

NARRATIVA LINEAL:

Laberinto y pasillo en el cine de David Lynch

Trabajo de Fin de Grado

Grado en Arquitectura

Autor:

Iván Erena Casado

Tutor:

Tomás García Píriz

Convocatoria de Septiembre 2021

Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Granada



*Por todos los pasillos recorridos que me han llevado hasta aquí
y todas las personas que encontré en ellos.*

RESUMEN

El pasillo es un tipo de espacio que la historia ha dejado en mal lugar a lo largo de los años. Siempre asociados al peligro o al miedo, los pasillos y callejones no han sido lugares cuya experiencia de usuario sea la más amable. Paralelamente, mientras la arquitectura se cuestionaba la existencia de estos espacios, el cine supo cómo aprovecharlos y potenciar sus cualidades más denostables en lo arquitectónico.

Dentro del ámbito cinematográfico, David Lynch es un ejemplo de director que ha sabido otorgar a estos enigmáticos lugares de una atmósfera mística y un protagonismo notable a lo largo de toda su filmografía.

La relación entre arquitectura y cine es palpable. Son disciplinas que se apoyan mutuamente pero, a la hora de establecer estas conexiones, suele estar más presente el lenguaje cinematográfico y algo menos el arquitectónico. En este documento se busca establecer esa relación entre arquitectura y cine, trasladándola al papel de manera gráfica por medio de una serie de cartografías de películas que, con el pasillo siempre como hilo conductor, establecen la relación entre pasillo, arquitectura y cine con un lenguaje puramente arquitectónico, permitiendo así comparar los distintos casos seleccionados del director David Lynch y atisbar las similitudes y diferencias que surgen a la hora de cartografiar un largometraje, permitiendo realizar una reflexión posterior.

Palabras clave: *arquitectura, cartografía, cine, David Lynch, laberinto, pasillo*

ÍNDICE

Capítulo 1: Prefacio	11
1.1. <i>Justificación</i>	
1.2. <i>Objetivos</i>	
1.3. <i>Metodología</i>	
1.4. <i>Estructura</i>	
Capítulo 2: Introducción. El pasillo y la obra de David Lynch	23
2.1. <i>El pasillo como elemento narrativo</i>	
2.2. <i>Introducción a la obra de David Lynch: Cine de suspense de autor</i>	
2.3. <i>Narrativa lineal en la obra de Lynch: Carreteras, caminos, pasillos y laberintos</i>	
2.4. <i>Cartografía analítica: La película y el mapa</i>	
Capítulo 3: “The Straight Story” Pasillo y laberinto cuentan la historia	43
3.1. <i>Marco contextual</i>	
3.2. <i>Argumento</i>	
3.3. <i>Mirada desde la narrativa lineal: Pasillo y laberinto cuentan la historia</i>	
Capítulo 4: “Lost Highway” El laberinto dentro del laberinto	55
4.1. <i>Marco contextual</i>	
4.2. <i>Argumento</i>	
4.3. <i>Mirada desde la narrativa lineal: El laberinto dentro del laberinto</i>	
Capítulo 5: “Mullholland Drive” La superposición de pasillos conforma el laberinto	67
5.1. <i>Marco contextual</i>	
5.2. <i>Argumento</i>	
5.3. <i>Mirada desde la narrativa lineal: La superposición de pasillos conforma el laberinto</i>	
Capítulo 6: “Inland Empire” El pasillo como sucesión de estancias hecho	79
6.1. <i>Marco contextual</i>	
6.2. <i>Argumento</i>	
6.3. <i>Mirada desde la narrativa lineal: El pasillo como sucesión de estancias</i>	
Capítulo 7: Conclusiones	93
7.1. <i>Retroalimentación entre películas: Atlas comparativos</i>	
7.2. <i>Conclusiones</i>	
Capítulo 8: Futuras líneas de trabajo	113
Capítulo 9: Aportaciones	119
Capítulo 10: Bibliografía	129



CAPÍTULO 1

PREFACIO



Figura 2. *Fotografía tomada desde el pasillo de mi casa.*
Fuente: Elaboración propia. 2021.

1.1. JUSTIFICACIÓN

Durante mi infancia, el pasillo es un elemento que estuvo muy presente en mi rutina diaria. Mi vivienda era especialmente alargada así que, ya sea cuando me despertaba e iba a desayunar, cuando tenía que ir al baño o, simplemente, cuando tenía que salir a la calle por cualquier razón, el pasillo en torno al cual giraba toda mi casa recogía estos recorridos. Este largo pasillo en L poseía una serie de características que generaban en mí un profundo malestar y una enorme sensación de intranquilidad: no era especialmente ancho, no tenía ninguna apertura de luz natural que no fuesen las puertas situadas en sus extremos, la decoración que me acompañaba durante el trayecto me parecía de lo más lúgubre (llegué a hacer un pequeño cómic de esto)... ingredientes que provocaron que en mí aflorase un tremendo pavor hacia estos lugares.

Sin embargo, este pavor vino acompañado de una curiosidad por los pasillos que, más adelante, volvió a surgir. Una noche de invierno del año 2015, en el piso de unos amigos, conseguí jugar a la experiencia del momento: la críptica demo P.T., cuyo juego completo nunca vio la luz. Esta experiencia jugable aunaba todas las características que hacían del pasillo un generador de tensión. En ella, el jugador tenía que recorrer un pasillo en L de lo más cotidiano mientras, casi sin él saberlo, iba resolviendo un puzzle al mismo tiempo que era perseguido por aquel escenario tan común a pesar de sus pequeñas variaciones. Años más tarde, acabé dando con un artículo que hablaba de cómo el juego conseguía generar tensión mediante dos únicos elementos¹. Estos elementos eran el pasillo y la esquina. Desde ese momento empecé a prestar atención a pasillos y esquinas en otras disciplinas como el cine e, incluso, la propia arquitectura.

La relación entre el tema del pasillo y la esquina con la arquitectura era evidente y, el paso por el grado no ha hecho otra cosa que darme una nueva perspectiva a través de la cual puedo observar estos elementos de forma más analítica. A su vez, el paso por el grado también me hizo descubrir una nueva forma de conocer y contar los lugares, desde el punto de vista de la arquitectura, en los que iba trabajando: las cartografías. La unión de esta forma de observar los lugares y la curiosidad por estos elementos en disciplinas como el cine, dieron con este trabajo de investigación.

1 MARTIN, Gareth Damian (2015). *The corridor and the corner*. Kill Screen.



Figura 3. Fotografía de David Lynch durante el rodaje de *Lost Highway*.
Fuente: *The American Society of Cinematographers*

1.2. OBJETIVOS

La elaboración de este documento de investigación tiene como principal objetivo aprender de las estrechas relaciones existentes entre dos disciplinas como son el cine y arquitectura a partir del análisis de un elemento dado: el pasillo. Así, a nivel general, este trabajo busca hacer una reflexión gráfica de cómo arquitectura y cine están vinculados, no sólo por una ser telón de fondo de la otra, si no, además, por entender cómo ambos lenguajes, arquitectónico y cinematográfico, pueden dialogar.

Del objetivo principal, genérico, se deriva el más específico y que sostiene este trabajo: el análisis gráfico y conceptual comparando una serie de obras del director americano David Lynch teniendo como hilo conductor la relación entre estas películas y un elemento lineal, el pasillo que, una vez se tiene el documento completo, se convierte en un laberinto compuesto de una serie de corredores conectados. Se trata por tanto de establecer una forma específica de acercarse al cine desde la arquitectura a partir del uso del lenguaje arquitectónico.

En un segundo plano, este trabajo se plantea como objetivo demostrar la capacidad de la cartografía analítica como método analítico del cual extraer información relacionada con el cine que, si no fuese de esta forma, sería mucho más compleja de recopilar. Es por esto que se realizarán unos atlas comparativos que permitirán comparar y hacer una reflexión conjunta de los datos extraídos de las distintas cartografías.

00:21:21 | LA SEGUNDA CINTA!
Rescudo por el piro

00:21:54

DATA ESTUPEO: la tía de mi rollo.

00:24:46 - "la recuerdo a mi modo, no necesariamente cómo heya pensado"

00:26:00 (quiz) - puede venir: detective preguntando por el tejido.

00:27:47 - Aparece Andy - el detective


00:28:59 | Aparece el señor metallero!
00:31:44



"NO S COMO COMO, ¿NO?"

00:33:06 - Vuelta a casa en coche
"la tía de mi rollo"

00:34:15 - Regrada el piro tras la conversación
00:35:45 con el tío extraño



00:37:00 - Plano inquietante del señor mirando a la mi pabrada de un posible rapo.

00:38:47 - Mismo plano por es el mujer Da que mira

00:39:40 - Pausa por el salto de imagen


00:41:20 - Vuelta Fred para una cambaleo.

00:40:00 - aparece el 2º auto

00:40:50 | LA TERCERA CINTA
00:41:50 (el asesinato)

01:31:40 - Se embarca y se "enchoga" la lava


01:34:15 - Betty de noche 3 tiracos al detective/tío que se le parece y palati



01:35:00 - la otra se rie y le dice que "ha metido a Mike" (este loquisimo)

01:37:00 - lava sospechosa por la morning

01:39:25 - se viene escane interesante



01:37:40 - Aparece un caballo blanco en mitad de la habitación.

01:40:20 - Asesino/tío chingo entra a la habitación de Laura Palmer y empieza a hacer cosas prohibidas mientras le otra le pregunta que quién es ella si acaba convirtiéndose en el padre de Laura.

↳ LOCURÓN

(01:42:22) EL desajno, descomale, herosísimo.

↓ LE EMPIEZA A DAR LA PARANOIA

01:47:20 - ve un cuadro de niños comiendo con un impl y el ángel desaparece.
"la desaparición de la inocencia"
la recibe el otro amín.
Tienen conversación intensa y se nota que se le ha ido la pinna

le dice a Laura que ya no es la misma y que se le conoce. se parte casa ahí

(01:53:00) No estando nada. lava se pin al boye

Figura 4. Páginas de anotaciones de Lost Highway (arriba) y Twin Peaks: Fire Walk with me (izquierda) extraídas del cuaderno de investigación. Fuente: Elaboración propia. 2021.

1.3. METODOLOGÍA

El proceso creativo de este trabajo de investigación parte de una metodología inductiva en la que, partiendo de un primer acercamiento a una serie de las películas a estudiar de un autor concreto (David Lynch) y a partir de un elemento en concreto (el pasillo entendido de forma amplia), se extrapola al resto de obras como una forma correcta de investigación que, mediante revisiones, acaba satisfaciendo las necesidades de cartografiar las distintas películas tomando como referencia sus pasillos y callejones. A continuación se resaltan los principales aportes metodológicos de trabajo.

-Visionado crítico de la filmografía completa del autor. La elección de los largometrajes a analizar se ha llevado a cabo mediante el visionado de todas las películas del director David Lynch, el cuál se eligió en base a la imagenería y el simbolismo de su filmografía en torno al pasillo. El visionado de las películas vendría acompañado por toma continuada de notas entendiendo aquellas partes que podrían ser interesantes, siempre desde el punto de vista del pasillo y laberinto, para proceder a filtrar toda la filmografía seleccionando aquellas obras que más remarcaban el uso del elemento pasillo, ya sea por cómo lo utilizaban en casos particulares o en su totalidad.

-**Mapas analíticos.** Este es uno de los aspectos más personales de la metodología de investigación basado en un trabajo gráfico con el que representar la simbología y papel del pasillo en cada una de las películas que se iban a analizar. Cabe subrayar que, desde el primer momento, la intención no era aportar una serie de documentos aislados de su contexto global, por lo que la representación de la totalidad de la película era algo de vital importancia. En este aspecto se ha realizado una exhaustiva búsqueda de referentes que habían utilizado el lenguaje arquitectónico de una u otra forma para representar ya sea películas, como Andrew DeGraff¹, o bien alguna acción seriada, como David Aja² en sus cómics ó Chris Ware³. A todo esto se le suma la búsqueda de un lenguaje que fuese intrínseco a la arquitectura que permitiese

¹ El trabajo cartográfico de Andrew DeGraff en *Cinemaps* fue una gran inspiración para esta investigación.

² Varias viñetas del cómic *Hawkeye* fueron clave para los primeros ensayos de cartografías.

³ Viñetas e imágenes de la obra de Chris Ware sirvieron de inspiración para la elaboración de los mapas.

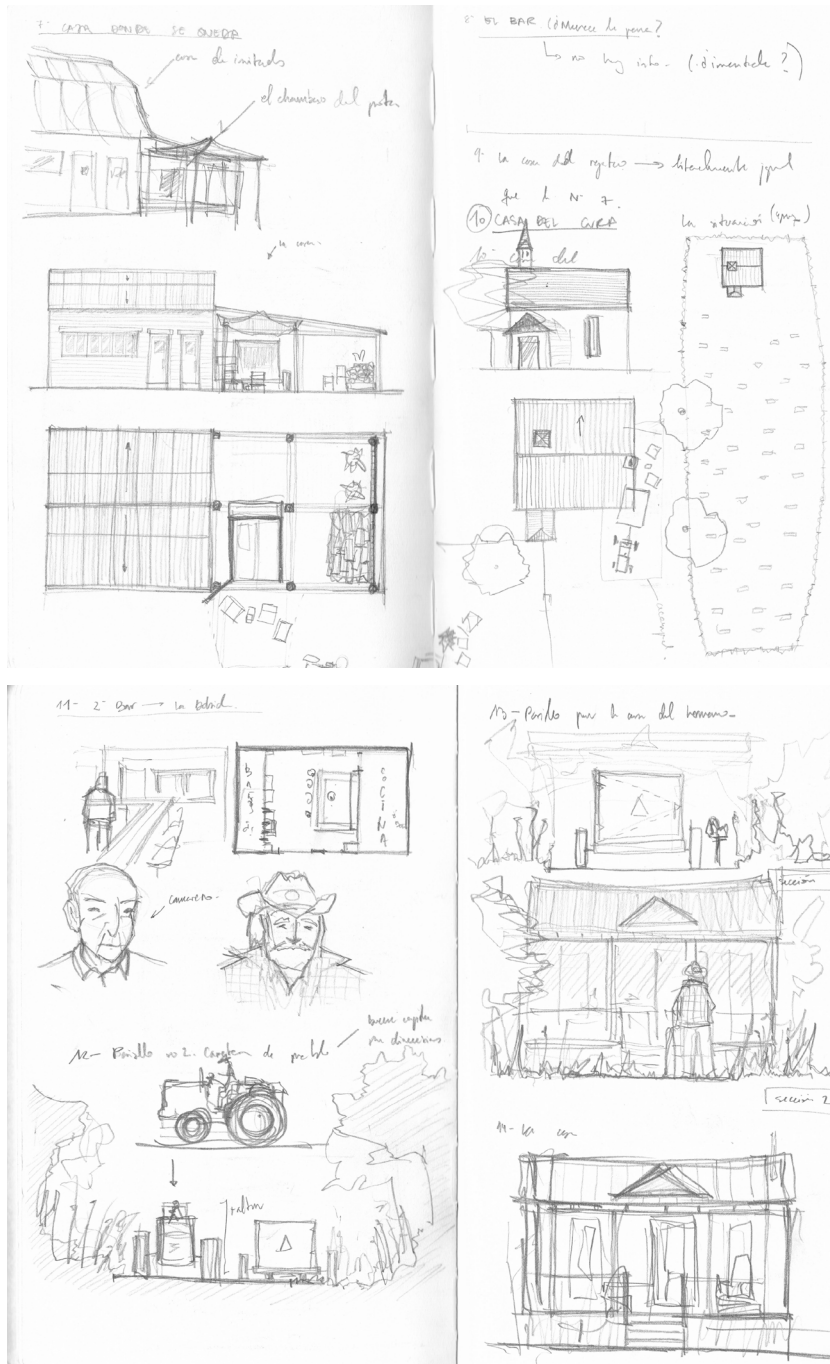


Figura 5. Croquis realizados para la toma de datos de la película The Straight Story. Fuente: Elaboración propia. 2021.

narrar historias cómo ya hacen en la revista Fábrica de Bloques⁴.

La búsqueda del lenguaje arquitectónico idóneo con el que “dibujar” cada película partiría de la elaboración de una serie de borradores de cartografías que, en un primer lugar no terminaban de enfocarse entre el lenguaje arquitectónico y el cómic. Tras un proceso largo de ensayo y error y multitud de probaturas gráficas, se acabaría llegando a un documento en planta que conseguía narrar la película “Inland Empire” completa a través del croquizado de sus distintas estancias. Este documento fue el primer paso para terminar de pulir el sistema de representación que acabaría imperando en este trabajo, que culminaría con una llevada a escala de estas estancias a través de AutoCAD, partiendo de una serie de dimensiones y bloques que facilitasen este proceso de escalado del croquis previo. El resultado es un mapa por película, un plano en planta que la “dibuja” como si fuese el mapa de un proyecto, un proyecto alargado en el tiempo y en el espacio en el que se desarrolla cada film.

-Tablas comparativas. El trabajo se completa a partir de una serie de tablas gráficas que introducen las conclusiones y que sirven para poner en común una serie de elementos compartidos, mostrados previamente en las cartografías de las distintas películas para analizar sus diferencias y similitudes, no sólo a nivel arquitectónico si no a nivel narrativo también, estableciendo así la relación entre arquitectura y cine.

⁴ Revista Fábrica de bloques (http://www.bipo-tesis.eu/numero_hipo_p.html)

1.4. ESTRUCTURA

Este trabajo está estructurado en tres bloques de contenido. Una vez hecha la introducción en la que nos encontramos ahora, el trabajo pasa a centrarse en un primer punto que se dedica a establecer un marco conceptual más concreto, ya enfocado tanto en el pasillo dentro del mundo cinematográfico y como en la filmografía de largometrajes de David Lynch en su totalidad, poniéndolas en contexto en el Capítulo 2. En este capítulo se realiza una breve explicación de cómo han de leerse las cartografías que se encontrarán más adelante.

Los Capítulos 3, 4, 5 y 6 están destinados al análisis más en profundidad de cada cartografía de película, estando estos capítulos compuestos por una introducción escrita que nos desglosa la trama y el contexto en el que se cocinó esta película de forma más específica además de un apartado que explica qué criterio se ha seguido para la elaboración del mapa que nos encontraremos justo después. Seguido de esta introducción, nos encontramos el documento gráfico que irá acompañado de una leyenda que explique los tipos de línea utilizados además de los personajes de relevancia que intervienen en la trama.

A continuación, en el Capítulo 7, se desarrolla una serie de Atlas comparativos que recogen información común a todos los mapas y permiten realizar una observación más enfocada en según qué aspectos. Acto seguido se sacarán unas conclusiones por escrito de toda la investigación gráfica previa. A esto se le añadirá una pequeña reflexión en el Capítulo 8 de cómo este proyecto puede influir a trabajos futuros.

Por último, como complemento a lo anterior, se mencionarán las aportaciones propias de este trabajo y una lista bibliográfica con todos los documentos que han sido de interés para la elaboración del mismo.



CAPÍTULO 2

INTRODUCCIÓN

El pasillo y la obra de David Lynch



Figura 7. Captura del videojuego "P.T." (2014) del director Hideo Kojima.
Fuente: Eurogamer

2.1. EL PASILLO COMO ELEMENTO NARRATIVO

El potencial narrativo del pasillo no puede explicarse sin hacer un breve repaso del potencial simbólico que ha llevado a este elemento arquitectónico a ser un objeto de deseo por las artes audiovisuales como el cine o los videojuegos. El pasillo viene a ser un elemento en el que convergen otras estructuras asociadas al recorrido tal y como veremos¹.

Tenemos que remontarnos al auge de la arquitectura gótica, cuando el pasillo comenzó a tener cierta presencia en las historias narradas por escritores y pintores. Tiempo atrás, el pasillo fue un lugar asociado a grandes palacios o a la vida monacal, sin embargo, en esta época, las historias sobre casas encantadas empezaron a surgir y, con ellas, la idea del pasillo como un lugar que genera intranquilidad. Más adelante, ya durante el siglo XIX y comienzos del siglo XX, el pasillo fue un espacio asociado a edificios institucionales o de orden público, siendo de especial relevancia para el tema las prisiones y los manicomios. En estos lugares, relacionados con el terror o el peligro de una u otra forma, se producía una estratificación horizontal de la amenaza: los presos o enfermos más inofensivos se situaban en las celdas más cercanas al acceso mientras que los más peligrosos se encontraban al fondo del largo pasillo distribuidor para evitar el malestar de los visitantes y de los propios presos o enfermos.

Ya acercándonos a nuestros días, las experimentaciones con el modelo habitacional realizadas durante el siglo XX terminaron de enterrar las bondades del pasillo. Obras como La Unidad Habitacional de Le Corbusier, con su idea de calles interiores, y otros ejemplos de vivienda social realizados en Reino Unido, llevaron a varios pensadores, como Roger Lockhurst² a analizar el fenómeno de repulsión que se llevó a cabo por parte de los arquitectos a los pasillos. La pareja de arquitectos Oscar Newman y Alice Coleman llegaron a tachar a los pasillos como “inframundos de miedo y al crimen”³. Esto nos lleva a la definición de pasillo que aportó Stephan Trüby: “Entendemos el pasillo como un no-lugar transicional entre espacios que tendemos a evitar y a odiar”⁴. Esta definición de no-lugar⁵ puede asociarse a elementos de sección similar como callejones, calles cubiertas, galerías y demás elementos, como ya hizo Marc Augé.

¹ Este trabajo entiende este elemento de forma conceptual identificándolo con un recorrido lineal por lo que englobará sinónimo como el “pasaje”, “corredor”, “pasaje” si se refiere a espacios interiores pero también “carretera”, “camino” como estructuras lineales de recorrido en espacios exteriores.

² LUCKHURST, Roger. *Corridors: passages of modernity*. London, UK: Reaktion Books Ltd, 2019.

³ Declaraciones extraídas del artículo *Who's afraid of corridors?* de James Hadley.

⁴ Stephan Trüby es un arquitecto e investigador alemán.

⁵ No-lugar es un término acuñado por los artistas Marc Augé y Robert Smithson, por separado, entendiéndose los no-lugares como espacios que carecen de entidad para ser espacios reales (véase espacios de tránsito, entre otros)



Figura 8. Imagen de la película "Repulsión" (1960) del director Roman Polansky.
Fuente: Pinterest

En el mundo cinematográfico el pasillo se convirtió en un elemento importante en las narraciones de terror o suspense. Todo lo explicado anteriormente contribuyó a imbuir al pasillo con un aura de misterio que el cine y otros artes audiovisuales supieron explotar a la perfección. Lo liminal de estos espacios dieron a pie a muchas situaciones que terminaron de dotar al pasillo de todas sus cualidades artísticas.

En los videojuegos, el anteriormente mencionado "P.T." es una oda al pasillo, mientras que en otras disciplinas más cercanas a la performance podemos encontrar ejemplos como el "Live-taped corridor" de Bruce Nauman. En el cine se encuentran ejemplos tan ilustres como *El Resplandor*, dejando una escena tan icónica como la del niño recorriendo el pasillo, o el pasillo que aparece en *Repulsión* envuelto en manos que acosaban a la protagonista. Ejemplos así nos señalan toda esta capacidad narrativa asociada a la tensión que producen estos espacios. Aprovechándose de elementos del lenguaje cinematográfico como planos, encuadres y demás, el pasillo en el cine vive en una constante edad dorada, llegando a puntos donde comienzan a dominar la realización con elementos como el plano secuencia, donde perseguimos al personaje en cuestión a través de la trama, llegando a ser trama y pasillo una sola cosa a ojos del espectador.

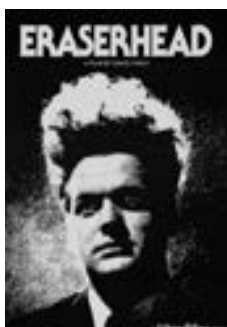
Dentro de las grandes personalidades del cine, el presente trabajo se ha enfocado en la obra David Lynch debido a la variedad de situaciones en su filmografía, donde el surrealismo y la arquitectura se retroalimentan a través de un elemento lineal (pasillo, corredor, carretera) para contar historias o aspectos de la historia que no son tan evidentes si sólo miramos lo que nos enseñan.



Figura 9. Fotografía tomada del director estadounidense David Lynch.

Fuente: El País

Eraserhead
(1977)



Elephant Man
(1980)



Dune
(1984)



Blue Velvet
(1986)



Wild at Heart
(1990)



2.2.INTRODUCCIÓN A LA OBRA DE DAVID LYNCH

Cine de suspense de autor

David K. Lynch (1946, Missoula, Montana) es un director de cine estadounidense. Gran amante del arte en todas sus formas, Lynch recibió clases en multitud de disciplinas artísticas que acabaron suponiéndole una amplia batería de referentes que terminaron reflejándose en su forma de hacer cine. Cabe añadir que, además de en el mundo del largometraje, tiene una destacada carrera como director de cortos y, además, dirigió una genial serie de televisión de la cual hablaremos más adelante.

En líneas generales, la obra de David Lynch es considerada cine de culto, dejando ver una personalidad arrolladora a la hora de contar sus historias. Los rasgos más notables del estilo “lyncheano” son la presencia de personajes histriónicos, tanto en el papel de protagonista como en papeles secundarios que hacen que la trama avance, el surrealismo y realismo mágico del que siempre rodea a sus películas, además de un fuerte simbolismo que genera una cantidad de memorables imágenes en pantalla, y la constante disociación de la realidad que muchas veces nos hará dudar sobre la veracidad de lo que estamos viendo, sin llegar a saber qué es sueño y qué no. A esto también hay que añadir el lenguaje común de los emplazamientos de sus películas, predominando los entornos cotidianos con bares de aspecto peligroso y una presencia más que notable de la carretera que, en muchas ocasiones, hará de hilo conductor en alguna de sus películas. Por último, cabe destacar la predilección del director por tramas que ahondan en la psicología de sus protagonistas y su actitud frente a un suceso traumático o un mundo hostil. Todos estos rasgos dan como resultado una filmografía de lo más variopinta que, sin ser plato de buen gusto para todos los públicos, aporta una visión muy peculiar e innovadora del cine y su capacidad para generar emociones y sensaciones en el espectador.

