

LOS ACTOS TIENEN CONSECUENCIAS. LÓGICAS DEL *MIND- GAME FILM* EN LA TRILOGÍA DE LOS ÁNGELES DE DAVID LYNCH*

David Lynch: autocontradicción performativa y emblema de las transformaciones del cine

Quisiera comenzar con una escena de los extras de uno de los DVDs de Lynch que se ha viralizado en Internet: la diatriba del director contra el visionado de películas en el móvil, que luego empleó Apple para hacer la publicidad del iPhone¹. El hecho de que este ataque irreverente contra los móviles se esté utilizando como una forma de promocionar el producto supone una contradicción, puesto que aquí el mensaje se está formulando a partir de su opuesto, creando así una especie de doble vínculo o disonancia cognitiva.

Mi propuesta es que, en muchos sentidos, David Lynch es un director, junto con otros autores, particularmente Michael Haneke y Lars von Trier, cuya identidad autoral y autoridad creativa —y los

desafíos a los que estos se enfrentan en el siglo XXI— se ven terciadas por lo que yo he denominado actos de *autocontradicción performativa*. Autocontradicción performativa es un término popularizado por los filósofos Karl Otto Apel y Jürgen Habermas en respuesta a las teorías de los actos del habla de Austin y Searle. En resumen, uno comete una autocontradicción performativa cuando hace una afirmación que contradice la validez de los *medios* empleados para hacerla, esto es, que contradice la afirmación con su *actuación*. Dicho de otro modo, en una autocontradicción performativa existe un conflicto entre las propias presuposiciones y conclusiones. El ejemplo más conocido se remonta a las paradojas lógicas o semánticas del filósofo griego Epiménides, del que es famoso el dicho «todos los cretenses son unos mentirosos», siendo él mismo cretense.

De manera menos concreta y más general, deseo argumentar en el presente ensayo el hecho de que David Lynch puede representar, de forma contradictoria, aunque bastante creíble, el carácter cambiante y las actuales transformaciones del cine, quizás más que cualquier otro director, precisamente porque encarna muchas de sus contradicciones contemporáneas. No solo es el eterno *intruso infiltrado* en Hollywood, sino también uno de los autores predilectos del Festival de Cannes, debido a que todavía aboga por *el cine como arte*. Si bien es, a la vez, el cineasta del *arte de lo real*, no duda en hacer uso de las tecnologías virtuales para ello. Lo

que es más, a diferencia de otros directores cinéfilos, Lynch ha alcanzado el éxito en la televisión, al crear con *Twin Peaks* (ABC: 1990-1991) lo que posiblemente represente el epítome de las series televi-

vas de culto al estilo de la HBO. Asimismo, mantuvo sus luchas con la televisión y, con el tiempo, se convirtió en pesadilla de dicho medio. Con todo, a pesar de —o a causa de— todos estos antecedentes, Lynch es un autor cuya presencia resulta menos perceptible en los cines, si nos atenemos al éxito en taquilla, o incluso a la facilidad con la que se puede conseguir ver sus películas en la gran pantalla, a diferencia de adquirirlas en DVD. Lynch, ya sea a propósito o por defecto, resulta hoy día más patente en Internet, en el que no existe prácticamente nadie que posea un blog serio sobre cine que no tenga firmes opiniones sobre Lynch, en cualquiera de los dos sentidos, o que no sienta el impulso de contribuir al debate de la inefabilidad de su personalidad, de la peculiaridad de su *religión* y de la rareza de sus films.

La trilogía de Los Ángeles

A la calificada, sin excesivo rigor, como trilogía *sunshine noir* de Lynch corresponden *Carretera perdida* (Lost Highway, 1997), *Mulholland Drive* (2001), e *Inland Empire* (2006), que a menudo se han designado como sus películas de Los Ángeles. El hecho de que este sea o no un denominador común apropiado es algo que dejaré para otros debates, excepto quizás señalar la importancia del concepto de *trilogía* para los cineastas europeos —la denominada trilogía de la *fe* de Bergman, la trilogía de Apu de Satyajit Ray, la trilogía de la *alienación* de Antonioni, la trilogía de la RFA de Fassbinder, la trilogía

En la medida en que los *mind-game films* pertenecen con frecuencia, aunque no de forma exclusiva, al cine de autor, me inclino a interpretar el tipo de meta-cine de Lynch como una forma de autoalegoría sobre la autoría, que se manifiesta como la ejecución de una autocontradicción

del *Corazón de oro* de Lars von Trier, la trilogía de la *glaciación* de Michael Haneke, la trilogía de Koker de Abbas Kiarostami— de forma que la etiqueta *trilogía de Los Ángeles*, en cierto modo, otorga a Lynch la categoría y los atributos de un típico director de arte y ensayo europeo o de un cineasta de festivales, incluso tratándose de un estadounidense de pies a cabeza, y a pesar de que sus creencias esotéricas, religiosas o espirituales lo convierten en un clásico californiano del sur.

Daré por sentado —aunque solo sea por el bien de la discusión— que la trilogía de Los Ángeles está constituida por tres piezas altamente reflexivas acerca de la cinematografía o *meta-cine*, cuyas dimensiones biográfica, autobiográfica, espiritual o incluso autoexpresiva me interesan menos que aquellos aspectos que reflexivamente

se contradicen a sí mismos, que yo mismo he tratado en otros trabajos bajo la etiqueta *mind-game film* —y que retomaré más adelante. Antes de hacerlo, deseo que Lynch hable en su propio nombre, citando una de sus entrevistas —que concede con frecuencia, aunque casi nunca resultan reveladoras— en la que sostiene que sus películas —por lo que a él se refiere— versan sobre *ideas* (y no imágenes o historias) y —en lo que respecta a los espectadores— deberían tratarse de *experiencias* (y no de significados). Él es especialmente reacio a explicar tanto los personajes como las situaciones, de modo que las *ideas* (que acuden a él cual criaturas aladas

y se le apoderan) requieren de la *película* como medio para despojarse del significado y convertirse en *experiencias*².

