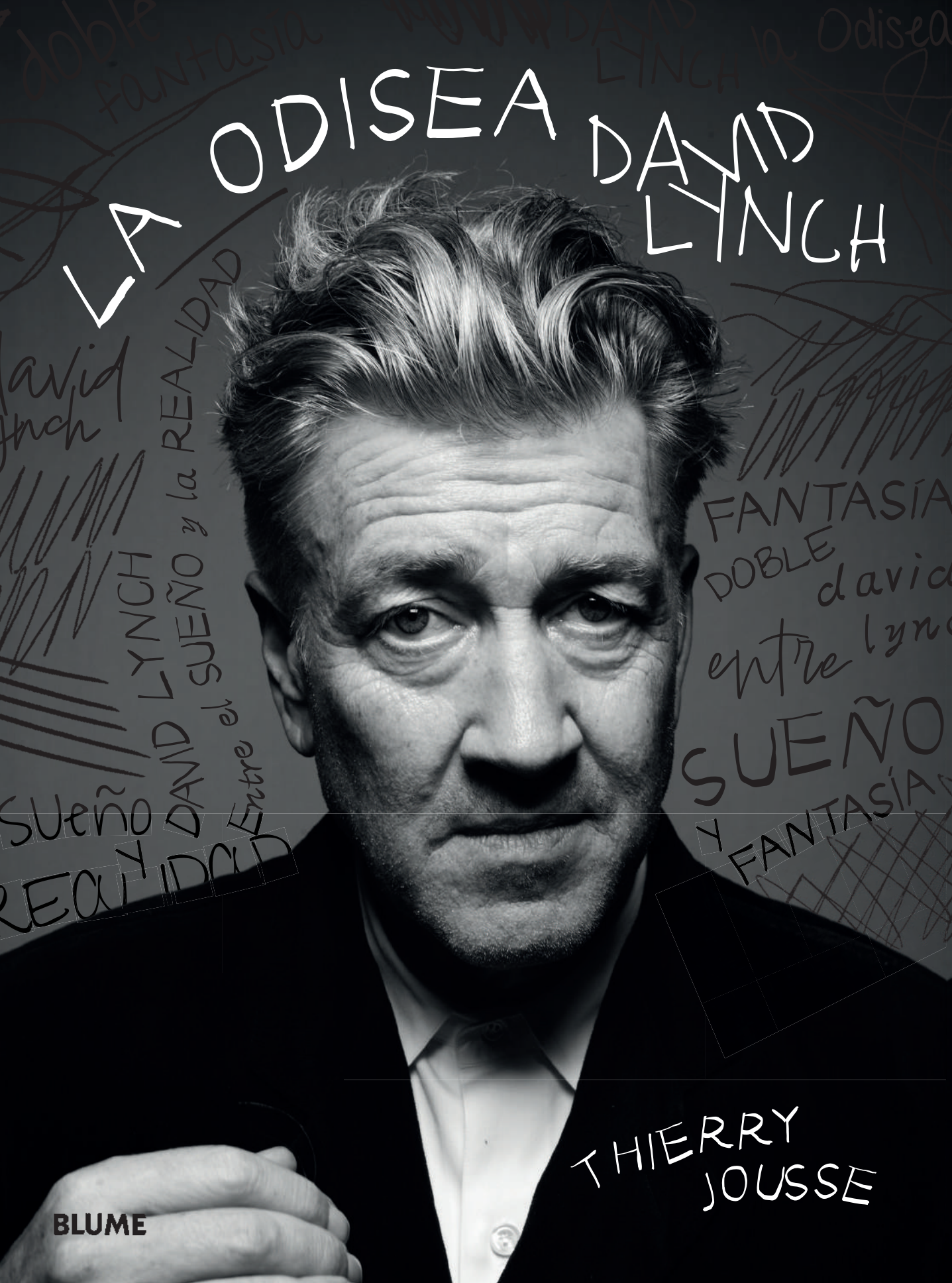
LA ODISEA DAVID LYNCH



THIERRY JOUSSE

BLUME

El autor desea dar las gracias a Michael Barile y Phoebé Gautier.



