

UNIVERSIDAD POLITECNICA DE VALENCIA

ESCUELA POLITECNICA SUPERIOR DE GANDIA

Licenciado en Comunicación Audiovisual



**UNIVERSIDAD
POLITECNICA
DE VALENCIA**



**ESCUELA POLITECNICA
SUPERIOR DE GANDIA**

“Twin Peaks veinte años después.

**Su legado e influencia en series de
ficción posteriores.”**

TRABAJO FINAL DE CARRERA

Autor/es:

Clara Calatayud Pedrós

Director/es:

Rebeca Díez Somavilla

GANDIA, 2013

INDICE



1. INTRODUCCIÓN.....	Pág. 8
2. EL PROCESO DE INVESTIGACIÓN.....	Pág. 11
2.1 Visionado de la serie de televisión.....	Pág. 11
2.2 Documentación.....	Pág. 11
2.3 Visionado de series similares.....	Pág. 11
3. ¿QUÉ ES UNA SERIE DE FICCIÓN?.....	Pág. 12
3.1 El formato y el género.....	Pág. 13
3.2 Clasificación de los géneros televisivos.....	Pág. 14
3.2.1 Información.....	Pág. 15
3.2.1.1 Subgéneros de información.....	Pág. 15
3.2.2 Formación.....	Pág. 16
3.2.2.1 Subgéneros de formación.....	Pág. 17
3.2.3 Entretenimiento.....	Pág. 17
3.2.3.1 Subgéneros de entretenimiento.....	Pág. 18
3.2.4 Ficción.....	Pág. 19
3.2.4.1 Subgéneros de ficción.....	Pág. 20
3.2.4.2 Tipos de series.....	Pág. 21
4. TWIN PEAKS: LA SERIE.....	Pág. 24
4.1 Ficha técnica.....	Pág. 25
4.2 Breve sinopsis de la historia.....	Pág. 26
4.3 Los personajes.....	Pág. 26
4.3.1 Los personajes de David Lynch.....	Pág. 29
4.3.2 Análisis de los personajes de Twin Peaks.....	Pág. 30
4.4 El entorno.....	Pág. 43
4.5 Los creadores.....	Pág. 44
4.6 La banda sonora.....	Pág. 51
5. ESTRUCTURA DE LA SERIE.....	Pág. 54
5.1 Temporadas.....	Pág. 55

5.2 Episodios de la serie.....	Pág. 56
5.3 Estructura de los capítulos.....	Pág. 58
6. CONTEXTO SOCIAL Y TELEVISIVO DE TWIN PEAKS.....	Pág. 60
6.1 La televisión de los años 80-90 en Estados Unidos.....	Pág. 61
6.2 La ficción televisiva a partir de los años 90.....	Pág. 62
6.3 La televisión de los años 80-90 en España.....	Pág. 63
7. ¿POR QUÉ TWIN PEAKS ERA DIFERENTE AL RESTO DE SERIES DE TELEVISIÓN?.....	Pág. 67
7.1 Género de la serie.....	Pág. 69
7.2 Estilo narrativo.....	Pág. 71
7.3 Estilo visual.....	Pág. 72
7.4 La cabecera y los títulos de crédito.....	Pág. 73
8. EL UNIVERSO SIMBÓLICO DE TWIN PEAKS.....	Pág. 75
8.1 La dualidad del ser humano.....	Pág. 76
8.2 El gigante y el enano.....	Pág. 77
8.3 La habitación roja.....	Pág. 78
8.4 La logia blanca y la logia negra.....	Pág. 79
8.5 Elementos simbólicos.....	Pág. 81
8.6 El uso del color.....	Pág. 86
9. EL LENGUAJE TÉCNICO: PLANOS, PROFUNDIDAD.....	Pág. 88
9.1 Los planos generales.....	Pág. 89
9.2 La profundidad de campo.....	Pág. 90
9.3 Los planos detalle y primeros planos.....	Pág. 90
10. EL FENÓMENO TWIN PEAKS: SU ÉXITO EN TELEVISIÓN.....	Pág. 93
10.1 Emisión y audiencias en Estados Unidos.....	Pág. 94
10.2 Emisión y audiencias en España.....	Pág. 96

11. LA CANCELACIÓN DE LA SERIE.....	Pág. 101
12. PRODUCTOS PARALELOS A LA SERIE:	
LIBROS, MERCHANDISING, BSO.....	Pág. 106
13. APROXIMACIÓN AL CONCEPTO:	
¿QUÉ SE ENTIENDE POR SERIE DE CULTO?.....	Pág. 112
14. LA INFLUENCIA DE TWIN PEAKS EN SERIES POSTERIORES.....	Pág. 120
14.1 Northern Exposure.....	Pág. 122
14.2 Eerie Indiana.....	Pág. 123
14.3 Picket Fences.....	Pág. 125
14.4 The X-Files.....	Pág. 126
14.5 Wild Palms.....	Pág. 127
14.6 American Gothic.....	Pág. 129
14.7 Lost.....	Pág. 131
14.8 Fringe.....	Pág. 134
14.9 Happy Town.....	Pág. 135
14.10 The Killing.....	Pág. 137
14.11 Wayward Pines.....	Pág. 140
15. INFLUENCIA DE TWIN PEAKS EN VIDEOJUEGOS.....	Pág. 142
15.1 The Legend Of Zelda: Link's Awakening	Pág. 143
15.2 Silent Hill.....	Pág. 143
15.3 Mizurna Falls.....	Pág. 145
15.4 Deadly Premonition.....	Pág. 146
15.5 Alan Wake.....	Pág. 148
15.6 Heavy Rain.....	Pág. 150
16. HOMENAJES, GUIÑOS Y REFERENCIAS	
EN OTRAS SERIES O PROGRAMAS.....	Pág. 152
16.1 Northern Exposure.....	Pág. 153

16.2	The Simpson.....	Pág. 154
16.3	Psych.....	Pág. 155
16.4	Fringe.....	Pág. 156
16.5	Eerie Indiana.....	Pág. 157
16.6	Otras Referencias.....	Pág. 158
17.	CONCLUSIONES.....	Pág. 161
18.	BIBLIOGRAFÍA.....	Pág. 165
19.	ANEXOS.....	Pág. 170

1. INTRODUCCIÓN



Desde hace unas décadas, el mercado de las series de ficción ha ido creciendo a un ritmo desenfrenado, especialmente en los últimos años. Actualmente, las diferentes cadenas nos ofrecen gran cantidad de productos de ficción. Hoy en día existen series que se convierten en verdaderos fenómenos que mueven grandes masas de fans, o fanáticos. Sin embargo, hace un par de décadas este mercado no estaba tan explotado, existiendo varias series exitosas, pero de ningún modo en la medida en la que pueden serlo en la actualidad.

En el siguiente trabajo vamos a centrarnos en un producto televisivo en concreto; analizando así las audiencias de una serie que, en su momento, tuvo mucha relevancia dentro de la pequeña pantalla, tanto en su país de origen (EEUU) como a nivel internacional: *Twin Peaks*.

A aquellos a quienes nos apasiona esta serie se nos pasa por la cabeza una pregunta: ¿Por qué la serie finalizó su emisión de modo tan abrupto? ¿Por qué no siguieron emitiéndola? Su tiempo en antena contrasta con el fenómeno que suscitó en su momento y que, de hecho, aún suscita entre sus más fervientes seguidores (“peakis” se hacen llamar, como un “trekie” lo es de *Star Trek*).

Cuando uno es fan de esta serie y ve el éxito que ésta tuvo, es inevitable formularse una pregunta: ¿por qué dejaron de emitirla? Su corto tiempo en antena contrasta con el interés y la leyenda que crece, aún a día de hoy, pasadas dos décadas desde su estreno. Desde este punto parte la investigación, la búsqueda de los motivos, el éxito que tuvo y los shares de audiencia. Este estudio se centra en Estados Unidos, donde se creó y rodó, y España, el país donde nos situamos.

Así pues, vamos a realizar un análisis sobre el producto audiovisual escogido en sí, *Twin Peaks*, una criatura que seguía el formato de las series televisivas, pero con resultados muy distintos a lo que se había visto anteriormente en la pequeña pantalla. Nos centraremos en investigar su breve pero intenso recorrido por la televisión, que consiguió levantar auténticas oleadas de seguidores por todo el mundo, para así poder

comprender como un producto televisivo puede acabar convirtiéndose en un auténtico fenómeno a nivel mundial.

Realizando un análisis sobre *Twin Peaks* y los elementos que la componen podremos, a continuación, poder comparar otros productos televisivos posteriores con ella y darnos cuenta de cómo ha tenido una influencia sobre estos. El hecho de su cancelación precoz y la extravagancia de la serie han hecho de ella con el paso del tiempo un producto de culto, concepto en el que también ahondaremos.

Twin Peaks escapa a la categoría de mera “serie de entretenimiento” para alcanzar la de “pieza de arte” —con toda la ambigüedad que la frase suscita— y que, por lo mismo, incluso a dos décadas de su estreno, continúa generando preguntas y aumentando en número de adeptos.