Aún así se plantea una pregunta: ¿en qué consisten estas ideas? Comencemos con el tipo de reflexi-

vidad que he observado y que puede ser explicada o estudiada de diversas formas:

- Uno puede entender la cinematografía de Lynch como un constante experimentalismo y reflexividad cinematográficos acerca de las formas. *Cabeza borradora* (Eraserhead, 1977) fue el primer experimento deliberado de Lynch (en el que se refleja su interés por el surrealismo y la vanguardia europea), aunque incluso películas más convencionales, como *Una historia verdadera* (The Straight Story, 1999) o fracasos comerciales como *Dune* (1984) fueron concebidas como experimentos, que culminan en la trilogía de Los Ángeles y su última parte, *Inland Empire*, de nuevo, un film muy experimental. Asimismo, uno puede interpretar su experimentalismo en el marco de

Hollywood (el intruso infiltrado), al que Lynch pertenece, junto a otros directores americanos que han combinado con éxito o hibridado varias convenciones de género: terror, *thriller*, melodrama, al igual que varios géneros del cine negro (*sunshine noir*, *neo-noir*, *meta-noir*, etc.), una forma de pensar *conforme* y *dentro* del cine, *sobre* el cine, en lenguajes que no se alejan del terreno fértil de lo popular, ni de las convenciones universales que estos implican. Lynch es un director que capta la atención del público porque su incomprendibilidad siempre roza de forma tentadora lo reconocible, y su rareza raya la familiaridad e incluso cultiva el cliché.

Asimismo, cabe también señalar que las películas de Los Ángeles de Lynch pertenecen a una tradición de Hollywood que se caracteriza por ofrecer una perspectiva sarcástica de sí (*El crepúsculo de los dioses* [Sunset Boulevard, Billy Wilder, 1950], *Cautivos del mal* [The Bad and the Beautiful, Vincente Minnelli, 1952], *El juego de Hollywood* [The Player, Robert Altman, 1992], *Los Angeles Plays Itself* [Thom Andersen, 2003]),

y en la que la fábrica de sueños se refleja a sí misma, muestra su lado más escabroso, y el terror siempre está al acecho justo debajo de la superficie. Además, uno tiene la sensación de que Lynch está excesivamente familiarizado con los chismes e historias secretas de Hollywood, proporcionados por las crónicas de la colonia del cine, tanto en las aproximaciones populares como académicas, como es el caso de *Hollywood Babylon*, de Kenneth Anger; *Debajo de Mulholland*, de David Thomson; *The Golden West*, de Daniel Fuchs, sin olvidar los clásicos de Scott Fitzgerald (*El último magnate*) y de Nathanael West (*El día de la langosta*).

Sin embargo, mi interés se dirige hacia otra forma de reflexividad, la relativa a los *mind-game films*, que —entre otros aspectos como el estilo y la narrativa— también incumbe a la relación que existe entre la lógica de la producción hollywoodiense en la era de Internet y la lógica textual que de esta se deriva. En la medida en que los *mind-game films* pertenecen con frecuencia, aunque no de forma exclusiva, al cine de autor, me inclino a interpretar el tipo

de meta-cine de Lynch como una forma de autoalegoría sobre la autoría, que se manifiesta como la ejecución de una autocontradicción.

Una vez más, antes de trazar esta cuestión de forma detallada, preciso indicar brevemente los otros tipos de interpretaciones que exige la trilogía de Los Ángeles y aquellos temas comunes que, en general, se han evocado para justificar la etiqueta de *trilogía* en primer lugar. Como ya se ha apuntado, la trilogía de Los Ángeles, desde los dos citados aspectos, por separado y como un *corpus* identificable, ha suscitado una enorme cantidad de comentarios, tanto en Internet, como en los ensayos de los estudiantes de cine, principalmente alrededor de cuatro líneas argumentales: primero, el tema recurrente de las fugas psicogénicas y de las dobles personalidades; segundo, la narración compleja, las cronologías retorcidas y bandas de Moebius; tercero, la intertextualidad con referencia a películas que tratan el hecho de filmar una película en la veta *post-noir* o *neo-noir*; la intertextualidad como homenaje de Hollywood a la cinematografía europea y viceversa; y la intertextualidad como crítica a la televi-

Mulholland Drive (David Lynch, 2001)



sión, por medio de la comedia de situación, a la vez que se celebra su extraño encanto digno de otro mundo (por ejemplo, *Rabbits* en *Inland Empire*); por último, hay un cuarto aspecto, la dimensión de lo oculto y de lo espiritual, en la que sus films se entienden como mensajes codificados sobre la meditación trascendental y en la que la trilogía de Los Ángeles se interpreta como una especie de *Divina comedia* o *Libro de las revelaciones*.

Existe un amplio consenso respecto a que *Inland Empire* resulta la más desconcertante, pero también la película idónea para especular sobre el *mind-game* [juego psicológico] en la mentalidad de Lynch. Voy a poner mis cartas sobre la mesa, por así decirlo, y daré mi versión de lo que a mi entender constituye la trama de la película, teniendo presente que Lynch no es un cineasta que funcione con tramas, y considera los films como vainas que se abren de repente y que se diseminan, como el polen o las semillas, más que como historias que se desarrollan de forma secuencial. No obstante, es innegable que en sus películas hay agentes y acciones, y dichas acciones están concatenadas, tienen consecuencias y se combinan en tramas y patrones recurrentes.

De ahí mi justificación para remarcar varias de estas líneas narrativas y el señalar cómo creo que se trenzan o superponen. En su mayor parte, se encuentran fracturadas y dispuestas en capas, de tal forma que se duplican y se reflejan unas a otras, tanto en tema como en trayectoria, a la vez que vuelven sobre sus pasos y se prefiguran a lo largo de las cadenas causales. Las líneas se organizan alrededor de un tema central, como el de las relaciones amorosas, la infidelidad conyugal y la prostitución que, a la vez, constituyen, en cierto sentido, espejos inversos de cada una de ellas en términos de dependencia, poder y explotación de género.

En primer lugar, se encuentra la actriz en potencia (o que vuelve a los escenarios) Nikki Grace (Laura Dern), casada con un rico polaco y celoso patológico (Peter J. Lucas, quien también

encarna el papel de Smithy, el esposo de Susan Blue), que vive en la jaula de oro de una espléndida mansión de Los Ángeles. Nikki va a interpretar a Susan Blue en una película titulada *Flotando en mañanas tristes* (On High in Blue Tomorrows) junto a Devon Berk (Justin Theroux), un actor famoso por seducir en serie a sus coprotagonistas femeninas. *Flotando en mañanas tristes* está basada en un cuento gitano que arrastra una maldición: fuerza a los protagonistas a llevar a cabo en la vida real las situaciones que se representan delante de las cámaras, de modo que proporciona el motivo rector, a saber, el constante vagar de los *personajes* dentro y fuera del film, a medida que perdemos el sentido de cuál es la película dentro de la película y cuál es la realidad dentro del propio film.