Antes de dedicarse enteramente a los largometrajes, Lynch estuvo dirigiendo varios cortometrajes que acabaron ganando premios de distintas instituciones. Su carrera como director comienza cuando decide mudarse Los Ángeles con el fin de dirigir su primera película. Así llegó *Eraserhead* (1977) una declaración de intenciones en cuanto a estilo. Rodada en blanco y negro

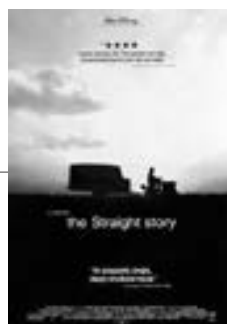
Twin Peaks: Fire Walk With Me (1992)



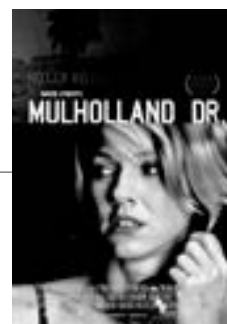
Lost Highway (1997)



The Straight Story (1999)



Mulholland Drive (2001)



Inland Empire (2006)

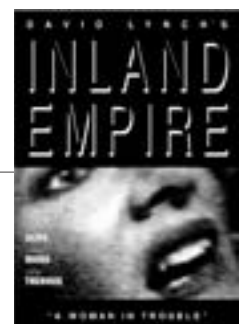




Figura 10. *Captura de la película "Blue Velvet"(1986) del director David Lynch.
Fuente: Elaboración propia.
2021*

y con una fuerte presencia del surrealismo, la película es una alegoría enigmática y siniestra sobre la paternidad y el miedo a esta. La historia que nos cuenta es la de un joven y su pareja que acaban siendo padres de una criatura extraña que no para de llorar. Esta carta de presentación hizo que Lynch se ganara la aprobación de grandes personalidades del cine, entre ellas, Stanley Kubrik.

En contraste con la surrealista *Eraserhead*, las dos películas que dirigió justo después fueron más convencionales. *Elephant Man* (1980) es un biopic sobre Joseph Merrick, un hombre deforme debido a multitud de enfermedades al cual se encuentran en un circo. La película fue un gran éxito comercial y de crítica, teniendo en su haber ocho nominaciones a los Oscars. Más tarde, Lynch acabó dirigiendo la adaptación de *Dune* (1984), la cual fue un fracaso a nivel de audiencia y crítica, quedando a la sombra de otras películas de ciencia ficción como *Star Wars*.

Tras estos dos estrenos, nos encontramos ante una de las mejores obras del director: *Blue Velvet* (1986), la cual el propio David Lynch describió como “una película sobre cosas ocultas dentro de una pequeña ciudad y dentro de las personas”¹. La película comienza con la presentación de la idílica ciudad de Lumberton, con planos lentos y sosegados que acaban llevando al espectador a un trepidante zoom, casi como si de una persecución se tratase, a través de la hierba para terminar encontrando una oreja cortada en un jardín. Este contraste entre un mundo idílico y amable frente a su reverso sombrío será una constante en toda la película, siendo ésta una de las películas que mejor hizo confluir el estilo lyncheano con la aprobación de crítica y público. Este, además, fue un punto crucial en su carrera ya que fue la primera vez que trabajó con Angelo Baladametti, quien se convirtió en un habitual en sus posteriores trabajos.

A principios de los 90, tras el rotundo éxito de *Blue Velvet*, Lynch vivió una época de altibajos. Su película *Wild at heart* (1990) tuvo un escaso éxito tanto en crítica como en taquilla aunque, en la pequeña pantalla, Lynch hizo historia con el fenómeno *Twin Peaks*. *Twin Peaks* fue una serie que, pese a su corta vida en antena, supuso un antes y un después en el mundo de la televi-

1 ROBERTSON, Nam (1986). THE ALL-AMERICAN GUY BEHIND 'BLUE VELVET'. *The New York Times*.



Figura 11. *Imagen extraída de la serie "Twin Peaks" (2017).*

Fuente: El País

sión. La surrealista serie trata la investigación del asesinato de Laura Palmer y fue un referente para muchas obras de misterio e intriga. Por desgracia, fue retirada de las pantallas no mucho después y David Lynch dirigió la precuela *Twin Peaks: Fuego camina conmigo* (1992) la cual fue un fracaso en su momento, sin embargo ahora ha recuperado a parte del público tras el estreno de la nueva temporada de la serie. Esta fue una de las obras más representativas del universo Lynch, dejando multitud de imágenes para la historia.

A mediados y finales de los 90, David Lynch dirigirá dos de sus películas donde la carretera tenía un papel muy importante. En primer lugar, *Lost Highway* (1997) fue una vuelta a las carteleras que dejó sensaciones contrapuestas. Su arriesgada banda sonora y el paso del tiempo, colocaron a esta película en el lugar que se merece dentro de la crítica pese a su recepción más que agrídulce. En segundo lugar, con una gran recepción de audiencia y crítica, Lynch dirigió *The Straight Story* (1999), una sencilla película producida por Disney que supuso la entrada de nueva audiencia a su cine.

Ya en la década de los 2000, Lynch dirigió su última pareja de largometrajes, ambos con una temática similar sobre el oscuro trasfondo de Hollywood, *Mulholland Drive* (2001) e *Inland Empire* (2006) fueron dos películas en las cuales David Lynch explotó a nivel cinematográfico, explorando en las formas narrativas del medio e impregnando ambas tramas de un fuerte surrealismo que gobernaba todo lo que ocurría en la película. Estas dos películas suponen unos grandes referentes del estilo lyncheano, terminando de asentar todas las bases de éste. Posteriormente, en 2017, afirmó en una entrevista que no volverá a dirigir cine debido a “los cambios que ha sufrido la industria desde su última película, *Inland Empire*”.²

2 IDATO, Michael (2017). *David Lynch on the return of Twin Peaks and why he will never make another film*. *The Sidney Morning Herald*



Figura 12. *Captura de la película "Twin Peaks: Fuego camina conmigo" (1992). Fuente: Elaboración propia 2021*

2.3. NARRATIVA LINEAL EN LA OBRA DE LYNCH: *Carreteras, caminos, pasillos y laberintos*

Una vez hecho este repaso de la filmografía del director, procedemos a dejar claras cuáles van a ser las películas seleccionadas para la investigación, indagando brevemente en el papel del pasillo en estos films y explicando cómo se adapta el concepto de narrativa lineal a los mismos.

En primer lugar, la primera película seleccionada es *The Straight Story* (1999) a modo de película introductoria ya que es la más sencilla de entender a nivel narrativo, además de presentarnos una historia donde el pasillo goza de mucha importancia. La narrativa lineal de esta película es fácil de detectar: toda la historia se desarrolla en torno a una línea, la carretera. La carretera actúa como pasillo en este caso, un pasillo que es, a su vez, una metáfora de la evolución más personal e íntima del protagonista que durante el viaje se transforma mientras va planteándose su postura en distintos aspectos.

En segundo lugar, el largometraje elegido es *Lost Highway* (1997) debido a la importancia que tienen en ella elementos como la carretera y la arquitectura, especialmente a nivel simbólico, a la hora de narrar la trama. En este caso, la narrativa lineal es algo más compleja de entender pero, una vez visto el film, podría entenderse como una línea que, momentáneamente, cambia para recuperar su forma inicial más tarde. Esta percepción de la linealidad de la narración en la película se apoya en el uso del pasillo y carretera, ambos como un reflejo del cambio que sufre el protagonista de la trama a lo largo de la película, enfrentándose a su parte oscura que se libera y toma el control, como se observará más adelante en alguna de sus escenas.

En tercer lugar, *Mulholland Drive* (2001) ha de ser una de las películas a investigar ya que apuesta por una forma de contar la trama que no se puede encontrar en otra película. Pese a esta particular forma narrativa, la película sigue siendo un ejemplo muy representativo del cine de David Lynch. En el film, el pasillo tiene un significado más evidente, actuando estos como la antesala que precede a un giro argumental o un cambio de algún tipo: la aparición de un nuevo personaje, el precedente de un evento traumático o de importancia para la trama... La percepción de la narrativa lineal en la película es diferente al resto ya que partimos de tres hilos o líneas narrativas que van interactuando entre ellas para, dado un punto clave en la trama, dejar que una de estas líneas tome el control de la historia durante el resto de la película.



Figura 13. *Captura de la película "Inland Empire" (2006).*

Fuente: Elaboración propia. 2021

Por último, cabe destacar también *Inland Empire* (2006) que, siendo su última película y la más experimental probablemente, es de relevancia para el tema de estudio por la manera en la que genera la disociación de la realidad a través de una pesadilla laberíntica. Se entiende el pasillo o espacio liminal en esta película como una concatenación de salas que llevan a la protagonista desde el punto donde comienza a distorsionar su percepción de la realidad hasta el punto final donde, tras el paso por un tortuoso trayecto donde no termina de distinguir qué partes le suceden a ella y qué partes le suceden a su personaje, llega a ver la luz y recuperar su cordura. En este caso, la narrativa lineal se traslada a la película como una línea continua llena de quiebros que dificultan la llegada al punto final de alivio y cordura.

Estas cuatro películas son las seleccionadas para ser sujetos de análisis e investigación, habiéndose ya mencionado la relación que tienen todas con los conceptos de pasillo y narrativa lineal.

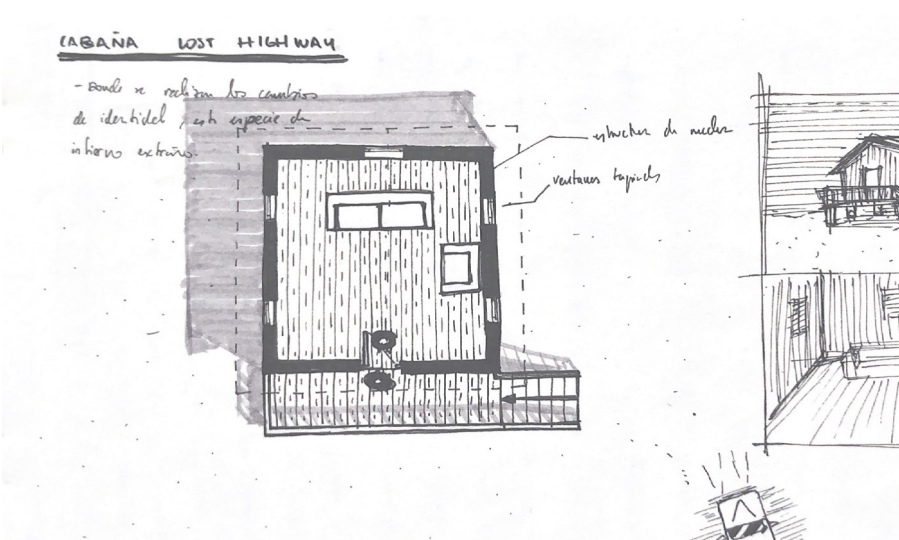
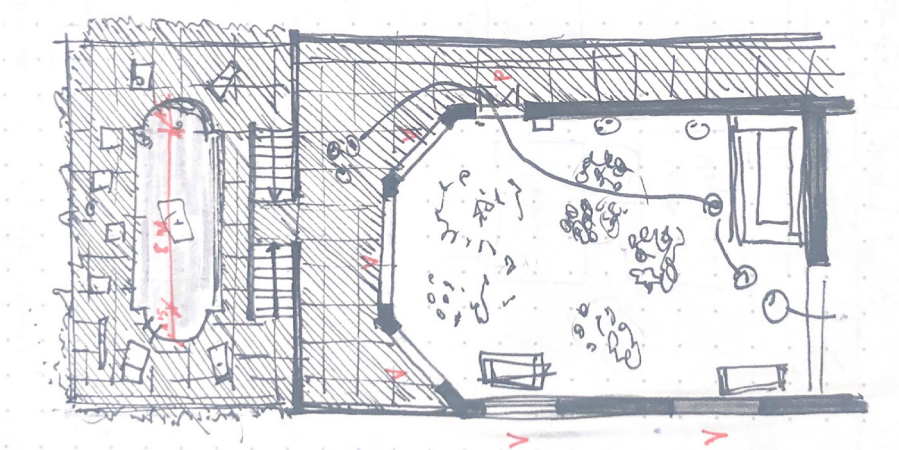
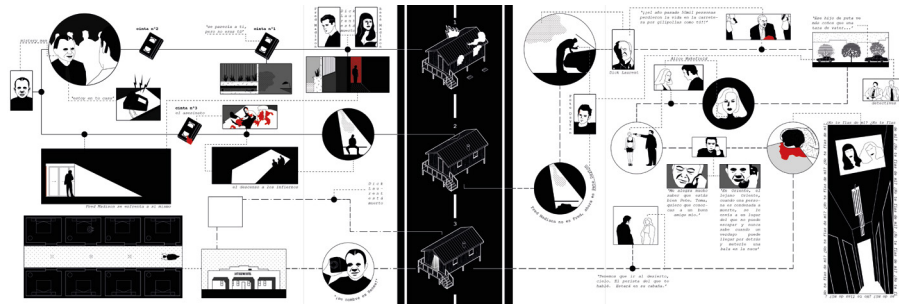


Figura 14. Ejemplos de dibujos y cartografías de ensayo previos.
Fuente: Elaboración propia 2021

2.4. CARTOGRAFÍA ANALÍTICA:

La película y el mapa

En este apartado se realizará una explicación más pormenorizada de la lectura de los distintos mapas que se expondrán a continuación. Estos mapas tienen una serie de elementos comunes que se recogerán aquí para que, una vez se estén observando, queden más claros.

En primer lugar, la idea detrás de los mapas es la del desarrollo completo de la película en planta, teniendo como puntos de referencia el pasillo, a nivel cercano, y el laberinto, una vez observamos el resultado de trasladar la película completa. La lectura de los mapas se realizará de izquierda a derecha, siguiendo el recorrido del personaje principal o los recorridos de los personajes principales, que irán acotados con distintos puntos que nos marcarán el momento exacto en el que nos encontramos en la película, comenzando con el (00:00:00). Cada personaje contará con un color asociado para facilitar la lectura de los recorridos principales.

La escala en estas cartografías viene dada por el tiempo ya que este es el que nos indicará el ritmo y la longitud de la película. Sin embargo, la escala también afecta a las distintas arquitecturas que van dibujando el camino, siendo esta parte importante de la comprensión espacial de todo lo que está sucediendo. Aunque encontremos variaciones de escala entre estancias, siempre estarán acompañadas de una escala gráfica que servirá de ayuda para la comprensión de las dimensiones del escenario en cuestión.

Estas arquitecturas que van apareciendo a lo largo de cada cartografía son representaciones que ayudan a situar al espectador en un ambiente y en un momento concreto, siendo parte importante de todo lo que engloba la narración de la película. Dentro de la información que se aporta sobre los distintos lugares en los que va sucediendo la trama, se prestará una especial atención a aquellos que por su morfología o bien por su relevancia dentro de la historia, guarden relación con el tema de los pasillos, entrando más en detalle en estos casos. Esto sumado a la línea del recorrido del personaje principal, proporciona una información más detallada del uso de estos espacios a lo largo del film.

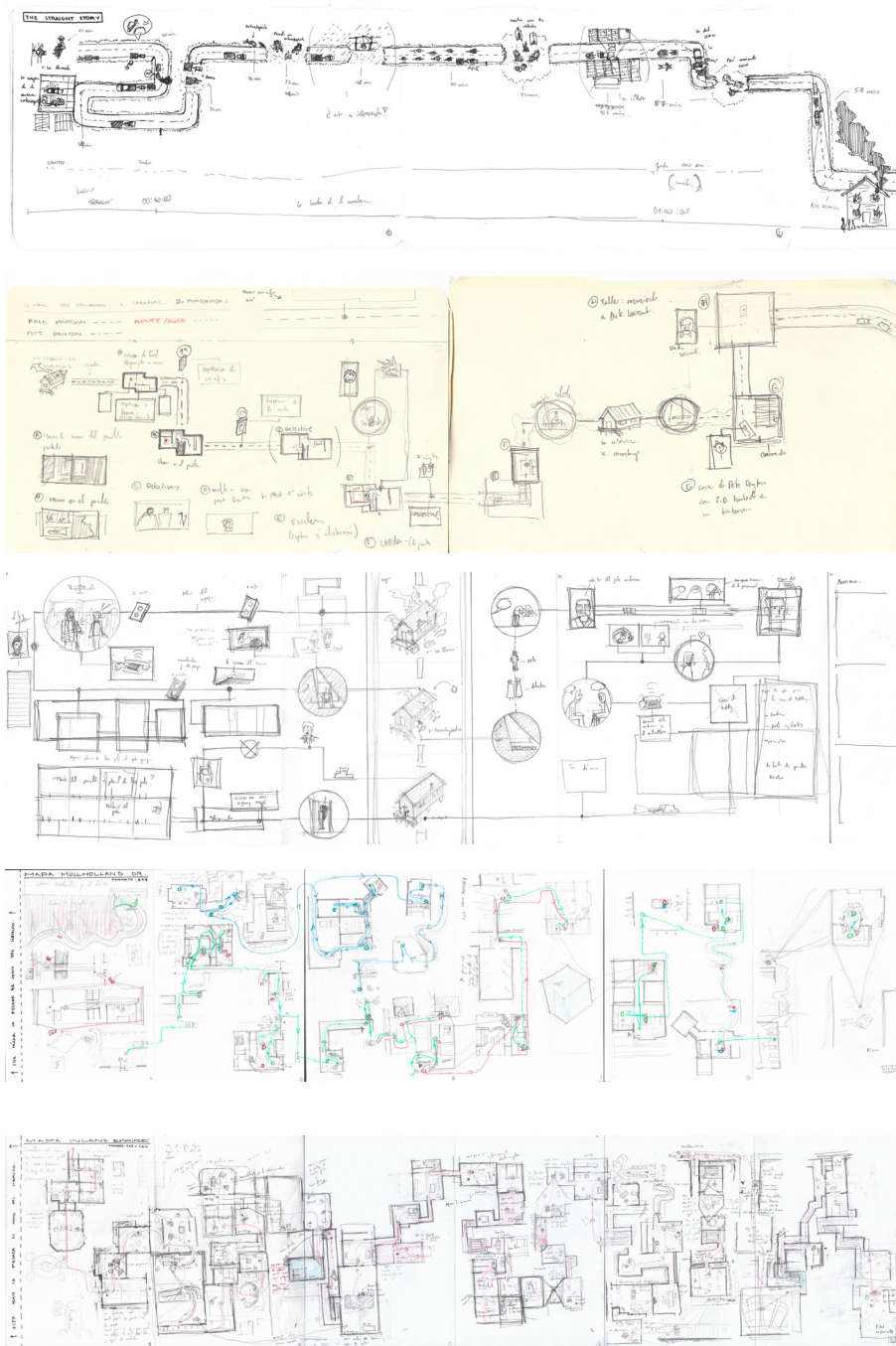
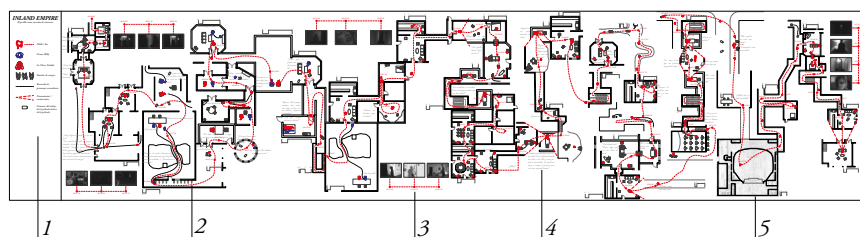


Figura 15. Croquis de investigación para la elaboración de las cartografías.

Fuente: Elaboración propia 2021

Durante el proceso de dibujado de las películas, los choques entre la búsqueda de la continuidad espacial arquitectónica y los saltos temporales que permite el lenguaje cinematográfico se dieron. Para solucionarlo, se optó por una simbología a base de líneas discontinuas dispuestas de forma que se vayan abriendo o cerrando ante las distintas ensoñaciones o recuerdos de los personajes que producen estos saltos temporales.

En otro orden más secundario, irán apareciendo en el mapa pequeños objetos cotidianos que forman parte de la narración de la película, ya que estos son un recurso muy manido en la obra de David Lynch de cara a generar un aura de misterio que aporta al relato rasgos dignos del realismo mágico. La suma de todos estos apartados da como resultado un documento gráfico realizado con un lenguaje puramente arquitectónico en el cual tienen cabida distintas capas de información que, en su conjunto, nos muestran un análisis profundo de cada largometraje seleccionado.



1.Leyenda: Se compondrá de los personajes que intervienen y simbología utilizada en el plano.

2.Línea narrativa: Es la línea que nos guiará a través de la trama o las tramas reflejadas en el mapa.

3.Escenas: En casos concretos aparecerán capturas de escenas con unas referencias temporales para ubicarlas en la película.

4.Frases: Aparecerán citas que acompañarán al dibujo.

5.Lugares: En lugares de relevancia (teatros) se superpondrán el dibujo de Autocad con planos reales del edificio en cuestión.



CAPÍTULO 3

“THE STRAIGHT STORY”

Pasillo y laberinto cuentan la historia

Figura 16. *Captura de la película “The Straight Story” (1999)*

Fuente: Elaboración propia 2021



FICHA TÉCNICA

Título Original: The Straight Story

Dirección: David Lynch

País: Estados Unidos

Año: 1999

Duración: 111 min

Género: Drama basado en hechos reales

Reparto: Richard Farnsworth (Alvin Straight), Sissy Spacek (Rose), Jack Walsh (Apple), Harry Dean Stanton (Lyle), Joseph A. Carpenter (Bud)

Producción: Alain Sarde, Mary Sweeney y Neal Edelstein

Guión: John Roach y Mary Sweeney

Fotografía: Freddie Francis

Montaje: Mary Sweeney

Música: Angelo Badalamenti

Premios:

1999: Oscar: Nominada a Mejor actor (Richard Farnsworth)

1999: Globo de Oro: 2 nominaciones a Mejor actor, BSO

1999: Festival de Cannes: Nominada a la Palma de Oro (mejor película)

1999: Círculo de Críticos de Nueva York: Mejor actor (Farnsworth) y mejor fotogr. 4 nominaciones

1999: Asociación de Críticos de Los Angeles: Nominada a Mejor actor (Farnsworth)

1999: Premios Independent Spirit: Mejor actor (Farnsworth). 4 nominaciones

2000: British Independent Film Awards (BIFA): Mejor película int. en lengua inglesa

1999: Asociación de Críticos de Chicago: 3 nominaciones, incluyendo Mejor película

3.1. MARCO CONTEXTUAL

The Straight Story es una “road-movie” basada en hechos reales que narra la historia de Alvin Straight, un veterano de guerra que va a visitar a su hermano en un viaje de cuatrocientos kilómetros en una cortacésped.

La película se rodó cuatro años después de la aventura de Alvin, el cuál falleció dos años después de acometer su viaje. Esta película tuvo una producción independiente, siguiendo la ruta que tomó Alvin desde Laurens (Iowa) hasta Mount Zion (Wisconsin), de forma prácticamente exacta, con un presupuesto escaso. Sin embargo, más tarde, Disney adquirió los derechos de distribución de la película, pese a ser una distribuidora muy lejana a los anteriores trabajos de Lynch.

Dentro de su filmografía, esta película supuso una vuelta a un cine más amable, teniendo similitudes con uno de sus anteriores trabajos, *The Elephant Man*, ya que ambas películas ahondan en la bondad de las personas superando barreras físicas o psicológicas, en contraposición con otras películas más sombrías como *Lost Highway*, *Blue Velvet* o el fenómeno *Twin Peaks*.

Pese a este distanciamiento en cuanto a la temática de sus trabajos inmediatamente anteriores, *The Straight Story* fue un éxito de crítica y público, siendo premiada en multitud de ocasiones y considerada por muchos una de las grandes obras maestras del director. Como curiosidad, David Lynch llegó a calificar esta película como “su trabajo más experimental”¹.

¹ LOVORKO, Marié. ‘*The Straight Story*’: Lynch Going Straight for His Most Experimental Film. *Cinephilia & Beyond*.



Figura 17. *Captura de la película The Straight Story (1999) donde Alvin Straight está conduciendo su cortacésped.*

Fuente: Elaboración propia 2021

3.2. ARGUMENTO

La película comienza con la presentación de nuestro protagonista Alvin Straight, un viejo veterano de guerra el cual empieza a notar muy fuertemente el paso del tiempo. Tras una visita forzada al médico, Alvin recibe una llamada por la cual se entera de que su hermano Lyle, con el cual llevaba sin hablarse años, había sufrido un derrame cerebral. Dado esta situación, Alvin aparta sus diferencias y decide que va a visitar a su hermano. Sin embargo, al no estar Alvin en disposición de conducir un automóvil, toma la decisión de realizar el viaje desde Laurens (Iowa) hasta Mount Zion (Wisconsin) en una máquina cortacésped, ya que considera que es un asunto que debe enmendar en solitario.

Una vez realizados todos los preparativos, Alvin comienza su viaje para, lamentablemente, verse forzado a volver debido a una avería irreparable en su viejo cortacésped al poco tiempo de arrancar. Ante este contratiempo, Alvin renueva su cortacésped y compra un tractor cortacésped algo más potente (un John Deere de 1966) y, pese a la incredulidad y la desaprobación de sus más allegados, vuelve a emprender el viaje en solitario. En su viaje, la soledad y la tranquilidad imperan por encima de todas las cosas, dejando las horas de sol para avanzar en el trayecto, siempre a un lado de la carretera, y dejando las noches para descansar, acampando en torno a una fogata con su remolque adaptado para ser un almacén con una pequeña cama.

