

**MIRAGE, MIRROR, MIRACLE: REFLEXIONES SOBRE LA FIGURA DEL DOBLE
EN *TWIN PEAKS* DE DAVID LYNCH****Mirage, mirror, miracle: reflections on the figure of the double-self on *Twin Peaks* by
David Lynch****Autor:** Joaquín Lameiro Tenreiro¹**Filiación:** Universidade da Coruña, A Coruña, España**E-mail:** juacolameiro@yahoo.es**RESUMEN**

Partiendo de la indagación sobre la naturaleza de la imagen en la obra del cineasta estadounidense David Lynch, se propone un análisis de la figura del doble mítico, bajo la forma concreta del Doppelgänger, en la serie de televisión *Twin Peaks*, así como en su precuela cinematográfica, *Twin Peaks: Fuego camina conmigo*, para concluir con una reflexión sobre el sentido profundo de la imagen desdoblada sobre sí misma como signo fundamental de la estética y la ontología lyncheanas.

Palabras clave: David Lynch, *Twin Peaks*, doble, Doppelgänger, imagen, espejo.**ABSTRACT**

Starting from the inquiry about the nature of the image on the works of American film-maker David Lynch, we propose an analysis on the mythical double-self, under the specific figure of the doppelganger, as it is seen on TV series *Twin Peaks* and its feature film prequel *Twin Peaks: Fire Walk with Me*, to conclude making some observations on the deep meaning of the image folded onto itself as a fundamental sign in Lynch's aesthetics and ontology.

Key words: David Lynch, *Twin Peaks*, double-self, doppelganger, image, mirror.

La obra cinematográfica de David Lynch se configura como un corpus estético evolutivo que retoma y reelabora un organum ontológico fuertemente definido y fijado, ejerciendo variaciones significativas en cada nueva manifestación concreta. Se puede afirmar, de hecho, que las reflexiones fundamentales que sustentan su quehacer artístico se han mantenido inalteradas desde sus primeras expresiones. Esto se debe en gran medida a la marcada conciencia que la obra lyncheana tiene sobre sí misma: la reflexión se concibe en su plano etimológico más crudo, como "reflejo", es decir, como autorreflexión. El cine de David Lynch se construye bajo la inquietante premisa de la imagen que se observa a sí

misma y cuestiona lo que observa. Es una imagen extrañada, que no reconoce su propia entidad o, en todo caso, no la comprende. Consciente de su existencia objetiva, desconoce la naturaleza de esa existencia y la indaga; se sitúa frente a sí misma y se interroga con absoluta perplejidad. El cine de Lynch es otro, se manifiesta como una forma estética acabada pero cuya única seguridad ontológica es su naturaleza interrogante.

Para Lynch, existe un punto de indiferencia en el que la pantalla y el espejo convergen en una sola existencia: ambos se sitúan en el espacio de la proyección reflexiva del ser. El enfrentamiento entre la imagen y su doble no se concibe, por lo tanto, en términos dialécticos, pues su terminación no exige un tercer momento de síntesis. Por el contrario, la imagen y su doble, el proyector y el espejo deben mantener su posición de encaramiento bipolar para conservar un equilibrio esencial e inamovible pero que, al mismo tiempo, es particularmente frágil porque se sustenta bien en un estado de refracción infinita, bien en una inversión del sentido de esa refracción: en el primer caso, nos encontramos ante una aplicación estética del efecto Droste, con lo que, en realidad, la terminación de la manifestación cinematográfica es virtual y plenamente arbitraria; en el segundo caso, si queremos mantener la analogía óptica, se produciría un cambio de polaridad entre el foco y el fondo, un efecto Rubin que marca su terminación en el momento en que la imagen de fondo pasa bruscamente a la posición del foco y viceversa, y que supone un cierre artificial de la manifestación.

En ambos casos (aunque, como veremos en el análisis de las manifestaciones concretas, el segundo suele suceder al primero, de manera que la película no quede abocada al abismo de la eterna repetición de sí misma) parece evidente que la estética lyncheana se basa no sólo en una percepción dual de la realidad, sino que sustenta su justificación ontológica en la comprensión del ser como ser dividido, como lo uno y lo otro y, simultáneamente, lo uno contra lo otro. La figura del doble emerge entonces como una comprensión mítica del sujeto escindido, como la única posibilidad de explicación de la paradoja del existir en sí mismo y en lo otro; esto es, como la única manera aceptable de concebir al yo en el mundo. El doble es, en este sentido, el *Doppelgänger*, aquel que camina al (otro) lado, el gemelo malvado, la sombra nefasta pero necesaria del ser que observa su propia proyección en el mundo.

La consideración de esta hipótesis (la motivación estética del cine de Lynch parte de la justificación metafísica del ser como *Doppelgänger*) nos lleva a concebir el análisis de *Twin Peaks* de acuerdo a unas coordenadas de estudio particulares. La metodología del análisis viene dada, por lo menos en parte, por las exigencias impuestas por el objeto de estudio o, de manera más exacta, por la posición desde la que se considera el objeto de estudio. Esta posición es, ante todo, sincrónica: si postulamos que la figura del *Doppelgänger* se constituye en la obra de Lynch como justificación ordenadora del acto artístico y no sólo como su tema (aunque también se realice como tema), el estudio de tal figura debe explicarse dentro de los límites de ese acto artístico. En este sentido, el sincronismo limita el análisis en dos direcciones: por un lado, históricamente, en tanto que el mito debe rastrearse en lo que tiene de original y privativo como forma estructuradora del acto estético lyncheano; por otro, comparativamente, pues, aunque la figura mítica se extiende como una cartografía de isotopías a lo largo del corpus, de nuevo las fronteras de esta cartografía coinciden con las del objeto que organiza y al que da entidad. Entendamos, por lo tanto,

que la aproximación metodológica se centrará, especialmente, en la comprensión del mito como figura, en el sentido del término amplificado por Genette:

L'esprit de la rhétorique est tout entier dans cette conscience d'un hiatus possible entre le langage réel (celui du poète) et un langage virtuel (celui qu'aurait employé l'expression simple et commune) qu'il suffit de rétablir par la pensée pour délimiter un espace de figure. Cet espace n'est pas vide : il contient à chaque fois un certain mode de l'éloquence ou de la poésie. L'art de l'écrivain tient à la façon dont il dessine les limites de cet espace, qui est le corps visible de la Littérature. (Genette 207-208; tanto en esta cita como en la que sigue, el subrayado es de Genette). [...] Ainsi, l'existence et le caractère de la figure sont absolument déterminés par l'existence et le caractère des signes virtuels auxquels je compare les signes réels en posant leur équivalence sémantique. [...] Un signe ou une suite de signes linguistiques ne forment qu'une ligne, et cette forme linéaire est l'affaire des grammairiens. La forme rhétorique est une surface, celle que délimitent les deux lignes du signifiant présent et du signifiant absent. [...] (Genette 210).

Por supuesto, desde el momento en que el mito, como entidad estructuradora autorreflexiva, se postula él mismo como tema, será pertinente trazar analogías con otras formulaciones temáticas de ese mito, tanto en el plano histórico como en el del conjunto de las manifestaciones culturales coetáneas de la obra de Lynch. En cualquier caso, conviene diferenciar estos dos momentos del mito en su configuración operativa (en el movimiento que el mito realiza para posibilitar la realización de la obra artística): como cartografía estructuradora de la obra (como la obra en sí misma) y como reflexión sobre esa cartografía (como tema surgido de la mise en abîme de esta cartografía).

Entre 1990 y 1991, Lynch concibe, escribe y produce, en colaboración con el guionista Mark Frost, *Twin Peaks*, una teleserie para la cadena estadounidense ABC que parte de la crítica ha coincidido en señalar como un punto de inflexión decisivo en la trayectoria de la ficción televisiva². La serie, en su plano argumental más evidente, relata la investigación que el agente del FBI Dale Cooper (Kyle MacLachlan) lleva a cabo para intentar resolver el brutal asesinato de la reina del instituto de Twin Peaks, Laura Palmer (Sheryl Lee), que ha conmocionado a toda la comunidad. La producción goza de éxito de crítica y público hasta la mitad de la segunda temporada, cuando Lynch decide apartarse del proyecto por divergencias con la ABC. Finalmente, la cadena se decide a cancelarla, lo que lleva a Lynch y Frost a precipitar el final para cerrarla de manera suficientemente satisfactoria. Lynch vuelve a incorporarse plenamente al proyecto en los últimos capítulos, y él mismo dirige el final. Posteriormente, en 1992, aprovechando el éxito obtenido en televisión y apoyándose en algunos de los cabos sueltos que la interrupción de la serie había dejado, Lynch dirige un largometraje para el cine, *Twin Peaks: Fuego camina conmigo* (*Twin Peaks: Fire Walk with Me*) en el que retoma algunos de los personajes y localizaciones originales, si bien lo hace con unos propósitos bastante distintos a los que habían generado el espacio semiótico de la serie que, en definitiva, ya había sido clausurado con la propia serie³. En cualquier caso, el mapa de signos que constituye el "universo Twin Peaks", va cubriendo y localizando las principales preocupaciones estéticas y ontológicas de Lynch de manera tan concreta y, al tiempo, tan extensiva que se erige como una obra privilegiada dentro del corpus lyncheano a la hora de analizar la figura mitológica del doble, de manera que podría incluso asentarse una serie de claves a partir de este análisis parcial que resultase aplicable al

resto de su obra cinematográfica. En primer lugar, el concepto de extensión que propicia el formato del serial televisivo posibilita la creación de una auténtica cartografía de sentido, de un modo casi literal, al construir un microcosmos geográfico, histórico y social que, desde unas proporciones fácticas manejables (el día a día de un pequeño pueblo maderero al norte del estado de Washington, en la frontera con Canadá) se sumerge, de manera vertical e intensiva, en todo un catálogo de figuras extrañas que despliegan intensidades sucesivas de comprensión de lo real más allá de lo que el mapa inicial nos hacía sospechar, para acabar atomizando el horizonte de sentido y desintegrar el mapa de *Twin Peaks* en un espectro de deseos, voluntades y apetitos; en una intensidad encarnada en un continuo indiferenciado de máscara, persona, voluntad y paisaje. Thierry Jousse entiende de manera similar la importancia del “mundo de *Twin Peaks*” en el contexto de la obra lyncheana al poner de relieve la principal diferencia de enfoque entre la serie y la adaptación de *Dune* que el director había realizado en 1984:

Con el tiempo, la serie no aparece como un paréntesis sino como una obra esencial en la trayectoria de Lynch, aunque él no sea, con diferencia, el único autor. La larga duración (treinta episodios en total) no es gratuita: permite al cineasta una experiencia única, la creación de un mundo que sólo existe en función de sus propias reglas y sólo rinde cuentas a sí mismo. En el fondo, aquello en lo que Lynch fracasó en *Dune*, lo consiguió en *Twin Peaks*, es decir, una saga con una fuerte connotación mitológica, salvo que, en la serie, la mitología se inscribe en un universo contemporáneo cuyos contornos esotéricos son más accesibles, más seductores y, por último, más fascinantes que en la adaptación del libro de Frank Herbert. [...] Más que un decorado, la pequeña ciudad [de *Twin Peaks*] es un verdadero personaje de la serie. (50).

En segundo lugar, tal y como en cierto modo apunta Jousse, el pueblo pasa poco a poco de observarse como una colectividad de personajes, lugares y relaciones a aplanarse, más que como un personaje, como una imagen absoluta, es decir, como imagen de la realidad que él mismo configura como microcosmos. El pueblo, que es en un principio imagen televisiva, o sea, representación a los ojos del espectador, gira la mirada sobre sí mismo y comienza a observarse. Este aplanamiento es, por lo tanto, una concreción: una objetivación de una realidad virtual (la de la ficción televisiva) que deviene imagen consciente de sí misma, y, así, pasa de la imagen representativa de una ficción a la entidad real de una imagen. Ya no es el reflejo en el espejo, sino el propio espejo.