De manera previsible, Nikki en el papel de Susan Blue, su personaje del film dentro del film, se deja arrastrar por una aventura extramatrimonial con Billy Side (interpretado por Devon Berk/Justin Theroux), quien también habita una suntuosa residencia y está casado con Doris (Julia Ormond), quien en un momento dado afirma haber sido hipnotizada para matar a alguien con un destornillador. La aventura también parece sacar lo peor de Susan Blue: se convierte en una vieja bruja maltratada y herida, malhablada y callejera, que confiesa sus sórdidos episodios de sexo, violencia y droga a un detective privado, loquero o asesino a sueldo, que vive al final de un inclinado tramo de escaleras, en una oficina de mala muerte, justo encima de un cine. La razón por la que Susan habla con él y la conexión, si es que existe, de este con los otros hombres queda sin explicación, pero como figura extraída de películas como *El halcón maltés* (The Maltese Falcon, John Huston, 1941), *Chinatown* (Roman Polanski, 1974) o *LA Confidential* (Curtis Hanson, 1997), su presencia no requiere mayor motivación.

Los hilos narrativos contienen precuelas y secuelas estructuradas del mismo modo, e incluso hasta como una historia-marco: un escenario en la in-

vernal ciudad polaca en el presente, en la que participan la Chica Perdida (Karolina Gruszka) y el Hombre Fantasma (Krzysztof Majchrzak); otro escenario es la ciudad polaca en el pasado, en la que interviene otra pareja, interpretada por los mismos actores. En Los Ángeles, la mayor parte de la acción gira en torno al *remake* del film alemán, que originalmente quedó incompleto a causa de la maldición y sus consecuencias. Las simetrías estructurales más amplias dictan, por consiguiente, que en cada una de las líneas narrativas el amante ha de ser asesinado por el compañero celoso del otro, mediante un intercambio de género. Estas narrativas internas están enmarcadas por la Chica Perdida, que observa, con los ojos bañados en lágrimas, desde una pantalla de televisión defectuosa, escenas de la película que nosotros mismos estamos en proceso de ver, mientras que su chulo, amante, representante o traficante de personas, la mantiene encerrada en una habitación con un televisor y, a su vez, se presenta en la vida de Nikki como el Hombre Fantasma. Él lleva las riendas o mueve los hilos de varias de las subtramas. Se trata de una versión de autoridad masculina bufonesca y cruel que figura en muchas de las películas de Lynch, ya sea como el Hombre Misterioso (*Carretera perdida*) y Cowboy (*Mulholland Drive*) o como una suerte de figura paterna despótica.

Mujer melancólica/depresión femenina (Slavoj Žižek, Michel Chion)

Mucho se ha dicho en la literatura sobre Lynch a propósito de su misoginia y de las experiencias traumáticas por las que suele hacer pasar a sus protagonistas femeninas, la misma acusación que Lynch comparte con Lars von Trier. Sin embargo, mientras que la crítica Amy Tobin tiene reservadas duras palabras con respecto a lo que ella denomina fantasías «excepcionalmente groseras y crueles (en forma y contenido) sobre el maltrato a la mujer», y Jonathan Rosenbaum habla de «porno de diseño» pero reconoce que «*Inland Empire* está

llena de chicas buenas y malas», una obsesión a la que Lynch le confiere un «interesante giro al darle la mayoría de estos papeles a la misma actriz», existe también cierta cantidad de feministas que han tenido que salir en defensa del director, al sostener que especialmente *Mulholland Drive* e *Inland Empire* no consisten, de hecho, en tristes historias sobre la degradación femenina, la esquizofrenia o el trastorno bipolar, sino que pueden y deben ser interpretadas como parábolas del empoderamiento de la mujer. Cito textualmente:

«El deseo obsesivo y destructivo, las proyecciones fantasmáticas y el proceso que experimenta la mujer objeto de amor en su división esquizoparanoide entre virgen/puta, pareja ideal/tormentosa constituyen los intereses temáticos principales en *Carretera perdida*, *Mulholland Drive* e *Inland Empire*. No obstante, Lynch no solo orquesta, sino que deconstruye estas representaciones femeninas estereotipadas en los niveles de contenido, forma y narrativa. Mientras que Fred Madison en *Carretera perdida* y Diane Selwyn en *Mulholland Drive* fracasan en su intento de erradicar sus obsesiones porque permanecen atrapados en las redes de sus falsas concepciones fantasmáticas, Nikki Grace en *Inland Empire* es capaz de liberarse de las oscuras fuerzas masculinas que ejercen poder sobre ella. Así, Nikki se libera de la maldición de las proyecciones masculinas binarias. Al principio es la representación de lo ideal, la gloriosa estrella de cine, mientras que Sue Blue (su personaje de la película dentro de la película) es por excelencia la encarnación de la pesadilla masculina, la mujer castradora, violenta y maltratada basura blanca. Nikki trasciende las dos categorías y experimenta una falsa división; al final no es ni una ni otra, sino simplemente ella misma. Por lo tanto, *Inland Empire* constituye de forma explícita una de las películas más feministas de la trilogía de la fatal dinámica del pensamiento binario». (Anna Katharina Schaffner.)

Sin embargo, el análisis más exhaustivo relativo al papel o estatus de la

mujer en las películas de Lynch se lo debemos a Slavoj Žižek, quien —a partir de algunas observaciones de Michel Chion— ha desarrollado una hipótesis de inversión causal de gran alcance acerca de la melancolía en la mujer: «en la raíz de *Terciopelo azul* (y en la totalidad de la obra de Lynch) yace el enigma de la depresión femenina», asevera Žižek, un estado al que le atribuye profundas consecuencias en la forma en que se estructura y reorganiza la impotencia masculina enmascarada por el deseo; la reacción enmascarada por la acción; la ansiedad de castración

**Existe un amplio
consenso respecto
a que *Inland Empire*
resulta la más
desconcertante, pero
también la película
idónea para especular
sobre el *mind-game*
[juego psicológico]
en la mentalidad de
Lynch**

enmascarada por la violencia machista. El tropo maestro de Žižek reside, por supuesto, en la formulación de Jacques Lacan en la que la mujer está en función del hombre y viceversa, la identidad y la coherencia de cada uno depende fútilmente del otro, a lo que Žižek añade un nuevo giro, al plantear que la depresión es el centro gravitatorio que radicaliza las relaciones entre hombres y mujeres, e inclina la balanza del poder a favor de la mujer y, de este modo, en cierta medida, apoya el argumento del feminismo emancipatorio en los films de Lynch.