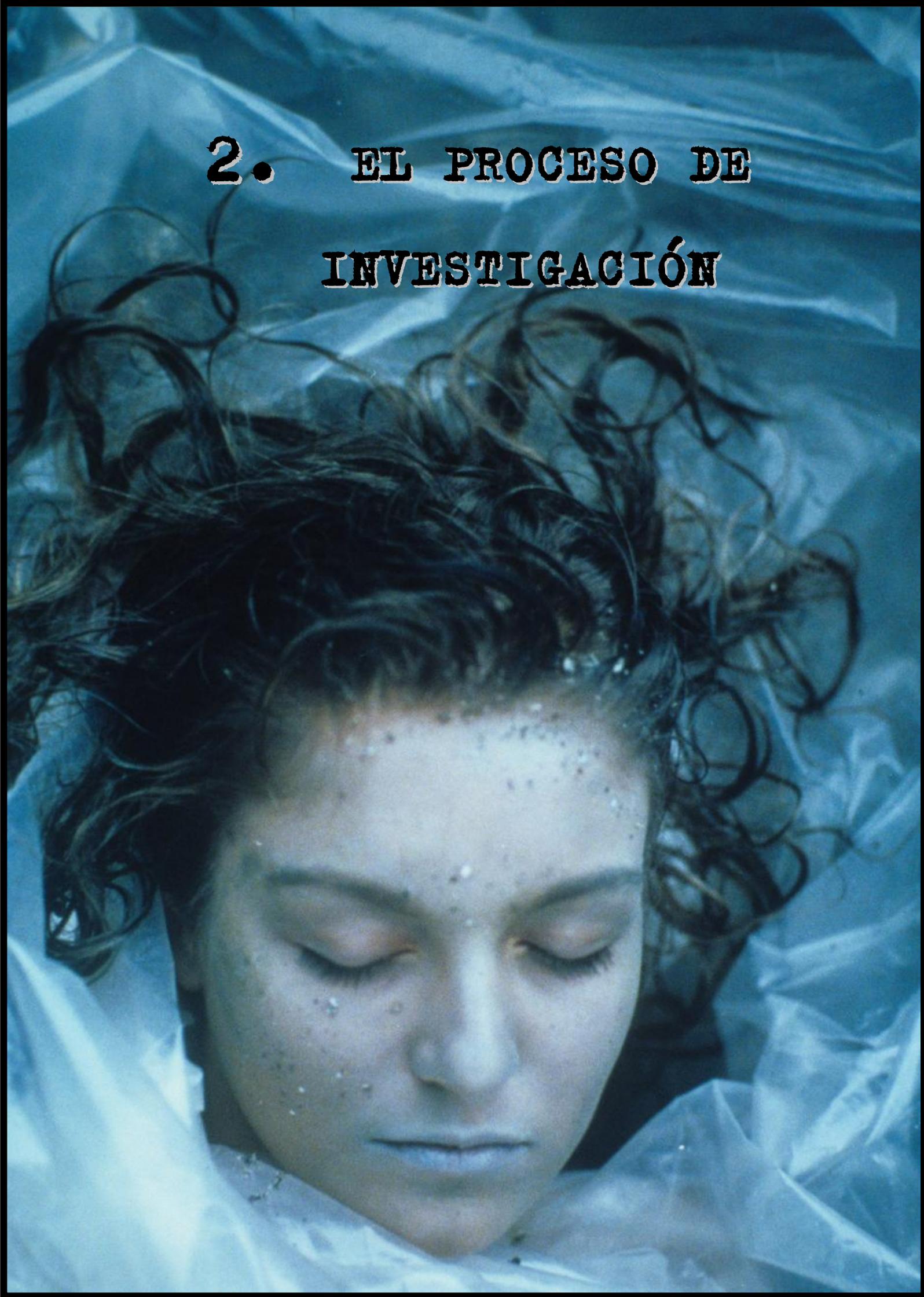
Así pues, el presente proyecto tiene tres objetivos principales:

- Contextualizar la serie en el medio televisivo y comprender los diferentes formatos de dicho medio.
- Analizar las particularidades y elementos de este producto audiovisual.
- Comparar la serie con productos audiovisuales posteriores de características similares.

En el último lugar, observaremos los resultados obtenidos con este proyecto y sacaremos unas conclusiones al respecto.

En definitiva, la principal tarea de este proyecto es ayudarnos a comprender mejor esta gran serie, que ya hace dos décadas que desapareció de antena pero aún perdura en la mente de muchos fieles seguidores, y lo mucho que ha influido en series posteriores.

2. EL PROCESO DE INVESTIGACIÓN



Esta memoria ha sido realizada tras seguir unas pautas de visionado, análisis, investigación y búsqueda, contemplando algunas pautas para su elaboración.

2.1 Visionado de la serie de televisión.

Para desarrollar un análisis correcto y completo he visionado en diversas ocasiones todo el material audiovisual relacionado con *Twin Peaks*; tanto las dos temporadas que componen la serie como la película que se realizó con posterioridad.

El primer visionado ha sido realizado como espectadora para poder captar toda la complejidad de la serie, la trama, los personajes. A continuación, se realizan posteriores visionados selectivos más minuciosos para poder realizar un análisis más detallado de este producto de ficción.

2.2 Documentación.

De modo paralelo al visionado de la serie, he ido recopilando toda la información posible sobre ésta, de fuentes diversas, desde páginas web de cine y televisión, prensa, libros especializados en audiovisual, de la propia serie... Una fuente de documentación importante han supuesto las múltiples páginas de fans y foros de aficionados, a los que se agradece que, a día de hoy, sigan ofreciendo información y datos sobre *Twin Peaks*.

2.3 Visionado de otras series similares.

Para establecer una comparación y explicar la influencia de *Twin Peaks*, ha sido preciso adquirir material audiovisual de otras series posteriores y visionar algunos capítulos. Investigar en foros sobre televisión y leer acerca de esas otras series para poder encontrar las similitudes entre ellas y *Twin Peaks*.

**3. ¿QUE ES UNA
SERIE DE
FICCION?**



Para empezar a analizar una serie de televisión, se hace necesario que primero conozcamos algunos conceptos básicos como son el formato, la ficción y los géneros. Cada espacio televisivo es un mundo, con sus leyes, su funcionamiento y su organización. Mientras que hace unos años los programas y contenidos de ficción estaban estructurados de una forma más rígida, hoy en día nos encontramos con unos límites menos estrictos, que hacen de estos conceptos una definición más flexible y no única. Es importante conocer todos los términos, su diferenciación y la interrelación que hay entre ellos para llevar a cabo este proceso de investigación.

3.1 EL FORMATO Y EL GÉNERO

A la hora de explicar este concepto nos encontramos con que no hay una definición oficial y común. Al revisar diferente bibliografía, artículos y escritos se puede observar una falta de criterios comunes entre teóricos, estudiosos y profesionales del medio, lo que da lugar a cierta falta de consenso. Así pues, no existe una definición del término concreta y que compartan todos los profesionales del medio audiovisual, sino que confluyen una serie de acepciones, todas aceptadas y válidas.

Es inevitable recurrir al libro de Gloria Saló, “¿Qué es esto del formato?” para sacar algo en claro. En la obra, Saló explica que el formato es “el desarrollo concreto de una serie de elementos audiovisuales y de contenidos, que conforman un programa determinado y lo diferencian de otros” (Gloria Saló, p.13). Es decir, supone un conjunto de características y elementos que nos permitirían realizar una catalogación de los productos audiovisuales, en este caso televisivos. Una serie de ingredientes que darían lugar a un resultado, como podrían ser el diseño, la estructura, el tratamiento, etc.

En algunos casos los términos formato y género se diluyen entre sí y se asimilan como sinónimos, a pesar de que en sentido estricto no lo son. Jaime Barroso García, realizador, periodista y especialista en el mundo de la comunicación audiovisual, explica la distinción, refiriéndose al formato como “una variación del género que determina cierta estructura” mientras que el género es “cada uno de los grandes

grupos en los que pueden clasificarse los programas en razón de su contenido temático o del público al que están dirigidos¹”.

El género también es definido por Neale y Wolf como “el conjunto de reglas que se usan para codificar y decodificar un texto, un conjunto de instrucciones de su funcionamiento y la institucionalización y codificación de estas reglas”².

Como dice Umberto Eco respecto a la función del género sobre el lector/espectador, hace que éste “adopte una actitud proposicional respecto al modo en que se irán dando las cosas. (...) Configura un desarrollo posible de los acontecimientos o un estado posible de las cosas”³.

De modo que podemos decir que el género es un concepto de mayor amplitud, previamente y pactado entre industria y público, mientras que el formato se ve más restringido y se podría incluir como subordinado dentro del anterior. Es decir, un mismo género podría estar presentado en diversos formatos. Si bien esta distinción puede resultar un poco forzada, es necesaria para poder emplear los términos adecuados a la hora de nuestro análisis y establecer un sistema jerárquico, donde el género englobaría varios formatos.

La televisión es uno de los medios más dinámicos, receptor de cambios y sometido a evolución constante, lo que hace que hoy día no haya géneros puros, existiendo lo que viene a llamarse la hibridación genérica. Sin embargo, existen unos paradigmas generalizados que permiten cierta categorización.

3.2 CLASIFICACIÓN DE LOS GÉNEROS TELEVISIVOS.

Durante mucho tiempo ha estado ligado a los diferentes medios de comunicación el lema de “informar, educar y entretener” como filosofía propia. Si bien esto es cierto,

¹ Barroso García, Jaime, “Realización de los géneros televisivos”, Síntesis, Madrid, 2002. Pág. 189

² Tous, Anna. “La era del drama en televisión”, UOC Press, Barcelona, 2010. Pág. 44

³ Eco, Umberto, “Lector in fabula”, Ed. Lumen, Barcelona, 1979.

ha de decirse que la televisión en sus últimos tiempos ha dedicado la gran mayoría de sus espacios a contenidos de entretenimiento, seguido de la información, en detrimento de los espacios formativos y divulgativos. Vamos a esclarecer un poco en qué consisten estos diversos géneros.