Durante uno de sus trayectos, Alvin se cruza con una autoestopista que no consigue que la lleven y, posteriormente, comparte con ella fogata por la noche. En el transcurso de la cena, Alvin y la autoestopista conversan sobre sus vidas y de la familia como elemento de apoyo. Al amanecer, la autoestopista se había marchado. Más adelante, Alvin se encuentra con un enemigo que no esperaba, la lluvia, y decide cubrirse bajo un granero para retomar el viaje cuando el tiempo pare.

Una vez prosigue su marcha, ve perturbado su tranquilo trayecto por un gran grupo de ciclistas con el que coincide en carretera para, al caer la noche, acabar haciendo buenas migas y acampar junto a ellos para terminar reflexionando en torno a una hoguera sobre el paso del tiempo y envejecer.

Mientras recorre la carretera, nuestro protagonista se topa con un accidente: una mujer histérica acaba de atropellar a un ciervo pese a intentar evitarlo, cosa que le ocurre recurrentemente. Alvin aprovecha esta situación para llevarse al ciervo y reponer su despensa, dejando como recuerdo las astas en la parte delantera de su remolque.



Figura 18. *Captura de la película The Straight Story (1999) del reencuentro entre Alvin y Lyle Straight.*

Fuente: Elaboración propia. 2021

Justo antes de su paso por Clermont, un pueblo a mitad de ruta, la cortacésped sufre una avería mientras bajaba una cuesta que hace que Alvin tenga que quedarse hasta que la reparen para poder continuar su marcha. Durante su estancia en Clermont, Alvin se hospeda en el patio trasero de una familia junto a su remolque, por petición propia, pese al ofrecimiento de su anfitrión, Danny. En Clermont, conoce a Verlyn, otro veterano de guerra con el que acaba compartiendo historias traumáticas que sufrieron en la Segunda Guerra Mundial. Una vez arreglada su cortacésped, Alvin regatea con los gemelos mecánicos que, al escuchar la motivación del viaje de Alvin, ceden y rebajan su precio inicial.

De aquí, Alvin partirá rumbo a Mount Zion, cruzando el Mississippi para terminar acampando junto a un cementerio, muy cerca de su destino. En el transcurso de su acampada, Alvin conversa con un sacerdote que acaba reconociendo a su hermano Lyle, el cual nunca llegó a mencionar que tenía un hermano durante su estancia en el hospital. Esto no distrae a Alvin de su objetivo de hacer las paces y marcha rumbo a Mount Zion.

Allí, se detiene para tomar algo en un bar. Mientras habla con el camarero, que acaba dándole indicaciones de cómo llegar a casa de su hermano, Alvin se toma su primera cerveza en años y parte con una ruta mucho más clara camino a la casa de su hermano Lyle. Pese a una pequeña avería, Alvin consigue llegar al lugar tras las indicaciones del camarero. Con un bastón en cada mano, Alvin camina la senda arenosa que acaba junto a la entrada de la casa de Lyle, en un pobre estado. Éste invita a Alvin a sentarse juntos en el porche y, ahí termina la historia, con los dos hermanos contemplando el cielo estrellado.

Pese a la aparente sencillez de la trama de la película, el viaje de Alvin es un viaje introspectivo, que nos hace reflexionar sobre el orgullo humano, la familia como algo que siempre permanece, y de cómo el paso del tiempo lo cura todo, lo cual dota a la película de un potente significado más allá de la superficie.



Figura 19. *Captura de la película The Straight Story (1999)*

Fuente: Elaboración propia 2021

3.3. MIRADA DESDE LA NARRATIVA LINEAL: *Pasillo y laberinto cuentan la historia*

En esta película, el espectador se encuentra siempre acompañado por el espacio liminal de la carretera, que realmente nunca nos permite saber a qué altura del viaje nos encontramos, tenemos que guiarnos por los distintos acontecimientos que van sucediendo.

Esta idea de un mapa en el que predominase la carretera al igual que la película, es lo que se ha intentado trasladar gráficamente, habiendo en el mapa una gran presencia de los tramos de carretera que varían en anchura pero que, al igual que en el viaje de Alvin, se ven interrumpidos por las paradas nocturnas o, en algunos casos, los accidentes con los que tiene que lidiar en el trayecto. Al igual que la percepción de un pasillo cambia si en función de la decoración de las paredes, la carretera cambia cuando otros elementos se asocian a ella: ciclistas, un accidente, señales, la tierra de alrededor... Todas estas pequeñas variaciones hacen que el "pasillo" cambie a lo largo de la película y no sea siempre el mismo.

Mientras recorremos el mapa, observamos como existen pequeñas escenas que cortan los tramos de carretera, como la parada con la autoestopista, la parada con el ciervo o la que realiza junto a los ciclistas, por ejemplo. Se entienden estos altos en el camino como las "estancias" que va uniendo el "pasillo" que es la carretera. Esta analogía se realiza ya que, si prestamos atención al mobiliario, la fogata siempre es un punto pivotante en todas estas paradas, colocando los asientos alrededor de esta, como si esta pequeña acampada fuese el humilde salón móvil de Alvin.

En el caso de la parada en Clermont, podemos observar cómo la carretera sigue su curso mientras que sufre un pequeño desvío, al igual que Alvin que, pese a que en su ruta de viaje el paso por Clermont era meramente anecdótico, todo se vio torcido y tuvo que detenerse unos días. Pese a esto, Alvin no pierde de vista su objetivo de viajar hasta la casa de su hermano, al igual que en el mapa no se pierde de vista la ruta del camino que estaba prevista antes del accidente.

Para concluir, la observación de la totalidad del documento nos muestra la relación que existe entre la narrativa lineal y la película, siendo este un caso muy sencillo en el que la carretera siempre gobierna la narración y, pese a las trabas, el objetivo es claro y conciso: recuperar la relación de Alvin con su hermano.

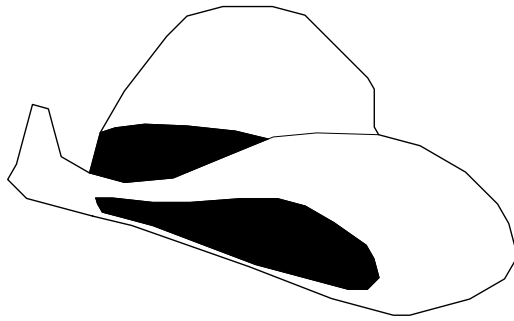
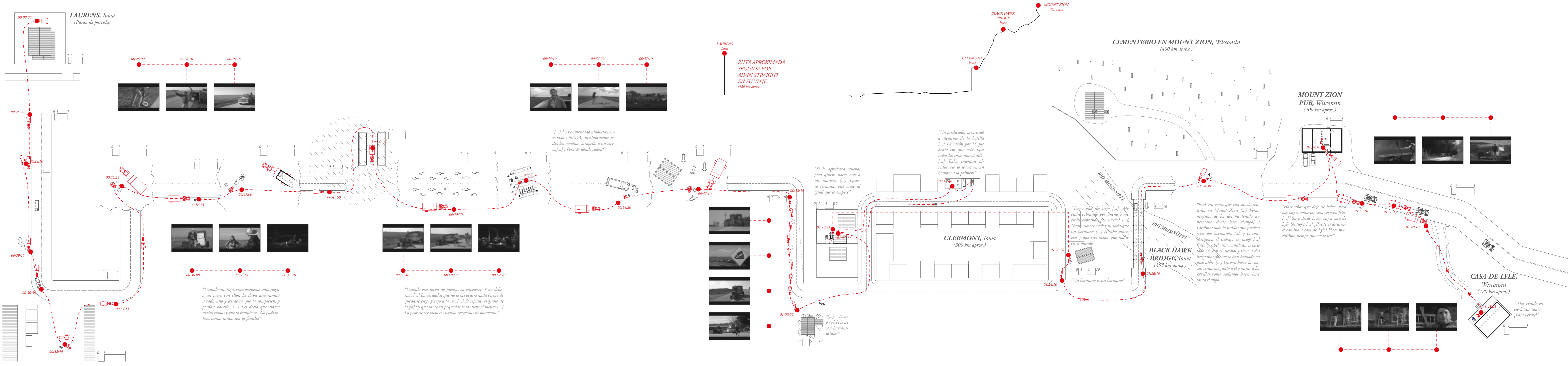
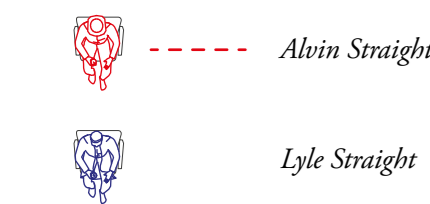


Figura 20. *Ilustración del sombrero de Alvin Straight.*
Fuente: *Elaboración propia 2021*

THE STRAIGHT STORY

Pasillo y laberinto cuentan la historia



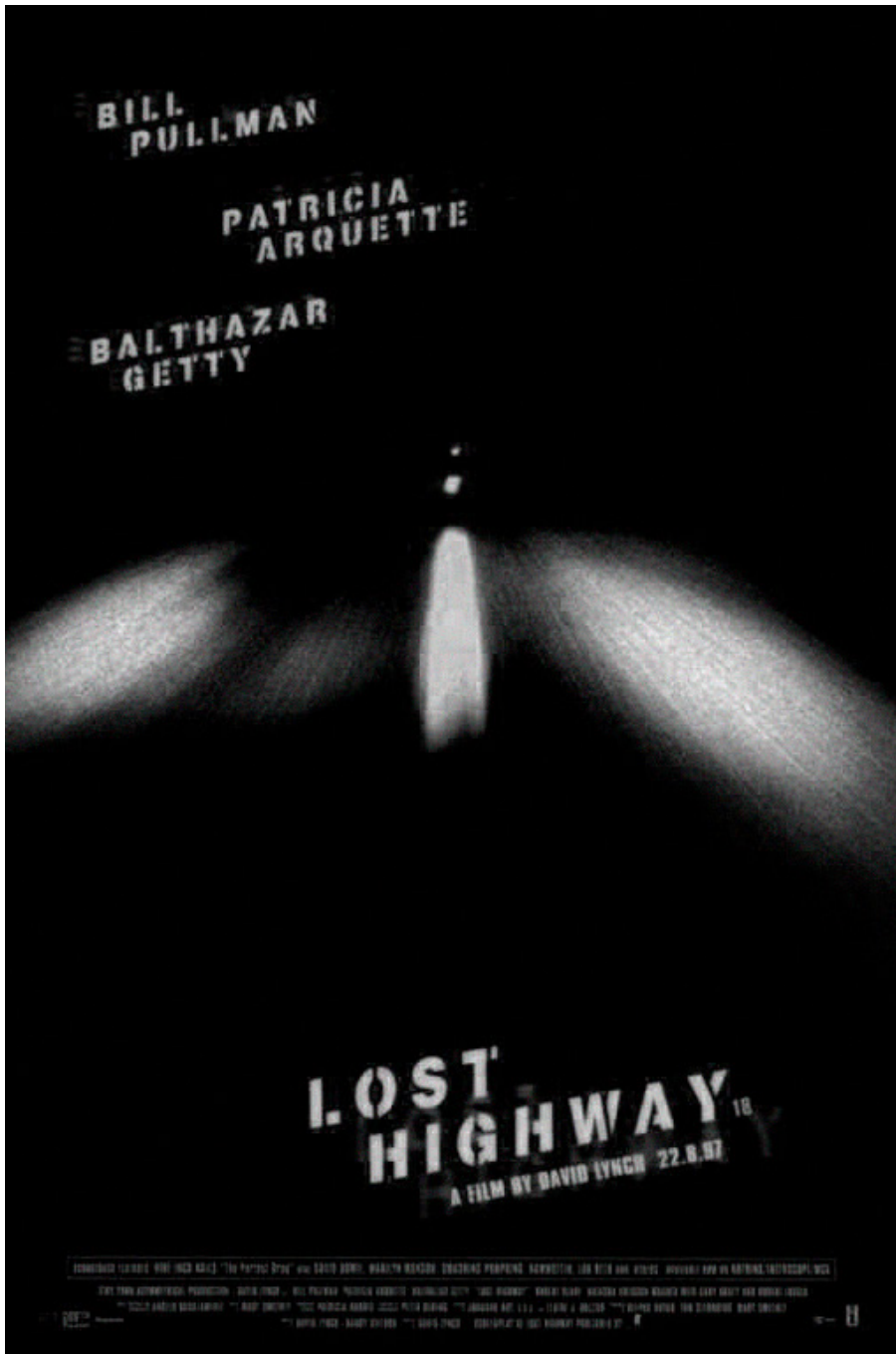
CAPÍTULO 4

“LOST HIGHWAY”

El laberinto dentro del laberinto

Figura 21. *Captura de la película “Lost Highway” (1997).*

Fuente: Elaboración propia 2021



FICHA TÉCNICA

Título original: Lost Highway

Dirección: David Lynch

País: Estados Unidos

Año: 1997

Duración: 134 min

Género: Thriller psicológico

Reparto: Bill Pullman, Balthazar Getty, Patricia Arquette, Robert Loggia, Robert Blake, Gary Busey, John Roselius, Michael Masee, Richard Pryor, Louis Eppolito, Jack Nance, Lucy Butler, Henry Rollins

Producción: Coproducción Estados Unidos-Francia; Asymetrical Production, Ciby 2000.

Guion: David Lynch y Barry Gifford

Fotografía: Peter Deming

Montaje: Mary Sweeney

Música: Angelo Badalamenti

Premios: La película no optó a ningún premio de relevancia.

4.1. MARCO CONTEXTUAL

El origen del proyecto viene de un libro de Barry Gifford en el cual David Lynch leyó la expresión “lost highway” en la frase: “We’re just a couple of apaches riding wild on the lost highway”¹. A esto hay que añadir que, recordando la escena del principio de la película en la cual se dice por un telefonillo “Dick Laurent está muerto”, a David Lynch le sucedió algo similar en su propia casa, además de tener algunas ideas previas sobre una historia que involucrase cintas VHS y una pareja corrompida.

En esta película, los escenarios tienen una gran importancia ya que contribuyen fuertemente a la viciada atmósfera que se genera en toda la trama. Es tal la importancia que, como ejemplo, la casa de Fred fue modificada tanto en su interior como en fachada para favorecer la idea de bunker, dejando los huecos en fachada reducidos al mínimo y tapando ventanas del interior para darle más potencia al pasillo que gobernaba la casa, casi como si el final de éste se difuminase con la oscuridad. En un principio se quiso rodar en blanco y negro ya que la película tiene fuertes tintes de cine noir, sin embargo no se pudo pero, para añadir un filtro más sucio a la imagen, Peter Deming modificó las lentes de las cámaras, lo cual fue de gran importancia para entrar en el mundo oscuro y perturbado que propone la película.

A nivel de audiencia y crítica, el largometraje funcionó bastante mal en general. En taquilla fue un fracaso, recaudando mucho menos del presupuesto necesario para la producción y, en cuanto a la crítica, la mayoría fue muy dura con la película, imperando un fuerte sentimiento de incompreensión ante lo que la película proponía y acusándola de falta de personalidad, ya que compartía ciertas similitudes con *Blue Velvet*. Pese a esto, la película fue considerada una de las grandes obras de David Lynch más adelante, tanto por su narrativa visual como por su estructura y cómo tenía una subtrama que ahondaba en temas muy interesantes sobre la psicología de Fred Madison.

1 GIFFORD, Barry. *Night People*. New York: Grove Press, 1992



Figura 22. *Captura de la película "Lost Highway" (1997).*

Fuente: Elaboración propia 2021.

4.2. ARGUMENTO

La película comienza con Fred Madison, un músico de jazz, recibiendo un mensaje por el telefonillo de casa: "Dick Laurent está muerto", sin llegar a ver quién dejó dicho mensaje. Más tarde, esa misma noche, Fred sale a tocar mientras su pareja, Renee Madison, se queda en casa. Tras la inquietante vuelta a casa, a la mañana siguiente la pareja recibe en su entrada de casa un sobre con una cinta de video. Al verla, descubren que la cinta era una grabación de las afueras de su casa, lo cual dejó intranquilos tanto a Fred como a Renee.

Una noche, Fred comenta a Renee que tuvo un extraño sueño en el que, al irse a la cama, Fred comienza a ver algo distinto en Renee que le hacía creer que no era ella para terminar viendo la cara de un hombre extraño en ella mientras mantenían relaciones. Pasada esa noche, la pareja vuelve a recibir otra cinta en la puerta de casa y, para su horror, esta era una grabación que recorría su salón y llegaba al dormitorio para grabarles mientras dormían. Tras esto, la pareja decide llamar a unos detectives para que tomen cartas sobre el asunto pero no tiene mucho éxito ya que no descubren nada anormal una vez inspeccionan la casa.

Esa noche la pareja acude a una fiesta de un amigo de Renee, Andy, en la cual Fred no está del todo cómodo y termina teniendo un encuentro de lo más siniestro con un hombre misterioso (Mystery Man) en el cual, dicho hombre le asegura que se encuentra en casa de Fred en ese mismo instante, dejándole llamar por teléfono para comprobarlo. Fred y Renee vuelven inmediatamente a casa justo después de este inquietante encuentro y, al llegar, Fred decide entrar y comprobar si había alguien. Tras ver que no era así, Fred y Renee entran en casa.

A la mañana siguiente, Fred se levanta y encuentra una cinta en su mueble de casa, sin embargo, no está Renee para verla. Decide verla él sólo y, para su horror, la cinta mostraba a Fred, riéndose como un loco sobre la sangre y el cuerpo mutilado de Renee. Fred termina arrestado y llevado al corredor de la muerte. En su estancia en la cárcel, Fred comienza a tener dolores de cabeza y visiones que le torturan y, un día, en la celda de Fred, aparece Pete Dayton para sorpresa de todos.

Se comprueba que Pete no tiene nada que ver con Fred Madison y es puesto en libertad bajo vigilancia. Pete recupera su vida normal y su antiguo trabajo en el taller de Arnie, donde recibe una visita de Mr. Eddy, un viejo

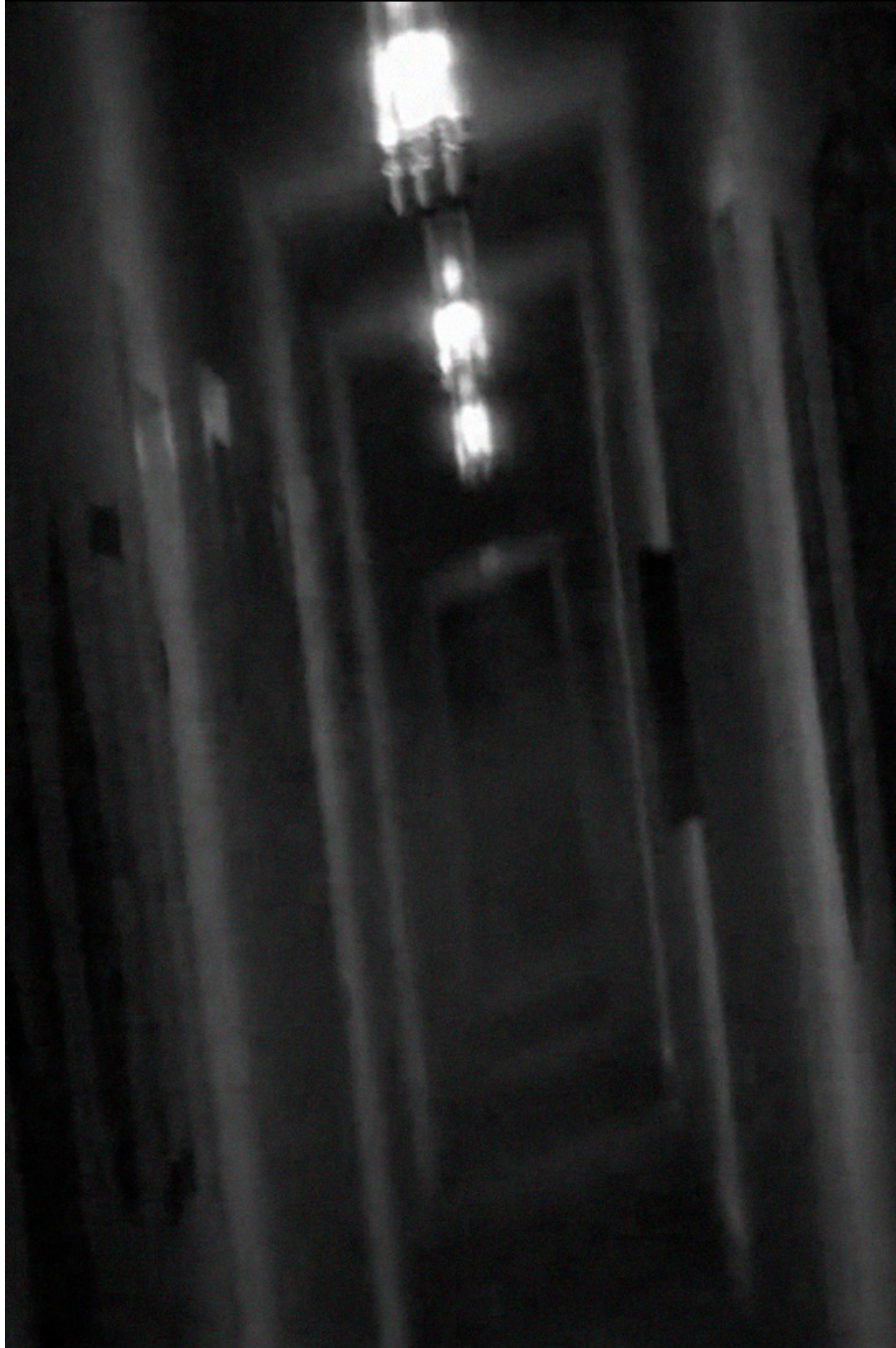


Figura 23. *Captura de la película "Lost Highway" (1997).*

Fuente: Elaboración propia 2021

mafioso que quiere que repare su coche. Para comprobar la avería, Fred y Mr. Eddy van a dar un paseo en el cual un conductor adelanta de forma imprudente a Mr. Eddy, el cual no se lo toma bien y va en su búsqueda hasta sacarlo de la carretera y apalzarlo por su conducción.

Más tarde, tras una nueva visita de Mr. Eddy al taller en la cual se nos presenta a Alice Wakefield. Esa misma noche, Alice va a visitar a Pete al taller y comienzan a tener una aventura amorosa que acaba trayendo problemas a Pete, que recibió amenazas veladas de parte de Mr. Eddy y uno de sus amigos (Mystery Man). Alice le cuenta a Pete la verdad sobre Mr. Eddy, que en realidad es un productor de cine porno llamado Dick Laurent. Ambos idean un plan de fuga con el dinero de un amigo de Alice (Andy), y proceden a cumplirlo. Pete entra en casa de Andy y se encuentra en un proyector una de las películas de Alice. Aparece Andy para, tras varios encontronazos con Pete, terminar muriendo de forma desagradable. Pete no se encuentra del todo bien pero aún así, él y Alice continúan con su plan de fuga. Terminan llegando a una cabaña de madera donde Alice asegura que le esperaba un amigo y, tras compartir un momento amoroso, Alice desaparece y Pete se transforma en Fred.

Fred observa que en la cabaña está Mystery Man, con el que se encontró en la fiesta de Andy, que le revela que Alice es Renee. Fred, asustado, se dirige al hostal Lost Highway, donde se encuentran Renee y Dick Laurent pasando la noche. Renee huye mientras Dick y Fred se enzarzan en una pelea que termina con el mafioso dentro de un maletero mientras Fred vuelve a la cabaña. Allí, Fred dispara a Dick Laurent, que muere. Justo después, Fred coge carretera y marcha rumbo a su casa para decir por el telefonillo: “Dick Laurent está muerto” y terminar huyendo de la policía a toda velocidad por una carretera en el desierto.



Figura 24. Captura de la película "Lost Highway" (1997).

Fuente: Elaboración propia 2021

4.3. MIRADA DESDE LA NARRATIVA LINEAL: *El laberinto dentro del laberinto*

Pese al mal recibimiento de los críticos en su lanzamiento, más tarde se dieron cuenta del potente subtexto de la trama. Comparando la estructura narrativa con una Cinta de Moebius, el trastorno psicológico de Fred Madison dio pie a multitud de interpretaciones, siendo la más extendida la de que todo el argumento explica la fuga disociativa que sufre Fred ante el terrible suceso que ocurre a Renee. Grandes pensadores han reflexionado sobre esta película, entre ellos, Slavoj Žižek¹, mientras Lynch deja todo a la libre interpretación.

Esta introducción nos sirve para entender la película como algo cíclico y, apoyándonos en estas interpretaciones, la relación con el pasillo y el laberinto parte de una premisa distinta. En el documento gráfico se deja ver que la trama se sostiene en dos elementos: la carretera y la cabaña, siendo la carretera el reflejo del viaje interno de Fred y la cabaña una metáfora de su estado mental. Como podemos comprobar, vuelve a usarse la carretera como un elemento simbólico, sólo que esta vez con un reverso tenebroso, no como en *The Straight Story*.

En primer lugar, tras la frase de: “Dick Laurent está muerto”, partimos de una cabaña en llamas, destrozada, justo como se encuentra la mente de Fred Madison al inicio de la película, al borde del colapso. Los sucesos que acontecen en el apartamento hacen creer la desconfianza de Fred en Renee, llegando al punto más álgido de su ira que se desata.

Llegados a este punto, la locura va en descenso y, para evitar las consecuencias de sus actos, la mente de Fred huye de lo sucedido a un estado de tranquilidad aparente, la cabaña reparándose. Aquí comienza la línea de Pete, que realmente es la misma que la de Fred, y vamos pasando por toda su parte de la historia hasta volver a la cabaña. Esta vez la cabaña y el hombre misterioso actúan como reveladores de la verdad y, tras la reconversión de Pete a Fred, éste busca vengarse de Dick Laurent para paliar su culpa.