Que una imagen mítica se objetive en tanto imagen supone que el mito se piensa a sí mismo; reflexiona sobre su condición de verdad. Cualquier división apriorística que pudiera haberse establecido en el estado representativo de la imagen, particularmente el corte entre el significado y el significante del signo mítico o, lo que viene a ser lo mismo, entre el enunciado y la enunciación de la narración mítica, queda invalidado en su estado objetivo. Y ello es así porque, al hacerse objeto y comprenderse como tal, la imagen inevitablemente explica su significado a través de su significante de un modo patente y no arbitrario. La imagen, para observarse, tiene que observar su proyección (o su reflejo) y, por lo tanto, adquirir el estatuto de metaobjeto: todo tema de la representación original será reflexionado de manera explícita y “metido en abismo”. Lo particular de la imagen así generada en *Twin Peaks* es que su tema principal es el del doble mítico y, al aplanarse u objetivarse, se revela una imagen de dos caras. Todo rastro de su estructura formal, de su significante que el análisis pueda recuperar contiene siempre su contrario. La imagen se ha equilibrado, en

este proceso de autoconciencia, no mediante la síntesis de los opuestos temáticos que acogía en su seno, sino a través de la formulación explícita de su cuerpo como un cuerpo dual, de la aceptación de su naturaleza como imagen y sombra, es decir, como movimiento irresoluble de atracción y repulsión entre la imagen y la sombra de la imagen.

Esta concentración de sentido-como-imagen, que disuelve cualquier otra posibilidad de atribución de sentido, llega a su punto álgido en el episodio final de la serie, uno de los seis dirigidos por Lynch, que profundiza de manera inédita hasta ese momento en una de las líneas argumentales de la serie, que a su vez es el cauce de una reflexión temática sobre el doble mítico y que, de acuerdo con lo que venimos diciendo, es la base de la comprensión objetiva de la representación devenida realidad (de la imagen absoluta). Se trata del desarrollo de una serie de personajes espectrales caracterizados por una fuerte intensidad simbólica que, no obstante, resulta totalmente hermética. El espectador, así como el resto de los personajes de la serie que tienen contacto con ellas, son conscientes de que estas criaturas simbolizan algo, pero no pueden alcanzar a establecer ninguna semiosis congruente: la imagen aplanada se devuelve a sí misma, y no su interpretación. Estos seres habitan el reverso del mapa de Twin Peaks: se manifiestan a través de sueños y residen en un no-lugar y un no-tiempo, la Habitación Roja, que es la surrealidad que se ha filtrado en la realidad “convencional” al aplanarse la imagen y, visualmente, se constituye como un residuo de la espectacularidad onírica que velaría esa surrealidad en un ámbito que todavía discerniese entre significativo (sueño) y significado (surrealidad). Es una habitación de entarimado de madera, formado por líneas zigzagueantes blancas y negras, y enteramente cubierta por cortinajes rojos; un teatro, por tanto, con cuatro telones que presuponen cuatro cuartas paredes: la diferencia entre el espectáculo y el espectador ha quedado anulada; en la Habitación Roja se está siempre de un lado del telón, pero no se sabe (es indiferente) de qué lado. Cuando el agente del FBI Dale Cooper se interne definitivamente, en este último episodio, en la Habitación, comenzará a cruzarla sucesivas veces, para volver siempre a ella, o bien a su gemela. En efecto, en el movimiento de Cooper podemos apreciar un desplazamiento lateral alternativo, es decir, el pase continuo de una habitación derecha a una habitación izquierda y viceversa. Y, aunque ambas son la misma, de hecho son diferentes, lo que es como decir que son las polarizaciones opuestas del no-lugar y el no-tiempo en los que se encuentra el detective. Una de las criaturas de la Habitación, el hombre llegado de otra parte (Michael J. Anderson), a quien Cooper ya había conocido en sueños, le revela al agente, y con él al espectador, la naturaleza inevitable del misterio de Twin Peaks de la única manera en que se puede hacer llegado este punto de concentración de la imagen: con el significativo absoluto, brutal y extraño. El hombre llegado de otra parte pronuncia la imagen en su condensación máxima, reduce todo el “universo de Twin Peaks” a una proclama fundacional y conclusiva: “Doppelganger” (sic. en el subtítulo original en inglés; en español el doblaje traduce “el otro yo”). Este es el punto definitivo de concreción de la imagen en la serie; indiferenciada frente a su sombra, se revela como el signo por antonomasia, la palabra. Pero esta palabra, que contiene su signo y el opuesto (la “no-palabra”), es un vocablo extrañado, un neologismo en una lengua extranjera y cuya pronunciación se ha visto doblemente invertida: las secuencias en la Habitación Roja están rodadas “del revés”, es decir que los actores realizan los movimientos en la secuencia inversa a como se reproducirán en la sala de montaje (si el personaje debe caminar hacia delante, el actor caminará hacia atrás; si el personaje se levanta de una butaca, el actor se sienta, etc.) y pronuncian sus líneas de guion también en sentido inverso. Durante el montaje, estas tomas se reproducen “hacia atrás”, de manera que la secuencia resultante

recupera el sentido correcto del movimiento y la fonación, que no obstante se mantienen extrañados, porque uno no se sienta de la misma manera que “se levanta del revés”, ni habla de la misma manera que “habla doblemente del revés”. El “Doppelgänger” que pronuncia el personaje interpretado por Anderson es, por lo tanto, la concreción máxima del signo y, al mismo tiempo, la de su sombra en un solo y nuevo signo, que no es su síntesis, pues permanece profundamente extrañado.

