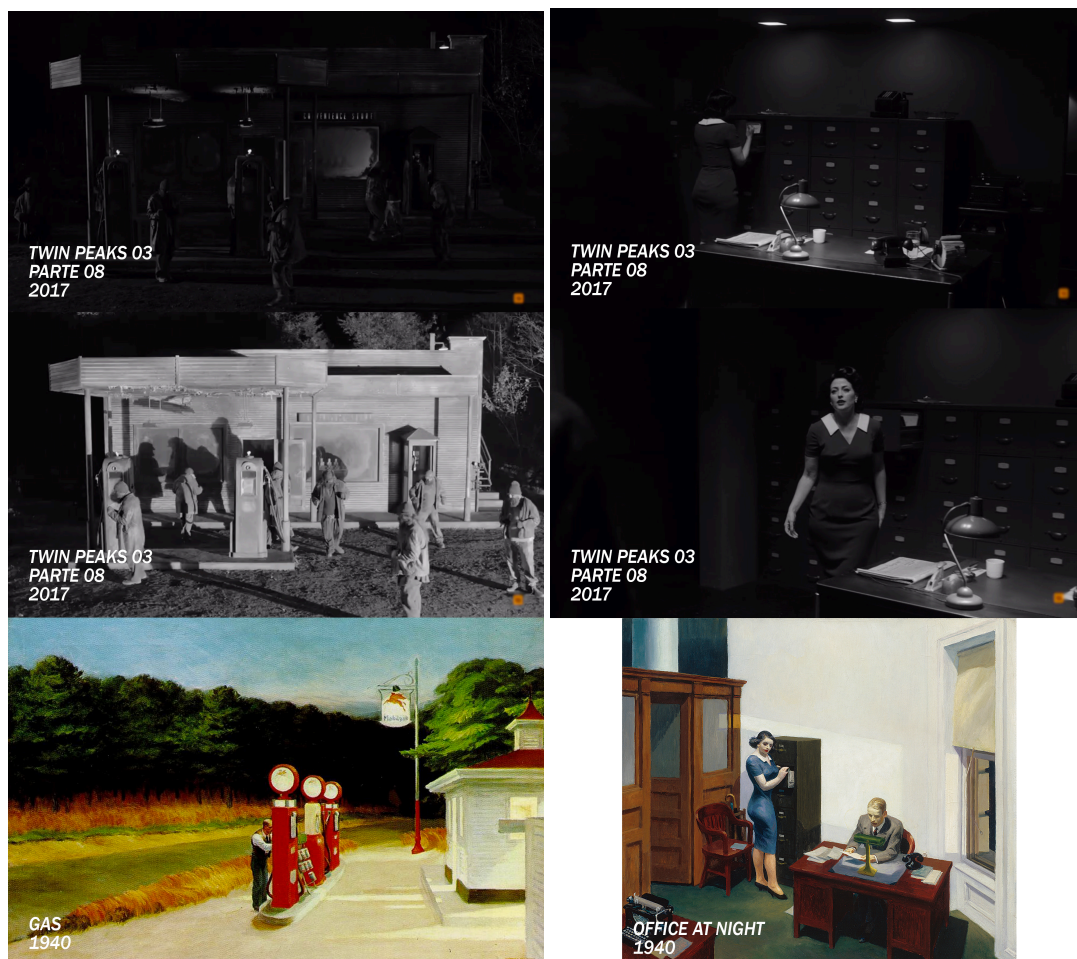


F5. Influencias Baconianas en Twin Peaks 03

Si comparamos la relación de Hopper con los fotogramas de Lynch la relación podría anclarse en la obsesión de ambos por el *american way of life* de los años 50: No hay entrevista a David Lynch en la que no haga referencia a su infancia y a cómo fue criado. Esa regresión constante a la infancia es ilustrada por el pintor que mejor ha sabido captar esa época e irremediabilmente esa iconografía aparece plasmada en el inconsciente del autor.

René Magritte y el surrealismo son inseparables de David Lynch. La meditación transcendental, asegura el cineasta, es la fuente de sus ideas que luego plasma en objetos y audiovisuales. Un viaje al inconsciente que queda plasmado en una obra ligada a una narrativa onírica. Si acudimos a La Interpretación de Los Sueños de Sigmund Freud podríamos asegurar que su elaboración narrativa cinematográfica es muy parecida a la construcción narrativa onírica, hasta el punto en que Lynch incluye el desplazamiento

freudiano en sus películas. Surrealismo y onirismo van de la mano y en *Twin Peaks 03* la relación con Magritte es palpable ya que toda la narración está plagada de referencias explícitas a la obra del pintor Belga como podemos ver en el ilustrativo ensayo de Kooistra.



F6 y F7. Edward Hopper en *Twin Peaks 03*.



F8 . Edward Hopper en Twin Peaks 03.

4. Conclusiones

Las influencias pictóricas de artistas tan dispares en sus contenidos y formas de representación como Hopper y Bacon están presentes en toda la obra audiovisual y no audiovisual de David Lynch. Hasta que el realizador no experimentó con las tecnologías digitales de registro de imágenes esas influencias podían observarse superficialmente.

La transformación del proceso creativo audiovisual con el digital para Lynch pasa por una reducción de la autoría colectiva. La reducción de equipo/procesos le permite afrontar la creación del producto audiovisual a través de un proceso creativo más cercano al de la pintura que al cinematográfico clásico.