Sin duda, en *Inland Empire* también se puede detectar otro personaje feme-

nino profundamente perturbado en el núcleo de la narración, subrayado por el eslogan de la película «una mujer en problemas». No obstante, mientras que muchos de los motivos lynchianos de poder sádico masculino resultan evidentes, se desarrollan de un modo distinto; se sugiere el goce del superyó del típico hombre violento en la configuración de Frank Booth en *Terciopelo azul* (1986), Bobby Peru en *Corazón salvaje* (1990), o Mr. Eddy en *Carretera perdida* y también en *Inland Empire*; tanto Smithy y el Fantasma encajan con el papel, al igual que el marido de Nikki (Smithy con otro nombre). Más que representarse, dicha violencia se insinúa, lo que permite reflejarla como reactiva, a la vez que manipuladora. Aunque lo que distingue a Nikki/Sue de las mujeres atormentadas protagonistas de las primeras películas, como Dorothy Vallens (*Terciopelo azul* [Blue Velvet, 1986]), Laura Palmer (*Twin Peaks*) y Renee Madison/Alice Wakefield (*Carretera perdida*) es que la primera no se ve arrastrada por la depresión del hombre patológico, sino que resuelve los problemas a su propio y misterioso modo, recorriendo sus diferentes roles y fantasías. Otro de los puntos clave en la hipótesis de Žižek no corresponde solo a los cambios en la dinámica hombre-mujer, ni siquiera al trabajo terapéutico de los roles en la fantasía, sino a la articulación diferente del tiempo y la causalidad —la famosa acción diferida o *Nachträglichkeit*— que se centra en la depresión femenina, o más bien, por la cual la depresión femenina, y su creación de lagunas actúan como atraentes y, por tanto, puede proporcionar el tropo conveniente y certero.

La narración compleja

«Una mujer en problemas» trata, asimismo, la cuestión que da a mi artículo su título, «los actos tienen consecuencias —causalidad, implicación y anticipación». Ofreceré un recordatorio de lo que aquí está en juego. *Inland Empire*, como *Carretera perdida* y *Mulholland Drive*, pertenece a una especie o género cinematográfico que rompe con la regla



Inland Empire (David Lynch, 2006)

que dicta que una historia debe tener un principio, un núcleo y un final, preferentemente en ese orden. En los films de Lynch la narrativa está fragmentada, las personas pueden estar en dos lugares a la vez, la historia comienza a mitad del relato, los personajes se dividen o se duplican, las escenas están extraídas de cualquier secuencia cronológica imaginable y a menudo presentadas al espectador de un modo no lineal. Este aspecto puede incluso afectar a partes del diálogo. En el ahora conocido fragmento de la comedia de situación *Rabbit* de *Inland Empire*, el intercambio de palabras entre los tres conejos humanoides sucede de atrás hacia adelante, y algunas partes pueden ser reordenadas para conseguir al menos cierto tipo de sentido causal, siempre que se establezcan como preguntas y respuestas, en lugar de —como es el caso— respuestas y preguntas. El propio Lynch, cuando ha sido cuestionado, atribuye estos cambios en los métodos narrativos y en el relato al «flujo de la vida misma» y, al mismo tiempo, insiste en que, por más fragmentadas que puedan parecer sus películas, «todas las piezas están ahí»³.

Sin embargo, en los últimos años esta forma narrativa se ha convertido en un fenómeno común en los films; algunos de ellos de la corriente dominante, otros del sector independiente, otros del cine europeo de autor y de la cinematografía asiática: los títulos van de *Memento* (Christopher Nolan, 2000) a *Donnie Darko* (Richard Kelly,

2001), de *Corre Lola corre* (Lola Rennt, Tom Tykwer, 1998) a *Dos vidas en un instante* (Sliding Doors, Peter Howitt, 1998), de *Cómo ser John Malkovich* (Being John Malkovich, Spike Jonze, 1999) a *El ladrón de orquídeas* (Adaptation, Spike Jonze, 2002), de *¡Olvidate de mí!* (Eternal Sunshine of the Spotless Mind, Michel Gondry, 2004) a *Amores Perros* (González Inárritu, 2000), de *Old Boy* (Oldeuboi Chan-wook Park, 2003) a *Juego sucio* (Mou gaan dou, Wai-keung Lau y Alan Mak, 2002), de *Tropical Malady* (Sud pralad, Apichatpong Weerasethakul, 2004) a *Origen* (Inception, Christopher Nolan, 2010). Los estudiosos del cine han acogido el fenómeno y han propuesto toda clase de nombres: *puzzle films* [películas rompecabezas], *forking path films* [películas de senderos bifurcados], narrativas modulares, *twist films* [películas con giros], *optional films* [películas optativas], cine inteligente, enfoque narrativo múltiple, o narración compleja. Yo mismo he entrado en combate con mi propio término y explicación: los llamo *mind-game films*, término con el que pretendo señalar un conjunto específico de características narrativas que juntas forman una nueva e interconectada lógica textual y paratextual, a la vez que comprende un conjunto de temas o tropos acerca de los estados de la mente y del cuerpo, generalmente denominados patológicos, y que, no obstante, en estos films no solo suelen considerarse normales, sino que devienen peculiarmente flexi-

bles y productivos. No obstante, deseo mantener que los *mind-game films* son también sintomáticos de una lógica de producción cambiante y de un contexto de recepción, al que volveré en la última parte de este artículo.

Los actos tienen consecuencias

Una particularidad de *Inland Empire* como *mind-game film* es que, a primera vista, mucho de lo que acontece resulta deshilvanado, inconexo y expuesto al azar. Sin embargo, al principio del film, uno de los personajes misteriosos, que podría tener poderes especiales de adivinación y clarividencia, pronuncia de forma inquietante que «los actos tienen consecuencias». Como es seguramente sabido, la frase proviene del Antiguo Testamento, del *Libro de la Sabiduría*. En los versos 8-19 del primer capítulo de *Proverbios*, Salomón señala a sus oyentes que los actos siempre tienen consecuencias, y que tenemos que estar atentos, es decir, tratar de anticipar las consecuencias —pretendidas o no— de lo que hacemos. En religión se les enseña a los niños estas sabias palabras, de modo que, no solo aprenden las leyes físicas de la causalidad, sino también las leyes morales que estas expresan. En efecto, se suele afirmar que si se exime al individuo de las consecuencias de sus actos, no solo se le priva de su libre albedrío, sino que se le niega su calidad como persona.