Como acción, toda esta secuencia de la Habitación Roja se resume en un ir y venir, cada vez más frenético (cada vez más concentrado en cuanto a su intensidad) de Cooper entre las Habitaciones gemelas (se puede observar como, tras la explicación anterior, es indiferente hablar de dos Habitaciones Rojas idénticas o de la Habitación Roja). A lo largo de este movimiento, que, en realidad, es una frecuencia, una vibración o, teniendo en cuenta el aspecto no-espacial y no-temporal de la secuencia, un flujo ascendente de intensidad, el agente del FBI se va encontrando con diversos personajes habituales de la serie, relacionados de manera directa con el asesinato de Laura Palmer, tanto habitantes de Twin Peaks como moradores de la Habitación Roja: varios personajes difuntos (entre ellos la propia Laura), otros que durante toda la serie se habían mostrado de manera solapada como el reverso de alguna de las criaturas de la Habitación, y que ahora explicitan esta relación –el anciano camarero del Gran Hotel del Norte (Hank Worden), vinculado en todas sus apariciones al Gigante (Carel L. Struycken)– y el catálogo casi completo de las criaturas que habían aparecido en los sueños de Cooper. Pero además, comienzan a aparecer otros personajes físicamente idénticos a estos, y diferenciados tan solo por sus ojos, completamente azules. Son los Doppelgänger de los personajes que Cooper y el espectador ya conocían. De hecho, quien pronuncia la palabra “Doppelgänger” no es el hombre llegado de otra parte, sino su Doppelgänger de ojos azules. De esta duplicación de personajes en sus opuestos se derivan varios aspectos importantes para la semiosis de la serie. En primer lugar, durante la segunda temporada, la investigación de Cooper le ha llevado a conocer que existen dos lugares, que nunca se manifiestan, pero de los que se dan varias descripciones a través de personajes que han estado allí: se trata de dos casas o moradas, reflexión la una de la otra, a las que se suele aludir como la Logia Blanca y la Logia Negra⁴. Estas Logias se constituyen como una formulación mítica del principio maniqueo de oposición perpetua entre el Bien (la Logia Blanca) y el Mal (la Logia Negra) en tanto este principio se concibe como posición del hombre en el mundo:

[...] Parece que, en la concepción irlandesa de la habitación, la casa simboliza la actitud y la posición de los hombres frente a las potencias soberanas del otro mundo. [...] La casa significa el ser interior, según Bachelard; sus plantas, su sótano y su granero simbolizan diversos estados del alma. [...] La casa es también un símbolo femenino, con el sentido de refugio, madre, protección o seno materno. (Chevalier y Gheerbrant 258-259).

Pero, en la leyenda de las Logias, se precisa que existe un espacio intersticial, un “umbral” vigilado por un guardián, que conduce a ambas Logias. En realidad, conduce a una o a la otra, y una vez cruzado el umbral, el visitante permanecerá en la Logia a la que haya penetrado. La Habitación Roja es, por tanto, el umbral; el no-lugar y el no-tiempo por donde pululan, simultáneamente pero sin encontrarse, los personajes y sus Doppelgänger. Por medio del aplanamiento del signo, las Logias han quedado reducidas al umbral, a su único elemento común no opuesto, es decir, al eje de simetría que preservaba su diferenciación.

En segundo lugar, el agente Dale Cooper se presenta, durante toda la serie, como un protagonista paradójico: es extremadamente bueno y amable y, no obstante, es rechazado por el pueblo como elemento extraño, como un agente externo. Frente a él se sitúa una de las criaturas de la Habitación Roja, Bob (Frank Silva), que es quien está detrás del asesinato de Laura, así como del de su prima Maddy (un doble paródico de Laura, interpretado también por Sheryl Lee a través de un juego bipolar de disfraces muy recurrente en Lynch: la alternancia entre el cabello rubio y el negro) en tanto que posee el cuerpo del autor material de los crímenes, Leland Palmer (Ray Wise), padre de Laura y tío de Maddy. Bob constituye el Mal en sí mismo. Por este motivo no tiene Doppelgänger (su nombre es palindrómico y por lo tanto irreversible), pues el reverso del Mal no es el Bien, de una manera similar a lo que sucede con los movimientos doblemente invertidos en la Habitación Roja. El Mal dado la vuelta sigue siendo el Mal, sólo que se parece al Bien. También por esto Bob necesita alojarse (y con esto volvemos al sentido mítico de las Logias) en cuerpos concretos, a saber, en cuerpos de personas que son agentes del Bien, del Mal o de ambos. Personas que tienen la capacidad de discernir entre actos buenos y actos malos, y actúan consecuentemente. Cooper, por su parte, es, como ya hemos adelantado, extremadamente bueno. Precisamente por esto Cooper no es el Bien (el Bien no es bueno y el Mal no es malo porque no son agentes, no pueden realizar actos buenos, malos ni de ningún tipo), sino un “agente especial”, como anuncia desde su entrada en *Twin Peaks*. Un agente del Bien especialmente dotado. Frente a él, el resto de los habitantes del pueblo son más buenos que malos o viceversa, sencillamente alternan conductas buenas y malas o, en ocasiones, tras el paso por un periodo de trance que normalmente los demás entienden como un acceso de locura, invierten su actitud hacia el mundo. Un caso particularmente interesante es el del magnate Ben Horne (Richard Beymer), un padre de familia que ha hecho fortuna a base de la especulación sobre el suelo y que está involucrado en una siniestra red de prostitución y tráfico de drogas. Horne sufre un delirio que comienza justo después de que su hija haya sido rescatada por Cooper de las garras de sus socios, que pretendían chantajearlo (es decir, tras haberse sobrepuesto al revés de sus propios actos) y que dura varios días, durante los cuales cree ser un general del ejército confederado durante la Guerra de Secesión norteamericana. Su delirio termina cuando consigue vencer al ejército de la Unión, esto es, cuando invierte la Historia y, particularmente, la cartografía de esa Historia, haciendo del Sur el Norte y viceversa. Vuelto en sí, Ben Horne se empeñará a toda costa en remedar sus malos actos por medio de actos buenos, aun cuando esto, la mayor parte de las veces, supone un motivo de sufrimiento para él y para los que lo rodean. Pero el caso de Cooper es distinto: todos sus actos son buenos; es una persona excesivamente buena, y este es el verdadero problema que surge en *Twin Peaks* a su llegada. Dale Cooper genera un desequilibrio esencial en la dinámica de tensiones entre lo bueno y lo malo; centrando lo bueno en su figura, exacerba lo malo fuera de él. La problemática de *Twin Peaks* es, ante todo, la de un desequilibrio fundamental entre lo uno y su otro, la de la ruptura traumática de la simetría de los dobles.