3.2.1 INFORMACIÓN

En este género englobamos todos los contenidos que tengan carácter informativo, tengan una valoración interpretativa u objetiva. En la actualidad, la televisión es el medio por antonomasia, alcanza la mayoría de los hogares y se ha convertido en el mayor medio de información de muchos ciudadanos.

La realización de programas informativos es costosa y elaborada, ya que se requiere una recopilación de documentación más o menos rigurosa, independientemente de la temática que se trate.

Es muy importante este tipo de programación, constituyendo la base de la parrilla de muchas cadenas, cuyo prestigio puede verse reforzado por la calidad de sus informativos y los espectadores que pueda reunir frente a la pantalla.

SUBGÉNEROS DE INFORMACIÓN

- Los informativos/ El telediario.

Es el programa informativo por excelencia, el más importante y supone el tronco del género de la información en televisión. Todos los canales tienen el suyo propio, y suelen llevar peso de credibilidad y calidad en la cadena. Habitualmente se presenta en tres franjas al día: por la mañana temprano, al mediodía y por la noche. Todos los informativos o telediarios suelen seguir este esquema: desarrollar una serie de noticias de todo tipo, para finalizar con una sección deportiva y con la información meteorológica.

- Avances informativos.

Resumen de noticias breve e rápido, que adelanta el contenido que posteriormente se ampliará en los informativos o telediarios.

- La entrevista.

Es una buena herramienta para obtener información mediante el diálogo y una serie de preguntas que realiza un entrevistador a su interlocutor. Ésta se puede realizar en diferido o en directo, dejando fluir la conversación, aunque suele haber un guión de base, más o menos elaborado. El entrevistador debe tener en cuenta muchos elementos; la voz, el tono, el ritmo, los gestos, los silencios... Todas estas cosas determinan el devenir y el estilo de la entrevista.

- El reportaje televisivo.

Hablamos de reportaje cuando un hecho noticioso es desarrollado con mayor amplitud, incorporando a los datos el relato y el valor informativo las impresiones de los protagonistas a fin de profundizar en sus causas, modos o consecuencias⁴. El reportaje es una información bastante completa, ya que está caracterizado por su valor informativo al que se le suma la valoración o impresión del interlocutor. Permite profundizar en un tema y desarrollar muchos aspectos sobre él.

- Programas de opinión.

En este tipo de programas se tratan temas informativos, conducidos por un presentador y comentados por un grupo de colaboradores, ofreciendo tertulias o debates. La periodicidad de este tipo de programas es muy variada, pudiendo ofrecerse con mayor o menos frecuencia según los temas a tratar.

3.2.2 FORMACIÓN

La formación suponen los contenidos con contenidos pedagógicos y culturales. La oferta de programas de este tipo puede ser muy amplia y variada, habiendo muchas temáticas que pudieran resultar de interés para colectivos de todo tipo.

⁴ <http://manualdeestilo.rtve.es/tve/2-3-generos-informativos/2-3-2-el-reportaje/>

A pesar de esta variedad, hay que mencionar que este tipo de programas suele generar bajas cuotas de audiencias, aunque siempre hay honrosas excepciones. Lo habitual es que sean programas minoritarios y desde un punto de vista económico no sean precisamente grandes generadores de beneficios, por lo que muchas veces quedan relegados a horarios marginales y apenas se les promociona dentro de la cadena.

SUBGÉNEROS DE FORMACIÓN

- Documentales.

Consisten en la muestra de un aspecto de la realidad, mostrada en el medio audiovisual. Puede tratar gran variedad de temáticas, los más habituales suelen ser los que hablan de naturaleza (la flora y la fauna), pero también pueden tocar temas tan diversos como algún acontecimiento importante, contenido histórico, artístico... Alternan las imágenes que respectan al tema con la voz en off de un locutor que narra y explica lo que se está viendo en pantalla.

- Programas musicales.

Programas especializados en el ámbito musical, con noticias, conciertos, videoclips, entrevistas, y todo tipo de contenidos concernientes a la música.

- Otros.

Programas que hablen de temas más específicos, como libros, arte, ciencia, viajes, historia...

3.2.3 ENTRETENIMIENTO

Se refiere al género televisivo cuya finalidad principal es ofrecer al espectador un disfrute y/o placer. Los programas de entretenimiento basan sus contenidos en cuatro grandes conceptos: la sorpresa, el sentimiento, el humor y la emoción. Así pues es un género que dispone de muchos recursos y puede abarcar múltiples variedades. La gran mayoría de los programas de entretenimiento, pese a estar vestidos de ese halo de realismo, o hiperrealismo artificial, están rodados en un plató cerrado

Muchos programas de entretenimiento se asemejan entre sí, esto es porque cuando una cadena innova y crea un producto televisivo de entretenimiento que se demuestra que tienen un éxito probado, la tendencia es comprar formatos o directamente copiarlos.

SUBGÉNEROS DE ENTRETENIMIENTO.

- **Humor.**

El entretenimiento no se concibe sin el humor. Este tipo de programas son los que buscan única y principalmente hacer reír al espectador. Pueden conformar un producto específico, por ejemplo los programas de humoristas que realizan sketches, pero realmente puede teñir cualquier otro subproducto del entretenimiento, impregnando el reality, el talk show, el magazine... Este subgénero genera la aparición de personajes cómicos que pueden perdurar en la memoria popular; véase Martes y trece, Cruz y raya, Los morancos...

- **Magazine.**

Es el programa contenedor por excelencia. En él tiene cabida de todo: desde entrevistas, vídeos, tertulias, noticias, sketches... Su definición, forma y delimitación son difusas. Suelen estar conducidos por un presentador o presentadora que lleva casi todo el peso del programa conduciéndolo de principio a fin.

- **Reality show.**

Es otro género que resulta difícil de definir. Se basa en la realidad y en la vida cotidiana de los individuos ofreciendo una cercanía al espectador y traspasando las barreras de la intimidad, todo esto basado en el filtro de la espectacularidad, tratando muchas veces los temas de manera extravagante.

- **Talk show.**

Se trata de un programa de entrevistas, donde un presentador va recibiendo a una serie de invitados que van contando sus historias, de manera relajada y a menudo desenfadada. Los entrevistados suelen ser personas cotidianas y corrientes, no suelen pertenecer al medio televisivo.

- Game.

Un concurso (o game) es un juego de competencia en el que suelen participar cierto número de concursantes, que tratan de alcanzar una meta o premio, bien sea de manera individual o en grupo. Hay muchos tipos diferentes; desde los concursos de conocimientos, que suelen basarse en una serie de preguntas formuladas de una manera determinada, concursos de habilidades, en los que entran las capacidades físicas del concursante, concursos de talentos, donde los jugadores exponen su talento, bien sea bailar, cantar, etc.

3.2.4 FICCIÓN

El término ficción viene relacionado con la simulación, no es real, es decir, es un modo de representar una historia ficticia mediante unos actores que la interpretan. Podemos decir que es una historia inventada y escenificada de tal modo que el espectador llegue a sentirla como una verdad momentánea.

La ficción suele ocupar un número significativo de horas en la parrilla televisiva, aunque su presencia varía según la cadena. Tiene una clara diferencia respecto al formato de entretenimiento y es que prácticamente toda la ficción que se produce está grabada previamente. Esto hace que la ficción sea un recurso muy socorrido para las cadenas, ya que cuando existe algún hueco de programación pueden reponer alguna serie que ya pusieron en el pasado, posibilitando que el producto soporte bien el fenómeno de la repetición.

Los diferentes tipos de series suelen venir en una franja horaria predeterminada; por ejemplo, las series infantiles en franja matinal, las telenovelas en franja vespertina, los dramas en la nocturna... Algunos tipos en concreto como la sit-com pueden emitirse en cualquier franja del día, siendo habitual tanto la matutina como la vespertina.

SUBGÉNEROS DE FICCIÓN

- Tv movie o telefilm.

Son las películas expresamente pensadas y creadas para la televisión. Sus aspectos técnicos están adaptados al medio: el formato, el tipo de planos (abundancia de planos medios y primeros planos en detrimento de planos generales), el desarrollo del argumento, cuyos actos están adaptados a los parones publicitarios, etc. Obviamente su elaboración es mucho menos costosa que las obras cinematográficas, tanto en términos económicos como en el tiempo de rodaje y producción. Habitualmente tienen una hora y media de duración y el género más habitual es el melodrama, suelen tratar temas sacados de la realidad: dramas familiares, escolares, temas románticos... Tienen un número de personajes y escenarios bastante reducido. Habitualmente los telefilms que llegan a nuestras pantallas son de origen norteamericano, siendo menos común las producciones europeas o de otros países. En España no se suelen realizar producciones de este tipo, si acaso en alguna cadena de televisión autonómica.

- Miniserie.

La miniserie es lo mismo que una serie pero de una duración mucho menor. Suele consistir en un número de episodios reducido, entre 2 y 5, con una duración total que no exceda las 5 o 6 horas. La miniserie tiene una única trama principal que se va resolviendo episodio tras episodio. Al ser tan breve y tocar un hilo argumental, podría parecerse más a una película muy larga que a una serie en sí. Algunos de los temas más tratados por este género son las adaptaciones literarias, biografías de personajes históricos o célebres, acontecimientos históricos... Aunque realmente pueden centrarse en cualquier tipo de contenidos.