Título original *L'Odyssée. David Lynch*

Dirección general Catherine Saunier-Talec
Dirección operativa Ariane Lainé-Forrest
Dirección editorial Laurence Lehoux
Edición Laurence Lehoux, Phoebé Gauthier, Valérie Nigdélian
Documentación iconográfica Phoebé Gauthier
Dirección de arte Clotilde Roussin
Traducción Carolina Bastida Serra
Revisión de la edición en lengua española
Llorenç Esteve de Udaeta Historiador de Cine
Coordinación de la edición en lengua española
Cristina Rodríguez Fischer

Primera edición en lengua española 2026

© 2026 Naturart, S.A. Editado por BLUME
Carrer de les Alberes, 52, 2.º, Vallvidrera
08017 Barcelona
Tel. 93 205 40 00 e-mail: info@blume.net
© 2026 Hachette Livre S.A.-E/P/A, Vanves (Francia)

ISBN: 979-13-88023-78-1
Depósito legal: B. 13022-2026
Impreso en China

Todos los derechos reservados. Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta obra, sea por medios mecánicos o electrónicos, sin la debida autorización por escrito del editor.

WWW.BLUME.NET



Está prohibido el análisis automatizado de la obra con el fin de extraer información, especialmente sobre constantes, tendencias y correlaciones, de acuerdo con el artículo L.122-5-3 del Código de la Propiedad Intelectual. Este libro no puede ser reproducido ni utilizado con fines de entrenamiento de sistemas de inteligencia artificial. La minería de textos y datos queda prohibida conforme al artículo 4(3) de la Directiva (UE) 2019/790.

LA ODISEA DAVID LYNCH

THIERRY JOUSSE

BLUME

CONTENIDO

6 David Lynch, un arte total

8 *Eraserhead*

16 Infancia y adolescencia
18 Primeros cortometrajes
22 *Ronnie Rocket*, la película fantasma

24 *The Elephant Man*

34 La cinefilia de David Lynch
40 Influencias pictóricas

44 *Dune*

50 Freddie Francis, director de fotografía

52 *Blue Velvet*

62 Angelo Badalamenti, el *alter ego* musical
66 Julee Cruise, musa y cantante
68 Kyle MacLachlan y Laura Dern, la pareja perfecta
72 Isabella Rossellini, como una aparición

74 *Wild at Heart*

82 La fascinación por la década de 1950
84 Lynch en Cannes
86 Barry Gifford, escritor y guionista

88 *Twin Peaks*, temporadas 1 y 2

98 Los lugares de *Twin Peaks*
100 Mark Frost, cocreador de *Twin Peaks*
102 Lynch y las series, *On the Air* y *Hotel Room*
106 Baile de debutantes, Sheryl Lee y Sherilyn Fenn

110 *Twin Peaks: Fire Walk with Me*

118 *Twin Peaks: The Missing Pieces*
122 *Diario secreto de Laura Palmer*

124 *Lost Highway*

136 La aventura del sonido
140 Los Estados Unidos de David Lynch
144 Los videoclips de David Lynch
146 El Lynch pintor, escultor y dibujante

152 *The Straight Story*

162 Mary Sweeney, montadora, guionista y productora
166 El Lynch fotógrafo

170 *Mulholland Drive*

180 Los Ángeles de David Lynch
184 Teorías interpretativas
190 Lynch, pionero de internet
192 La magia de las palabras

194 *Inland Empire*

202 El Lynch músico
206 Series para web y otros cortometrajes
210 Partes meteorológicos

212 *Twin Peaks: The Return*

224 El Lynch actor
228 Lynch y la meditación trascendental

232 Índice
237 Bibliografía
239 Créditos de las imágenes

PRIMEROS CORTOMETRAJES

*

«Empecé como pintor, y el cine nació de mi deseo de conseguir que la imagen se moviera. Así, siempre digo que las reglas de la pintura se aplican a una gran parte del cine, y se podría decir que las películas son pinturas animadas que cuentan una historia con sonido».

DAVID LYNCH

*

SAILING WITH BUSHNELL KEELER (1967)

Fue en la Pennsylvania Academy of Fine Arts de Filadelfia, en 1967, donde David Lynch, aún estudiante, tomó conciencia del poder del cine. Antes de enfrentarse a su primer largometraje, *Eraserhead* (1977), Lynch ya había realizado un cortometraje mudo muy poco conocido, así como tres cortos más en los que afirmó su identidad como cineasta. Rodado en 1967, *Sailing with Bushnell Keeler*, compuesto esencialmente por imágenes de un paseo en velero filmado en blanco y negro, dura menos de tres minutos. Su amigo pintor Bushnell Keeler participó como actor. En esta primera cinta, que no forma parte de la filmografía oficial del director pero que se encuentra fácilmente en internet, ya se puede observar el paso de la pintura al cine a través del movimiento.