Es bastante plausible que Lynch haya concebido su tercera parte de *Twin Peaks* de una manera más cercana a la pintura que a la cinematografía clásica desde la que concibió la primera y la segunda parte de la serie. Ha tenido carta blanca para hacer lo que quería, sin la intrusión de productores, la aplicación del proceso creativo digital ya empleado en *Inland Empire* y la semejanza mayor que en el resto de sus obras audiovisuales a pinturas de los artistas, de un punto de vista estructural nada superficial, que más le han influido pueden dar cuenta de ello.

Twin Peaks 03 pasará a la historia por la labor del creador de haber convertido un producto concebido por los productores como una serie de televisión destinada a dar grandes datos de audiencias en un lienzo de 18 horas de duración de una vanguardia apabullante. O en una película de 18 horas de horas. O en una videoinstalación de 18 horas.

El realizador ha convertido una serie de televisión en una obra de arte total y lo ha hecho a través de unos canales de difusión que rara vez radia obras artísticas tan completas. La tecnología digital le ha posibilitado esta construcción mastodónica que ha sacado del museo al videoarte para llevarlo al ámbito doméstico. Un cambio que sólo ha podido llevarse a cabo ahora gracias a la irrupción de las tecnologías digitales de registro de imágenes y como estas cambian los procesos & lenguajes de las disciplinas artísticas contemporáneas si son utilizadas/pensadas de maneras diferentes a las químicas y no usadas como un mero material sustituto o sucedáneo.

Referencias bibliográficas

Aumont, J. & Bergala, A. & Marie, M. y Vernet, M. (1996). *Estética del cine*. Barcelona: Paidós.

Benjamin, W. (1966). *El autor como productor*. México DF: Ediciones Ítaca.

Borau, J. L. (2007). El Papa y sus Antípodas. En *El Museo del Prado y el Arte Contemporáneo*. (pp. 265-288). Barcelona: Galaxia Gutemberg.

Borau, J. L. (2003). *La Pintura en el Cine. El cine en la Pintura*. Madrid: Ocho y Medio Libros de Cine.

Cerrato, R. (2009). *Cine y Pintura*. Madrid: Ediciones JC.

- Freud, S. (1966). *La interpretación de los sueños 1*. Madrid: Alianza Editorial.
- Harrison, M. (2005). *In Camera. Francis Bacon: Photography, film and the practice of painting*. Reino Unido: Thames & Hudson.
- Lim, D. (2015) *David Lynch. The man from another place*. EE.UU.: Icons.
- Lynch, D. (2006). *Catching the big fish*. Londres: Penguin.
- Lynch, D. (2002). Lección de cine. En Tirard, Laurent (Coord.), *Lecciones de cine*. (pp. 137-145). Barcelona: Paidós.
- Ortiz, Á. & Piqueras, M. J. (1995). *La Pintura en el Cine*. Barcelona: Paidós.
- Powell, J.(2014). David Lynch, Francis Bacon, Gilles Deleuze: The Cinematic Diagram and the Hall of Time en Discourse. *Journal for theoretical Studies in Media and Culture: Vol 36*. (pp 309-339). EE.UU. Wayne State University Press.
- Rodley, C. & Lynch, D. (1997). *David Lynch por David Lynch*. Barcelona: Alba Editorial.
- Viola, B. (2007). *Quietud Conmovera* en *El Museo del Prado y el Arte Contemporáneo*. (pp. 265-321). Barcelona: Galaxia Gutemberg.
- Von Trier, L. (2002). *Lección de cine*. En Tirard, Laurent (Coord.), *Lecciones de cine*. (pp. 193-201). Barcelona: Paidós.

Películas y recopilaciones audiovisuales en dvd video on demand:

- Barnes, Rick. & Neergaard-Holm, Olivia y Nguyen, Jon. (2017) *David Lynch The Art Life* .
- Blackandwhite. (2006) *Lynch (one)*.
- Boyle, Danny. (2002). *28 Days Later*.
- Keeler, Toby (1997) *Pretty as a picture: The art of David Lynch*.
- Kooistra, Menno (2017). *The art of David Lynch*.
- Lynch, David. (2007). *Dynamic one: The Best of davidlynch.com*. Absurda. PAL.
- Lynch, David. (2007). *Inland Empire*. (Ed. Británica dvd) Optimum releasing. PAL.
- Lynch David. (2007) *Inland Empire*. (Ed. Estadounidense dvd) Absurda. Rhino. Studiocanal. NTSC.
- Lynch, David. (1997). *Lost Highway*.
- Lynch, David. (2001). *Mulholland Dr*.
- Lynch, David. (1966). *Six Figures Getting Sick (Six Times)*.
- Lynch, David. (1990, 1991) *Twin Teaks Temporadas 01, 02 y extras*. Paramount Spain.

Lynch, David. (2017) *Twin Peaks 03*. Distribuida por Movistar +.
Von Trier, Lars. *Idioterne* (1998).

Sitios Web consultados:

Davidlynch.com . www.davidlynch.com

David Lynch Foundation. Transcendental Meditation.
www.davidlynchfoundation.com

Imdb, Internet Movie Database. www.imdb.com

Netflix. www.netflix.com