En tercer lugar, y derivado de la conclusión precedente, se presenta el problema del Doppelgänger de Cooper. A diferencia de Bob, Cooper es un agente y, por lo tanto, dentro de la lógica dual de la imagen configurada por *Twin Peaks*, debe tener un doble opuesto; un idéntico en la diferencia que invierta la intensidad de bondad absoluta en una intensidad de maldad absoluta. De esta manera, resulta coherente que el enfrentamiento final en la secuencia de la Habitación Roja se dé entre Cooper y su Doppelgänger de ojos azules. En realidad, cuando el protagonista se da cuenta de la lógica de la situación en la que está

inmerso, sólo le queda una posibilidad de actuación: evitar el encuentro con su doble. Y esto es así porque la regla principal por la que se rige el balance de los dobles en la serie y, en general, en la obra de Lynch, dictamina que el uno y el doble deben permanecer separados por el eje de simetría de la imagen. Ningún personaje coincide nunca con su doble. Cuando esto sucede, el caos destruye la situación: el espejo se rompe y la imagen pierde su autoconciencia, se vuelve un conglomerado absurdo de fragmentos que la multiplican sin ningún principio de equilibrio. Cuando Cooper se encuentra con su doble, la imagen se hace añicos. Sin embargo, la imagen parece estar sujeta a un principio superior de restitución. Cuando se viola su principio de equilibrio, este otro principio de restitución prevalece sobre el caos, efectuando la siguiente operación: el elemento que ha violado el principio de equilibrio (aquel que traspasa el eje de simetría de la imagen para encararse con su doble) permanece encerrado en la cara de la imagen a la que ha accedido, mientras que su doble, una vez producida la colisión que desencadena el principio de caos, se mueve hasta la otra cara de la imagen. Sencillamente, se invierte la polarización del elemento invasivo y su doble en el mapa de la imagen, y esta operación restaura el equilibrio original. En el caso de Cooper y su Doppelgänger, Dale queda encerrado en la Habitación Roja (aunque en algún momento, hacia el final de la serie y en Fuego camina conmigo, se dice que ha quedado encerrado en la Logia Negra. Esto tiene sentido, pues el intercambio entre Cooper y su doble restaura la situación primordial, con lo que la imagen recupera su relieve, y la Habitación Roja vuelve a ceder espacio a la división entre las Logias) y su doble queda fuera, en el pueblo de Twin Peaks. Durante el último episodio, mientras Cooper se interna en la Habitación Roja, una secuencia nos presenta un reflejo idéntico a una de las secuencias de apertura del episodio piloto, en la que varios de los habitantes del pueblo disfrutaban de una mañana placentera en un ambiente tranquilo e inocente, desayunando en la cafetería "Doble R". Las situaciones y los diálogos se reproducen idénticamente, en un movimiento de suspensión total de la tensión, hasta que un giro nuevo devuelve la atención sobre Cooper. Una vez terminada la secuencia de la Habitación Roja, Cooper amanece en su habitación del Gran Hotel del Norte, acompañado por el sheriff Truman (Michael Ontkean) y el doctor Hayward (Warren Frost), símbolos individuales del orden institucional del pueblo. Va hasta el cuarto de baño a lavarse los dientes y, empuñando el tubo de pasta dentífrica con la mano derecha, comienza a apretarlo con violencia, derramando su contenido en el lavabo. Observa su reflejo en el espejo y, tanto él como el espectador ven claramente el rostro de Bob. Cooper estrella su cabeza contra el espejo y comienza a preguntar por Annie. Es precisamente el personaje de Annie Blackburne (Heather Graham) el que nos lleva a introducir la última reflexión sobre el doble en *Twin Peaks*. Se trata de un personaje femenino que aparece hacia el final de la serie y que es un complementario de Cooper: es la mujer de la que el detective se enamora, una joven dulce y bondadosa que vuelve a Twin Peaks tras haber pasado una temporada en un convento a causa de una crisis que desconocemos y que la había llevado a intentar quitarse la vida. Con su vuelta a Twin Peaks, Annie emprende su regreso al mundo y a la vida. Es elegida "Miss Twin Peaks" e, inmediatamente después, secuestrada por Windom Earle (Kenneth Welsh), el antiguo compañero y mentor de Cooper en el FBI, sospechoso del asesinato de su propia esposa, Caroline Powell Earle, a la que Cooper protegía y con la que había llegado a mantener una relación amorosa. Windom Earle llega a Twin Peaks con la intención de encontrar el acceso a la Logia Negra y poder adquirir los oscuros poderes que cree que en ella se esconden. Para ello, debe nutrirse del terror y la violencia que ejerce sobre los demás seres, especialmente sobre aquellos cercanos a la Logia Blanca: Cooper, en primer lugar, los