Resulta interesante observar el comentario de un rabino en la red que ha comparado este importante proverbio bíblico con la actual situación del mundo, saturado por los medios de comunicación: «Por desgracia», declara, «la lección de Salomón no se transmite hoy día. En las películas y en los programas de televisión se promueve justamente el mensaje contrario. Debemos recordar que [...] las comedias de situación, el teatro y las películas no son la realidad. El problema es que en nuestra sociedad y en nuestra cultura muchos quieren que sus vidas imiten lo que ven. [Pero] en la vida real, las personas resultan heridas, se producen embarazos no deseados, y los problemas no

Yo mismo he entrado en combate con mi propio término y explicación: los llamo *mind-game films*, término con el que pretendo señalar un conjunto específico de características narrativas que juntas forman una nueva e interconectada lógica textual y paratextual, a la vez que comprende un conjunto de temas o tropos acerca de los estados de la mente y del cuerpo, generalmente denominamos patológicos, y que, no obstante, en estos films no solo suelen considerarse normales, sino que devienen peculiarmente flexibles y productivos

se resuelven en el espacio de treinta minutos. La verdad en las palabras de Salomón debe ser oída de nuevo y compartida con convicción —los actos tienen consecuencias—. Tanto al tratar con jóvenes como con adultos, he oído por igual en sus voces la decepción con respecto a que sus vidas no son como sus programas favoritos de televisión. “Al fin y al cabo, en la televisión nadie sufre los prolongados efectos de sus decisiones. Así que, ¿por qué yo sí he de hacerlo?” Las instrucciones de Salomón consisten en pensar no a corto plazo, sino a largo plazo, y en contemplar las consecuencias. Considerar las leyes de movimiento que dictan que a cada acción le sigue una reacción opuesta o igual. Dicho de otra forma, ningún acto queda exento de su consecuencia».

A pesar de que el buen rabino no estaba pensando en la comedia de situación *Rabbit* de Lynch, e incluso si la cuestión que trata es mucho más general, el *mind-game film* como género, y especialmente en la trilogía de Los Ángeles de Lynch, puede entenderse como la demostración de esta lección del modo más efectivo posible, concretamente como una autocontradicción performativa: *por el uso de la aparente inconsecuencia de las fantasías de sus films para protestar contra la inconsecuencia real de las fantasías de los medios de comunicación*. En *Inland Empire* vemos actos que no parecen tener sentido para nosotros, pero las líneas narrativas paralelas, las trayectorias irregulares de la película, los personajes

divididos y extraños dobles, y especialmente los múltiples mundos diegéticos infiltrándose unos en otros, son en realidad lecciones sobre *consecuencias*, de las que *puede que aún no conozcamos, o ya no conozcamos, o no queramos conocer*, los actos o causas por las que los personajes experimentan dichas consecuencias. O, como lo expone la vecina polaca, a la que Lynch convierte en portavoz de su particular sermón dominical u oráculo salomoniano: «Si hoy fuera mañana, usted ni siquiera recordaría que tiene una factura por pagar».

Transgresión de los parámetros de la narración fílmica

Expuesto de otra forma, lo que Lynch demuestra es que en un mundo en el que las múltiples identidades, las vidas de las comedias de situación, y las fantasías de autoempoderamiento forman parte del flujo de lo cotidiano (en el que, gracias a las películas, la música y otros medios, estamos individual y colectivamente inmersos), las leyes y la lógica de la consecuencia aún prevalecen, si bien es cierto que no necesariamente de la forma en que el rabino podría reconocer.

Por tanto, ¿cómo concibe Lynch estas diversas formas de causalidad y cómo nos persuade de las consecuencias de sus aparentes inconsecuencias? Yo plantearía que lo consigue modificando tres parámetros fundamentales de los films narrativos: transgrede la autonomía de la consistencia de los personajes, la continuidad espacial así

como la coherencia y la secuencialidad temporal, al no respetar la flecha del tiempo. Esto puede proporcionar la premisa para defender que *Inland Empire* tiene lugar en la mente de Nikki Grace, que se trata de una película subjetiva aunque —teniendo en cuenta la falta de consistencia de los personajes— sin una subjetividad unificada o central. Por consiguiente, dentro y fuera, antes y después, lo percibido y lo imaginado, lo real y lo virtual, se solapan y penetran unos en otros, ya sea a partir de sensaciones como la de la expectativa estresante («¿Voy a conseguir el papel y volver a los escenarios o no?», que tiene conexión con partes de *Mulholland Drive*) o de sentimientos de culpabilidad («He engañado a mi marido y temo a las consecuencias»), que evoca la furia de celos en el núcleo de *Carretera perdida*. Los varios mundos diegéticos son, por tanto, la *puesta en juego* o la *representación* de los diferentes escenarios de ansiedad y culpabilidad que suponen estos estados mentales, de forma que ejemplifican la frase «los actos tienen consecuencias». Después de todo, al final regresamos a la mansión de Nikki Grace; se sienta en el lugar en el que la vecina polaca había predicho y está rodeada por un coro de artistas, algunas de las cuales interpretan papeles secundarios en la propia película. Esta lectura coincidiría con los aspectos psicológicos de lo que he denominado *mind-game film*, indicativos de los efectos productivos o *liberadores* de ciertas patologías; en este caso, el poder de la

paranoia para conducir un mundo en el que todos parecen ser parte del juego (y la mente) de otro, ser a la vez manipuladores y manipulados, estar moviendo los hilos y al mismo tiempo convertidos en marioneta, ser pecadores contra los que también han pecado.

El *Mind-game film* como lógica de la producción

Tal y como he sugerido anteriormente, no son, sin embargo, los aspectos psicológicos del *mind-game film* los que me interesan. El tipo de reflexividad en la que quería profundizar se centra más en la relación que existe en la lógica de producción de Hollywood en la era de Internet y en la lógica textual que de este se desprende. Por tanto, pretendo hacer una lectura de la retórica metalingüística de Lynch y de la diégesis de la *mise en abyme*, teniendo principalmente en cuenta otra hipótesis asociada con el *mind-game film*, que atañe al uso de diferentes medios y los contextos de recepción que estos conllevan.