SIX MEN GETTING SICK (1967)

David Lynch, frente al micrófono, en la presentación grabada para la edición en DVD de *Six Men Getting Sick*, su primer cortometraje, relata su descubrimiento: «Al final de cada curso, en la Pennsylvania Academy of Fine Arts, había un concurso de pintura y escultura experimental. Unos meses antes, estaba en un taller de pintura en la escuela. Estaba pintando un lienzo negro con un jardín verde. Las plantas echaban raíces en la oscuridad. Era un verde muy oscuro. Mientras miraba el cuadro, sentí una corriente de aire y vi que el lienzo se movía levemente. Y fue ahí cuando nació la idea: quería hacer una pintura que se moviera y que fuera sonora. Esto dio lugar a un proyecto de animación que se presentó durante el concurso de pintura y escultura experimental. Construí una pantalla esculpida de 1,80 m por 2,40 m y realicé una película de animación de un minuto para proyectarla en bucle sobre la pantalla esculpida. Y grabé un sonido de sirena para acompañar la película». Esta revelación está, por tanto, en la base de su primera película oficial, *Six Men Getting Sick*, con una duración de cuatro minutos; el bucle de un minuto se repite cuatro veces. Se trata de un ensayo gráfico realizado en 16 mm, que parece una pintura animada. La palabra *sick* aparece varias veces sobre



The Alphabet (1968), cortometraje de Lynch.

un fondo de sonido de sirena. Aparecen rostros que se desintegran y el color rojo invade la pantalla. El conjunto tiene algo de enfermizo y orgánico. El joven cineasta consiguió ganar el primer premio del concurso *ex aequo*, junto a otro estudiante.

THE ALPHABET (1968)

Al año siguiente, el joven Lynch repitió con un segundo cortometraje de duración equivalente (poco menos de cuatro minutos), *The Alphabet*, que combina animación y tomas en vivo. La idea proviene de una pesadilla de la sobrina de su esposa, Peggy, en la que recitaba el abecedario. Este extraño sueño se convierte en realidad en este filme, donde, desde el inicio, se escuchan niños repitiendo en bucle el abecedario, mientras las letras se representan en una partitura gráfica. El cuerpo de una adolescente, interpretada por Peggy, pronto queda sumergido por estas letras que lo aplastan. El lenguaje y el aprendizaje que requiere saber el abecedario se presentan aquí como el instrumento de una violencia inaudita. Al final del corto, la niña acaba escupiendo sangre: su cuerpo reacciona físicamente a la brutalidad del aprendizaje. La desconfianza hacia las palabras es el núcleo de esta película, donde la pintura sigue muy presente, pero el estilo de Lynch se afirma aún más, especialmente en una impresionante banda sonora en la que el cineasta grabó los gritos de su hija recién nacida, Jennifer. En ciertos momentos, *The Alphabet* casi parece anticipar *The Exorcist* (*El Exorcista*, 1973), que William Friedkin dirigiría unos años más tarde. El trauma está en el centro de este impresionante corto.

THE GRANDMOTHER (1970)

Con *The Grandmother*, que ya dura treinta y cuatro minutos, Lynch pasó a la siguiente velocidad. Producida en el marco del American Film Institute, la película mezcla pintura animada, animación en *stop motion* y tomas en vivo. Aunque es más heterogénea que sus cintas anteriores, da la sensación de una gran unidad y puede considerarse como el primer éxito total del cineasta. En un ambiente visual y sonoro particularmente angustiante, la película presenta a

UN CONTRATO PARA TRES PELÍCULAS

Fue Raffaella De Laurentiis, la hija del productor, quien vio *The Elephant Man* (1980) y sugirió a su padre que confiara el proyecto de adaptación de *Dune* a David Lynch, quien había cosechado una cierta fama por su reciente éxito. Así nació una colaboración singular entre un productor legendario, cuya impresionante filmografía incluye películas tan diferentes como *La Strada* de Federico Fellini (1954), *Barbarella* de Roger Vadim (1968) o *Three Days of the Condor* (*Los tres días del cóndor*, 1975) de Sidney Pollack, y un joven cineasta, de gran talento, pero que nunca había dirigido una empresa tan grande. Al principio, Lynch no sabía nada sobre la saga de Frank Herbert —¡incluso pensó que el título del proyecto era *June*!—, pero aceptó la propuesta de buena gana. Después de firmar un contrato para tres películas, se lanzó a leer la trilogía, con la que encontró algunas afinidades, y a escribir una nueva adaptación junto a los guionistas de *The Elephant Man*. Terminó este trabajo solo, ya que las ideas de Chris de Vore y Eric Bergen, demasiado experimentales, no convencieron a Dino De Laurentiis.