Una vez termina de cumplir su misión, la mente de Fred restaura su tranquilidad, aunque ésta haya venido por aceptar su lado más oscuro y abrazar la locura que había dentro de él. Tras esto, Fred corre libremente por su coche a través de la carretera, dejando atrás su pasado y la policía. Volvemos al punto inicial en el que “Dick Laurent está muerto”.

¹ Slavoj Žižek es un filósofo, psicoanalista y crítico cultural esloveno que realizó un ensayo sobre la película *Lost Highway*.

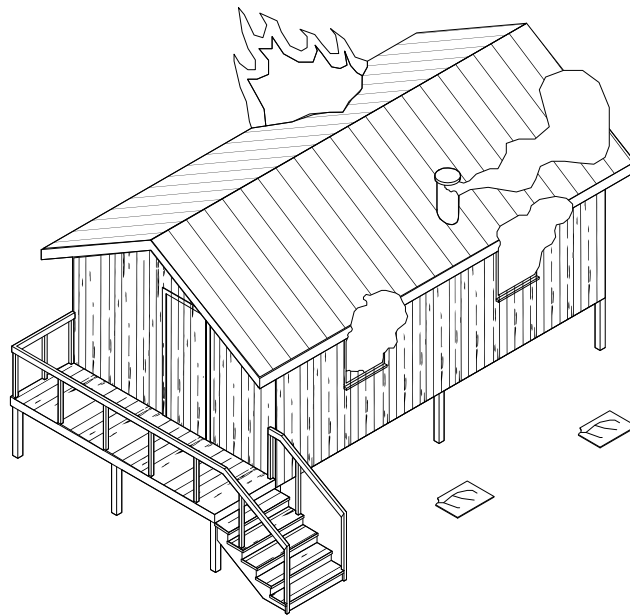






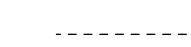



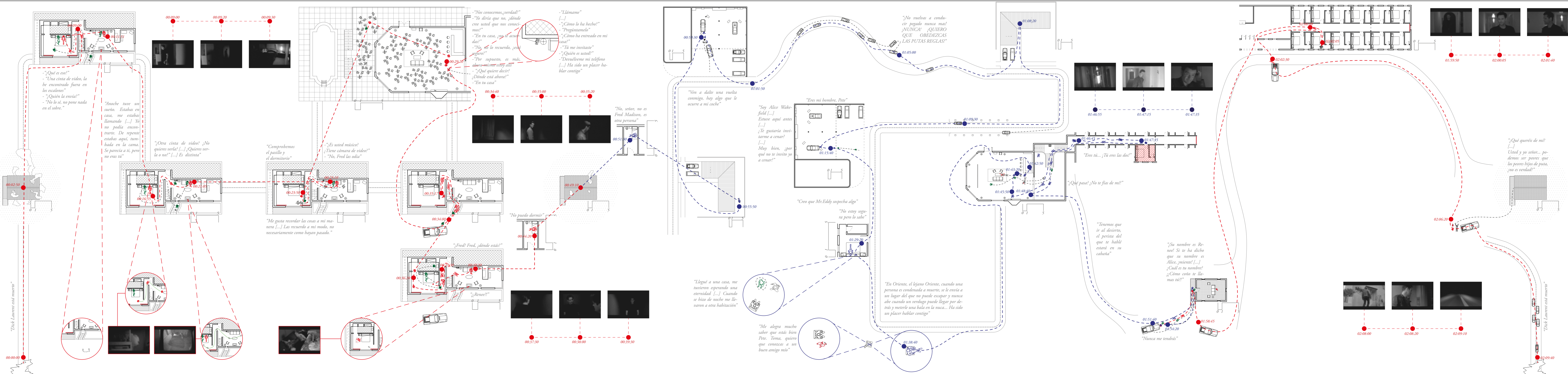


Figura 25. Ilustración de la cabaña destruida.
Fuente: Elaboración propia 2021

LOST HIGHWAY

El laberinto dentro del laberinto

-  Fred Madison
-  Pete Dayton
-  Renee Madison
-  Alice Wakefield
-  Mystery Man
-  Mr. Eddy / Dick Laurent
-  Recorridos secundarios
-  Cintas de video
-  Sueños de Fred
-  Sueños/Recuerdos de la historia de Pete





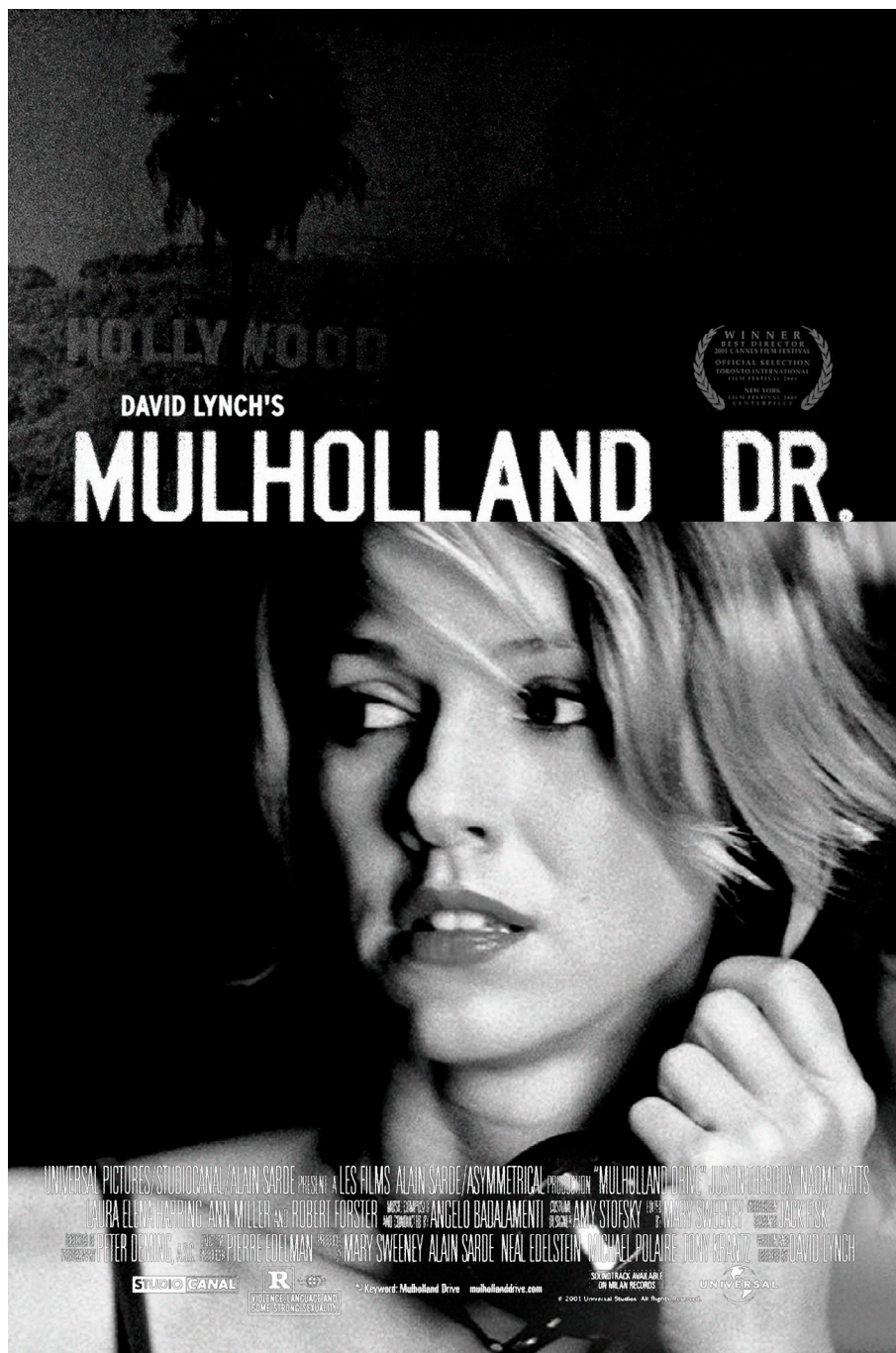
CAPÍTULO 5

“MULHOLLAND DRIVE”

La superposición de pasillos conforma un laberinto

Figura 26. *Captura de la película “Mulholland Drive” (2001).*

Fuente: Elaboración propia 2021



FICHA TÉCNICA

Título original: Mulholland Drive

Dirección: David Lynch

País: Estados Unidos

Año: 2001

Duración: 147 min

Género: Thriller psicológico, drama

Reparto: Naomi Watts, Laura Elena Harring, Justin Theroux, Ann Miller, Robert Forster, Brent Briscoe, Jeannie Bates, Melissa George, Dan Hedaya, Lori Heuring, Billy Ray Cyrus, Rena Riffel, Katharine Towne, Bonnie Aarons

Producción: Coproducción Estados Unidos-Francia; Les Films Alain Sarde, Asymetrical Production

Guion: David Lynch

Fotografía: Peter Deming

Montaje: Mary Sweeney

Música: Angelo Badalamenti

Premios:

2001: Oscar: Nominada a mejor dirección

2001: Globos de Oro: 4 nominaciones: Mejor película, director, guion y BSO

2001: BAFTA: Mejor montaje y 1 nominación

2001: Festival de Cannes: Mejor director

2001: Festival de Toronto: Mejor director

2001: American Film Institute: Top 10 - Mejores películas del año

2001: National Board of Review: Mejor actriz

2001: Critics' Choice Awards: Nominada a mejor película

2001: Premios Cesar: Mejor película extranjera

2001: Círculo de Críticos de Nueva York: Mejor película. 4 nominaciones

2001: Asociación de Críticos de Los Angeles: Mejor director

2001: Festival de Sitges: Nominada a mejor película

2001: Premios Independent Spirit: Mejor fotografía

2001: Asociación de Críticos de Chicago: Mejor película, director y actriz

2001: Asociación de Críticos de Boston: Mejor película y mejor director

5.1. MARCO CONTEXTUAL

Mulholland Drive tiene un nacimiento bastante peculiar. En sus inicios, David Lynch había imaginado el proyecto como si fuese una serie que, según Mark Frost, iba a ser un spin-off de *Twin Peaks*¹, llevando al personaje Audrey Home a Hollywood en una serie con tintes de noir moderno.

La mayor parte de la película se rodó en Los Ángeles en 1999, preparando un episodio piloto para vender la serie a ABC, la cual, al ver el piloto, encontró multitud de inconvenientes que terminaron por hundir el proyecto de serie que Lynch tenía en mente.

Sin embargo, Studio Canal+ decidió apoyar económicamente al director para que terminase el proyecto, esta vez como un largometraje. Pese a que no era del agrado de Lynch en un principio, terminó siendo una gran idea que, según Lynch, hizo que *Mulholland Drive* fuese lo que tenía que ser y no lo que empezó siendo. Las partes que se añadieron para hacer el paso de serie a película fueron el romance de las protagonistas Betty y Rita y todos los sucesos que ocurren tras la apertura de la caja.

Una vez lanzada la película, para variar, la críptica forma de contar las historias que tiene David Lynch hizo que no fuese unánimemente alabada, no obstante, esta vez la mayor parte de las críticas fueron tremendamente positivas, llegando a colocar a *Mulholland Drive* como una de las mejores películas de todos los tiempos.

¹ *'Mulholland Drive': cómo un spin-off fallido de 'Twin Peaks' se convirtió en la obra maestra de David Lynch.* Artículo de la revista *Espinof*.



Figura 27. *Captura de la película "Mulholland Drive" (2001).*

Fuente: Elaboración propia 2021

5.2. ARGUMENTO

Al comenzar la película, observamos como sucede un accidente de coche mientras este deambula por las colinas de Los Ángeles. Dentro de este coche, una mujer, a la cual posteriormente conoceremos como Rita, sobrevive y sale vagando sin rumbo colina abajo. Llega a un apartamento en el cual se está realizando una mudanza y aprovecha para colarse sin que se den cuenta. En este momento se nos muestra una escena en un dinner llamado Winkie's, el cual aparecerá en la película, donde dos conocidos están hablando sobre un sueño que tuvo uno de ellos que, curiosamente, sucedía en ese mismo restaurante. El soñador asegura que detrás del dinner se encuentra un monstruo aterrador y, pese a la incredulidad de su compañero, deciden ir a mirar. Tras un tenso acercamiento, el horror salta de repente y sorprende al hombre que tuvo el sueño.

Mientras, en el aeropuerto, se nos presenta a Betty, una aspirante actriz recién llegada a Los Ángeles que, casualmente, es la sobrina de la dueña del apartamento anteriormente mencionado. Betty llega al apartamento y, tras pasearse por él, se encuentra con Rita en el baño y se presentan. Rita le cuenta que no recuerda quién es y Betty decide ayudarla a encontrar su identidad. Mirando en el bolso de Rita, encuentra una gran cantidad de dinero y una enigmática llave azul.

Se nos presenta entonces el otro personaje que interviene en la trama, Adam Keshner, un director de cine que se encuentra negociando términos con unos mafiosos para la producción de su película. Durante esta reunión le obligan a elegir a una chica para el papel de su proyecto, Camilla Rhodes. Ante la negación de Adam, la reunión termina y este vuelve a casa. Se nos muestra, sin conexión aparente, una escena en la que un matón entra a un edificio y, tras charlar con uno de sus colegas, roba una libreta con números de teléfono y huye.

En casa, Adam se encuentra una escena particular: su mujer le engaña con otro hombre. Adam se dispone a contraatacar arruinando las joyas de su mujer pero el amante le propina una paliza y se marcha. Más tarde, acude a una citación en un rancho donde aparece de la nada un hombre misterioso vestido de cowboy que le avisa de que si no escoge a la chica adecuada, cosas malas sucederán. Sin más, desaparece.

Pasamos a la historia de Betty y Rita. En la cabina de teléfono junto al Winkie's, Betty llama a comisaría para descubrir que el accidente de Rita fue



Figura 28. *Captura de la película "Mulholland Drive" (2001).*

Fuente: Elaboración propia 2021

real y, mientras comían algo dentro del restaurante, el nombre de la camarera hace que Rita recuerde un nombre “Diane Selwyn”. Marchan a casa y buscan a Diane en la guía telefónica pero llaman y no tienen éxito. Pese a esto, ambas deciden visitar la casa de Diane una vez Betty termine su audición al día siguiente. En la audición, Betty tiene un éxito arrollador y, mientras van a ver el rodaje de otra película, la cual dirige Adam Keshner, es testigo de cómo Adam escoge a la actriz Camilla Rhodes para el papel de esa película, cruzando miradas con Betty. Betty reacciona marchándose del lugar y yendo con Rita en busca de Diane Selwyn.

Tras hablar con la vecina de Diane y conseguir la dirección exacta, se encuentran con que el apartamento estaba en un muy mal estado y, mientras inspeccionaban las habitaciones, se encuentran en el dormitorio un cadáver en descomposición que llevaría ahí varios días. Betty y Rita salen horrorizadas y vuelven a casa. En casa, Rita decide ponerse una peluca rubia para que no la reconozcan por si van tras ella y, por la noche, ella y Betty terminan durmiendo juntas. En mitad de la noche, Rita tiene una revelación e insta a Betty a ir un lugar llamado Club Silencio. Cuando llegan al Club Silencio, se encuentran una actuación bastante bizarra que termina con una cantante desmayándose. Mientras esto sucede, Betty mira en su bolso y encuentra un extraño cubo azul que parece coincidir con la llave que encontró Rita anteriormente. Llegan a casa y, misteriosamente, desaparecen una vez hacen el intento de abrir el cubo. Tras esto, aparece el cowboy en el dormitorio de Diane Selwyn junto al cadáver.

Aparece de nuevo Diane Selwyn y descubrimos que tiene un aspecto idéntico a Betty, sólo que ella es una actriz venida a menos que claramente está sufriendo de una depresión debido a su relación con una actriz famosa. Esta actriz es Camilla Rhodes, la cual ahora tiene el mismo aspecto que Rita anteriormente. Camilla invita a Diane a una cena en su casa (la casa de Adam Keshner en la otra parte de la historia) y, después de una llegada bastante romántica, la cena resulta ser de lo más incómoda. Diane cuenta la historia de cómo llegó a Los Angeles y de cómo conoció a Camilla. Este encuentro termina con el anuncio de la boda entre Adam y Camilla. Este anuncio no es del agrado de Diane que huye de la cena y entra en cólera. Decide contratar a un asesino a sueldo (al cuál habíamos visto antes robando una libreta de teléfono), que le dice que, cuando el trabajo esté hecho, verá una llave azul sobre la mesa de su salón. Más tarde vemos a Diane enfrentada a la llave azul de su salón mientras sufre una serie de alucinaciones fruto del tormento mientras la película termina con una niebla que cubre toda la pantalla.



Figura 29. Captura de la película "Mulholland Drive" (2001).

Fuente: Elaboración propia 2021

4.3. MIRADA DESDE LA NARRATIVA LINEAL: *La superposición de los pasillos conforma el laberinto*

Antes de explicar cómo influyen los conceptos de partida a la trama, hay que resaltar que *Mulholland Drive* es una película con infinitas interpretaciones, ya que la descripción de los hechos ayuda pero no termina de explicar toda la subtrama. Lo que sí tenemos claro es que Lynch apuesta por mostrar un contrapunto entre la felicidad de Betty y su ilusión tras llegar a Los Ángeles ilusionante, con la decadencia de Diane que, tras intentar ir a la caza de su gran sueño, se ve envuelta en un mundo oscuro y hostil del que no consigue salir.

En el documento gráfico que elaboraremos a continuación se realizan dos operaciones fundamentales: dividir la trama en tres hilos narrativos asociados a los tres personajes principales y ordenar espacialmente la trama de forma que ayude a entender lo que los saltos temporales que realiza la película no permite.

Una vez aclarado esto, comenzamos con el accidente de Rita (de color rojo) en las colinas y su descenso a los Ángeles. Dejando a Rita de lado, aparece Betty (de color verde), la cual conocerá a Rita y, como queda explícito en la cartografía, sus líneas narrativas se juntan en la mayor parte de la película, salvo por contadas ocasiones como el casting al que tiene que acudir Betty. Esto será así hasta la vuelta del Club Silencio en la que, momentáneamente desaparecen las dos tramas cuando entran en contacto con el extraño cubo azul para luego aparecer sólo la de Betty/Diane, que será la que tome el papel protagonista de la historia.

Paralelamente a esta trama, encontraremos la línea narrativa del director de cine Adam Keshner (de color azul), la cual nos explicará la pequeña pesadilla que sufre el director hasta que acepta admitir a la actriz Camilla Rhodes en el reparto de su nueva película. Este hilo narrativo dejará de ser relevante una vez se cruza con Betty en el rodaje donde deja claro que escoge a Camilla como la protagonista.

En el tramo final, la historia dividida en tres pasa a ser sólo una como ya hemos dicho antes, la historia de Diane, en la cual aparecerán tanto Adam Keshner como Rita/Camilla, sólo que esta vez de forma mucho más anecdótica. Este cambio en la película puede ser fruto a la conversión de serie a largometraje, lo cual hizo que las historias más secundarias hicieran paso a la más relevante para la historia que Lynch quería contar.

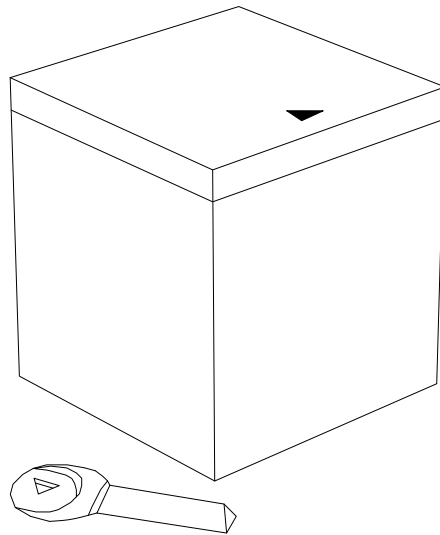





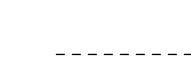

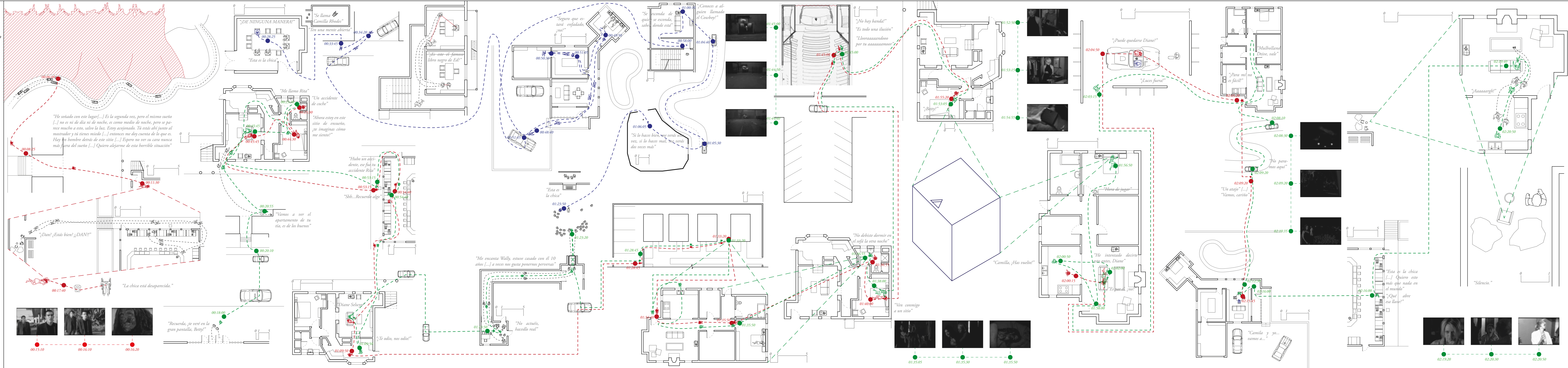


Figura 30. Ilustración del misterioso cubo azul.
Fuente: Elaboración propia 2021

MULHOLLAND DRIVE

La superposición de pasillos conforma el laberinto

-  Betty / Diane
-  Rita / Camilla
-  Adam Kesher
-  Monstruo detrás del Twinkie's
-  Recorrido personajes secundarios
-  Pensamientos / ensañaciones Betty
-  Pensamientos / ensañaciones Rita





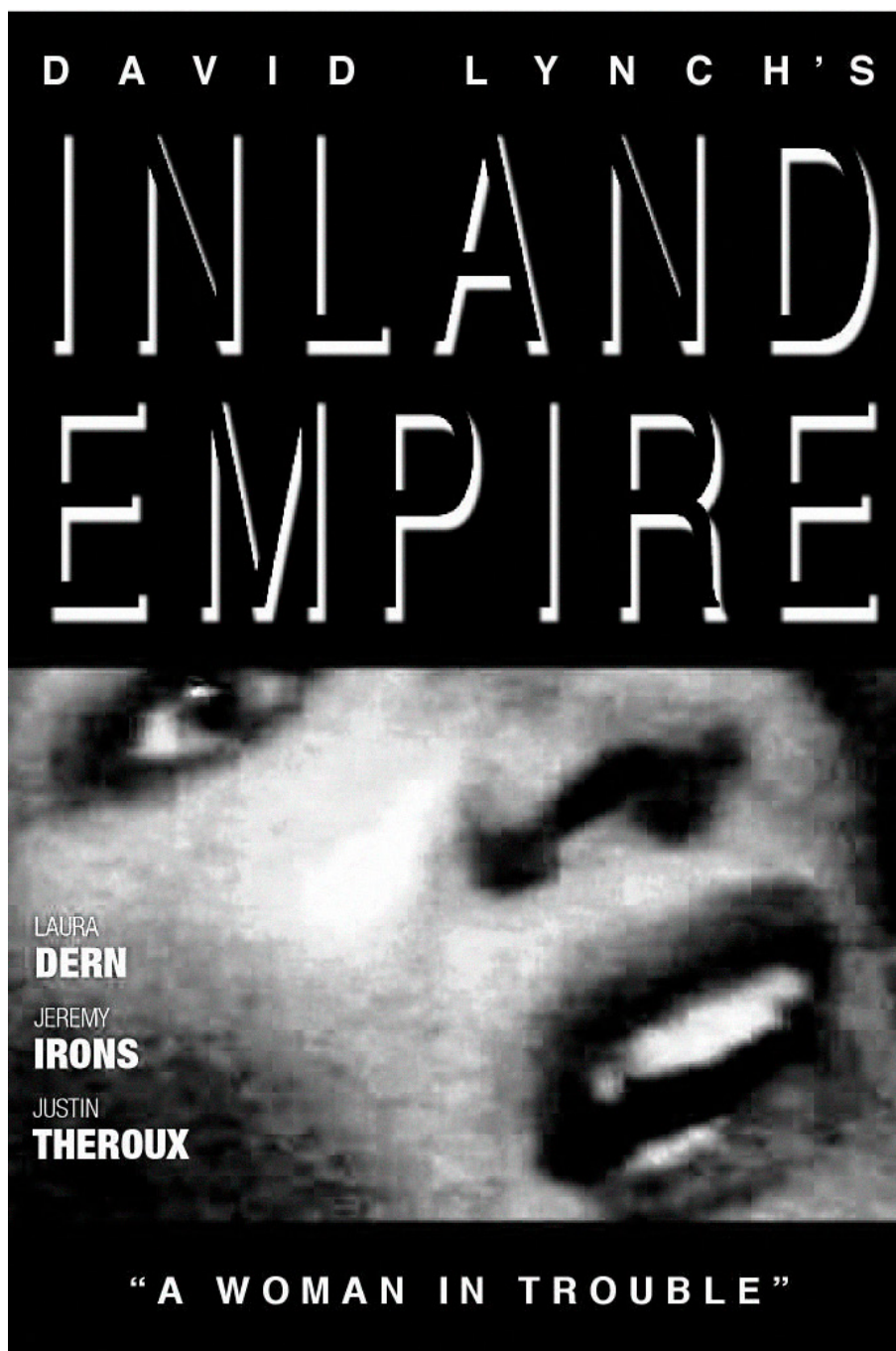
CAPÍTULO 6

“INLAND EMPIRE”

El pasillo como sucesión de estancias

Figura 31. *Captura de la película “Inland Empire” (2006).*

Fuente: Elaboración propia 2021



FICHA TÉCNICA

Título original: Inland Empire

Dirección: David Lynch

País: Estados Unidos

Año: 2006

Duración: 176 min

Género: Thriller psicológico y drama surrealista

Reparto: Laura Dern, Justin Theroux, Harry Dean Stanton, Grace Zabriskie, Jeremy Irons, Diane Ladd, William H. Macy, Julia Ormond, Karolina Gruszka, Krzysztof Majchrzak, Jordan Ladd, Mary Steenburgen, Laura Elena Harring, Nastassja Kinski, Scott Coffey, Naomi Watts, Peter J. Lucas, Terryn Westbrook, Stanley Kamel, Jason Weinberg, Jan Hencz, Amanda Foreman, Kat Turner, Cameron Daddo, Kristen Kerr, Emily Stofle, Michelle Renea, Nae, Terry Crews, Weronika Rosati

Producción: Coproducción Estados Unidos-Francia-Polonia; Studiocanal, Camerimage, Asymmetrical Production

Guion: David Lynch

Fotografía: David Lynch, Odd-Geir Sæther

Montaje: David Lynch

Música: David Lynch

Premios: No recibió ningún premio ni nominación reseñable

6.1. MARCO CONTEXTUAL

Inland Empire es una película complicada de entender. El origen del proyecto ya anticipaba que no iba a ser algo sencillo, según David Lynch: “Es falso que rodara *Inland Empire* sin guion [...] escribí una escena, y la rodé. Estaba fascinado por la tecnología digital y la facilidad que permitía a la hora de rodar. Cuando se me ocurrió otra, que no tenía nada que ver con la anterior, la escribí y la rodamos. Y así hasta que tenía cuatro, totalmente inconexas. Pero de pronto di con una idea que las vinculaba a todas ellas, y entonces escribí el guion de la película, a partir de esa idea”¹.