dobles complementarios de Cooper (que no son Doppelgänger), en segundo lugar. Los complementarios de Cooper son, evidentemente, las mujeres a las que ama o ha amado, Annie y Caroline y que, a su vez, son dobles idénticas entre ellas. Ambas se posicionan como el polo pasivo de lo bueno, frente al polo activo (“agente”) que ocupa la figura de Cooper. Esta nueva polarización completa la red semiótica de relaciones de equilibrio en la serie e introduce un nuevo principio que se mantendrá en la producción cinematográfica posterior de Lynch. Se trata de un principio superior de evolución, que recorre la imagen simultaneándose con el principio superior de restitución, con el que no es incompatible, porque opera en otro orden de cosas. El principio de restitución devuelve la situación a su posición original una vez se ha producido la ruptura de la imagen. Garantiza el equilibrio, pero trabaja por mantener una posición; realiza una operación estática. Por su parte, el principio de evolución promueve un movimiento según la máxima “el bueno se cambia por el malo para liberar al mejor”. No es un principio de síntesis, insistimos, porque el mejor no es la síntesis del bueno tras pasar por su antítesis. De hecho, como hemos visto, el bueno no regresa, sino que queda suplantado por el malo. La evolución se da por medio de un movimiento de expiación, un sacrificio. Dale Cooper cede su posición a su Doppelgänger, al tiempo que él ocupa la que el Doppelgänger deja vacante, propiciando así el principio de restitución, pero a cambio el Mal (Bob, la Logia Negra) libera al complementario del agente, Annie, que, en su calidad de paciente, es el inocente, la víctima y, al mismo tiempo, la esperanza del Bien, pues su no-actuación la preserva como objeto, imagen y espejo de lo bueno. Por su parte, y para completar el principio de restitución, Bob equilibra el intercambio entre las dos caras de la imagen, cobrándose el alma del malo, Windom Earle: cuando Earle intenta arrebatarse el alma a Cooper, apuñalándolo en la Habitación Roja, la secuencia “se rebobina” automáticamente, y aparece Bob, que aplica el principio de restitución y cancela la operación de Earle. Bob le dice a Cooper: “Está equivocado. Él [Windom Earle] no puede pedir tu alma. Yo me llevaré la suya” e, introduciendo su mano por detrás del cuerpo de Earle, le arrebató la llama que acaba de inflamarse en su cabeza. Como agente del Mal, está claro que Earle no puede cobrarse almas, sólo vidas, del mismo modo que Cooper no puede ofrecer la suya para salvar la de Annie. Esa mediación queda exclusivamente en las manos de Bob que, como encarnación del Mal, es fundamentalmente justo: ejerce la punición absoluta, exenta de misericordia. La misericordia es el fundamento de justicia del Bien, que está a su vez exento de función punitiva. El saldo final de movimientos de trasvase entre las dos caras de la imagen queda igualado: un alma condenada (la de Earle) por otra salvada (la de Annie) y un personaje dentro de la Habitación Roja por su Doppelgänger fuera (es el caso de Cooper). En cuanto a los agentes del Bien y del Mal, el equilibrio se establece de una manera más compleja: Cooper, como agente del Bien, queda encerrado entre el Bien y el Mal, en la Habitación Roja. Esta posición intersticial de un agente bueno supone un triunfo del Bien, pues propicia el pasaje hacia la Logia Blanca antes que a la Logia Negra. En el mundo (es decir, en el pueblo de Twin Peaks), el Mal coloca un nuevo agente, el Doppelgänger de Cooper, a cambio del que ha retirado (el anterior cuerpo en el que Bob se alojaba, Leland Palmer, que ha fallecido, autolesionándose por obra de Bob, que necesitaba buscar otro cuerpo para seguir matando, pues Leland había sido detenido y encarcelado por Cooper y el sheriff Truman) pero, por su parte, el Bien recupera, como ya hemos indicado, al mejor, Annie Blackburn, la víctima salvada, imagen del Bien como esperanza.

Así observado, el cierre de la imagen de Twin Peaks sobre sí misma cumple la secuencia de dos movimientos que adelantábamos al principio de este artículo: una primera fase de

efecto Droste que la cortocircuita en un bucle de reflejos que se devuelven los unos a los otros, y que se pone en abismo de una manera muy original en la primera temporada de la serie, en la que todos los habitantes de Twin Peaks siguen una telenovela, Invitación al amor, que representa e incluso adelanta lo que está sucediendo en el pueblo, y que sitúa, a su vez, al espectador de la serie *Twin Peaks* en una posición inquietante, a poco que se detenga a reflexionar sobre la analogía; y una segunda fase de efecto Rubin, en la que el cortocircuito se detiene y se restablece un flujo constante de sentido al desplazar determinados elementos conflictivos de una cara de la imagen a la otra. Este segundo movimiento también está puesto en abismo en la segunda temporada de la serie, mediante la introducción de diversos motivos, entre los que destaca el tópico de la partida de ajedrez: Earle y Cooper juegan una partida de ajedrez por correspondencia (curiosamente, Earle es quien comienza el juego, por lo que lleva las blancas, y Cooper le responde con las negras), con la regla particular, impuesta por Earle, de que él asesinará a una persona inocente por cada pieza comida, y de que la persona elegida tendrá un valor para Cooper equivalente al de la pieza que la representa. Durante la partida, Earle come dos peones, y entrega los cadáveres de dos vagabundos desconocidos, pero su objetivo, más que el rey, que representaría al propio Cooper, es la reina. La estrategia de Earle es dejar al rey solo, o bien plantear una jugada imposible: el sacrificio del rey para salvar a la reina. Cooper, por su parte, sigue otra estrategia: con la ayuda de otro personaje de la serie, que posee una habilidad muy desarrollada para el ajedrez, intenta un juego muy conservador, para retrasar todo lo que pueda el intercambio de piezas (y los consecuentes asesinatos). Earle se da cuenta de que Cooper evita la ofensiva y de que, además, está siendo aconsejado por otro, y, colérico porque las normas del juego no se han cumplido, comienza a actuar sin patrones. Sustituye el ajedrez por una baraja francesa (con lo que abandona la lógica en favor de la aleatoriedad) y basa su juego en trucos de prestidigitación (con lo que crea una ilusión de aleatoriedad y hace invisible su conducta).