- Serie.

Es el modelo de ficción televisiva más habitual. Se trata de una consecución de relatos de manera episódica con continuidad. La serie consigue esa continuidad entre los capítulos mediante un cierto número de personajes fijos, relacionados entre sí por unas tramas argumentales desarrolladas en unos escenarios determinados. Estas tramas pueden ser episódicas (finalizar con la conclusión del capítulo) o continuas (seguir desarrollándose a lo largo de varios episodios o incluso toda la serie).

TIPOS DE SERIES

- Sit-com o comedia de situación

Existen determinados elementos que configuran el formato de la sit-com. El espacio en que se desarrolla suelen ser interiores y, por lo general, los escenarios suelen ser conocidos, repitiéndose determinados entornos durante todo el transcurso de la sit-com. Véase el ejemplo de *Friends*, cuya gran mayoría de los episodios se desarrollaban en tres escenarios principales: el piso de las chicas, el piso de los chicos y la cafetería, a pesar de aparecer esporádicamente en otros lugares. Otra de las características es que existe una plantilla protagonista definida, que no suele pasar de los 6 integrantes y a los que les unen relaciones, ya sean personales o profesionales.

En cuanto a su desarrollo, es un formato dinámico, dada su brevedad, unos 25 minutos aproximadamente. Requiere creatividad y efectividad. Por lo general, suele tratarse de comedias.

- Telenovela o soap opera

Producida originalmente en América Latina, la telenovela es un tipo de serie de temática melodramática con una gran cantidad de episodios de entre 30 y 60 minutos de duración. Tienen continuidad serial, es decir, las tramas se continúan entre un episodio y otro. El tema principal son historias de amor que atraviesan dificultades, plagadas de intrigas, traiciones, engaños y confusiones.

- Series dramáticas

Suelen ser series de entre 45 minutos y una hora de duración, y están grabadas en soporte de mayor calidad, poseen un número mayor de escenarios que otros tipos de ficción. Su temática suele oscilar entre el drama o la comedia dramática. Es el tipo habitual de teleseries que están aflorando en la última década.

- Dramedia

Son episodios de cerca de una hora de duración, cuyo contenido es un híbrido entre comedia y drama. Son el paradigma de las series de nuestro país, siendo muy habitual. Afloraron en los años 90, con el boom de las series en España.

Diferencias entre serie y serial

Lo primero que debemos hacer es distinguir entre una serie de televisión y un serial televisivo, ya que puede haber confusiones entre ambas. Si nos atenemos a las definiciones puras y duras de ambas, en más de una ocasión hemos llamado serie a un serial, y viceversa. Así pues, vamos a dar un repaso a ambos términos para comprender las diferencias.

El rasgo principal de una serie de ficción es que cada uno de sus capítulos constituye una unidad en sí mismo, con historia autoconclusiva; de este modo, la continuidad entre los episodios se consigue mediante personajes, escenarios y/o temas. En cuanto a la programación, suele realizarse un número determinado de capítulos (alrededor de 13) que se emiten generalmente en horario prime-time una vez por semana, debido a su alto coste, tanto económico como del rodaje en sí. Las series acostumbran a tener un final previsto, o al menos, un esbozo o idea aproximada.

Sin embargo, en los seriales se dejan abiertas las tramas entre capítulos. Estos se conciben como un producto que se emite de manera más continua, pudiendo verse en televisión diariamente o varias veces por semana. El tiempo de emisión es indefinido, estando sujeto por completo a las audiencias: si la gente lo ve, se seguirá emitiendo por tiempo indefinido. De hecho, hay seriales que pueden emitirse durante varios años, o incluso décadas. Estos productos tienen un coste más bajo, ya que suelen emitirse en horario day-time, en el que se produce un menor consumo que por las tardes o noches.⁵

Así pues, lo que consumimos diariamente en televisión puede ser uno u otro producto de manera diferenciada, o bien una hibridación de ambos, véase el ejemplo de una de las series más exitosas de los últimos años, Lost (Perdidos), que se encuentra entre ambas, ya que los capítulos se emiten semanalmente pero no son autoconclusivos, están protagonizados por una serie de personajes que pueden aparecer de un episodio para otro, o tardar varios episodios en volver a aparecer, quién sabe.

⁵ [http://es.wikipedia.org/wiki/Serial \(televisión\)](http://es.wikipedia.org/wiki/Serial_(televisión))

El ejemplo que nos trae entre manos, *Twin Peaks*, se encuentra en la misma situación, ya que tiene una trama continuada, pero supone un producto de mayor coste que un serial diario. Además, tiene un capítulo final, en el que se produce el desenlace de la historia.

En resumen, con la hibridación de contenidos televisivos, hoy en día se convierte en cosa complicada definir un producto de manera diferenciada. A la hora de hablar de productos de ficción con continuidad en la parrilla, suele emplearse en término “serie de televisión”, de modo que así es como trataremos *Twin Peaks* en este trabajo.

4. TWIN PEAKS:

LA SERIE



Para poder realizar un análisis más exhaustivo de *Twin Peaks*, primero vamos a conocer los datos técnicos⁶ de la serie y los diferentes elementos que la componen.

4.1 FICHA TÉCNICA

- Nombre original de la serie: Twin Peaks
- Creadores: David Lynch, Mark Frost
- Reparto: Kyle MacLachlan, Michael Ontkean, Mädchen Amick, Dana Ashbrook, Richard Beymer, Lara Flynn, Joan Chen, Sherilyn Fenn, Warren Frost, Michael Horse, Piper Laurie, Sheryl Lee, Peggy Lipton, James Marshall, Everett McGill, Jack Nance, Kimmy Robertson, Ray Wise.
- País de origen: Estados Unidos
- Número de temporadas: 2
- Total de episodios: 30
- Episodios primera temporada: 8
- Episodios primera temporada: 22
- Duración de los episodios: 45 minutos



El cuerpo de Laura Palmer

Producción

- Producción ejecutiva: David Lynch, Mark Frost
- Producción: Gregg Fienberg, Harley Peyton

Datos de emisión

Emisión en USA:

- Cadena original: ABC
- Fechas de emisión generales: 8 de abril de 1990 – 10 de junio de 1991
- Fecha de emisión de la primera temporada: 8 de abril de 1990 - 23 de mayo, 1990

⁶ <http://www.imdb.com/>

- Fecha de emisión de la segunda temporada: 30 de septiembre de 1990 – 10 de junio de 1991

Emisión en España:

- Cadena: Telecinco
- Fechas de emisión generales: 15 de noviembre de 1990 – 1 de octubre de 1991.
- Fechas de emisión de la primera temporada: 15 de noviembre de 1990 – 29 de noviembre de 1990.
- Fechas de emisión de la segunda temporada (parte I): 1 de marzo de 1991 – 11 de abril de 1991.
- Fechas de emisión de la segunda temporada (parte II): 17 de septiembre de 1991 – 1 de octubre de 1991.

4.2 BREVE SINOPSIS DE LA HISTORIA

La historia sucede en Twin Peaks, un pequeño pueblo rural estadounidense al norte de Washington. Un día se descubre el cadáver de una de las jóvenes más populares del lugar, Laura Palmer, quien descubren que ha sido violentamente asesinada.

Pronto acude al pueblo Dale Cooper, un excéntrico agente del FBI, con el objetivo de colaborar en la investigación sobre el culpable del asesinato. Allí trabaja codo con codo con el sheriff local, Harry Truman, y su cuerpo de policía. Aunque parece una localidad tranquila y apacible, pronto descubrirán que no todo es lo que parece, y que hay varias personas que resultan sospechosas del crimen, ya que muchos de los habitantes de Twin Peaks ocultan oscuros secretos en sus vidas.

4.3 LOS PERSONAJES

Los personajes de Twin Peaks son su auténtico leitmotiv, su motor. Se trata de una serie coral, donde nos encontramos con un gran número de personajes relevantes para la trama, todos diferenciados, a cada cual de ellos más especial.

El personaje clásico

Ya en la antigua Grecia, podemos encontrar una obra de Teofrasto, filósofo de la época, llamada *Los caracteres*. La obra consiste en un mordaz boceto de treinta descripciones de diferentes tipos morales y maneras de ser de personajes de la época, estandarizando ciertos prototipos sociales. Se trata del primer escrito para establecer una sistemática de caracteres del que disponemos actualmente, y que ha influido notablemente en estudios y análisis posteriores del estilo clásico del personaje. La técnica es sencilla: Teofrasto menciona un rasgo central o dominante, como la torpeza, soberbia o avaricia, y define el carácter del sujeto en torno a dicho rasgo.

A través de su escrito podemos contemplar como el comportamiento de esos habitantes, gente de Atenas del siglo IV a.C., no difiere en demasía del comportamiento que podemos ver en la actualidad entre nuestros semejantes. Algunos de sus personajes y actitudes nos pueden resultar sumamente familiares.

Como dice Milly Buonanno⁷, académica de la Università di Roma-La Sapienza y experta en series de televisión, “las series de ficción juegan un gran papel a la hora de representar y construir la autopercepción que la sociedad tiene de sí misma, así como los imaginarios sociales que moviliza”. Buonanno establece una función de familiarización a la ficción televisiva, demostrada por esta universalidad y vigencia de ciertos prototipos.