A esta curiosidad hay que añadir que la película viene después de unos trabajos de David Lynch en internet, lo cual fue de influencia a nivel de la forma de trabajar. El registro de la película fue en formato digital, siendo esta rodada con una cámara que da un acabado un tanto extraño, casi como de video casero.

La recepción de la película entre la crítica fue especialmente dispar, con una gran cantidad de críticos que, al no entender la película, la tacharon de un proyecto fruto de un loco mientras que, otra gran cantidad de críticos la colocaban como una obra maestra, asegurando que *Inland Empire* era otra de las brillantes genialidades de Lynch.

1 ELPAÍS (2006). “¿Cómo se encuentra señor Lynch?”. *El País*.



Figura 32. *Captura de la película "Inland Empire" (2006).*

Fuente: Elaboración propia 2021

6.2. ARGUMENTO

La película se nos introduce mediante una serie de flashes e imágenes de un gramófono que dan a parar a una escena, en blanco y negro, de un pasillo de un hotel en Polonia en la que una prostituta y su cliente hablan pero no podemos verles las caras. Justo después el plano cambia y aparece una chica, la Chica Perdida, sentada en una cama viendo un programa de tres conejos antropomorfos¹. Saltamos al programa de los conejos donde el conejo macho sale de su salón para acabar en un salón de decoración muy pomposa y termina desvaneciéndose. En este mismo salón, observamos como entran en escena dos hombres que tienen una enigmática conversación sobre la búsqueda de un inicio.

Al suceder esta escena, la película nos traslada a un vecindario adinerado de Los Ángeles, donde una mujer de Europa del Este se dispone a hacer una visita a nuestra protagonista, Nikki. Durante la visita, la mujer le empieza a hacer una serie de preguntas sobre el posible nuevo papel de Nikki y termina contándole dos versiones de una historia algo críptica, además de hacer una serie de declaraciones premonitorias sobre lo que le iba a pasar a Nikki. Al día siguiente, se confirma el papel de Nikki en la película, tal y como dijo la extraña visitante.

De aquí pasamos a una entrevista en un late night a Nikki y al coprotagonista de la nueva película, Devon Berk. En esta película se insinúa la posibilidad de que él y Nikki tengan una aventura amorosa pero ambos reaccionan con una respuesta negativa. Ya en el plató de rodaje, Devon y Nikki comienzan a charlar y, una vez llegan el director y su ayudante, ensayan una escena en la que el personaje de Nikki, Sue, y el personaje de Devon, Billy, charlan entre ellos. Este ensayo se ve interrumpido por una serie de pasos que se escuchaban al fondo del plató. Devon va en búsqueda de los pasos pero vuelve a la mesa sin ningún hallazgo ya que desaparecieron tras el decorado de una fachada. A la vuelta, el director de la película, titulada *Flotando En Mañanas Tristes*, les confiesa que hay un aura de mal augurio que rodea a la película. Esta ya se intentó rodar en otro momento pero la mala suerte se cernió sobre los actores protagonistas, que terminaron asesinados. Nikki comienza a no distinguir entre rodaje y vida real, llegando a creer en varias ocasiones que su vida real era la de Sue.

¹ Estos personajes ya aparecieron en un trabajo anterior del director, la webserie llamada *Rabbits*

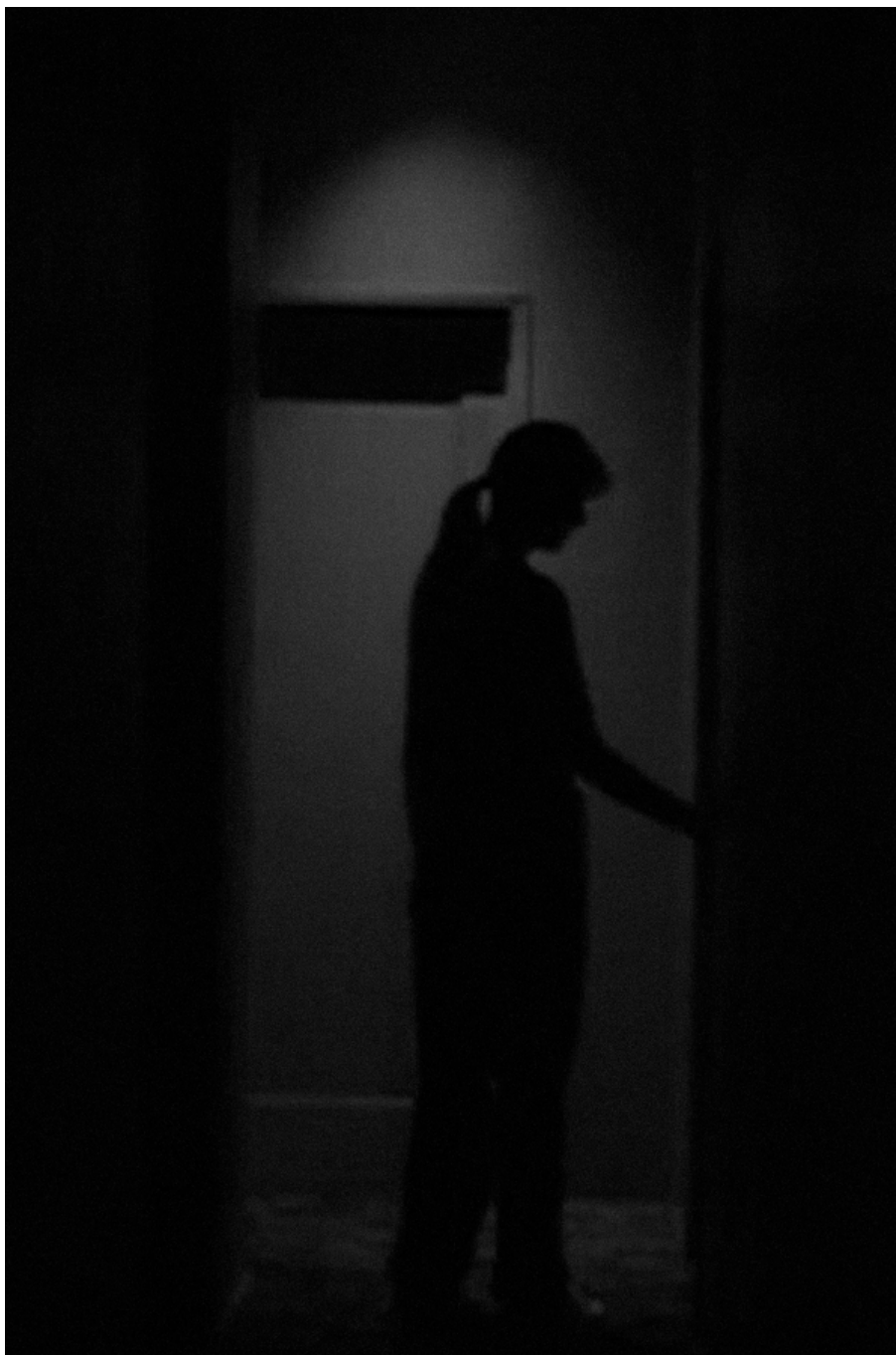


Figura 33. *Captura de la película "Inland Empire" (2006).*

Fuente: Elaboración propia 2021

En un momento, la película nos enseña una entrevista en una sala de interrogatorios en la que la chica entrevistada asegura que va a matar a alguien con un destornillador. Un día, tras aparcar el coche en un callejón, Nikki encuentra en la pared las letras "AXXoN N."² con una flecha que señalaba a una puerta. Decide entrar y, tras pasar por un oscuro núcleo de escaleras que da al plató de rodaje de la película. En este momento, Nikki ve desde atrás la escena antes descrita donde ella y Devon ensayan una escena delante del director y su ayudante y, asustada, decide huir una vez que Devon sale en búsqueda de los pasos. Nikki llega a la fachada de decorado de la casa, abre la puerta y se adentra en un salón real, mientras que Devon sigue en el plató, mirando tras la fachada de atrezzo.

Una vez Nikki entra en la casa, la película comienza a volverse un poco extraña. La trama se detiene y empezamos a ver cómo Nikki interactúa con un grupo de unas nueve chicas mientras que, alternando con escenas de Nikki, se nos muestran escenas en las calles de Polonia de lo más enigmáticas, salteándose también con el programa de conejos que mencionamos al comienzo de la película, así hasta llegar a un momento en el que vemos a Nikki y a su marido cenando y esta le confiesa que está embarazada. Dicha escena se encuentra enmarcada por dos números de baile del grupo de chicas que habíamos nombrado y culmina con una llamada de Nikki, desesperada, a un número que resulta ser el teléfono en el salón del programa de conejos. Todo esto se nos cuenta a modo de entrevista en la que Nikki va recordando estas cosas mientras que el entrevistador, un señor con gafas, asiente y la mira silenciosamente.

El popurrí de escenas alternadas entre Nikki, escenas de Polonia por la noche, donde se comete un asesinato, y varias escenas de la entrevista de Nikki con el señor con gafas. Vuelve a predominar la historia de Nikki/Sue cuando esta decide visitar a Devon/Billy a su mansión. Ésta resultó ser la mansión donde se nos presentó a Nikki al principio de la peli y ahí Nikki/Sue confiesa su amor por Devon/Billy a la vez que termina discutiendo con la esposa de este.

Tras una serie de escenas del marido de Sue, vemos como Nikki/Sue se encuentra en la calle mientras trata de huir de algo o alguien. Al pasar por

2 *AXXoN N.* es el título de un proyecto de web serie de Lynch que no se llegó a hacer.



Figura 34. Captura de la película "Inland Empire" (2006).

Fuente: Elaboración propia 2021

una especie de cabaret, Nikki/Sue se cruza con un grupo de prostitutas que la dejan sola cuando, de repente, aparece una mujer y la apuñala con un destornillador. Nikki/Sue va divagando por las calles durante un rato para terminar cayendo en una puerta donde se encontraban una serie de vagabundos para, no mucho más tarde, morir.

Con un plano de Nikki/Sue muerta, se escucha al director gritar “¡Corten!” y todos comienzan a felicitar a Nikki por su trabajo. Ésta, claramente fuera de lugar, comienza a caminar desorientada hasta llegar a una gran sala de cine vacía, mientras observa una proyección de ella misma. Al observar la sala, se percata de que en uno de los laterales se encuentra el hombre al que ha ido contando su historia a lo largo de la película y empieza a seguirlo.

Llegados a este punto, Nikki empieza a deambular por una serie de pasillos laberínticos donde empieza a encontrarse con otras salas que hemos ido viendo a lo largo de la película. En una de ellas, el dormitorio, consigue encontrar una pistola que, tras caminar por una serie de oscuros pasillos, termina usando para disparar a un señor viejo que se nos ha ido mostrando de forma salteada y breve en algunas escenas de la película, el cuál suponemos que es la amenaza. Tras la extraña muerte del señor, Nikki entra en la puerta que tiene a su derecha, la cual resulta ser el salón del programa de los conejos. Una vez aquí, Nikki por el lugar dónde entendemos que estaría la tele del salón y aparece en la habitación donde la Chica Perdida veía el programa de los conejos para, una vez se encuentran Nikki y ella, se besan y Nikki desaparece.

Tras esta serie de escenas, la Chica Perdida toma protagonismo y sale de la habitación para, atravesando una serie de pasillos y escaleras, terminar en el salón de la casa en la cual acaba Nikki tras huir de Devon en el plató, dónde la Chica Perdida se encuentra con su marido y su hijo, abrazándose los tres, aunque con un ambiente algo intranquilo.

Todo esto termina con un plano en el que se ve a Nikki sentada en el sillón donde le llamaron para darle el papel, lo cual no termina de dejar claro si todo lo vivido fue imaginación de Nikki o tiene otra explicación. Los créditos finales se combinan con una escena de baile en la que aparecen distintos personajes que han formado parte de la trama de la película.



Figura 35. *Captura de la película "Inland Empire" (2006).*

Fuente: Elaboración propia 2021

6.3. MIRADA DESDE LA NARRATIVA LINEAL:

El pasillo como sucesión de estancias

En primer lugar, una vez hecho el repaso del argumento, vamos a centrarnos en la estructura narrativa. Como antes hemos mencionado, Lynch aseguró que la película fue producto de agrupar cuatro puntos narrativos iniciales para, una vez escrito el guion, que este le diese un sentido y relacionase las cuatro historias entre sí. Sin embargo, la interpretación de las cuatro historias se difumina bastante una vez observamos el largometraje, tomando el protagonismo de la película la trama de Nikki.

En nuestro caso, entendemos sólo un argumento como la línea narrativa principal, la historia de Nikki enfrentándose a este enigmático papel, mientras que el resto de situaciones se van sucediendo conforme avanza la trama. Al ser una narración muy experimental con fuertes rasgos surrealistas, se opta por, al igual que en la película, hacer atravesar a la línea narrativa por todas las estancias que aparecen en la trama, entendiéndolas como necesarias para la construcción de la narrativa lineal que Lynch pensó para esta película, mostrando explícitamente en cuáles de estas salas se encuentra Nikki/Sue en todo momento.

Si vamos siguiendo el recorrido, encontraremos espacios con una gran variedad de escalas (un paltó de cine, el salón de una casa, una sala de interrogatorios, una gran avenida...) de entre los cuáles encontramos ciertas peculiaridades como el salón en el que habitan los conejos, el cuál siempre va asociado a una habitación con televisión, ya que la interacción entre esta sala y las demás siempre suele ser de esta forma; también encontramos un gran teatro que contrasta con la escala del resto de espacios y un club nocturno, entre otros.

La relación de todo este popurrí de espacios con el pasillo reside en las propias conexiones que se plantean entre ellos. Esto se ve expresado en la cartografía cuando, si queremos ir a alguna de las estancias recorriendo la línea narrativa, el pasillo se convertiría en todas las salas conectadas entre sí por las que tenemos que pasar hasta llegar al punto deseado. Esto se aplica a la trama de forma directa, siendo esta fiel reflejo del viaje de pesadilla laberíntica que tiene que sufrir Nikki hasta volver a encontrar su realidad. Esto nos permite entender, una vez observamos el documento al completo, la complejidad de la trama que plantea Lynch, siendo la narrativa lineal partícipe de este mapa mostrándonos cómo se retuerce y se quiebra la comprensión de la realidad de la protagonista hasta alcanzar un punto de tranquilidad en el cuál volvemos a verla sentada en su sillón, como si todo lo que ha sucedido fuese fruto de un mal sueño.

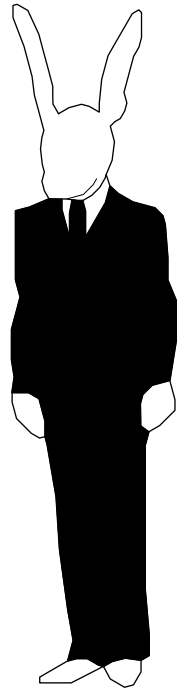
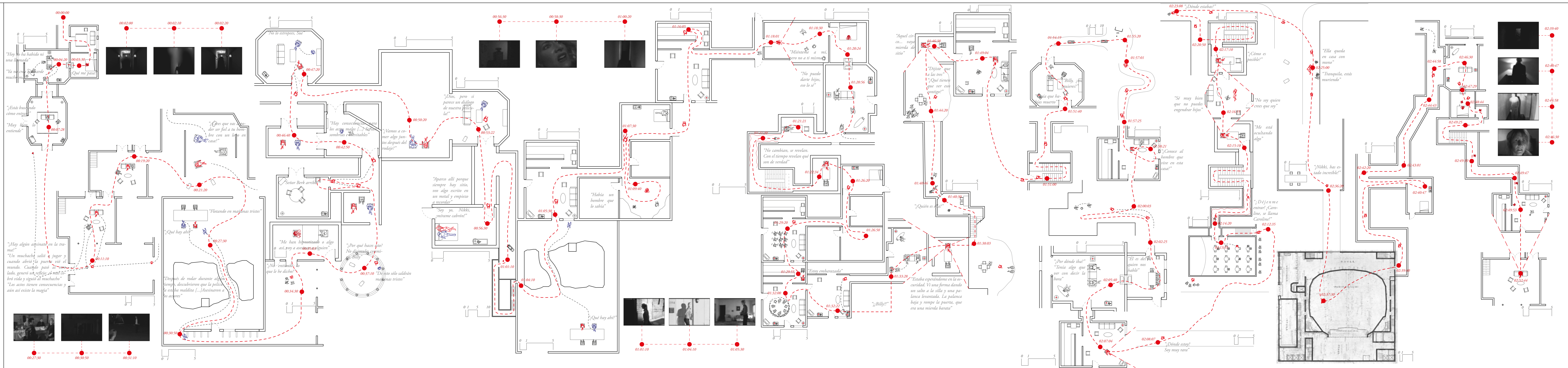


Figura 36. *Ilustración del Señor Conejo.*
Fuente: Elaboración propia 2021

INLAND EMPIRE

El pasillo como sucesión de estancias

- Nikki / Sue
- Devon / Billy
- La Chica Perdida
- Familia de conejos
- Recorrido de personajes secundarios
- Pensamientos / ensoñaciones
- Cámaras del rodaje de la película dentro de la película





CAPÍTULO 7

CONCLUSIONES

7.1. RETROALIMENTACIÓN:

Atlas comparativos

Una vez se han realizado las distintas cartografías de cada película, se elaboran una serie de atlas comparativos que ponen a dialogar distintos elementos comunes a todos los largometrajes analizados.

Los atlas recogen información seleccionada correspondiente a diferentes capas de información que pueden extraerse de los mapas de las películas, además de aportar información fotográfica y una pequeña reflexión sobre la importancia de cada categoría en la obra de David Lynch.

Las categorías son: líneas narrativas, objetos mágicos o de interés, arquitecturas relevantes y pasillos que intervienen en la trama.

-Línea Narrativa: Esta capa de información es la que explicita la complejidad y el ritmo de la trama. Íntimamente ligada a los bizarros personajes que la protagonizan, la linealidad de la narración en las películas de Lynch no es algo fácilmente detectable ya que el propio Lynch busca poner pequeñas trampas que difuminan esta línea. Sin embargo, el ejercicio de cartografiar las películas ha permitido dar una mayor visibilidad a estas líneas narrativas que, con el lenguaje arquitectónico, presentan una mayor claridad y nos permite entender las laberínticas estructuras narrativas de David Lynch mucho mejor.

-Objetos: En el universo cinematográfico de David Lynch, el surrealismo y el realismo mágico suelen estar muy ligados a sus historias, viéndose estas imbuidas por un aura de misterio que muchas veces dejan al espectador debatiéndose sobre si lo que el film nos muestra es realidad o ficción. Los objetos en las películas de Lynch son un reflejo de esta dualidad real-imaginario, siendo ejemplo de esto misteriosos cubos que aparecen en un bolso por arte de magia, teléfonos que nos hacen dialogar con seres tenebrosos, cintas de vídeo que nos muestran aquello que no queremos ver de nosotros mismos o cámaras de video que juegan con la percepción del espectador. Como se puede observar, todos ellos son objetos que pueden aparecer en nuestro día a día a los cuales se les atribuye una cualidad especial, siendo estos una forma de diálogo entre lo real y lo mágico, un rasgo muy presente dentro de la narrativa de David Lynch.

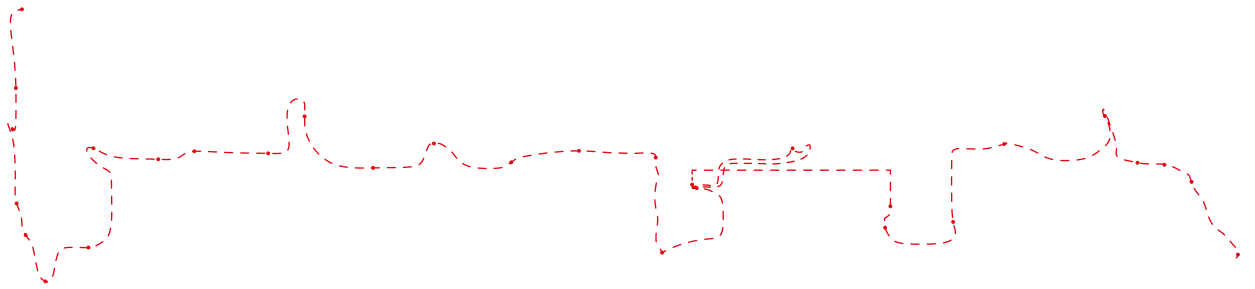
-Arquitecturas: Las localizaciones de las películas de David Lynch no dejan indiferente a nadie. Al igual que ocurría con los objetos, los distintos enclaves de sus historias hacen que se establezca un diálogo entre lo cotidiano y lo sobrenatural, contribuyendo activamente en la trama. La variedad de

escenarios de lo más comunes que se ven tocados por la varita del director pueden ser desde una cabaña de madera, un atrezzo de una película, un teatro en el centro de un callejón o la casa de una pareja, entre otros, siempre con una clara huella de la arquitectura norteamericana con la que Lynch creció. Estos lugares terminan siendo vitales para el avance de la trama, suponiendo puntos clave donde la historia pivota entre lo que es real y lo que deja de serlo, entre lo claro y lo enigmático.

-Pasillos: Dentro de las distintas localizaciones en las películas de Lynch, el pasillo tiene un lugar especial dentro de las narrativas. Mientras que la arquitectura nos ayuda a poner en contexto la historia para, más adelante, hacerla tornar a lo sombrío y siniestro, el uso del pasillo tiene un sentido mucho más simbólico. El pasillo (pasillo, callejón, carretera...) es, por lo general, una metáfora de la evolución interna del personaje protagonista. La carretera en *The Straight Story* es un ejemplo de cómo Alvin Straight deja el orgullo a un lado para retomar la relación con su hermano y de todo lo que aprendemos en el camino, que es la vida. Sin embargo, la carretera en *Lost Highway* es un ejemplo de la evolución personal del personaje, al igual de la visión tan particular que tiene Fred Madison de la vida, siempre opaca, casi como si fuese un túnel, además del pasillo de su apartamento, el cuál nos muestra siempre el reverso más tenebroso del personaje. En *Mulholland Drive*, el pasillo siempre es el anticipo de un cambio en la historia, ya sea en la escena del *Winkie's*, el pasillo que lleva a Adam Kesher a su cita con el Cowboy, el recorrido que hace Betty antes de conocer a Rita, entre otros ejemplos. En *Inland Empire*, como ya hemos desarrollado anteriormente, el pasillo es parte vital para entender el laberinto disociativo en el que se encuentra Nikki y que, gracias al uso magistral de este elemento, permite a Lynch hacer partícipe de esta pesadilla al propio espectador.