El tópico de la partida de ajedrez se ajusta al efecto Rubin (lo que está en un extremo intenta alcanzar el otro mediante el intercambio reglamentado de elementos de valor fijo), pero no así los trucos de cartas. Lo que sucede aquí es que, por una parte, en el momento intersticial entre la primera fase y la segunda se introduce el caos. Esto ya lo hemos observado en el análisis de los movimientos de la Habitación Roja. Pero, por otra parte, el truco de cartas, el ilusionismo, en términos más generales, representa un último estado de la imagen. Sosteníamos que, en la obra de Lynch, la imagen abandonaba el estatuto de representación para devenir objeto, espejo; realidad, en una palabra. Y argüíamos que este cambio de posicionamiento lo era, ante todo, de la imagen sobre sí misma: la imagen se observaba a sí misma y se hacía autoconsciente. El encuentro entre el uno y su doble era el encuentro de la imagen con su reflejo, y este encuentro permeaba simultáneamente todos los niveles de la imagen, que se volvían indiferentes hasta el punto de aplanar la imagen, de volverla materialmente espejo. Sin embargo, lo que no podemos pasar por alto es que, junto al principio de restitución que se opera tras la transformación de la imagen, se está operando también el de evolución. Cuando la imagen ha pasado por las fases Droste y Rubin, regresa a su estado inicial, pero no regresa intacta. Tampoco regresa enriquecida, como ya decíamos, porque no hay síntesis en su devenir. La imagen regresa idéntica pero fracturada. Ha pasado de ser espejo a ser la fractura que atraviesa el espejo. Vuelve como espejo roto o, más exactamente, como la brecha en ese espejo (nótese que el primer plano de la serie, tras un par de panorámicas de paisaje, es el de la misteriosa Jocelyn Packard (Joan Chen) observando su reflejo en un espejo y el último, como ya hemos señalado, el

de Cooper frente al espejo que él mismo ha hecho estallar en añicos al embestirlo con su propia cabeza).

Esta vuelta de la imagen a sí misma como rotura o estallido explica una serie de factores esenciales para interpretar la semiosis lyncheana en su forma más acabada. Para empezar, justifica el descontento de gran parte del público respecto al final de la serie, no tanto porque no se ajuste a las formas canónicas de desenlace, sino porque devuelve lo mismo que se había presentado en un principio, pero degradado a su ruina. Pero, sobre todo, clarifica la ilusión de maniqueísmo que, en las dos primeras fases, suscita el juego de los dobles. Efectivamente, hasta ahora nos hemos contentado con una interpretación un tanto arbitraria de la figura de Bob: hemos hablado de él indistintamente como el Mal absoluto o como la encarnación de ese Mal. Esto plantea dos problemas, que son los que, al mismo tiempo, fracturan la imagen y le ofrecen una forma terminativa. En primer lugar, no parece que exista un doble equiparable a Bob: no hay un Bien absoluto o un Bien encarnado. En segundo lugar, hacer equivalente la figura del Mal (o del Bien) absoluto y la de su encarnación parece contradictorio. Estas dos cuestiones se solventan en parte en la serie, a través del personaje de Mike, el hombre manco (Al Strobel) y en parte en Fuego camina conmigo. Estas últimas líneas nos servirán para concluir el análisis y, al mismo tiempo, intentar anotar qué diferencias de enfoque separan la película de la serie y por qué estas diferencias resultan particularmente interesantes para la semiosis del doble en la obra lyncheana.

Mike se presenta en los sueños de Cooper como el compañero de Bob, a quien acompañaba en su "círculo dorado de apetito y satisfacción", según sus propias palabras en el episodio 16, hasta que vio el rostro de Dios. Entonces deja de matar y se arranca su brazo izquierdo, en el que se había tatuado el lema emblemático del Mal durante toda la serie, que dará título al largometraje: "Fuego, camina conmigo". A partir de entonces, Mike perseguirá a Bob para evitar que siga matando. Pero Mike no es una figura del Bien encarnado, es un personaje ambiguo que, como tantos otros, ha pasado de un lado al otro de la imagen. Su única particularidad, en este sentido, es que es el único que formaba parte de los pobladores de la Logia Negra y ha pasado al envés del mapa, a ser un vendedor de calzado en Twin Peaks. En cierto modo, su movimiento es el reflejo del que intenta realizar Windom Earle en el sentido opuesto. Parece que el Gigante que se le aparece a Cooper y lo ayuda, proporcionándole pistas crípticas, es lo más cercano a una encarnación del Bien. Sin embargo, esta interpretación no es demasiado satisfactoria, porque olvida un detalle muy importante: la aparente incompatibilidad entre postular el Bien y el Mal como entidades absolutas y, al mismo tiempo, postularlas como encarnaciones de esas entidades parte del absurdo que supone considerar la existencia simultánea de dos entidades absolutas. En realidad, el Bien y el Mal no pueden ser sino encarnaciones de un elemento absoluto y, consecuentemente, único. Podemos aventurar así una interpretación de corte heideggeriano según la cual las figuras del Bien y el Mal encarnados son formas de lo ente en tanto general, mientras que los personajes que funcionan como "agentes" o "pacientes" son formas de lo ente en tanto particular. Lo verdaderamente absoluto en el universo de Twin Peaks es, por lo tanto, el ser, comprendido como la posibilidad de existencia de lo ente:

La filosofía como tal se plantea para Heidegger como pregunta filosófica cuyo enunciado dice: «¿qué es el ser?». Esta pregunta es la forma más desarrollada de otra que podemos

enunciar así: ¿qué es lo que tenemos (en cada caso) delante? En esta pregunta se suele atender más a la segunda parte, «lo que tenemos delante», que a la primera. Sin embargo, cuando uno se atiene al «es», por lo que se pregunta es ya por el ser, y el ser no es un contenido, sino aquello que hace posible todo contenido, aquello que consiente que algo se presente precisamente como «lo que tenemos delante». (Leyte 13).