EN BUSCA DE LOS ELEGIDOS

Antes de empezar el rodaje, había que encontrar al actor que interpretaría el papel de Paul Atreides, el Elegido. Después de un *casting* realizado en todo el territorio estadounidense, finalmente se optó por un desconocido, Kyle MacLachlan. El joven actor, originario del estado de Washington, solo tenía algo de experiencia en el teatro, pero contaba con la ventaja de conocer bien la saga de Frank Herbert. Aunque era un poco mayor para el papel —tenía veinticuatro años, mientras que el personaje tiene dieciocho—, resultaba perfecto para el personaje. La preproducción empezó a principios de 1983 y el rodaje, que se realizó íntegramente en México, comenzó el 30 de marzo. El equipo era enorme. Había treinta y nueve personajes, interpretados por algunos grandes actores y actrices, como Silvana Mangano, José Ferrer o Max von Sydow, sin olvidar a la estrella de *rock* Sting, quien en ese momento estaba en su apogeo con su banda Police. Con temperaturas cercanas a los 48 °C, Lynch era ahora el capitán de una enorme nave que no resultaba fácil de controlar, especialmente para un cineasta tan inexperto. La presión era tal que empezó a celebrar fiestas e incluso a beber mucho, él que hasta entonces había sido el ejemplo de la sobriedad. El agotador rodaje finalmente concluyó el 9 de septiembre, pero David Lynch permaneció cuatro meses más en México para las tomas con maquetas y otros efectos especiales.

CORTES DRÁSTICOS...

El montaje, que se realizó en Los Ángeles, tampoco fue un paseo. El primer corte duraba cinco horas, que había que reducir, debido a los imperativos de distribución, a dos horas y diecisiete minutos como máximo, bajo pena de perder una sesión por día en las salas. Muy incómodo ante estas restricciones, que le costó aceptar, Lynch finalmente cedió, sacrificando





David Lynch y Frank Herbert durante el rodaje de *Dune* en los Estudios Churubusco de México.

partes enteras de la narrativa. Esto provocó que la película fuera muy poco comprensible, sobre todo porque *Dune* es solo la adaptación del primer libro de la trilogía de Frank Herbert. El resultado fue muy frustrante para el cineasta, que se enfrentó a una situación completamente inédita. De esta experiencia desafortunada, que se convirtió en una pesadilla, sacó una conclusión: no volver a aceptar una película sobre la cual no tuviera control total. A partir de entonces, decidió el montaje final de todas sus películas. El preestreno de *Dune* fue el 3 de diciembre de 1984 en el Kennedy Center, en Washington. La película tuvo una mala acogida y fracasó en Estados Unidos. En Japón y Europa consiguió vender más entradas, pero el sentimiento dominante era el de un desastre artístico y comercial. A partir de ese momento, Lynch se negó a hablar sobre esta película, que le dejó un sabor amargo. Ni siquiera se encargó de montar una versión más larga, de tres horas de duración, pensada en dos partes para la televisión.

UNA PELÍCULA ENFERMA

Dune se centra en el enfrentamiento fatal entre dos clanes, los Atreides y los Harkonnen, y contiene una gran cantidad de subtramas. Debido a los cortes, la película tiene un prólogo bastante largo y muy explicativo, que en general resulta demasiado narrado. La narrativa parece confusa y enredada, y al mismo tiempo también es demasiado elíptica, con numerosos personajes, algunos de los cuales luchan por existir en esta versión decididamente demasiado corta. La mayoría de los cortes se realizaron en la segunda parte, lo que hace que la historia sea cada vez menos comprensible. La estética de *Dune* oscila entre lo grotesco de los personajes —los villanos Harkonnen, sobre todo, son muy exagerados— y el ambiente desértico de las localizaciones. En general, parece una película torpe que no satisface ni a los fans de la obra original ni a los aficionados a los primeros largometrajes

DUNE OSCILA ENTRE LO GROTESCO DE LOS PERSONAJES Y EL AMBIENTE DESÉRTICO DE LAS LOCALIZACIONES.

EL LYNCH FOTÓGRAFO

*

«Me gusta mucho el enfoque
de Diane Arbus, que sabe revelar
algo desconocido en sus modelos.
Yo hago muchos primeros planos,
hasta que el cuerpo se convierte en
una abstracción. También fotografío
fábricas abandonadas, cuando
la naturaleza vuelve a apoderarse
de esas viejas estructuras».