Inland Empire, más que sus dos films precedentes, juega con innumerables variaciones del aparato cinematográfico y sus diferentes mutaciones, a medida que se desplaza y se funde con el vídeo y con las formas de registro, reproducción y almacenamiento digitales. De hecho, como ha señalado Andrew Lison, *Inland Empire* tiene que ver con las reflexiones de Friedrich Kittler acerca de la filosofía de los medios de comunicación: obsérvese que «el modo subjetivo sin subjetividad» que exhibe Lynch (mientras que da pie al tipo de interpretación psicologizante que he apuntado) se enmarca en lo que puede ser fácilmente reconocido como una forma de determinismo tecnológico kittleriano. El mejor ejemplo lo constituye el inicio de la película, que es como un homenaje a la aguja de gramófono de Kittler incorporada en el cerebro, medio, junto al fonógrafo, que ha probado ser el que más se ajusta al registro lacaniano de lo real: «Solo el fonógrafo puede registrar el sonido producido por la laringe antes que cualquier otro orden semiótico o significado lingüístico». Así pues, como propone el

film, los temas recurrentes que Lynch vuelve a explorar aquí —adulterio, sexualidad, prostitución, fantasía, deseo— son constitutivos de la subjetividad contemporánea, aunque dicha subjetividad requiere de un soporte material y tecnológico específico por el que ser mediado. En efecto, la secuencia de apertura incluye alusiones a tres tecnologías analógicas que Kittler relaciona con el modelo lacaniano: no solo el gramófono/lo real, sino el aparato cinematográfico, que asocia a lo imaginario, y la máquina de escribir, que identifica con lo simbólico. Como sostiene Robert Sinnerbrink,

vez más, los flujos de datos que antes estaban restringidos a los libros, y más tarde a los discos y a las películas, están siendo absorbidos por agujeros negros y cajas que, como inteligencias artificiales, se despiden de nosotros y se dirigen a altos mandos anónimos. En esta situación nos quedamos solo con reminiscencias, es decir, con historias». El énfasis en los formatos analógicos se vincula, de este modo, a la perspectiva arqueológica de los medios respecto de los soportes materiales de las formas de subjetividad anteriores, en una era en la que, como reivindican los cognitivistas, el cerebro

Se podría afirmar que los *mind-game films* rompen un conjunto de reglas (realismo, transparencia, linealidad cronológica) para dar cabida a otro nuevo, y sus rasgos formales —ya sea que las examinemos desde un ángulo narratológico, o desde una perspectiva psicopatológica, espiritual o terapéutica (para los que todos los *mind-game films* de Lynch proporcionan *puntos de partida creíbles*)— representan un compromiso de formación, que es de por sí flexible, adaptable, diferencial y versátil

al interpretar el film como un trabajo de memoria de nostalgia y pérdida: «Las agujas de gramófono, las cámaras cinematográficas, las cámaras DV, incluso la extraña cámara oscura a partir de un cigarro y una pantalla de seda que vemos más adelante en la película; todos estos dispositivos hacen posible esta captura inquietante de una presencia ausente, de una fantasmagórica presencia del pasado».

Por otro lado, para Kittler, los medios de comunicación analógicos devienen el punto central de interés específico, precisamente por el auge de lo digital, y no a causa del remordimiento: «Cada

ahora tiende a modelarse como un ordenador más que como un proyector de cine. Al observar el tratamiento que se hace de los medios analógicos en *Inland Empire* como elementos distintos a los formatos previos, a saber, la cámara oscura, y posteriores como videocámaras en mano, al igual que al acentuar este registro (instantáneo) y las tecnologías de inscripción (permanentes) desde el punto de vista de lo digital (que simula ambas pero no es ninguna de ellas), podemos ver que la película cita —aunque también hace un gran esfuerzo por superar— el modelo lacaniano de subjetividad (y su énfasis en la óptica y la geo-

metría de visión/falsa cognición), que, sin embargo, no abandona totalmente.

Si a esto le añadimos los cambios en el contexto de recepción desde la aparición del DVD e Internet, de los que, como se ha indicado, Lynch es tanto víctima como beneficiario, resulta evidente hasta qué punto Lynch participa en las estrategias del *mind-game film*. Este género o tendencia del cine contemporáneo, yo diría que solo es posible gracias a una disponibilidad activa por parte del público a penetrar estos mundos indescifrables y a jugar a estos juegos indecibles. A los espectadores en general no les importa que se *juegue con ellos*, al contrario, se suman al desafío. El hecho de que al público se le tiendan acertijos, o sea sorprendido con *golpes para la mente y los ojos*, que se vean enfrentados a extraños objetos y detalles desconcertantes que no *cuedan* —a pesar de que la experiencia en conjunto *tenga sentido*— indica que los *mind-games* suponen un fenómeno que los espectadores reconocen como relevante en sus propias vidas; se identifican con mundos basados en la contingencia, pero en los que, no obstante, los actos tienen consecuencias. Aún así, los *mind-game films* son también formas y prácticas fílmicas que convienen a los productores y responden a las condi-

ciones cambiantes de producción en la industria del cine. Por ejemplo, desde el punto de vista de los destinatarios, resulta llamativo que las reacciones a los *mind-game films* que pueden encontrarse en las webs de fans, o bien ignoran el contrato ficcional y tratan las películas como una extensión de la vida real, en la que la información de los hechos resulta relevante, o bien tienden a emplear el film como el principio de una base de datos, en la que toda clase de datos —los triviales, los detalles insignificantes, el conocimiento esotérico— puede añadirse, recopilarse y compartirse. Teniendo en cuenta que estos comentaristas son probablemente usuarios conocedores de los medios de comunicación, su desentendimiento de las estrategias tradicionales de interpretación indica la existencia de un conjunto de reglas informales, aunque corrientes, que permiten dicha participación. Por consiguiente, estos films devienen parte texto, parte archivo, parte punto de partida, parte nodo en una red rizomática y expandible de comunicación intertribal, y a la vez es indicio de que este tipo de inversión en el público que representa el *mind-game film* se convierte en un producto ideal para la comodificación del DVD, y para los que sirven especialmente de

apoyo los múltiples visionados y la información paratextual. Muestra de ello se observa también en YouTube, en el que Lynch es el director predilecto de los *mash-ups*, pastiches y parodias⁴.