Si analizamos más detenidamente los 30 caracteres que Teofrasto incluye en su obra, ya no solo podemos sentirnos familiarizados e identificados a nivel personal, sino que podemos reconocer gran cantidad de prototipos que aparecen y han aparecido en las series de televisión. No será difícil localizar en alguna serie de ficción el prototipo de personaje torpe, que siempre tropieza y se equivoca, el personaje charlatán, que es incapaz de mantener la boca cerrada y se pasa de un tema a otro sin parar de hablar, o el grosero, que siempre responde de malos modos y se muestra impaciente y

⁷ Buonanno, Milly, “*El drama televisivo. Identidad y contenidos sociales*”, Ed. Gedisa, Barcelona, 1999

malhumorado. Alrededor de esa lista de perfiles hemos podido ver pasar gran cantidad de personajes, cuyo eje central se remarca en un rasgo de su carácter.

Las series de ficción televisiva emplean dicho estereotipos para construir y narrar historias, empleándolos como mediación entre ficción y realidad. Pueden resultar imprescindibles para esta identificación y acercamiento con la realidad, pero ha de tenerse en cuenta que no es justificable que este estereotipamiento se convierta en una burda simplificación o resumen, que no profundice más allá.

Así pues, ¿qué ofrece *Twin Peaks* al respecto? *Twin Peaks* es una serie coral, en cada uno de sus episodios nos encontramos con, al menos, una veintena de personajes, a cada cual más variopinto. Si bien algunos de ellos pueden obedecer tímidamente al concepto estereotipado que hemos mencionado anteriormente, todos muestran una combinación de caracteres que los hace únicos y distintos entre sí.

Los habitantes de Twin Peaks son uno de los grandes pilares de la serie. No se trata de habitantes de un pueblo normales, sino que son personajes con unos rasgos muy característicos claramente definidos. La mayoría de ellos tienen su propio espacio en la trama argumental y tienen una función importante en la historia. Aunque son algo histriónicos, resultan plausibles e integrados en el contexto de esta peculiar serie.

Mentiríamos si dijésemos que no existe ningún rasgo estereotipado en algún personaje (véase el torpe de Andy, la charlatana de Lucy, el chulito de instituto de Bobby...) de hecho algunos de ellos están plagados de clichés, pareciendo una autoparodia de sí mismos. Sin embargo, cada uno de los personajes está dotado de complejidad, desarrollado y lleno de tintes, con una historia propia, con su pasado, presente y futuro.

Una de las peculiaridades de la serie es su capacidad para mezclar la presencia de personajes más verosímiles y reales que permiten al espectador una conexión e identificación más inmediata, como podrían ser el sheriff o la dueña de la cafetería Doble R, con la aparición de personajes más esotéricos, exóticos, excéntricos y casi

míticos, como la dama del leño. Estos dos tipos de personajes se entremezclan y relacionan durante el transcurso de la serie sin ningún problema y con total naturalidad, creando una convivencia entre normalidad y excentricidad. El propio protagonista, el agente Dale Cooper, es una mezcla de ambos tipos de personajes, siendo un detective del FBI al estilo de serie policíaca y utilizando métodos científicos, pero a su vez teniendo una personalidad de lo más esotérica, dejándose llevar también por otros métodos de investigación poco usuales, como los sueños, el pensamiento mágico, la intuición y las visiones.

4.3.1 LOS PERSONAJES DE DAVID LYNCH

Todos los personajes de David Lynch parten de una identidad/puerta de entrada, vulnerable al cambio. Esta puerta de entrada da acceso a otro espacio, diferenciando uno de otro⁸. Como dice Michel Chion: “Si no hubiera diferencia entre el aspecto exterior y el interno, no se experimentaría lo que es entrar”⁹.

Los seres Lyncheanos (“Lyncheano” es como se denomina a los elementos típicos del autor: personajes, situaciones y obras en general) crecen, cambian de forma, mudan la piel. Son personajes irremediamente desestabilizados y atormentados, el desequilibrio que les rodea atenaza su propia identidad. Muchos de ellos tienen conductas autolesivas, el gran ejemplo de ello es Laura Palmer como figura clave de la autodestrucción. Se trata de un personaje muy rico, que aúna todas las obsesiones: coqueteo con las drogas, prostitución, inocencia, desequilibrio, muerte... El personaje ideal para evocar cualquier tipo de infierno personal¹⁰.

Porque David Lynch habla del ser humano como sujeto contenedor de infiernos, todos tienen cabida en el hombre. Aprovecha sus obras para adentrarse e indagar en la oscuridad del ser humano.

⁸ Ángel Román. “*El infierno baila conmigo*”. Capítulo “El infierno según David Lynch”, pág. 67

⁹ Chion, Michael, “*David Lynch*”, Editorial Paidós, Barcelona, 2003, pág. 247.

¹⁰ Ángel Román. “*El infierno baila conmigo*”. Capítulo “El infierno según David Lynch”, pág. 68

4.3.2 ANÁLISIS DE LOS PERSONAJES

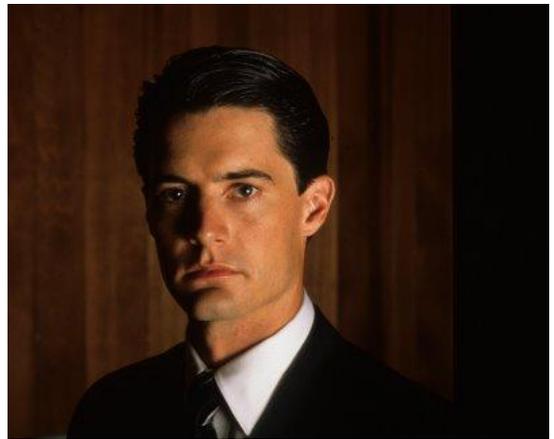
Vamos a analizar los personajes de *Twin Peaks*. Nos centraremos en aquellos con mayor carga protagonista (cerca de una veintena) ya que, al tratarse de una serie coral, el número de personajes que aparece es aún más elevado.

PROTAGONISTAS

◆ AGENTES DEL FBI

Agente especial Dale Cooper (Kyle MacLachlan)

Es la auténtica alma de la serie. Un excéntrico y carismático agente del FBI que ha sido enviado a Twin Peaks para investigar el caso de Laura Palmer. Es un tipo afable que en seguida se involucra con el lugar y el caso, empleando métodos poco convencionales, como la mística o el poder de sus sueños. Ama los árboles que rodean Twin Peaks, los Donuts, la tarta de cerezas y sobre todo el café.



Agente Dale Cooper

◆ COMISARÍA



Sheriff Truman

Sheriff Harry S. Truman (Michael Ontkean)

Es el sheriff de Twin Peaks, un tipo honesto y recto. Cree conocer a todos los habitantes del pueblo, pero a medida que se van destapando cosas de algunos de ellos se da cuenta de que estaba equivocado. Tiene una relación en secreto con Josie Packard. Siente un gran respeto por el agente Cooper y se hacen amigos, apoyándose mutuamente.

◆ LOS PALMER

Laura Palmer (Sheryl Lee)

Es una joven muy popular en el pueblo, la víctima del violento asesinato que da arranque a la trama de la serie. Se trata de una chica guapa de aspecto inocente que se llevaba bien con todos. A medida que avanza la investigación descubrirán que su vida no era tan idílica como parecía y estaba llena de oscuros secretos (prostitución, drogas...).



Laura Palmer



Leland Palmer

Leland Palmer (Ray Wise)

El padre de Laura. Es el abogado personal de Ben Horne. Un hombre afable y tranquilo, que a raíz de la muerte de su hija empieza a comportarse de manera extraña y perturbada. Más tarde descubriremos que él también guarda oscuros secretos.

Sarah Palmer (Grace Zabriskie)

La madre de Sarah. Tras su muerte queda totalmente destrozada. En ocasiones tiene extrañas visiones que la atormentan.



Sarah Palmer

◆ LOS HAYWARD



Donna Hayward

Donna Hayward (Lara Flynn Boyle)

Es la mejor amiga de Laura, la que mejor la conocía. Es una chica seria y responsable. Al poco de fallecer ésta, Donna inicia una secreta relación con James Hurley, el que hasta entonces había sido el amante de Laura. Ambos tratan de resolver el misterio sobre su muerte.

◆ LOS HORNE

Audrey Horne (Sherilyn Fenn)

La hija de Ben Horne. Es una joven con toques de femme fatale, como una sex symbol, una auténtica "lolita". Se comporta de manera contestona y descarada, pero en el fondo es más sensible de lo que aparenta. Está enamorada platónicamente del agente Cooper.



Audrey Horne



Benjamin Horne

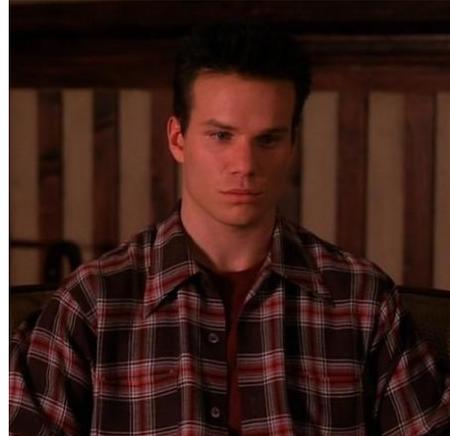
Benjamin Horne (Richard Beymer)

Es el padre de Audrey. Un hombre de negocios, el dueño de medio pueblo, empezando por el Gran Hotel del Norte y los Almacenes Horne, aparte de otros locales como Jack el Tuerto. Es un hombre mezquino, movido por las con ansias de poder y de ganar dinero. En algún momento de la segunda temporada comienza a perder la cabeza.