Es decir, lo que promueve el movimiento de los dobles y la vuelta de la imagen sobre su propio reflejo no es lo uno frente a lo otro, o el Bien frente al Mal, sino la posibilidad de ese enfrentamiento. Y esa posibilidad se hace imagen como deseo. El “universo Twin Peaks” es una espacialización del deseo como posibilidad de la duplicación. Esta es la reflexión que se lleva hasta sus últimas consecuencias en *Fuego camina conmigo*. Como dice Jousse:

En realidad, Lynch vuelve a centrar aquí sus opiniones acerca de una cuestión que había iniciado en *Terciopelo azul* a través del personaje de Isabella Rossellini y que radicalizará en *Twin Peaks: Fuego camina conmigo*: ¿qué ocurre en el cuerpo de una mujer? O más bien: ¿cuál es la naturaleza de su goce? O más sencillamente: ¿qué quiere una mujer? (57-58).

Sólo que esa forma enigmática de la obra lyncheana puede abrirse aún más bajo la pregunta “¿cuál es la naturaleza del querer?”, “¿qué es el deseo, sino deseo de ser y, por lo tanto, el ser en sí mismo?”. Bajo la óptica de este interrogante, que es al mismo tiempo una hipótesis y un postulado de realidad, se radicalizan, efectivamente, todas las cuestiones de la obra lyncheana, y particularmente la del doble, en lo que en un principio parecía que tenía de figura de un dualismo maniqueo. No se trata ya del enfrentamiento entre el Bien y el Mal como entidades abstractas que se materializan en figuras, criaturas, personajes y personas, sino del movimiento monolítico e incesante del deseo de los hombres: son los hombres y mujeres de Twin Peaks los que, haciendo confluír sus actos en el magma de su deseo, conforman una imagen compacta y quebrada, única y dual, escindida en Bien y Mal por la brecha fulgurante del deseo, del ser en su mismidad que sólo se reconoce en su diferencia.

Twin Peaks puede verse como una panorámica sobre la locura, aunque sea una opción matizable: la locura representada por el padre de Laura Palmer, hiriente, arrebatada; la locura del mal como una enajenación del alma, y la locura absurda o cómica que surge de personajes secundarios [...]. (Casas 248-249).

De ahí la sustitución de la lógica ajedrecística por la ilusión de los naipes. La de *Twin Peaks* es una locura shakespeariana, en definitiva. Un ruido y una furia que forman la existencia bajo la premisa de una imagen que se observa atónita. Una continua autorreflexión que, en última instancia, no es otra cosa que el hombre enfrentándose a sí mismo, aterrorizado y maravillado. El recorrido de la imagen sobre sí misma se configura así como existencia a través de tres movimientos: representación, objetivación y maravilla; imagen, espejo y milagro: mirage, mirror, miracle. Hacia el final del episodio 16, tras la muerte de Leland Palmer en el calabozo de la oficina del sheriff, donde estaba retenido tras haberse revelado como el violador y asesino de su propia hija, el sheriff Truman, Cooper y otros personajes reflexionan sobre la posibilidad de la existencia de Bob como encarnación del Mal. La respuesta de Cooper nos devuelve el enigma del hombre enfrentado a su propia crueldad de un modo brutal e incontestable. Con sus palabras cerramos nuestro análisis:

SHERIFF HARRY TRUMAN: He vivido en estos bosques la mayor parte de mi vida. He visto cosas extrañas, pero esta supera a todas. Me cuesta mucho creer[lo].
DALE COOPER: Harry, ¿es más fácil creer que un hombre violaría y asesinaría a su hija?
¿Consuela eso más?

Bibliografía

Casas, Quim. *David Lynch*. Madrid: Cátedra, 2007.
Chevalier, Jean (dir.) y Gheerbrant, Alain (colaborador). *Diccionario de los símbolos*. Barcelona: Herder, 2003 (7ª ed.).
Genette, Gérard. "Figures". *Figures I*. París: Éditions du Seuil, 1966.
Jousse, Thierry. *El libro de David Lynch*. Antonio Francisco Rodríguez (trad.). Madrid: Cahiers du Cinéma / Prisa Innova, 2008.
Leyte, Arturo. "Introducción", *Martin Heidegger. Identidad y diferencia / Identität und Differenz*. Arturo Leyte (ed.), Helena Cortés y A. Leyte (trads.). Barcelona: Anthropos, 1988: 7-54.

Ediciones en DVD referidas
Twin Peaks (Twin Peaks, 1990-1991) (2006). Edición en 10 DVD repartidos en 3 vols., Madrid: Paramount Home Entertainment (Spain).
Twin Peaks: Fuego camina conmigo (Twin Peaks: Fire Walk with Me, 1992) (2006) Edición limitada en 2 DVD con el libro *David Lynch, el zar de lo bizarro* de Javier J. Valencia, Barcelona: Cameo Media.

Fecha de recepción: 06/03/12
Fecha de aceptación: 24/05/12

1 Joaquín Lameiro Tenreiro nació en A Coruña (España) en 1982. Es licenciado en Filología Hispánica por la Universidade da Coruña, en donde actualmente realiza su tesis doctoral y otros trabajos de investigación sobre las Vanguardias Históricas y la literatura hispanoamericana. Ha publicado artículos de investigación sobre literatura en revistas especializadas y poesía y relato breve en varias revistas y fanzines.

2 Para un panorama completo sobre el proceso de gestación y desarrollo de la serie, así como un análisis descriptivo de los capítulos de la serie dirigidos por Lynch, vid. Casas 237-278.

3 Vid. Casas 303-311 y, respecto a la divergencia de intenciones de Lynch entre la serie y el largometraje, Jousse 56-61.

4 "The White Lodge" y "the Black Lodge". El doblaje realizado para España alterna la traducción de lodge como "casa", "refugio" y "logia", para, finalmente, decantarse por el último término. En inglés, fuera de contexto, las tres traducciones son posibles, especialmente "refugio" y "logia". "Casa" es menos precisa y, además, en el contexto de la serie resulta confuso hacer hablar a un agente del FBI de "la Casa Blanca". La decisión final de mantener la traducción de "logia" tiene la ventaja de que mantiene la misma raíz indoeuropea de "lodge" (el francés "laubja") y concuerda con el sentido esotérico que se le atribuye en la serie.