Se podría afirmar que los *mind-game films* rompen un conjunto de reglas (realismo, transparencia, linealidad cronológica) para dar cabida a otro nuevo, y sus rasgos formales —ya sea que las examinemos desde un ángulo narratológico, o desde una perspectiva psicopatológica, espiritual o terapéutica (para los que todos los *mind-game films* de Lynch proporcionan *puntos de partida* creíbles)— representan un compromiso de formación, que es de por sí flexible, adaptable, diferencial y versátil. Además, ponen de relieve las condiciones materiales de accesos múltiples, así como de plataformas múltiples. Por poner un ejemplo: para que un largometraje sea no solo grabable, almacenable y reproducible como un DVD, y en cierto modo, especialmente susceptible de ser editado en DVD, ha de ser un film que requiera y retribuya múltiples visionados; que recompense al espectador atento con pistas esotéricas y claves ocultas; que se construya como una espiral o un bucle; que se beneficie de historias de fondo (extras) o información paratextual; que pueda mante-

Inland Empire (David Lynch, 2006)





Mulholland Drive (David Lynch, 2001)

ner un escrutinio cronológico o incluso crezca a partir del mismo. Todas estas condiciones trazan el tipo de organización textual que responde a las condiciones de la distribución, la recepción, el consumo, la cinefilia, el ojo crítico, y a la condición de espectador, apropiadas para el film multiplataforma en la era digital, que puede seducir al público que acude a las salas con sus efectos especiales y valores de espectáculo, captar a las volátiles comunidades de fans en Internet convirtiéndose en una especie de *nodo* para el intercambio de información y el comercio de detalles triviales y esotéricos en las redes sociales, e incluso *funcionar* como un juego. De este modo, he descrito varias de las características destacadas del *mind-game film*, pero enfocadas desde el punto de vista de la producción. *Inland Empire* es, en muchos aspectos, un pastiche, es decir, una instanciación exagerada de su lógica y de sus consecuencias formales llevadas al extremo.

Para volver finalmente al punto de inicio: ¿cómo esta alineación de las películas de Lynch con el género del *mind-game* nos ayuda a entender la autoría de Lynch como elemento paradigmático, en relación a los cambios y los es-

tados de transición que el cine está experimentando, en los que he defendido el *mind-game* como síntoma patógeno y como solución provisional?

Mi posible respuesta consiste en que la pregunta de quién o qué se encuentra en el origen de los eventos y de los actos, de quién organiza las experiencias, los encuentros, las apariciones y desapariciones, es decir, la pregunta acerca de la autoridad y la autoría está representada a lo largo de la trilogía de Los Ángeles de Lynch, pero encuentra diferentes respuestas. O en todo caso, Lynch elabora diferentes estrategias y configuraciones que intentan aclarar la cuestión, al hacer efectivas las posibilidades. Si Hollywood, en general y los *mind-game films*, en particular, experimentan con nuevas formas de abrirse paso al público global para así captar grupos y espectadores potenciales muy diversos, a través de diferentes mercados, plataformas y pantallas —incluyendo aquellos dispositivos móviles con los que he comenzado— los productores (el estudio, los directores, los guionistas y los financiadores) están igualmente decididos a mantener el control: llamémosle control sobre la marca y la franquicia, control sobre los

derechos de propiedad intelectual y sus derechos de explotación comercial, o en lenguaje pasado de moda, lo que llamamos *control creativo*. Esto significa que entre el *acceso para todos* y el *mantenimiento de un control*, existe o bien una contradicción constitutiva o alguna de las dos debe ceder. Observo en la manera particular —y evidentemente radical— de Lynch de llevar a cabo los *mind-game films* como su peculiar modo de *abrir la película* (a interminables especulaciones en Internet, y a las más diversas interpretaciones entre la crítica y los académicos, yo mismo y este artículo incluidos), mientras que al mismo tiempo *mantiene el control* (sobre ese aparato industrial cinematográfico que implica Hollywood, sobre los hombres de los trajes y el dinero, y también sobre la forma en que este agente —«los actos tienen consecuencias»— se manifiesta en los propios films). O dicho en mis propios términos, advierto que los films de Lynch tienden a la *autocontradicción performativa* en un nivel —llamémosle nivel promocional, en el que vende su extraña personalidad como una marca— y, en otro nivel, el agente distribuidor (aquel en el que la película funciona como un texto,

como narrativa, o como una experiencia auditiva, visual y afectiva), en el que la autoría y el medio se tematizan en los diferentes registros diegéticos de la acción y de los escenarios, y en las identidades fracturadas que se alojan en las personas, actores, personajes. No obstante, el *agente distribuidor* también es aplicable a las situaciones que plantean manipuladores manipulados, premoniciones y anticipaciones, maldiciones y consecuencias. Una maldición es una maldición solo si alguien la *reconoce* de forma retroactiva y la *asume*. En *Inland Empire* la *maldición* de la película original funciona de forma similar a la *interpelación* de Louis Althusser: como un poderoso vector de subjetivización que reorganiza el pasado y el presente, haciendo que el efecto o la consecuencia busque su causa u origen, y de ese modo se inscribe el presente en el pasado o, en efecto, se altera el pasado, en la medida en que se inscribe la propia responsabilidad/culpabilidad en él.

El *agente distribuidor* es aplicable, con igual importancia, a las diferentes tecnologías y formas de los medios: el cuento popular polaco, la película alemana incompleta, las fotos de las mujeres, la comedia de situación, la película pornográfica, el *thriller*, la película de terror, así como la serie radiofónica, las grabaciones de gramófono, la pantalla de televisión, las risas enlatadas, la sala de cine, el cartel de Hollywood, el plató de Hollywood (el estudio de Paramount), la localización en Hollywood (Hollywood & Vine), la cámara digital, la cámara de gran estudio, las luces, los objetivos, el megáfono.

Dicho de otro modo, en *Inland Empire* la autoridad, la autoría y el agente se distribuyen y se dispersan por los diferentes campos de las relaciones hu-

manas, pero también por las relaciones con los objetos y los medios. Por un lado, se organizan de forma concéntrica alrededor de una aventura amorosa que está inserta en una relación de amor como, por ejemplo, un matrimonio, y cada una de ellas está deformada y descentrada unilateralmente, y duplicada por un conjunto de relaciones afectivas en las que también juegan un papel el amor y el dinero, concretamente aquellas relaciones necesarias para el rodaje: los contactos afectivos y los contratos económicos que se producen entre el

La magia de los *mind-games* de Lynch radicaría en la manera en que el director siempre encuentra una nueva forma de conmocionar, enfrentar unos a otros y distribuir de forma asimétrica causas y consecuencias, actos e intenciones, recuerdos y previsiones

director y los protagonistas, las que existen entre los actores y las que deben mantenerse por parte del director con sus productores, sus agentes, asistentes, personal, etc. Por otro lado, están dispersas por los diferentes medios, por su materialidad, características y efectos distintivos, alternando entre televisión y cine, episodio y serie, sonido e imagen, analógico y digital, grabación y reproducción.