LÍNEAS NARRATIVAS

THE STRAIGHT STORY



Duración: 111 min



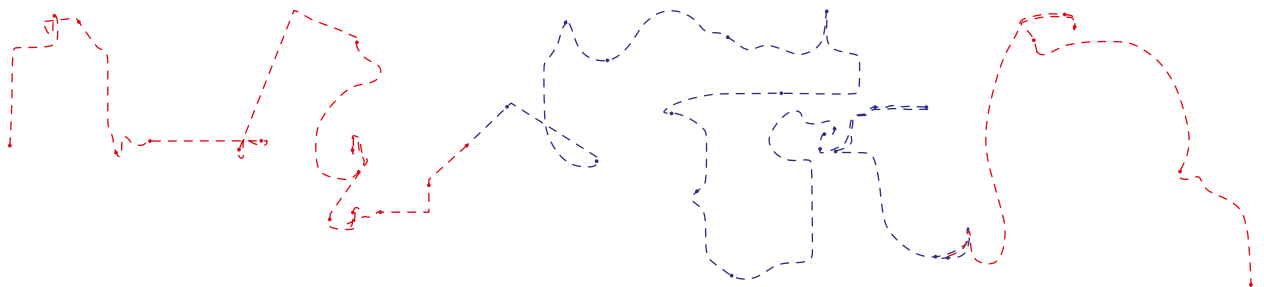
Alvin Straight



Lyle Straight



LOST HIGHWAY



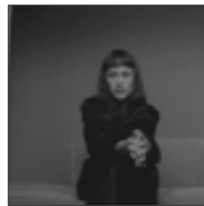
Duración: 134 min



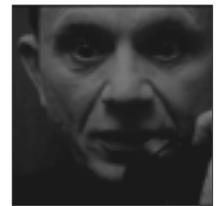
Fred Madison



Renee Madison



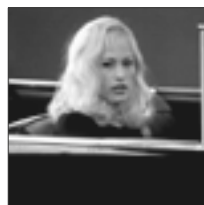
Mystery Man



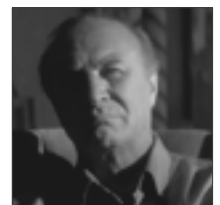
Pete Dayton



Alice Wakefield

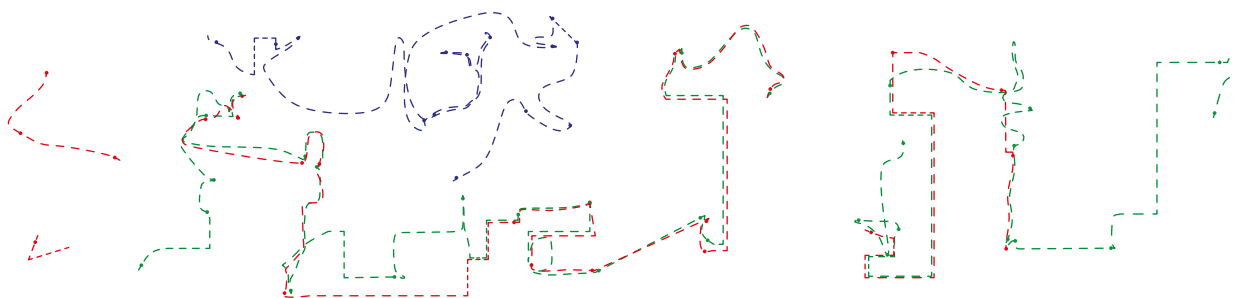


Mr. Eddy / Dick Laurent



LÍNEAS NARRATIVAS

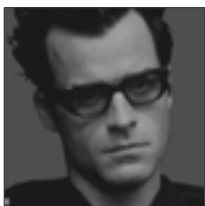
MULHOLLAND DRIVE



Duración: 147 min



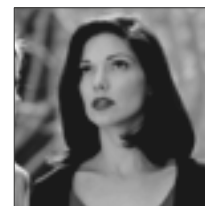
Adam Kesher



Betty / Diane Selwyn



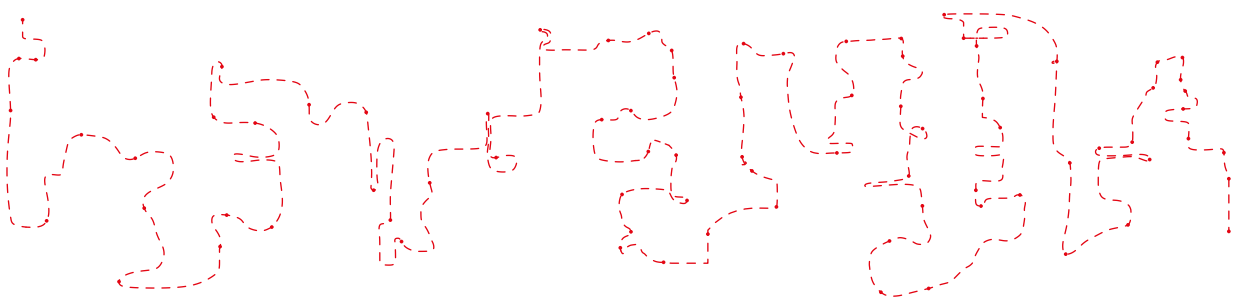
Rita / Camilla Rhodes



Monstruo en Winkie's



INLAND EMPIRE



Duración: 176 min



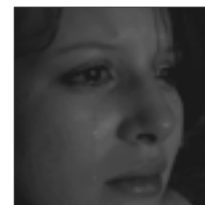
Nikki / Sue



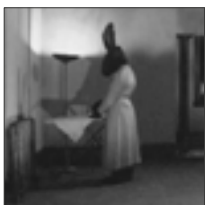
Devon Berk / Billy



La Chica Perdida



Mamá Conejo



Papá Conejo

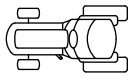


Hija Conejo



OBJETOS

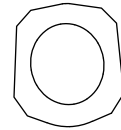
THE STRAIGHT STORY



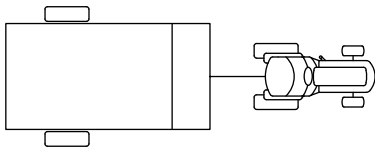
Primera cortacésped



Ciervo atropellado



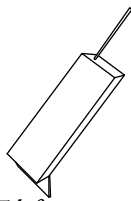
Sombrero de Alvin



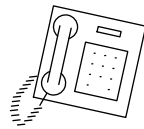
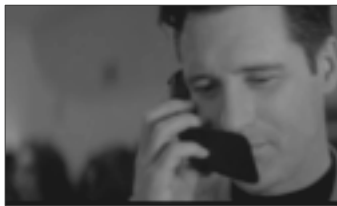
Segunda cortacésped



LOST HIGHWAY



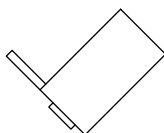
Teléfono portátil



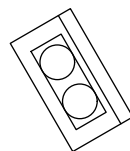
Teléfono fijo



Grabaciones



Cámara portátil



Cintas VHS

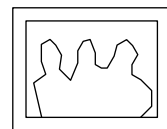
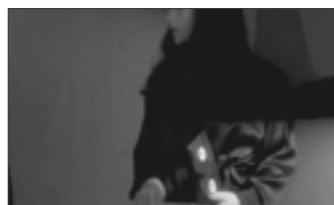
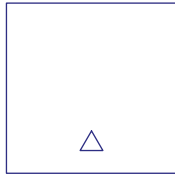


Foto misteriosa



OBJETOS

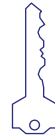
MULHOLLAND DRIVE



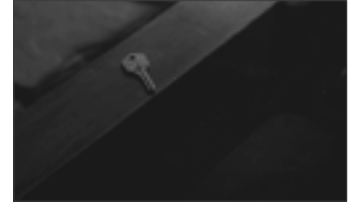
Cubo



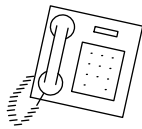
Llave misteriosa



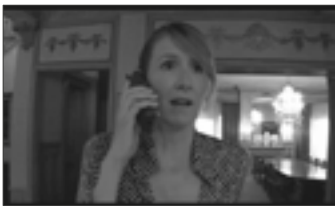
Llave azul



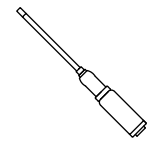
INLAND EMPIRE



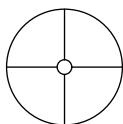
Teléfono



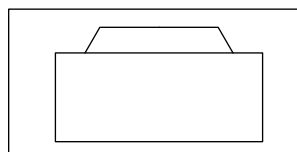
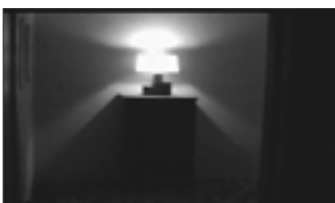
Equipo de rodaje



Destornillador



Lámpara de dormitorio

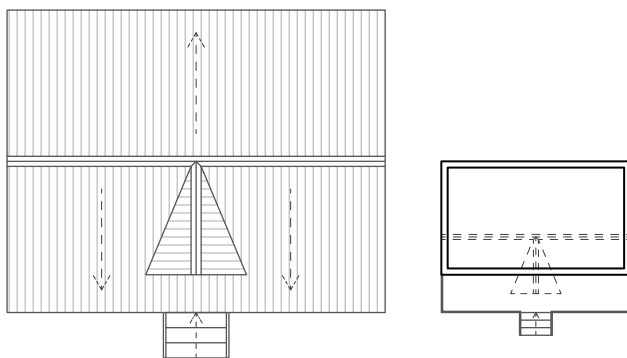
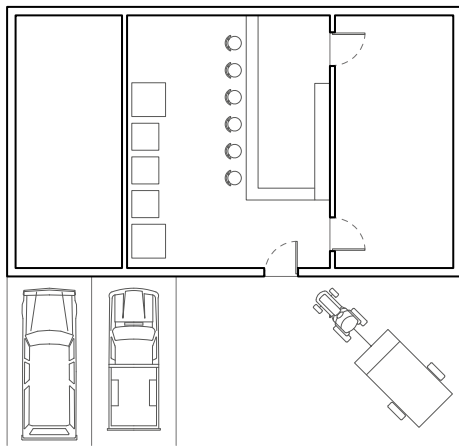
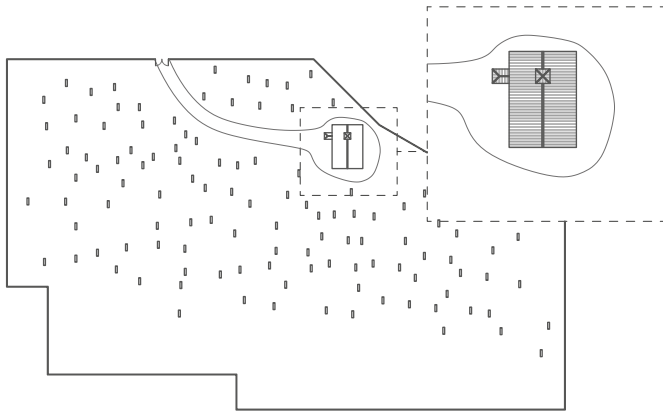
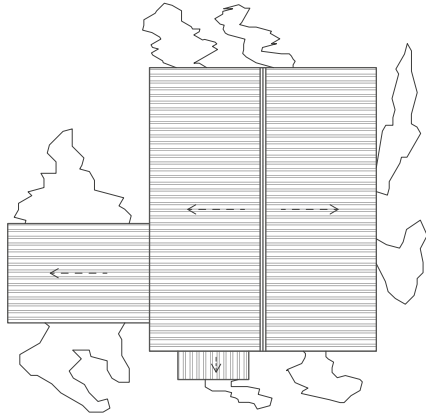


Televisión/Portal



ARQUITECTURAS

THE STRAIGHT STORY



*Casa en llamas
(Clermont, Iowa)*



*Mount Zion Pub
(Mount Zion, Wisconsin)*



*Mount Zion Pub
(Mount Zion, Wisconsin)*

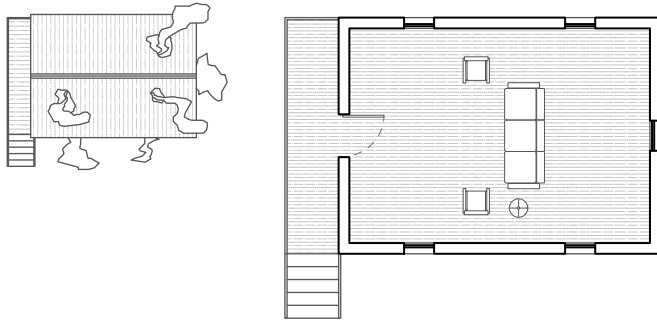


*Casa de Lyle Straight
(cerca de Mount Zion, Wisconsin)*

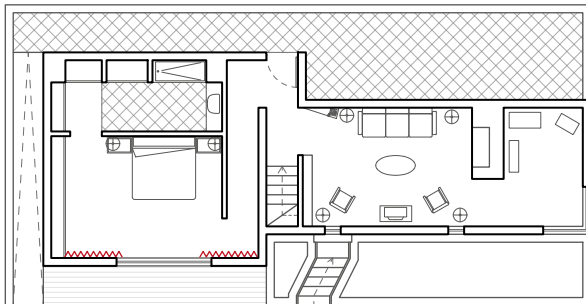


ARQUITECTURAS

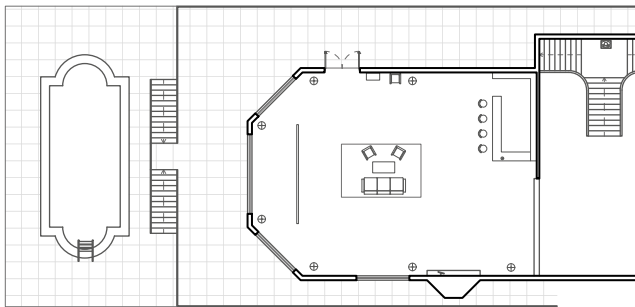
Cabaña en el desierto (Localización real desconocida)



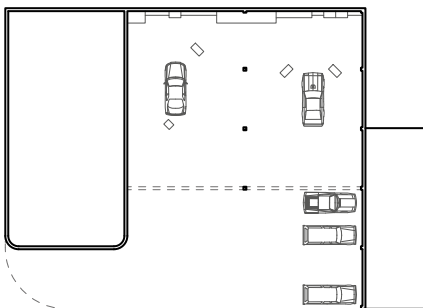
Apartamento de Fred (Hollywood Hills, Los Ángeles)



Salón de la casa de Andy (Localización real desconocida)



Taller de Arnie (South LaBrea Avenue, Los Ángeles)



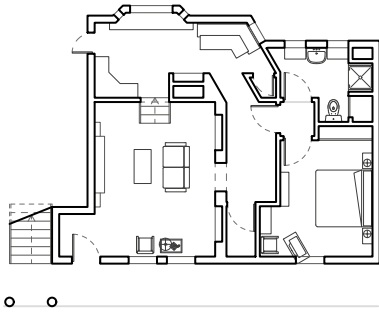
Lost Highway Motel (Amargosa Opera House & Motel, Death Valley Junction)



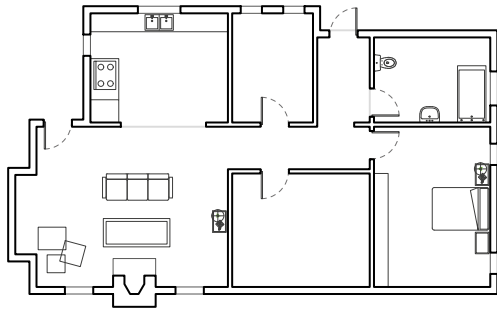
LOST HIGHWAY

ARQUITECTURAS

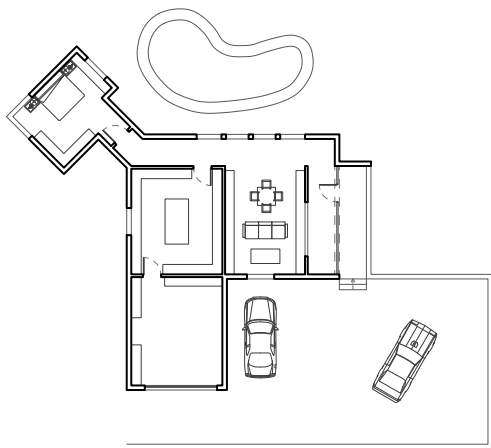
MULHOLLAND DRIVE



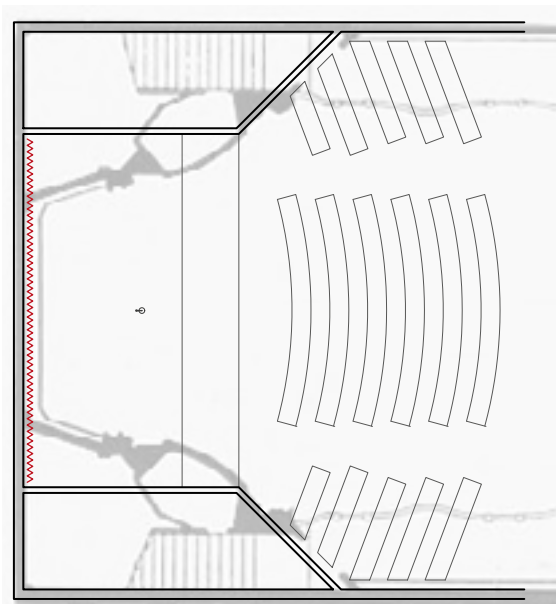
Apartamento de la tía de Betty (Los Angeles)



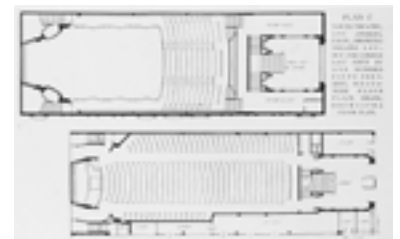
Apartamento de la Diane Selwyn (Los Angeles)



Casa con piscina de Adam Kesher (Mulholland Dr, Los Angeles)

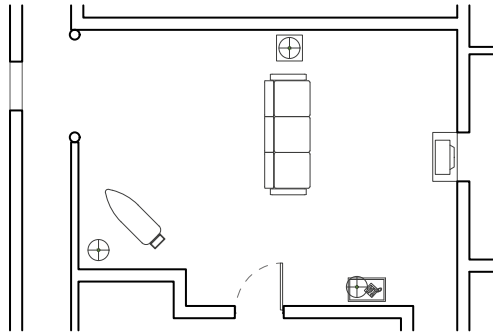


Club Silencio (Tower Theatre, Broadway, Los Angeles)

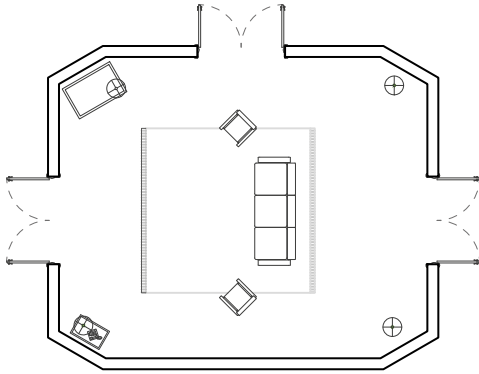


ARQUITECTURAS

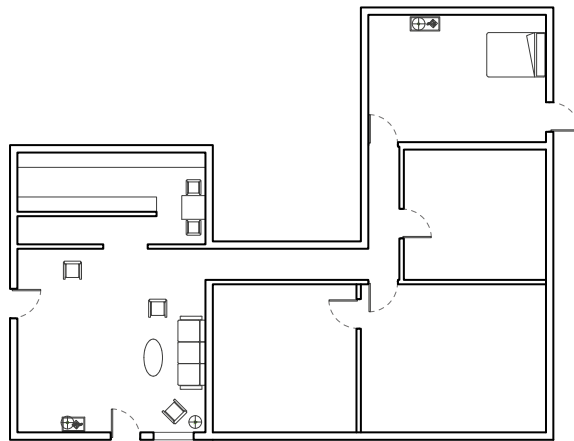
INLAND EMPIRE



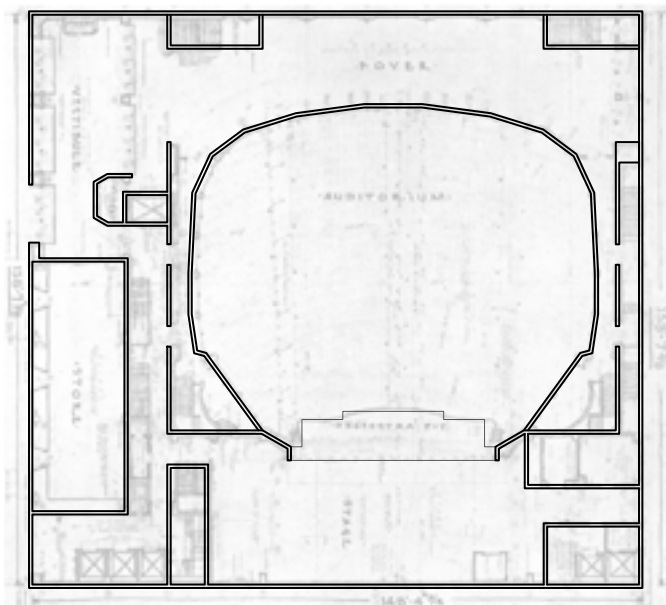
*Salón de los conejos
(Localización desconocida)*



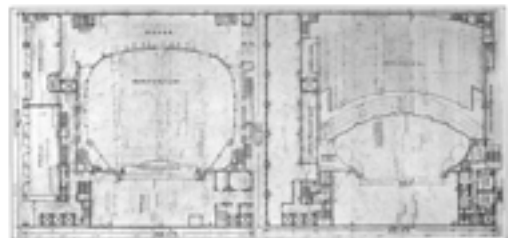
*Salón con decoración recargada
(Localización desconocida)*



Casa al fondo del plató (Localización desconocida)

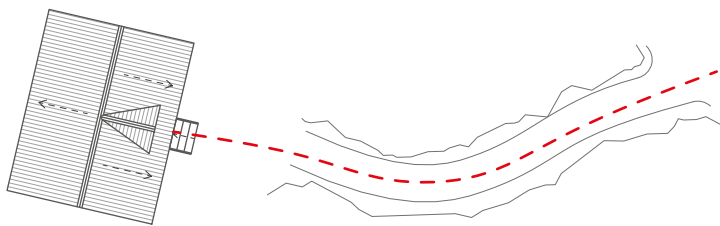
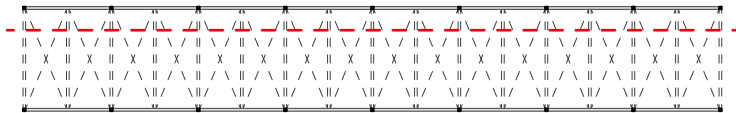
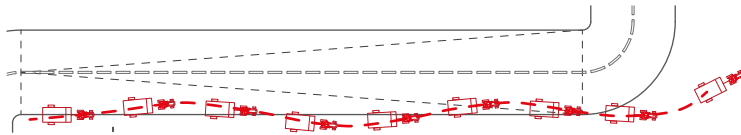
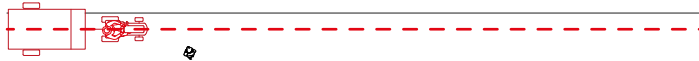
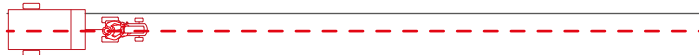
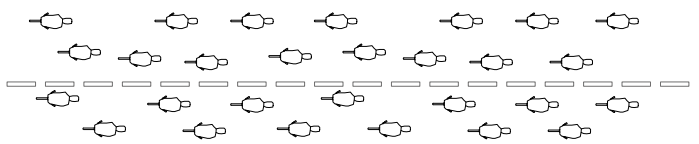
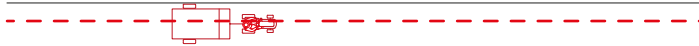
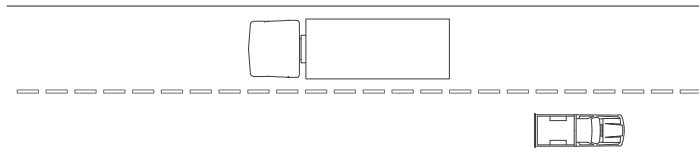


Teatro/ Cine (Teatro Orpheum, Broadway, Los Ángeles)



PASILLOS

THE STRAIGHT STORY



Extractos de distintos tipos de carretera que aparecen en la película



Carretera inclinada en la que Alvin sufre la avería



Black Hawk Bridge (cerca de Lansing, Iowa)



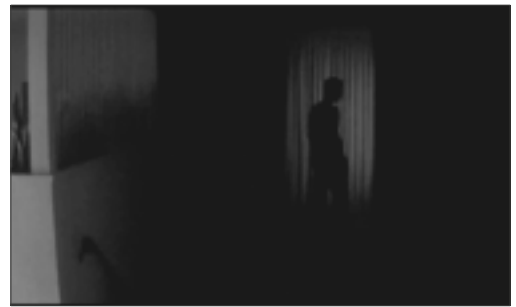
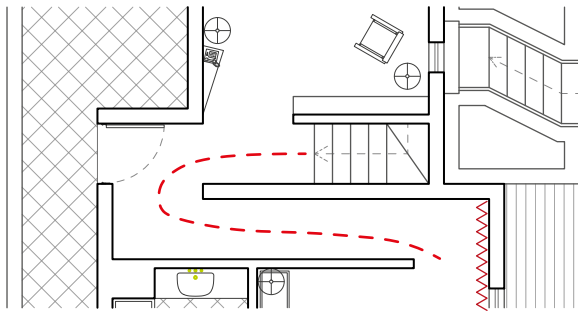
"Pasillo" a la casa de Lyle



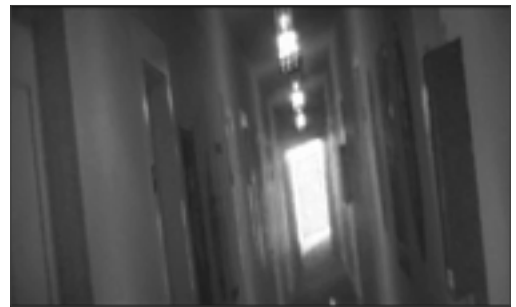
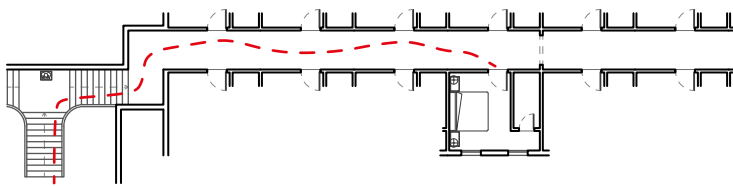
PASILLOS