◆ LOS HURLEY

James Hurley (James Marshall)

A pesar de su aspecto de chico duro con su Harley, James es un chico sensible. Estaba saliendo a escondidas con Laura antes de su asesinato. Tras su muerte, empieza a salir con Donna y en algún momento llega a intimar con Maddy también, provocando una crisis en su relación con Donna. Es hijo de unos padres problemáticos y vive con sus tíos Ed y Nadinne.



James Hurley

◆ LOS JOHNSON



Shelly Johnson

Shelly Johnson (Mädchen Amik)

Es camarera de la cafetería Doble R. Está saliendo con Bobby a escondidas de su marido, Leo. Es maltratada por este, quien la insulta, golpea y desconfía de lo que hace mientras él está fuera. Cuando avanza la serie se va convirtiendo en una mujer fuerte y cada vez más independiente.

PERSONAJES SECUNDARIOS

◆ COMISARÍA

Lucy Moran (Kimmy Robertson)

Es la secretaria de la oficina del sheriff. Es una persona sensible y con cierta verborrea, ingenua pero entrañable. Mantiene una relación de amor-odio con Andy Brennan. Está embarazada, pero no se



Lucy Moran

sabe si él es el padre o es Dick, un arrogante vendedor de ropa de los almacenes Horne, situación que mantiene un triángulo amoroso entre ellos.



Agente Andy Brennan

Agente Andy Brennan (Harry Goaz)

Es un agente de policía, algo patoso y torpe pero con gran corazón. Es tan sensible que se echa a llorar cuando hablan de la muerte o tiene que ver un cadáver. Está enamorado de Lucy, la secretaria, y mantienen una extraña e inestable relación.

Agente Tommy “The Hawk” Hill (Michael Horse)

Es un nativo americano, agente del cuerpo de policía de Twin Peaks, con grandes habilidades para el rastreo. Es un hombre de confianza y muy noble. Por su procedencia, conoce muy bien los bosques y todos los mitos y leyendas que los rodean.



Agente Tommy, “Hawk”

◆ FAMILIA PALMER

Maddie Ferguson (Sheryl Lee)

La prima de Laura. Vive fuera del pueblo pero, al enterarse de la muerte de esta, se traslada con sus tíos para estar con ellos. Físicamente es calcada a Laura (interpretada de hecho por la misma actriz, pero con el cabello moreno). Es buena chica aunque algo ingenua. Se hace amiga de James y Donna y les ayuda a investigar por su cuenta qué le pasó a Laura.



Maddie Ferguson

◆ LOS HAYWARD



Dr. Hayward

Doctor William Hayward (Warren Frost)

El doctor del pueblo. Lleva muchos años ejerciendo y conoce a todos los habitantes de Twin Peaks. Es uno de los pocos personajes que parecen sensatos y totalmente cuerdos a lo largo de la serie.

◆ LOS HORNE

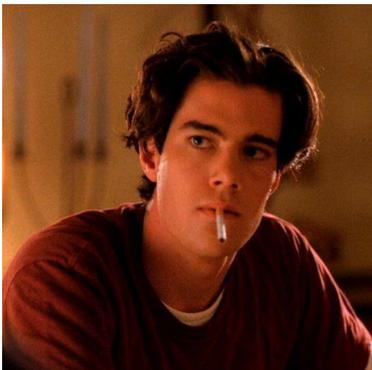
Jerry Horne (David Patrick Kelly)

Es hermano y también socio de Ben Horne. Es un personaje bastante excéntrico, infantil y con un peculiar sentido del humor. Junto con Benjamin forman un extraño dúo cómico. Impulsivo y visceral, parece bastante menos inteligente que su hermano.



Jerry Horne

◆ LOS BRIGGS



Bobby Briggs

Bobby Briggs (Dana Ashbrook)

Era el novio de Laura. Es un adolescente rebelde y descarado. Posteriormente, empieza a salir a escondidas con Shelly. Está metido en negocios sucios trapicheando con drogas. A medida que avanza la serie madura un poco, convirtiéndose en un joven más serio y tranquilo.

Mayor Garland Briggs (Don S. Davis)

Es militar y padre de Bobby. Al igual que el agente Cooper, es una persona bastante mística, además en su trabajo se dedica a asuntos paranormales que no siempre puede desvelar. En la segunda temporada colabora con el sheriff y Cooper para desvelar los múltiples misterios y enigmas.



Mayor Briggs

◆ **LOS JOHNSON**



Leo Johnson

Leo Johnson (Eric Da Re)

Es el marido de Shelly. Trabaja de camionero y pasa tiempo fuera de casa, momentos que su mujer suele aprovechar para reunirse con Bobby. Es agresivo, maltrata a su mujer y tiene un carácter fuerte e irascible. También está metido en asuntos de drogas. A mediados de la segunda temporada cambio por completo: primero se queda vegetativo a causa de un disparo y su mujer debe cuidar de él

y luego (a su pesar) se convierte en el esbirro de Windom Earle.

◆ **LOS JENNINGS**



Norma Jennings

Norma Jennings (Peggy Lipton)

Es la dueña de la cafetería Doble R. Es una mujer fuerte, independiente y decidida. Está casada con un convicto y es la amante de Ed Hurley.

Hank Jennings (Chris Mulkey)

El marido de Norma. Es un delincuente local, un ser engreído y despreciable. Está acostumbrado a pasar largas temporadas en la cárcel por varios delitos. Le otorgan la libertad condicional, pero no tardará en violarla.



Hank Jennings

◆ LOS HURLEY



Ed Hurley

Ed Hurley (Everett McGill)

Es el dueño de la gasolinera del pueblo, Big Ed's Farm. Está casado con Norma, pero es muy infeliz en su matrimonio. Mantiene una relación secreta con Norma, a quien ha querido desde el instituto. Es un buen hombre y amigo del sheriff, en ocasiones colabora en alguna de sus investigaciones.

Nadine Hurley (Wendy Robie)

Es la mujer de Ed y uno de los personajes más excéntricos de la serie (que ya es decir). Lleva un parche ya que perdió un ojo en su luna de miel. No parece estar muy cuerda, a lo largo de la serie se muestra como un personaje cada vez más desquiciado. Aunque esté loca realmente no es mala persona y no hace daño a nadie.



Norma Jennings

◆ LOS PACKARD / MARTELL



Josie Packard

Jocelyn "Josie" Packard (Joan Chen)

Josie Packard es la mujer del "difunto" Andrew Packard, el hermano de Catherine. Se encarga de la serrería, el negocio del que era su marido, y vive en la misma casa que Catherine y Pete. Es una mujer sexy, de apariencia frágil e inocente, pero en el fondo ella también oculta muchos secretos.

Andrew Packard (Dan O'Herlihy)

Es el marido de Josie y hermano de Catherine Martell. No aparece apenas en la serie ya que se supone que está muerto. Es un hombre maduro y poderoso al que intentaron quitar de en medio y desde entonces ha estado oculto esperando su momento para reaparecer.



Andrew Packard



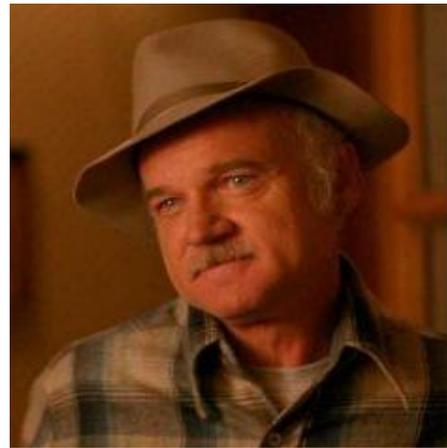
Catherine Packard Martell

Catherine Packard Martell (Piper Laurie)

Una auténtica villana de novela, Catherine es una mujer orgullosa, déspota e intransigente, que pasa por encima de quien sea para conseguir sus objetivos. Desprecia a Josie continuamente. Casada con Pete, le ningunea y humilla a menudo y hace lo que quiere con él. Quiere apoderarse de la serrería a toda costa.

Pete Martell (Jack Nance)

Pete es el marido de Catherine. Un hombre bonachón, amable y desenfadado que nunca parece tener problemas con nadie y se lleva bien con la gente del pueblo.



Pete Martell

◆ OTROS PERSONAJES



Gordon Cole

Gordon Cole (David Lynch)

Es agente del FBI como Cooper. Aparece en algunos momentos para ayudarlo a avanzar con las investigaciones. Es un buen hombre, con un peculiar sentido del humor y está bastante sordo, por lo que se expresa a gritos.

Dr. Lawrence Jacoby (Russ Tamblyn)

El doctor Jacoby es uno de los personajes más excéntricos de la serie. Es el psiquiatra de Twin Peaks. Tras la muerte de Laura, descubren que estaba estrechamente unido a ella ya que la trataba. Al principio es uno de los sospechosos de su asesinato.



Doctor Jacoby



Lady Leño

Margaret Lanterman, “Lady Leño” (Catherine Coulson)

Lady Leño es otro de los personajes más peculiares. Es una mujer madura muy misteriosa y relacionada con lo esotérico, que siempre va por el pueblo cargada con un tronco en los brazos, de ahí el origen de su apodo. Afirma que habla con él y le cuenta secretos.