DAVID LYNCH

*

INICIOS EN LA FOTOGRAFÍA

No contento con ser cineasta, pintor, dibujante y músico, David Lynch también hizo incursiones en la fotografía, la cual consideraba una disciplina intermedia entre el cine y la pintura, aunque la veía como una práctica autónoma. A finales de la década de 1970, empezó a fotografiar fábricas abandonadas, un tema que no abandonaría a lo largo de los años. Sin embargo, fue a mediados de la década de 1980 cuando empezó a practicar la fotografía con verdadera constancia. En una entrevista que concedió al diario *Le Monde* en 2012, contó su revelación: «Después de mi película *Blue Velvet* (1986), una empresa me regaló una cámara. A cambio, debía enviarles una fotografía que tomara con ella. Estaba muy emocionado, porque en esa época tenía hormigas en mi cocina. Formé una pequeña cabeza humana con queso, pavo y una masa llamada "cera de funeraria" (*mortician's wax*), que se usa para efectos especiales. Y durante cuatro días, fotografié las hormigas subiendo por la cabeza y devorándola. ¡Era realmente hermoso! Les envié una de esas imágenes. Y el virus de la fotografía me atrapó».

EL ARTE DE LA DISTORSIÓN

A partir de esa época, la fotografía se integró de forma natural en sus diversas actividades. Lynch trabajaba principalmente en blanco y negro. Sus luces suelen ser muy contrastadas y las atmósferas son, por lo general, muy oscuras. Sus temas preferidos eran los lugares industriales abandonados y los desnudos femeninos. En su prolífica producción también encontramos imá-

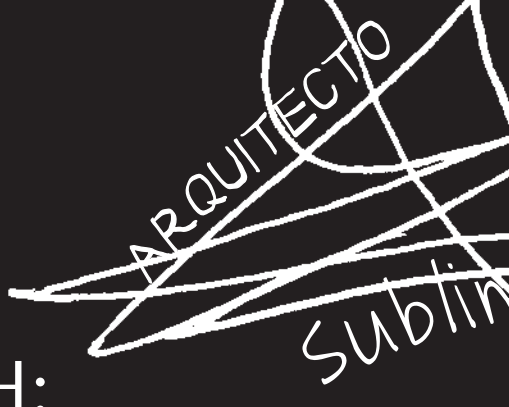


Retrato de David Lynch realizado por Alexandre O. Philippe.

genes de puentes, tuberías e incluso una serie de muñecos de nieve (fotografiados en 1993, en Boise, Idaho, uno de los lugares favoritos de su infancia). Durante la exposición «The Air is on Fire» en la Fundación Cartier (primavera de 2007), también se pudo descubrir una serie de fotografías pornográficas, la mayoría de finales del siglo XIX o principios del XX, que Lynch distorsionó con herramientas digitales. Con esta serie, tan fascinante como atípica, Lynch se acercó a un surrealismo salvaje, y produjo un efecto impactante y una verdadera inquietud en aquellos que tuvieron la suerte de descubrirla.

PAISAJES ABANDONADOS

Aunque los temas de las fotografías de Lynch son muy concretos, su enfoque tiende hacia una forma de abstracción. Sus imágenes de paisajes, muy carbonizadas, desprenden una poesía singular que a veces recuerda a ciertos planos de sus películas; por ejemplo, las escenas exteriores al principio de *Eraserhead* (1977) o ciertos paisajes industriales del Londres victoriano en *Elephant Man* (1980). Esos lugares vacíos de personas, esas fábricas que han perdido a sus trabajadores, esos muros sudorosos, esos cielos plomizos, esos objetos encontrados en el vertedero nos recuerdan que el artista trabajaba sistemáticamente con la parte oscura de nuestro mundo, a la que infundía una especie de luz interior. Es la parte más documental de su trabajo, un poco como una investigación fotográfica sobre la desindustrialización, pero el efecto es muy diferente, ya que moviliza nuestra imaginación a



DAVID LYNCH:

arquitecto de lo extraño y lo sublime

David Lynch, artista poliédrico, no dejó de construir universos a la vez alucinados y morbosos. Desde sus cortometrajes experimentales hasta sus películas más deslumbrantes, pasando por sus fotografías, sus pinturas atormentadas y sus composiciones musicales únicas, sus creaciones nunca nos dejan indiferentes.

Este libro nos invita a adentrarnos en el corazón del espíritu paradójico y fascinante del creador de *Twin Peaks*: anécdotas de rodaje, análisis de su obra cinematográfica, exploración de sus otras prácticas artísticas y relatos de encuentros trascendentales. Descubra el universo singular de un inventor incomparable que, a través de mundos soñados, pintó el retrato de unos Estados Unidos corroídos por el mal.



MIXTO
Papel | Apoyando la silvicultura responsable
FSC® C104723

ISBN 979-13-88023-78-1

BLUME