LOST HIGHWAY

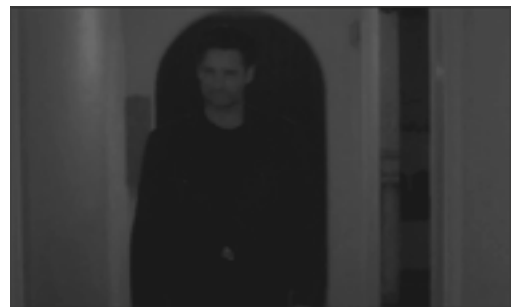
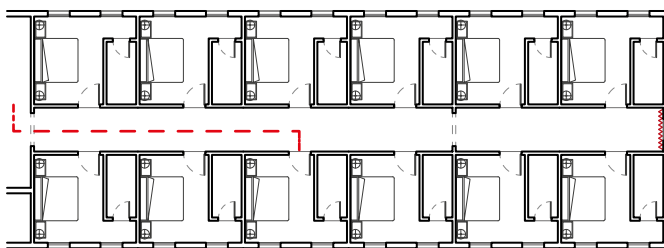
*Pasillo central en el apartamento de
Fred y Renee Madison
(Hollywood Hills, Los Ángeles)*



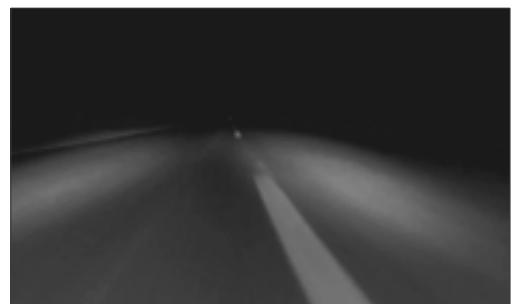
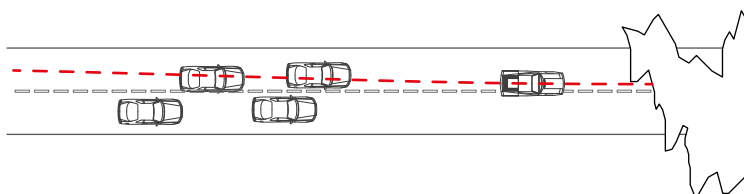
Pasillo en el primer piso de la casa de Andy



*Pasillo en el Lost Highway Motel
(Amargosa Opera House & Motel, Death Valley Junction)*



*Carretera que Fred Madison recorre al final de la película
siendo perseguido por la policía*



PASILLOS

"Pasillo" hasta la trasera del Winkie's



*Callejón trasero del Club Silencio
(Trasera del Palace Newsreel Theatre, en Broadway, LA)
El interior es el de otro teatro mencionado anteriormente*



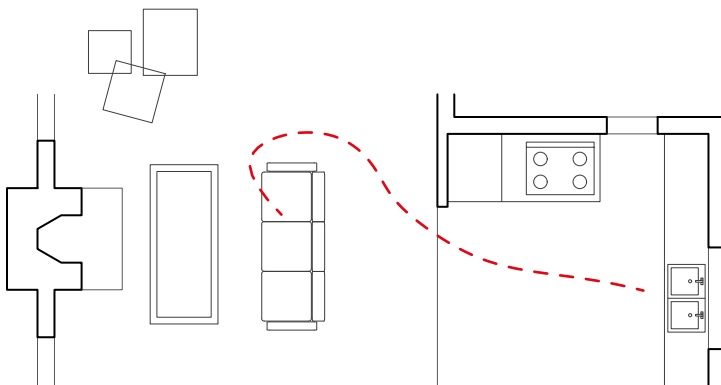
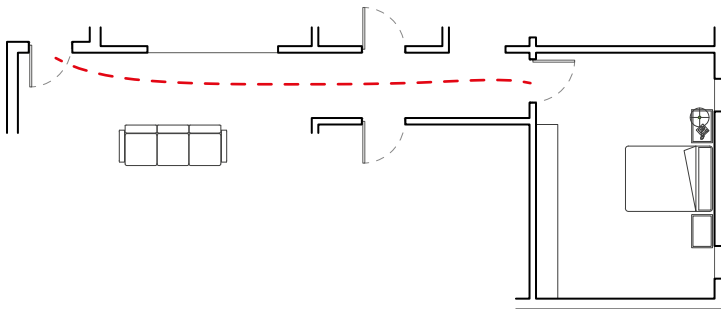
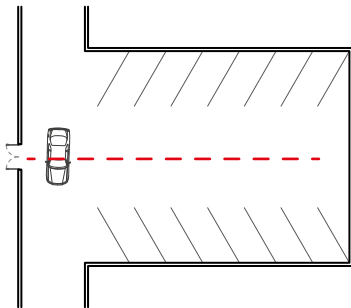
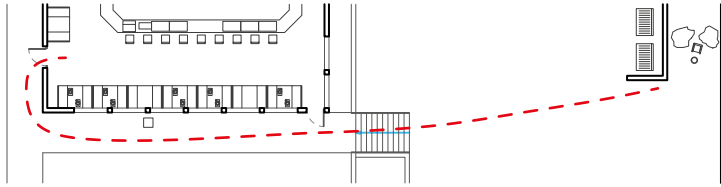
Pasillo hasta el dormitorio de Diane Selwyn



Persecución a Diane mientras se lamenta

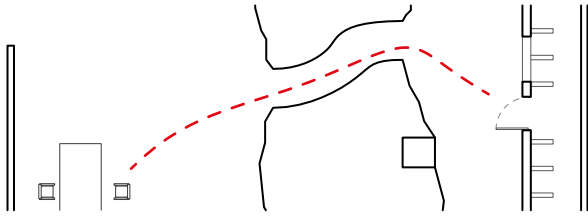


MULHOLLAND DRIVE

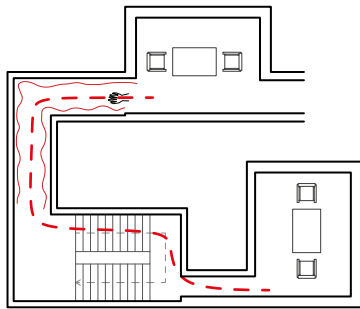


PASILLOS

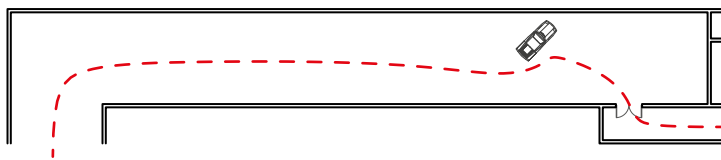
Recorrido de Devon Berk en el plató



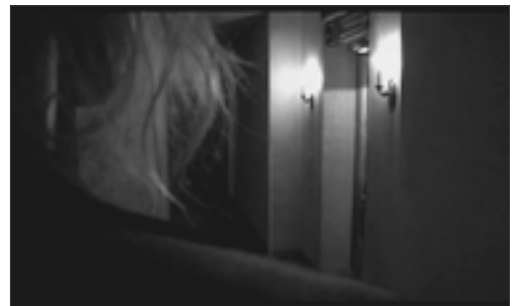
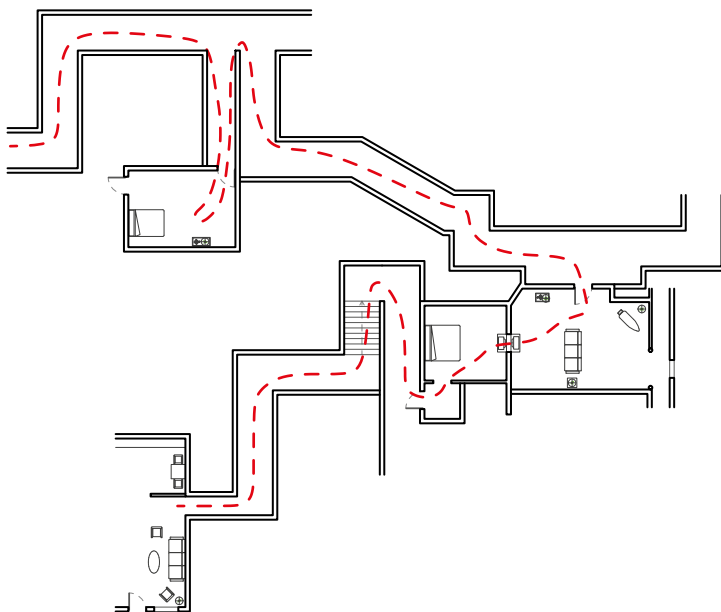
Pasillo entre cortinas con una mano que persigue a Nikki



Callejón tras el plató de rodaje



Laberinto de pasillos al final de la película



INLAND EMPIRE

7.2. CONCLUSIONES

Los objetivos de esta investigación partían de la intención de reconocer y analizar la relación entre arquitectura y cine a través de un elemento común: el pasillo como eje vertebrador de la obra del director estadounidense David Lynch. Para ello este Trabajo de Fin de Grado ha elaborado una personal producción gráfica con la que, a través de una investigación más pormenorizada de casos más concretos dentro de la filmografía del director, ha facilitado la detección de una serie de relaciones entre arquitectura y cine, permitiendo conocer más ampliamente la interacción que establecen ambas disciplinas entre sí.

Las cartografías (los mapas) y el atlas (los esquemas) nos han permitido acercarnos a estas relaciones desde la arquitectura para comprender mejor la obra cinematográfica, no sólo a nivel espacial, sino a nivel narrativo, pudiendo, mediante el lenguaje arquitectónico, aportar distintas capas de información al análisis cinematográfico. El trabajo gráfico se ha orientado en la producción de personales mapas, unas sugerentes guías con las que acceder a una compleja narración lineal llena de pliegues y bifurcaciones desentrañando así la complejidad presente en la obra del director americano. Un ejemplo claro es el caso de Mulholland Drive, donde la narración que plantea el autor hace que el espectador termine perdiéndose entre todas las historias que comienza exponiendo la película y que, tras la elaboración de la cartografía, podemos entender de forma mucho más sencilla el orden de sucesos y, consecuentemente, la historia que enfrenta el mundo de sueño con la realidad más cruda que nos quiere contar el director.

“Dibujar” cada uno de los films nos ha permitido entender que:

-La obra de David Lynch es una perfecta unión entre cine y autor. La personalidad que destilan los distintos trabajos del director se ven reflejados en la documentación gráfica aportada, creando un marco común en el que podemos distinguir qué rasgos permiten a la obra del director ser lo que es: la presencia recurrente de objetos “mágicos” con los que deformar el realismo de la trama incorporando ese característico factor de caos y pérdida, el papel de inquietantes localizaciones y arquitecturas impregnadas de una atmósfera densa y absorbente, el rol de personajes enigmáticos que actúan como llave narrativo... todos ellos rasgos comunes del universo “lyncheano” que han salido a la luz tras la elaboración de este trabajo.

-La narración lineal caracteriza gran parte de la obra de David Lynch. En los distintos largometrajes estudiados, el lenguaje cinematográfico deforma la línea que construye la trama de la película, “engañando” al espectador en busca de sensaciones que aporten que refuercen la historia que quieren contar. Sin embargo, el proceso de dibujar la película descubre todo lo que ha

sucedido durante el visionado de la misma de una forma mucho más clara, a modo de complemento a esta, estableciendo una estructura mucho más sencilla que permite entender la película como un elemento lineal.

-La película como corredor construye la historia, no solo a nivel de la narración principal sino que, además, nos permite indagar en una serie de capas de información que se pierden frente a las capas más superficiales. Entender la obra como “pasillo” potencia la estrecha relación planteada entre cine y arquitectura, La película es una suerte de proyecto construido en base a las sensaciones que afectan y hacen evolucionar a los personajes a largo del film. Un ejemplo de esto es *Lost Highway*, donde arquitectura y corredor nos cuentan la transformación de Fred Madison y cómo abraza éste cada vez más su parte oscura, con escenas en las que el personaje mira hacia un abismo negro al fondo de un pasillo, la localización del dormitorio al fondo de este como foco de su problema. Cabe añadir otros ejemplos como *Inland Empire*, donde el pasillo es una constante en toda la película que, entrando en un efecto de visión túnel, nos ciega la visión de la realidad, justo como le ocurre a la protagonista, Nikki; en *The Straight Story* el pasillo aparece como reflejo del viaje personal que vive Alvin paralelo al viaje real en el que se encuentra inmerso y, en *Mulholland Drive*, el pasillo nos permite separar y desgranar la trama en distintas líneas que facilitan la comprensión de la totalidad de la película.

Sumado a la documentación cartográfica que constituyen los mapas de cada una de las películas, el atlas comparativo nos permite entender con mayor facilidad la relación entre arquitectura y cine en un sentido más cualitativo y cuantitativo. Como se ha podido observar, los distintos elementos analizados y extraídos de las cartografías (líneas narrativas, objetos, arquitecturas y pasillos) cambian completamente su significado cuando cambiamos el punto de vista desde el cuál los percibimos. Ciñéndonos al caso de estudio más importante, los pasillos, hemos podido observar cómo la percepción modula el valor de este elemento arquitectónico a lo largo de la historia, siendo evitado en la arquitectura, pero potenciado en el ámbito cinematográfico. Además, a través de los atlas podemos ampliar el análisis cinematográfico ya que, mediante la selección de información más concreta, hemos podido establecer una serie de relaciones entre los distintos casos de estudio, extrayendo una reflexión más completa y total del cine de David Lynch. Ejemplo de esto son las relaciones que podemos percibir en el Atlas de Objetos, viendo cómo utiliza elementos como el teléfono en distintas películas o las cámaras de video, siendo estas de gran importancia en varios de sus films; la relación que existe entre las distintas arquitecturas que utiliza como la cabaña que aparece en *Lost Highway* y una cabaña similar en *The Straight Story* o bien se pueden detectar similitudes en el uso de distintos pasillos y carreteras, véase en estas dos películas o las situaciones de tensión que se dan en espacios domésticos como *Inland Empire*, *Mulholland Drive* o *Lost Highway*.



CAPÍTULO 8

*FUTURAS LÍNEAS
DE TRABAJO*

8. FUTURAS LÍNEAS DE TRABAJO

La elaboración de este trabajo de investigación ha permitido analizar cómo arquitectura y cine se relacionan desde un punto de vista en el que predominaba el uso del lenguaje arquitectónico

Mientras que este trabajo se ha centrado en el estudio de la obra del director David Lynch, el uso de las cartografías analíticas podría ampliarse de distinta forma. Estas cartografías tenían dos puntos de arranque muy claros: el pasillo y el cine de David Lynch, logrando profundizar en el análisis de ambos. Esto nos deja ver que este trabajo podría suponer un incentivo para el estudio, o bien de otro elemento distinto al pasillo o bien del estudio de un nuevo director, siendo este método extrapolable en ambas direcciones.

A esto hay que añadir que el uso de cartografías analíticas y atlas comparativos no tiene por qué ceñirse a la disciplina cinematográfica, este método puede ser extrapolable a otras disciplinas. La profundidad y el trabajo necesarios para la elaboración de una cartografía que consiga explicar una disciplina distinta a la arquitectura mediante el lenguaje arquitectónico, permitiría añadir capas de información que, sin el uso de este, podrían pasar desapercibidas.

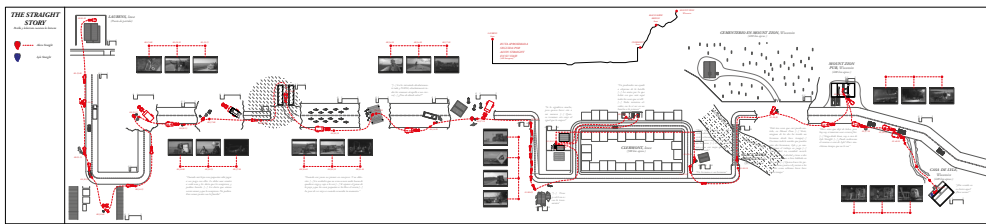
Por último, cabe destacar que este trabajo señala el potencial narrativo de este sistema que, no sólo podría usarse para analizar e investigar aportaciones de otras personas, si no que abre la puerta a la elaboración de una narrativa propia que aproveche todas las bondades de este sistema cartográfico como vehículo para contar historias, además de analizarlas.



CAPÍTULO 9

APORTACIONES

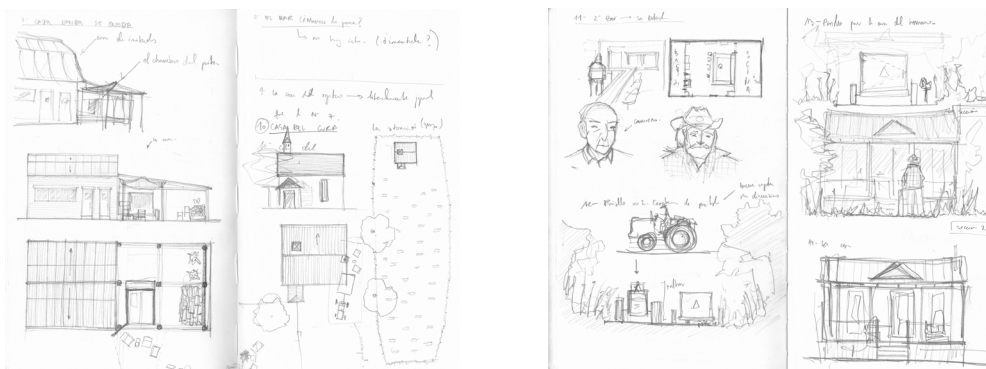
Figura 39. *Fotografía de un pasillo que podría asemejarse con pasillos como los que aparecen en Lost Highway.*
Fuente: pixnio.com



Cartografía definitiva de la película *The Straight Story*.

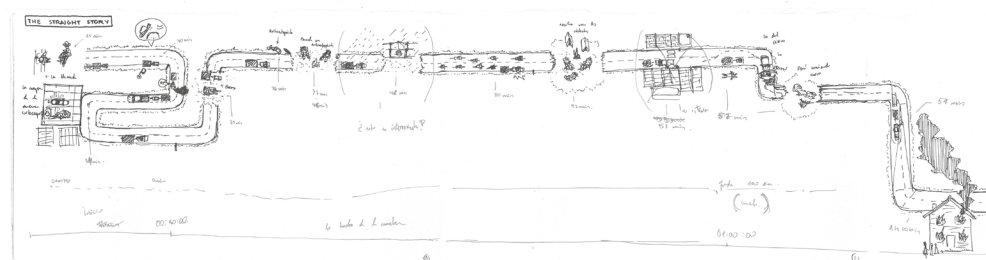
Páginas 52-53.

Elaboración propia. 2021.



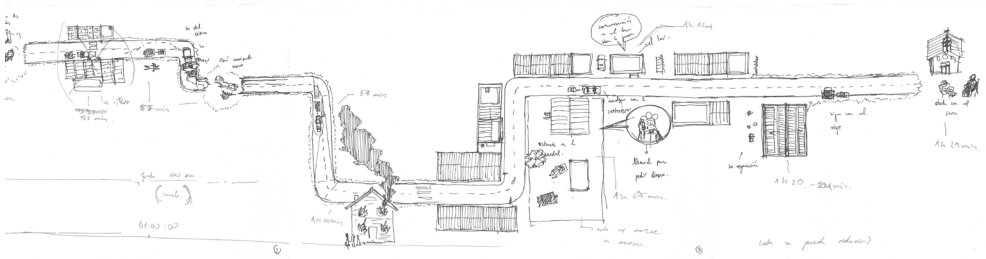
Croquis extraídos del cuaderno de investigación.

Elaboración propia. 2021.



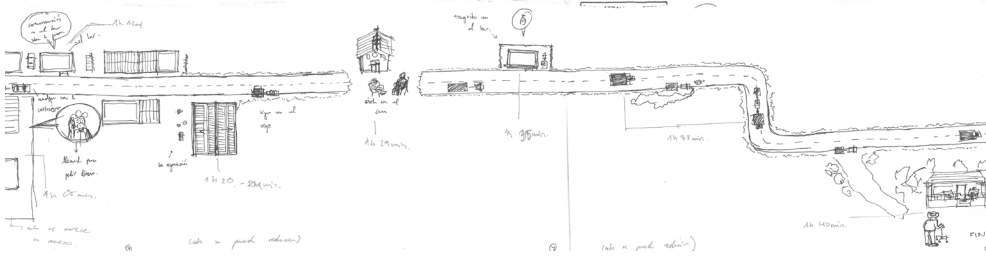
Primer tramo de uno de los bocetos de ensayo previo a la cartografía definitiva de *The Straight Story*.

Elaboración propia. 2021.



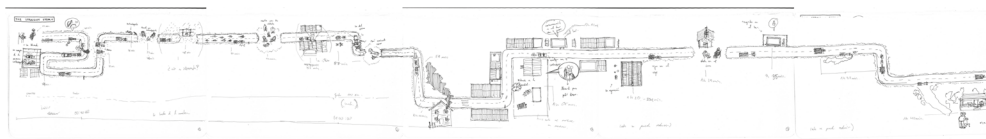
Segundo tramo de uno de los bocetos de ensayo previo a la cartografía definitiva de *The Straight Story*.

Elaboración propia. 2021.



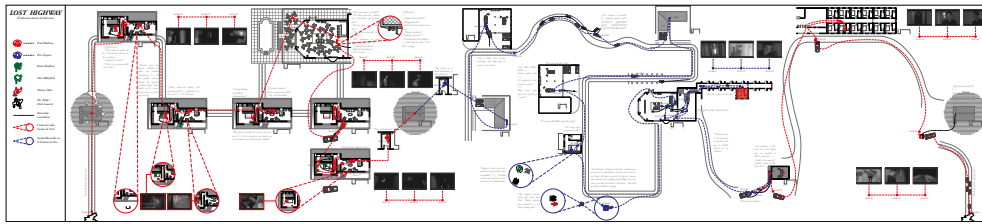
Tercer tramo de uno de los bocetos de ensayo previo a la cartografía definitiva de *The Straight Story*.

Elaboración propia. 2021.

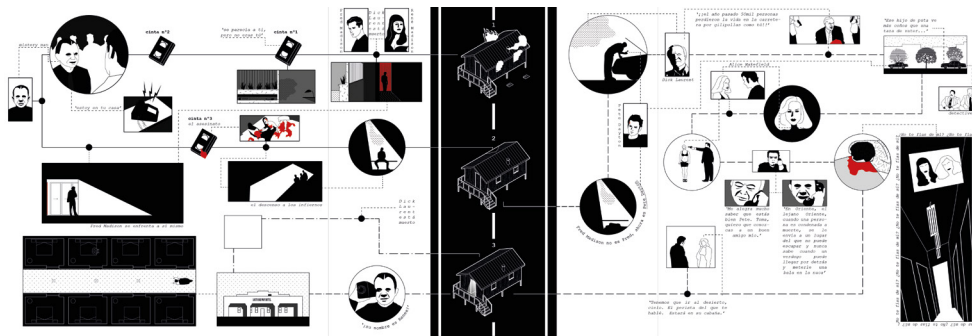


Boceto completo de ensayo previo a la cartografía definitiva de *The Straight Story*.

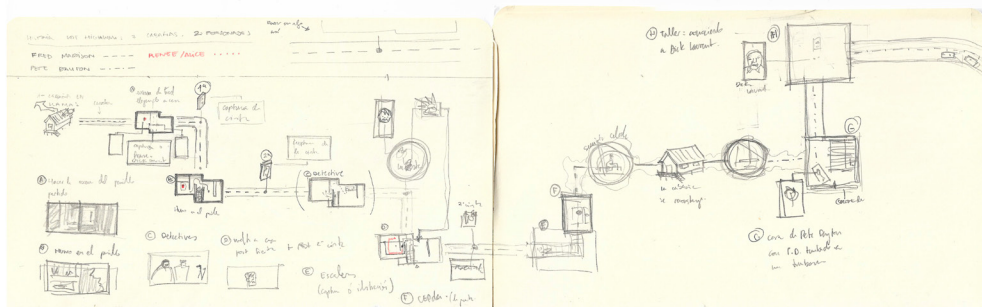
Elaboración propia. 2021.



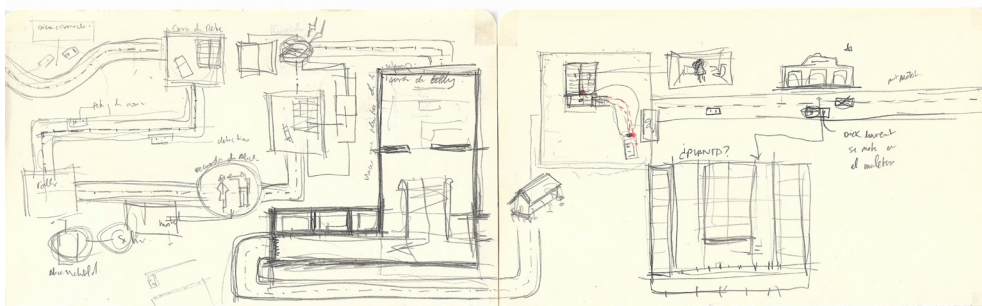
Cartografía definitiva de la película *Lost Highway*.
 Páginas 64-65.
 Elaboración propia. 2021.



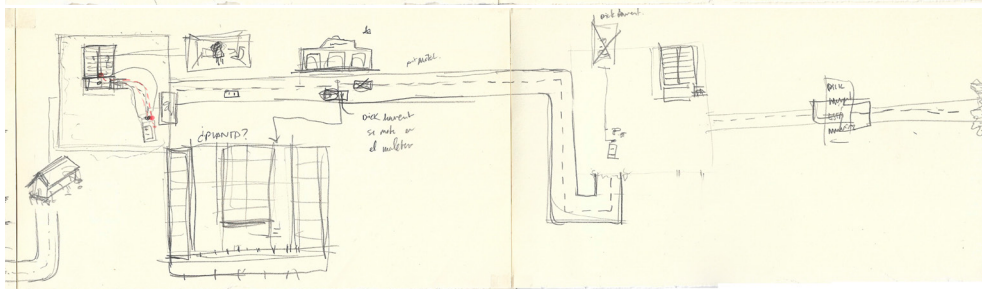
Ensayo de cartografía previo al resultado definitivo.
 Elaboración propia. 2021.



Primer tramo de uno de los bocetos de ensayo previo a la cartografía definitiva de *Lost Highway*.
 Elaboración propia. 2021.