Mike Nelson (Gary Hershberger)

Inseparable de su gran amigo Bobby, Mike es otro de los tipos duros del instituto. Egocéntrico, creído y fortachón, es el prototipo de guaperas ligón. Al principio de la serie es novio de Donna, aunque ésta le deja por James. Principalmente se dedica a chulear, cometer fechorías y gamberradas con Bobby.



Mike Nelson



Ronette Pulaski

Ronette Pulaski (Phoebe Augustine)

Esta joven era compañera de clase de Laura. Estaba con ella la noche que la asesinaron, pero consiguió escapar. Cuando la encuentran, está en shock y es imposible hacer que cuente lo que sucedió aquella noche. Más tarde se descubre que, al igual que Laura, mantenía relaciones sexuales a cambio de dinero.

Phillip Michael Gerard, “Mike el manco” (Al Strobel)

Es un vendedor de zapatos ambulante que pasa por el pueblo. Pronto descubren que él mismo se cortó el brazo que le falta, en un intento por deshacerse de las fuerzas malignas de La Logia Negra. Su testimonio arrojará algo de luz acerca de esta Logia y sus oscuros secretos.



Mike el manco



Annie Blackburn

Annie Blackburn (Heather Graham)

Es la hermana de Norma. Tras una larga temporada fuera del pueblo regresa. Comienza a trabajar en la cafetería. Una chica sensible, tímida y algo mojigata, ya que los años anteriores los ha pasado en un convento y tiene un triste pasado. El agente Cooper y ella se enamoran y mantienen una relación.

Windom Earle (Kenneth Welsh)

Earle fue amigo y compañero del FBI de Cooper, pero luego se pasó al lado oscuro y se convirtió en su rival. Es un hombre excéntrico, malvado y bastante desquiciado. A pesar de que le buscan, es inteligente y habilidoso y se pasea a sus anchas por el pueblo ocultándose con sus elaborados disfraces. Es muy conocedor de temas esotéricos y todo lo relacionado con las Logias. Reta a Cooper a una partida de ajedrez a vida o muerte.



Windom Earle

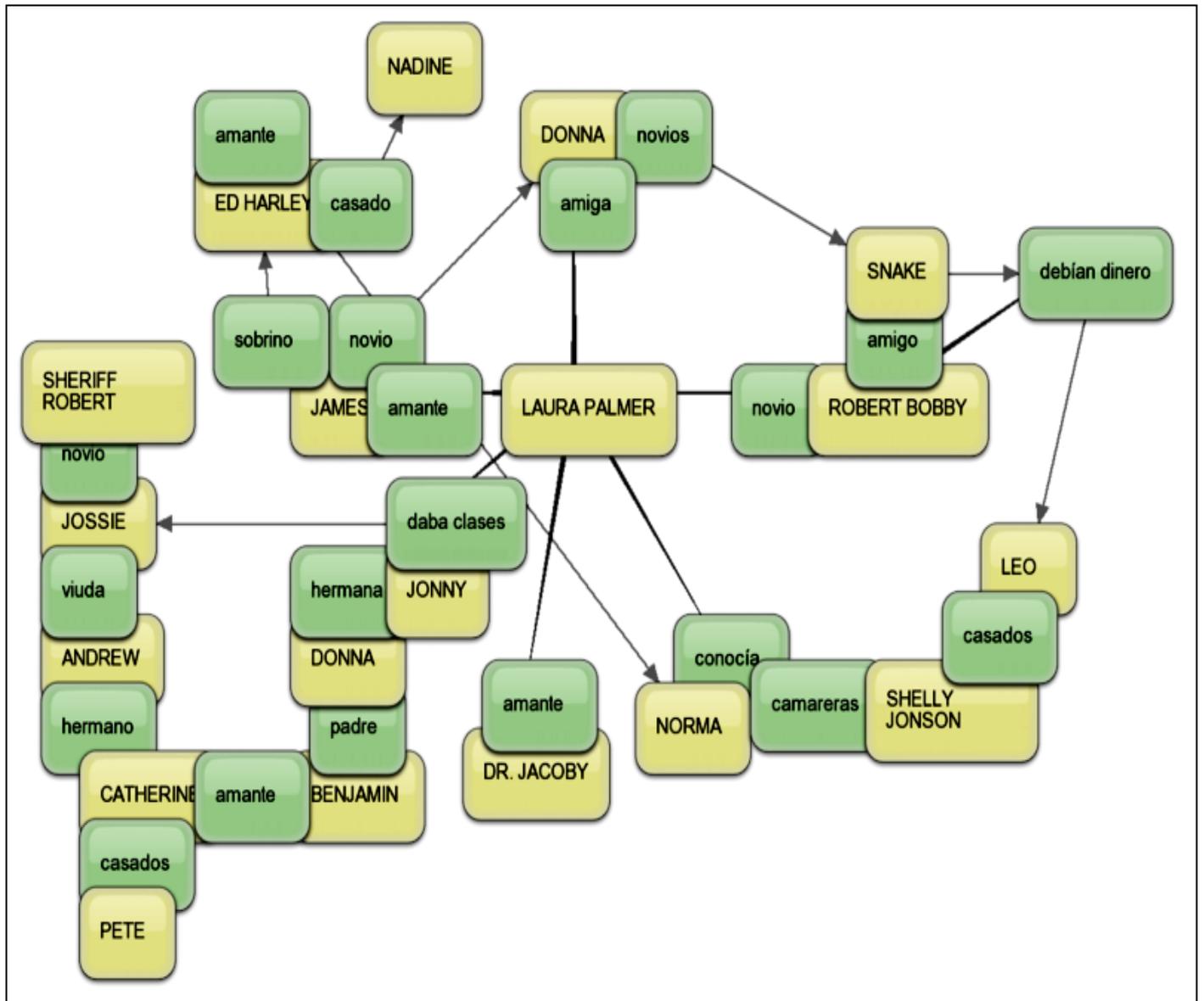


Gráfico 1. Organigrama que muestra la conexión entre los personajes principales de *Twin Peaks*. Fuente: Wikipedi. Autor: realizado con la colaboración de usuarios anónimos. Fecha: 22 de noviembre de 2010.

(<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Twinpeaksorganigramaconexionpersonajes.png>)

La imagen nos muestra de una manera gráfica simple y sintetizada la relación que tienen entre ellos, partiendo desde el personaje central de Laura Palmer.

4.4 EL ENTORNO

Twin Peaks es una serie cuya historia está ambientada en el ficticio pueblo homónimo, un lugar tranquilo de la América profunda en el estado de Washington, al noreste de los Estados Unidos. La mayoría de las escenas exteriores se rodaron en dos pequeños pueblos llamados Snoqualmie (de allí son las cataratas que vemos en la serie) y North Bend.

En cuanto a los interiores, la serie muestra las casas de los personajes protagonistas: los Palmer, los Hayward, los Horne (aunque la mayoría de las tramas de los Horne suceden en el Gran Hotel del Norte), los Hurley, los Johnson... Aparte de las casas de los protagonistas, en cuanto a interiores podría decirse que la acción se centra en 5 escenarios principales; la cafetería, la comisaría, el Gran Hotel del Norte, el bar nocturno Roadhouse y más adelante, el casino-burdel Jack el tuerto.

Aparte de estos espacios construidos, hay que tener en cuenta que *Twin Peaks* es un pueblo rural, de modo que muchas secuencias se forman en espacios naturales: los bosques, el río, la cataratas... *Twin Peaks* se nos muestra como un pueblo rodeado de vegetación, principalmente bosques de pinos, abetos, y en general una inmensa naturaleza montañosa.

Una de las características principales de este entorno creado en *Twin Peaks* es la atemporalidad. Si bien se nos muestra como un entorno contemporáneo, hay multitud de referencias que nos evocan a otras épocas, mezclando un contexto actual con elementos de los años 50, el estilo de la cafetería y el instituto son ejemplos muy claros.

Otro detalle a destacar es la orientación espacial, no llegando a definir los espacios claramente en ningún momento. El espectador no sabe, por ejemplo, a qué distancia se puede encontrar la casa de Laura Palmer de la comisaría. Siendo meros espectadores no conocemos las distancias, no efectuamos apenas recorridos, no conocemos las direcciones.

4.5 LOS CREADORES

Corría el año 1989 cuando uno de los más excéntricos directores de cine de EEUU, David Lynch, decidió atreverse con el medio audiovisual de masas por excelencia haciendo equipo junto a Mark Frost, director de televisión de renombre. Ambos directores, con su gran status artístico, se embarcaron en una aventura televisiva con un producto no poco original, sobre todo para la época.



David Lynch y Mark Frost en 1989

Mark Frost

Es un director, guionista y productor de televisión, nacido en Pittsburgh en 1953. Frost es muy conocido por sus trabajos, ya no solo en dicho medio, sino por algunos de sus escritos (guiones y novelas). Su obra televisiva más conocida fue *Hill Street Blues*, conocida en España como *Canción triste de Hill Street*, una serie coral emitida en los años 80 que resultó muy aclamada y alabada por la crítica y público. Aparte de ese trabajo, Frost obtuvo mucho éxito con *Twin Peaks* de la mano de su compañero David Lynch. No fue el único proyecto en que se embarcaron juntos, aunque la mayoría de los trabajos que planeaban acabaron por no ver la luz. Después de la cancelación de *Twin Peaks* intentaron repetir en televisión creando la serie *Up on the air* (1992), pero tampoco funcionó. Desde entonces ha trabajado esporádicamente como productor ejecutivo o guionista ¹¹ (es el guionista de las películas de Los cuatro fantásticos, entre otras), aunque en lo que se ha centrado mayormente es en la literatura, habiendo publicado cerca de una decena de libros en las dos últimas décadas.