No obstante, cinematográficamente esta distribución y dispersión también se hace efectiva y está representada. En esta ocasión, a través de un estilo o retórica contradictorios, que presenta sus bloques narrativos o segmentos diegéticos a modo de cajas chinas cerradas y repeticiones de *mise en abyme*, aunque luego se atraviesan, se intersectan y se abren gracias a composiciones direccionales deliberadas, al movimiento y a la edición, caracterizados por largos planos secuencia, empleo de cámara en

mano, puntos de vista móviles, y una atención obsesiva, tanto visual como verbal, a las puertas, portales, pasadizos, callejones, pasillos, entradas, escaleras, y otros vectores de transición y transgresión, junto a los marcadores deícticos e indéxicos, como cuando la vecina polaca extiende su dedo índice dirigiendo la mirada pero también la cámara. De un modo similar, aunque más paradójico, el revólver con el que Nikki y Susan matan al Fantasma, constituye lo que podría denominarse un objeto direccional, que aquí más que matar al Fantasma, lo destruye con luz (aunque solo después de varias mutaciones y transformaciones inversas), al dispararle con un haz de luz, como si fuera una linterna, un foco, o las luces del plató, que el director de la película dentro de la película también se ha tomado la molestia

de poner a punto, pese a que él mismo empuña el objeto direccional por excelencia, el megáfono. Sin duda, resultaría instructivo reparar el film e identificar y enumerar estos ejemplos, en los que se dan tales vectores de movimiento lineal y momentos de tránsito y ver la manera en que están tematizados.

De este modo, se asigna a los objetos un papel especial en esta renegociación entre agencia y direccionalidad, en particular a aquellos objetos sobre los que se actúa, capaces de entrar en acción, y aquellos dotados de agencia: especialmente fuentes de luz (lámparas), fuentes de sonido (agujas, megáfonos, teléfonos), al igual que la proliferación de localizaciones anidadas, que pueden ser tridimensionales o meros decorados, así como accesorios, herramientas y objetos totémicos (por ejemplo el destornillador, el revólver, el mono) algunos de los cuales, como los personajes, parecen estar duplicados o sustituidos

por otros objetos, en una cadena o relevo, en los que pueden adquirir propiedades misteriosas, extrañas y mágicas.

Como recordarán, la vecina polaca, tras afirmar que los actos tienen consecuencias, completa la frase, tras una breve pausa, con «y aún así, existe la magia», lo que significa que puede haber consecuencias sin actos, ya que la magia suele definirse como los efectos sin causas naturales o aparentes. Aunque también tiene otro sentido, la magia es una acción performativa. Al decirlo la convierte en tal, y los magos son los agentes déicticos, que revelan y demuestran el poder de los objetos imaginados e inanimados (cabe recordar el Club Silencio en *Mulholland Drive*), subrayando la forma en que las cosas no solo pueden tener causas sino ser causas, al igual que los humanos pueden ser agentes activos, cuando en realidad parece que se actúa sobre ellos. Este es el caso o la gracia de Nikki Grace que, al dejarse llevar, parece perder el control, pero al aceptar su pérdida de control, también lo recupera, a través del flujo del movimiento por los diferentes espacios, emplazamientos y situaciones. Nikki —agente activo-pasivo por excelencia en *Inland Empire*— es tanto portadora como conductora de autoría, puesto que dirige la cámara y es dirigida por ella. Es como si la maldición pudiera y se hubiera convertido en la cura, en un acto de transferencia: algo que ha ocurrido en el pasado y no puede deshacerse se declara como una manifestación expresa de forma retroactiva del que ya no está al mando, recuperando de ese modo la iniciativa y conservando el control. Esto ocurre en la escena con la vecina polaca al inicio del film.

La *magia* de los *mind-games* de Lynch radicaría en la manera en que el director siempre encuentra una nueva forma de conmocionar, enfrentar unos a otros y distribuir de forma asimétrica causas y consecuencias, actos e intenciones, recuerdos y previsiones. Da la impresión de que nadie está al mando y de que todo está abierto a posibilidades, mientras dirige nuestra mirada y

atención al detalle y al instante y, de ese modo, mantiene el control sobre el tono y el momento, incluso cuando el mundo, las personas y los lugares tienen la libertad de organizarse a sí mismos en configuraciones siempre diferentes. Como él tan acertadamente afirma: «todas las piezas están ahí, todas las piezas están ahí». ■

Notas

* El presente artículo es una adaptación de una conferencia pronunciada por el autor el 28 de junio de 2012 en el Volksbuehne de Berlín, bajo el título *David Lynch: The Art of the Real: An Interdisciplinary International Conference*. (Nota de la edición.)

** Las imágenes que ilustran este texto son fotogramas (capturas de pantalla) de *Mulholland Drive* e *Inland Empire*. Agradecemos a Vértigo Films la autorización para la reproducción en estas páginas. (Nota de la edición.)

1 Véase <<http://www.youtube.com/watch?v=wKiIroiCvZo>>.

2 Véase <<http://www.youtube.com/watch?v=QssleSenCz8>>.

3 Véase <<http://www.youtube.com/watch?v=klElqcIbGuE>>.

4 Véase <<http://www.youtube.com/watch?v=OaJUDYwrGdY>>.

Thomas Elsaesser (Berlín-Charlottenburg, 1943) es profesor emérito del Departamento de Medios y Cultura de la Universidad de Amsterdam. De 2006 a 2012 fue profesor visitante en Yale University. Actualmente, es Senior Research Fellow en el IKKM de Weimar, Alemania, y en el 2013 impartirá clases en Columbia University (Nueva York). Ha escrito, editado y coeditado unos veinte volúmenes, algunos de los cuales han sido traducidos al alemán, francés, italiano, polaco, húngaro, hebreo, coreano y chino. Entre sus libros más recientes como autor figuran: *Terror und Trauma* (Berlín: Kadmos, 2007); *Film Theory: An Introduction through the Senses* (New York: Routledge, 2010, with Malte Hagener) y *The Persistence of Hollywood* (Nueva York: Routledge, 2012).