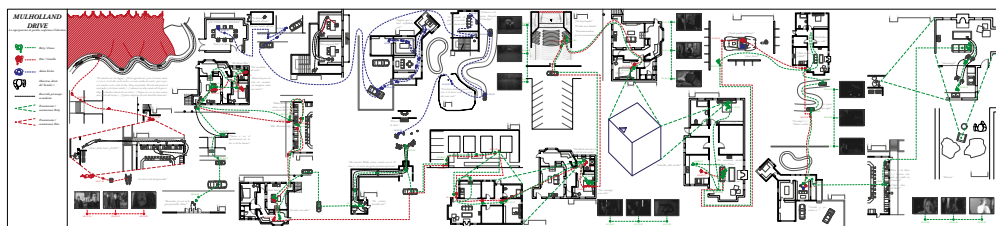
Segundo tramo de uno de los bocetos de ensayo previo a la cartografía definitiva de *Lost Highway*.
 Elaboración propia. 2021.



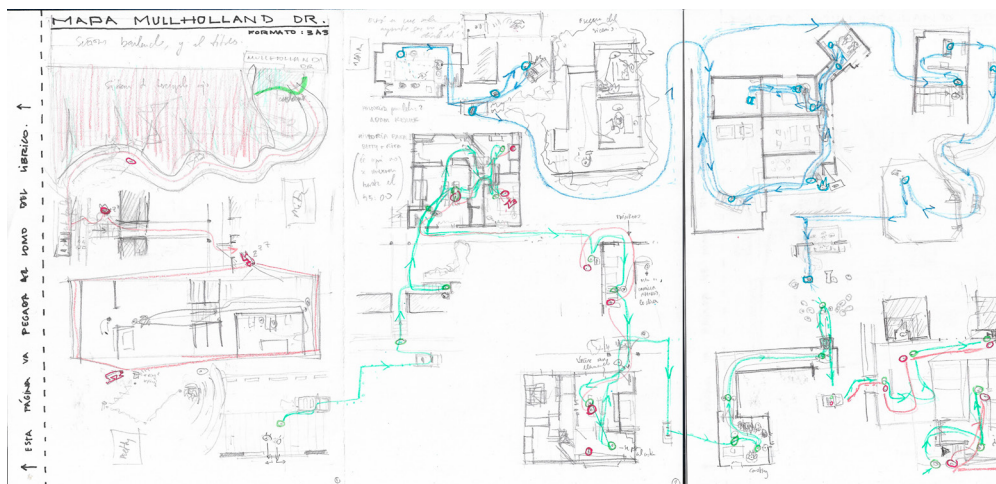
Tercer tramo de uno de los bocetos de ensayo previo a la cartografía definitiva de *Lost Highway*.
 Elaboración propia. 2021.



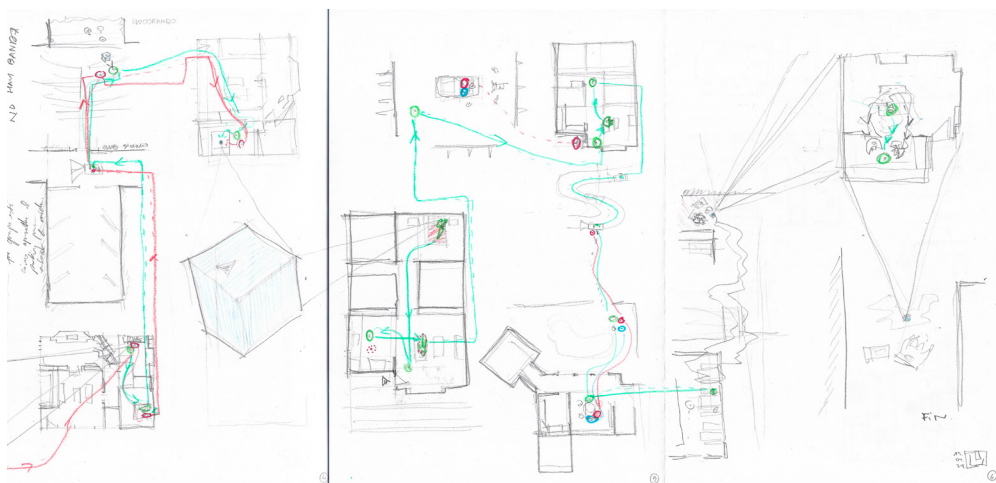
Boceto completo de ensayo previo a la cartografía definitiva de *Lost Highway*.
 Elaboración propia. 2021.



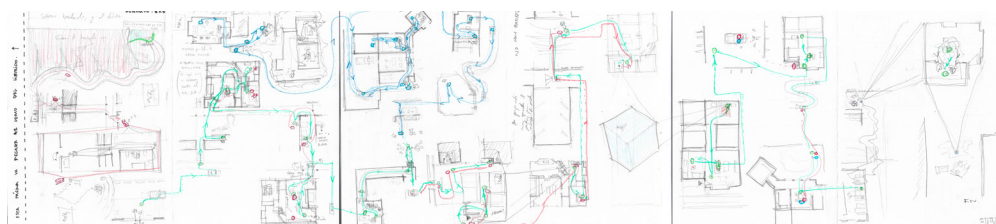
Cartografía definitiva de la película Mulholland Drive. Páginas 76-77
Elaboración propia. 2021.



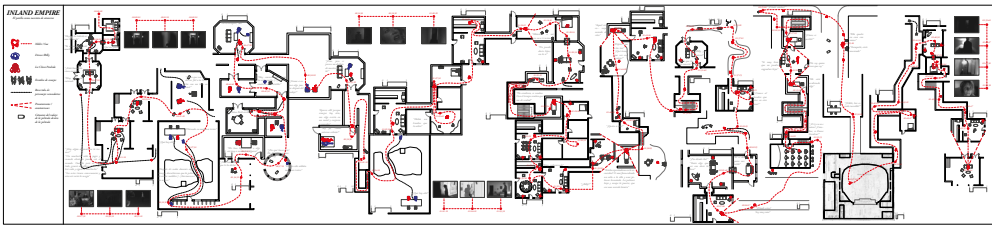
Primer tramo de uno de los bocetos de ensayo previo a la cartografía definitiva de Mulholland Drive. Elaboración propia. 2021.



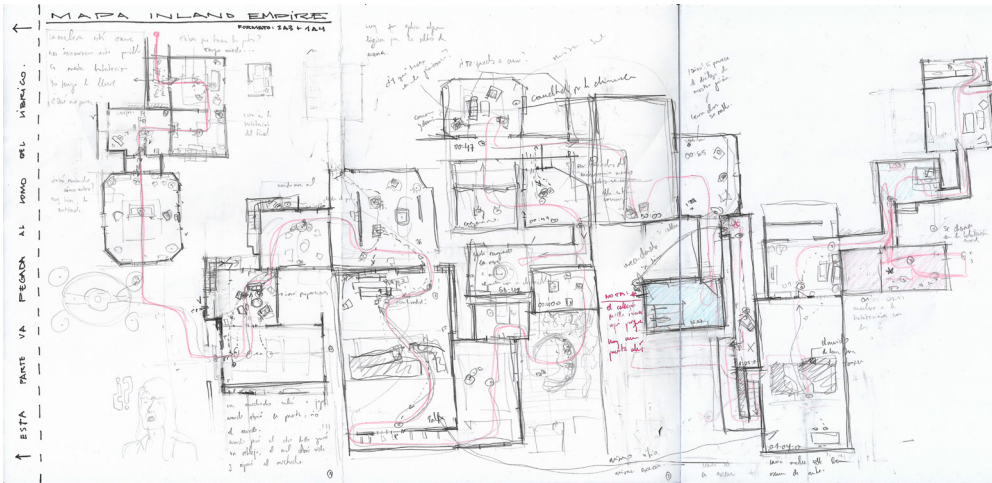
Segundo tramo de uno de los bocetos de ensayo previo a la cartografía definitiva de Mulholland Drive. Elaboración propia. 2021.



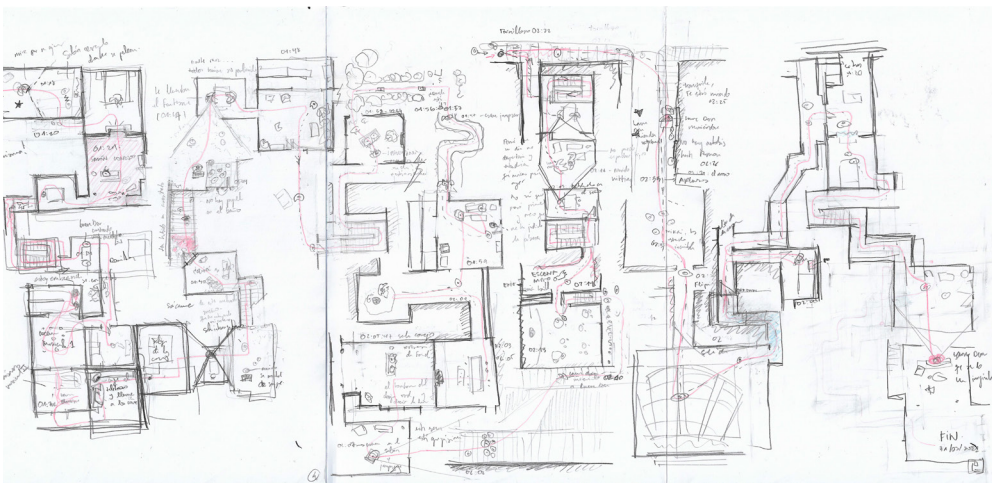
Boceto completo de ensayo previo a la cartografía definitiva de Mulholland Drive.
Elaboración propia. 2021.



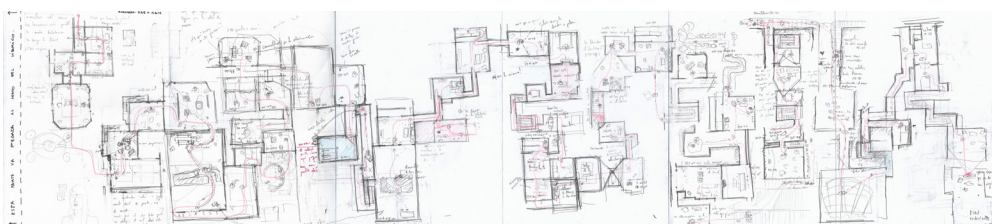
Cartografía definitiva de la película Inland Empire. Páginas 90-91
Elaboración propia. 2021.



Primer tramo de uno de los bocetos de ensayo previo a la cartografía definitiva de Inland Empire. Elaboración propia. 2021.




Segundo tramo de uno de los bocetos de ensayo previo a la cartografía definitiva de Inland Empire. Elaboración propia. 2021.







Boceto completo de ensayo previo a la cartografía definitiva de Mulholland Drive. Elaboración propia. 2021.

LÍNEAS NARRATIVAS

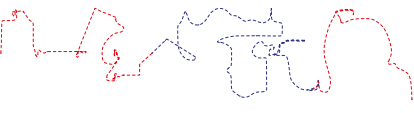
THE STRAIGHT STORY















Duración: 111 min

			
Alvin Straight		Lyle Straight	

LOST HIGHWAY

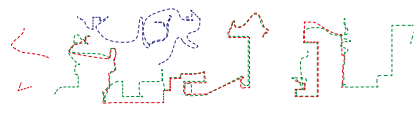


Duración: 134 min









					
Fred Madison		Renee Madison		Mystery Man	
					
Pete Dayton		Alice Wakefield		Mr. Eddy / Dick Laurent	

LÍNEAS NARRATIVAS


MULHOLLAND DRIVE















Duración: 147 min

					
Adam Kesher		Betty / Diane Selwyn		Rita / Camille Rhodes	
					
Monstruo en Winkie's					

INLAND EMPIRE








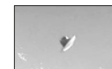
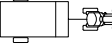

Duración: 176 min

					
Nikki / Sue		Devon Berk / Billy		La Chica Perdida	
					
Mami Conejo		Papá Conejo		Hijo Conejo	




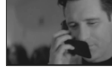

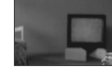






Atlas de Líneas Narrativas y Personajes
 Páginas 98-99
 Elaboración propia. 2021.

OBJETOS

THE STRAIGHT STORY





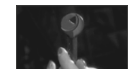
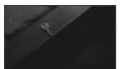
		
Primera cortacésped	Cerco atropellado	Sombrero de Alvin
		
		
Segunda cortacésped		
		

LOST HIGHWAY











		
Teléfono portátil	Teléfono fijo	Grabaciones
		
		
Cámara portátil	Cintas VHS	Foto misteriosa
		

OBJETOS

MULHOLLAND DRIVE

		
Cubo	Llave misteriosa	Llave azul
		

INLAND EMPIRE

		
Teléfono	Equipo de rodaje	Destornillador
		
		
Lámpara de dormitorio	Televisión/Portal	
		

Atlas de Objetos
 Páginas 100-101
 Elaboración propia. 2021.

THE STRAIGHT STORY

ARQUITECTURAS

Casa en Llanos
(Clermont, Illinois)

Mount Zion Pub
(Mount Zion, Wisconsin)

Mount Zion Pub
(Mount Zion, Wisconsin)

Casa de Lake Straight
(cerca de Mount Zion, Wisconsin)

LOST HIGHWAY

ARQUITECTURAS

Cabaña en el desierto (Localización real desconocida)

Apartamentos de Fred
(Hollywood Hills, Los Angeles)

Salón de la casa de Andy
(Localización real desconocida)

Taller de Arnie
(South LaBrea Avenue, Los Angeles)

Los Highway Motel
(Avenida Opere House/Motel, Death Valley Junction)

Atlas de arquitecturas (I)
 Páginas 102-103
 Elaboración propia. 2021.

MULHOLLAND DRIVE

ARQUITECTURAS

Apartamento de la vía de Betty
(Los Angeles)

Apartamento de la Dama Silvana
(Los Angeles)

Casa con piscina de Adam Sisker
(Mulholland Dr., Los Angeles)

Club Símbola
(Tower Theatre, Broadway, Los Angeles)

INLAND EMPIRE

ARQUITECTURAS

Salón de los campos
(Localización desconocida)

Salón con decoración reargada
(Localización desconocida)

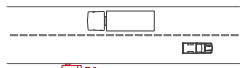
Casa al fondo del plano (Localización desconocida)

Teatro Cine (Teatro Orpheum, Broadway, Los Angeles)


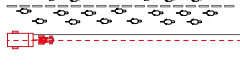

Atlas de arquitecturas (II)
 Páginas 104-105
 Elaboración propia. 2021.

PASILLOS



THE STRAIGHT STORY





Encuentro de distintos tipos de carretera que aparecen en la película

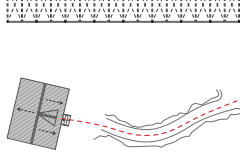

Carretera inclinada en la que Alvin sufre la avería

Black Hawk Bridge (cerca de Lansing, Iowa)





"Pasillo" a la casa de Lyle


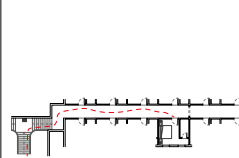



PASILLOS

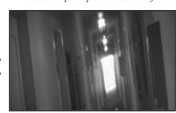

LOST HIGHWAY



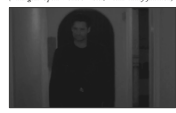
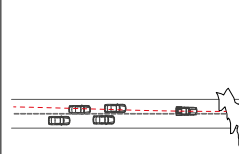
Pasillo central en el apartamento de Fred y Rose Madison (Hollywood Hills, Los Angeles)


Pasillo en el primer piso de la casa de Andy

Pasillo en el Las Highway Motel (Antiguos Open House/Motel, Death Valley Junction)

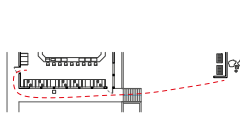
Carretera que Fred Madison recorre al final de la película siendo perseguido por la policía




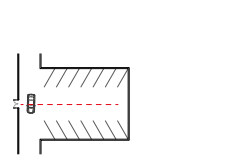
Atlas de Pasillos (I)
 Páginas 106-107
 Elaboración propia. 2021.

PASILLOS


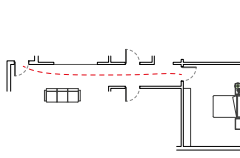
MULHOLLAND DRIVE




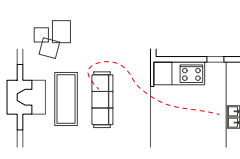
"Pasillo" hacia la traseña del Whiskey


Calles trasera del Club Silencio (Traseña del Palace Novecent Theatre, en Broadway, LA) El interior es el de otro teatro mencionado anteriormente

Pasillo hacia el dormitorio de Diane Schreyer

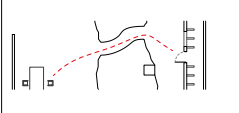



Persecución a Diane mientras se lamenta


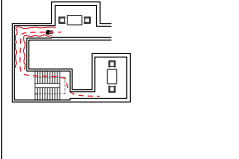


PASILLOS

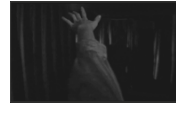
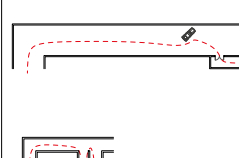
INLAND EMPIRE




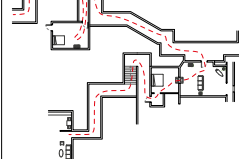
Recorrido de Devon Berk en el plano




Pasillo entre cocinas con una mano que pertenece a Nikki

Calles tras el plano de montaje

Laboratorio de pasillos al final de la película

Atlas de Pasillos (II)
 Páginas 108-109
 Elaboración propia. 2021.



CAPÍTULO 10

BIBLIOGRAFÍA

10. BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

- JAMESON, A. D, y Andrew DEGRAFF. *Cinemapts: atlas de 35 grandes películas*, Editorial GeoaPlaneta, 2018.
- LUCKHURST, Roger. *Corridors: passages of modernity*. London, UK: Reaktion Books Ltd, 2019.
- WARE, Chris. *Rusty Brown*, Reservoir Books, 2019.
- WOOD, Denis, y Ira GLASS. *Everything Sings: Maps for a Narrative Atlas*. Los Angeles: Siglio, 2010.

ARTÍCULOS

- HADLEY, James. *Who's afraid of corridors?*. Interwomen.
(<http://kvadratinterwoven.com/whos-afraid-of-corridors>)
- MARTIN, Gareth Damian (2015). *The corridor and the corner*. Kill Screen.
(<https://killscreen.com/previously/articles/pt-turns-corner-horror/>)
- PIZZELLO, Stephen (2020). *Lost Highway — Highway to Hell*. The American Society of Cinematographers.
(<https://ascmag.com/articles/lost-highway-highway-to-hell>)
- SLESSOR, Catherine (2020). *Corridors of uncertainty: Modernist utopia and cinematic menace*. The Architectural Review.
(<https://www.architectural-review.com/essays/corridors-of-uncertainty-modernist-utopia-and-cinematic-menace>)
- STALEY, Henry. *Lost Highway: A Home is a Man's Castle*. Interior Journal.
(<https://www.intjournal.com/thinkpieces/lost-highway>)
- TVTROPES. *Fridge Horror*. TvTropes.
(<https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/FridgeHorror>)
- CAPTIVO, Teresa (2015). *El pasillo-El espacio olvidado*. Habitatge Col·lectiu 1. (<https://habitatgecollectiu.wordpress.com/2015/01/22/el-pasillo-el-espacio-olvidado/>)

-PERRY HORTON, H. (2017). *Hallways, Alleyways, and Corridors: The Passages of David Lynch*. Film School Rejects.

(<https://filmschoolrejects.com/hallways-alleyways-corridors-passages-david-lynch/>)

-EL CORREO GALLEGO (2018). *El pasillo en la sociedad y en la historia*. El Correo Gallego.

(<https://www.elcorreogallego.es/hemeroteca/pasillo-sociedad-historia-GPCG1144929>)

-WILSON, Ewan (2019). *Los aterradores pasillos de los videojuegos*. Eurogamer.

(<https://www.eurogamer.es/articulos/2019-08-06-los-aterradores-pasillos-de-los-videojuegos>)

-ARQUINE (2017). *Los no-lugares de Robert Smithson*. Arquine.

(<https://www.arquine.com/los-no-lugares-de-robert-smithson/>)

-MASSANET, Adrián (2010). *David Lynch, criatura humana*. Espinof.

(<https://www.espinof.com/directores-y-guionistas/david-lynch-criatura-humana>)

-MASSANET, Adrián (2010). *David Lynch: 'Cabeza borradora', niños deformes y mentes grotescas*. Espinof.

(<https://www.espinof.com/criticas/david-lynch-cabeza-borradora-ninos-deformes-y-mentes-grotescas>)

-MASSANET, Adrián (2010). *David Lynch: 'El hombre elefante', el dolor del ser humano*. Espinof.

(<https://www.espinof.com/criticas/david-lynch-el-hombre-elefante-el-dolor-del-ser-humano>)

-MASSANET, Adrián (2010). *David Lynch: 'Dune', más allá de las estrellas*. Espinof.

(<https://www.espinof.com/criticas/david-lynch-dune-mas-alla-de-las-estrellas>)

-MASSANET, Adrián (2010). *David Lynch: 'Terciopelo Azul', tenebroso viaje hacia la luz*. Espinof.

(<https://www.espinof.com/criticas/david-lynch-terciopelo-azul-tenebroso-viaje-hacia-la-luz>)

-MASSANET, Adrián (2010). *David Lynch: 'Corazón salvaje', fuego, sexo y sangre*. Espinof.

(<https://www.espinof.com/criticas/david-lynch-corazon-salvaje-fuego-sexo-y-sangre>)

-MASSANET, Adrián (2010). *David Lynch: 'Twin Peaks' y 'Fuego camina conmigo', grandísima serie y paupérrima película*. Espinof.

(<https://www.espinof.com/criticas/david-lynch-twin-peaks-y-fuego-camina-conmigo-grandisima-serie-y-pauperrima-pelicula>)

-MASSANET, Adrián (2010). *David Lynch: 'Carretera perdida', viaje al fondo de la mente*. Espinof.

(<https://www.espinof.com/criticas/david-lynch-carretera-perdida-viaje-al-fondo-de-la-mente>)

-MASSANET, Adrián (2010). *David Lynch: 'Una historia verdadera', el tullido errante*. Espinof.

(<https://www.espinof.com/criticas/david-lynch-una-historia-verdadera-el-tullido-errante>)

-MASSANET, Adrián (2010). *David Lynch: 'Mulholland Drive', la sensualidad es un laberinto*. Espinof.

(<https://www.espinof.com/criticas/david-lynch-mulholland-drive-la-sensualidad-es-un-laberinto>)

-MASSANET, Adrián (2010). *David Lynch: 'Inland Empire', anticine revolucionario*. Espinof.

(<https://www.espinof.com/criticas/david-lynch-inland-empire-anticine-revolucionario>)

-LOSER, Jorge (2020). *Esta escena es terrorífica, no puedo dejar de mirarla: por qué nos atrae el terror en el cine*. Espinof.

(https://verne.elpais.com/verne/2020/05/22/articulo/1590131838_734940.html)

-ROBERTSON, Nam (1986). *The All-American Guy Behind 'Blue Velvet'*. The New York Times.

(<https://www.nytimes.com/1986/10/11/movies/the-all-american-guy-behind-blue-velvet.html>)

-IDATO, Michael (2017). *David Lynch on the return of Twin Peaks and why he will never make another film*. The Sidney Morning Herald.

(<https://www.smb.com.au/entertainment/tv-and-radio/david-lynch-on-the-return-of-twin-peaks-and-why-he-will-never-make-another-film-20170416-gvtr60.html>)

-LOVORKO, Marié. *'The Straight Story': Lynch Going Straight for His Most Experimental Film*. Cinephilia&Beyond.

(<https://cinephiliabeyond.org/straight-story-lynch-going-straight-experimental-film/>)

- TRIVI, Marta. *Terror elevado: Sobre el horror en videojuegos (I)*. AnaitGames.
(<https://www.anaitgames.com/articulos/terror-elevado-sobre-el-horror-en-videojuegos-parte-1>)
- TRIVI, Marta. *Terror elevado: Sobre el horror en videojuegos (II)*. AnaitGames.
(<https://www.anaitgames.com/articulos/terror-elevado-sobre-el-terror-en-videojuegos-parte-2>)
- ELPAÍS (2006). “¿Cómo se encuentra señor Lynch?”. El País.
(https://elpais.com/cultural/2006/09/06/actualidad/1157493602_850215.html)

REFERENCIAS GRÁFICAS Y AUDIOVISUALES

- *La arquitectura del miedo*. Videoreportaje de Bukku qui (2016)
(https://www.youtube.com/watch?v=16vUxEV7b3c&t=278s&ab_channel=bukkuqui)
- *Podcast Ovejas Eléctricas - El cine de David Lynch Parte 1: Lost Highway*.
Podcast de Quetzal (2018)
(https://www.youtube.com/watch?v=McXmLPcVcaw&ab_channel=Quetzal)
- *Podcast Ovejas Eléctricas - El cine de David Lynch Parte 2: Mulholland Dr.*
Podcast de Quetzal (2018)
(https://www.youtube.com/watch?v=XR0B5vC3_TQ&t=2397s&ab_channel=Quetzal)
- *Cómo presentan el terror los videojuegos*. Videoensayo de José Altozano
(DayoScript) (2020)
(https://www.youtube.com/watch?v=fskksSqw69A&ab_channel=DayoScript)
- Dibujos en planta de distintos escenarios cinematográficos realizados por
The Floor Plan Croissant
(<https://www.floorplancroissant.com/>)
- Revista Fábrica de bloques
(http://www.hipo-tesis.eu/numero_hipo_p.html)
- *P.T. Silent Hills*. Demo experimental de Hideo Kojima.
- *Taped Video Corridor*. Exposición de Bruce Nauman.
- Dibujos para el cómic *HawkEye* realizados por David Aja.