David Lynch

¹¹ <http://www.imdb.com/name/nm0004111/>

Nacido en la América profunda en el año 1946, Lynch es un autor norteamericano con una carrera cinematográfica como director y guionista. En su carrera nos encontramos con películas muy excéntricas, con toques surrealistas y oscuros. Un prominente director de cine “de autor” y productos diferentes de los cuales varios, con el tiempo, han sido considerados de culto.

Desde su adolescencia, Lynch era un joven apasionado de la pintura, su primer medio de expresión creativa y que, a pesar de haber acabado dedicándose al cine, jamás ha abandonado. Tras estudiar por su cuenta e inscribirse en algunas escuelas de arte que parecen no acabar de llevarle a ninguna parte, acabó matriculándose en la academia de artes de Filadelfia. Allí es donde se dio cuenta definitivamente de sus grandes capacidades artísticas. Tras cierto tiempo estudiando en la academia, tuvo una revelación y por fin se percató de qué es lo que sentía que le falta a la pintura: las dimensiones del sonido y el movimiento.

Esta concienciación le llevó a comenzar a grabar sus primeras obras audiovisuales, adquiriendo una cámara de 16mm. Con ella y a modo de experimento grabó su primer film, *Seis hombre enfermos (Six Men Getting Sick, 1967)*, que realmente recuerda más a una pintura animada que a una película, con una serie de figuras que se mueven y ambientado por unos chirriantes sonidos de sirenas. Esta obra supondría una primera marca de estilo del autor, con la que además ganó un premio en una exposición de la academia.

Tan solo un año después, se lanzó a grabar su segundo film, *El alfabeto (The Alphabet, 1968)*, construido con mezcla de imagen real y animación. De nuevo, Lynch mostró su peculiar estilo; se trataba de una grabación de 4 minutos de duración con extrañas imágenes y sonidos un tanto perturbadores que parece denunciar el aprendizaje forzado y el adoctrinamiento mediante una serie de imágenes de una joven en una cama recitando el abecedario, que finalmente acaba sangrando por la boca.

En 1970 Lynch consiguió ingresar en el American Film Institute (AFI), escuela de cine de Los Ángeles, donde realizó un film más largo, su primer mediometraje: *La abuela (The*

Grandmother, 1970). En él, decidió volver a mezclar animación e imagen real, color y blanco y negro, cine mudo y cine hablado. La historia hablaba de un niño traumatizado por un entorno familiar complicado y disfuncional, que huye refugiándose en su habitación. Para cubrir una mancha de orina en su cama, vuelca un cubo de tierra en ella, del que acaba surgiendo una criatura imaginaria, una anciana, con la que crea un extraño vínculo afectivo.

Si bien esta historia podría haber sido contada como una fábula infantil, para no variar Lynch la mostró del modo más oscuro y bizarro que nos podamos imaginar, incluso enfermizo, demostrando la afición del autor por mostrar universos extraños, atmósferas grises y malsanas. *The Grandmother* actuó casi de precuela del que sería su siguiente proyecto, que además supondría una de sus grandes obras, considerada de culto: *Cabeza Borradora* (*Eraserhead*, 1977).

El rodaje de esta película no resultó nada fácil, lo que en un principio estaba previsto para ser rodado en unos meses, acabó alargándose durante varios años. Para su realización, Lynch obtuvo una beca del AFI de 5.000 dólares, pero le parecieron insuficientes los 20 minutos que la escuela le concedió para su película, de modo que consiguió negociar que le dieran permiso para hacer un medimetroraje de 42 minutos. El rodaje se interrumpió súbitamente cuando el AFI se empezó a percatar de que la intención de Lynch, por aquel aún estudiante de cine, era rodar un largometraje. Varios meses después, Lynch decidió continuar con el rodaje por su cuenta, gracias a la ayuda de su colega Alan Splet, quien colaboró con él hasta en las condiciones más indeseables y con unos medios muy escasos. David Lynch planeaba exponerla en el Festival de Cannes de 1976, pero no llegó a tiempo, de modo que su estreno final se produjo en 1977, 6 años después de comenzar con el proyecto.

La película narra la historia de una pareja con un hijo recién nacido, que vivían en un entorno totalmente singular, una zona industrial devastada. Rodada en blanco y negro, con una banda sonora totalmente anti-realista y unos personajes que rozan la locura, el film introducía al espectador en una atmósfera angustiada, desquiciada, irreal. Una serie de ingredientes muy en su línea, marca de la casa.

Tanto esfuerzo para sacar adelante su película finalmente mereció la pena: *Cabeza Borradora*, pese a exhibirse en pequeñas salas y principalmente en países de medianoche (no era precisamente un producto destinado a un público mayoritario) comenzó a convertirse poco a poco en un fenómeno, una auténtica película de culto.

Tras el estreno de la película, el director de cine Mel Brooks había quedado tan entusiasmado que le propuso a David Lynch producir su siguiente film, *El Hombre Elefante* (The elephant man, 1980), abriéndole las puertas a un cine más comercial, pasando de una obra casi experimental a un film de Hollywood. En ella se narra la historia de John Merrick, un hombre que había nacido con la desgracia de una gran deformidad. Con una infancia desoladora y abandonado por su madre, Merrick malvivía exhibido como animal/monstruo de feria. Hasta que un día el azar permite que conozca al cirujano Frederick Treves, quien se interesa de inmediato por su caso y le ofrece vivir una vida mejor bajo su tutela.

En este film Lynch sacó otra de la que será una de sus facetas principales: la afición por el melodrama, con la capacidad de combinar a la perfección la parte dramática de la historia sin recurrir a la lágrima fácil, y sin perder la originalidad y el estilo que le caracterizan. La película alcanzó un notable éxito comercial, siendo nominada a 8 Óscar de la Academia, aunque al final no obtuvo ninguno.

Posteriormente fue contratado para dirigir *Dune* (1984), la adaptación cinematográfica de la novela del mismo nombre, una historia de ciencia ficción futurista ambientada en un planeta llamado "Arrakis" (o "Dune"). A pesar de ser su proyecto más caro y ambicioso hasta la fecha, esta película supuso un gran fracaso comercial, además



Kyle MacLachlan en Dune

de suponer un rodaje lleno de dificultades y diferencias con la productora. Lynch no perdonó el perder el control artístico de la obra (tanto de rodaje como de montaje) en

pos de las decisiones de la productora. Tras todos estos inconvenientes, el propio Lynch estaba tan decepcionado que incluso acabó detestando la película, y se prometió a sí mismo una mayor independencia y no volver a trabajar con grandes productoras. A pesar de tantas cosas negativas del proyecto, hay un detalle que no puede obviarse y que supone una de las cosas positivas que el director obtuvo de toda esta experiencia; y ésta es haber trabajado por primera vez con el actor Kyle MacLachlan, quien se convertiría en su actor fetiche y años después se convertiría en el carismático agente del FBI Dale Cooper, de *Twin Peaks*.

Tras *Dune*, David Lynch continuó con su habitual estilo de películas perturbadoras, rodando *Terciopelo azul* (*Blue velvet*, 1986), para la cual contaba como protagonista con Kyle MacLachlan de nuevo. Una thriller de intriga muy perverso, en el que un joven se ve involucrado en una serie de extraños sucesos ocurridos en un pequeño pueblo de Carolina del Norte. En esta película el director conocía al que ha sido otro de sus colaboradores fetiche a partir de entonces, el compositor Angelo Badalamenti. En esta ocasión y con esta obra, Lynch obtuvo bastante éxito, siendo nominado a diversos premios, entre ellos a los Oscar en la categoría de mejor director y obteniendo muy buenas críticas.



David Lynch sentado en un sillón en *La Habitación Roja*

Su siguiente obra fue la serie que estamos tratando, *Twin Peaks* (1990), introduciéndose con ella por primera vez en el mercado televisivo, de la mano de su compañero Mark Frost. La serie llegó a convertirse en un verdadero fenómeno a nivel mundial, aunque a finales de la segunda temporada comenzó a decaer, cancelándose con la emisión el último capítulo de ésta. Una de las razones, aparte de las múltiples desavenencias con la cadena, fue que Lynch se había volcado de lleno en el rodaje de su nueva película, *Corazón salvaje*

(*Wild at heart*, 1990), una road movie atropellada y sórdida, en la que una pareja huía del país durante un permiso carcelario de él, en busca de una nueva vida. Esta nueva película de Lynch no obtuvo mucho éxito en su momento, no siendo respaldada ni por la crítica ni por el público.

Tras el estreno de *Corazón salvaje* y la cancelación de *Twin Peaks*, Lynch se había quedado con la espina clavada de ésta última, de modo que rodó lo que sería la precuela de la serie; *Twin Peaks: Fuego camina conmigo* (*Twin Peaks: Fire walk with me*, 1992). Esta película fue otro mazazo comercial, resultando un desastre en taquilla que le acarreó muy malas críticas, de las peores de su carrera.

A partir de 1992 el director decidió alejarse temporalmente del cine realizando varios proyectos en televisión, como la miniserie *Hotel Room* (1993), ambientada en una extraña habitación de hotel y los no menos extraños inquilinos que iban pasando por ella. Cinco años después fue cuando regresó el cine, rodando *Carretera perdida* (*Lost Highway*, 1997), una mezcla de intriga y cine negro que narraba la historia de un músico de jazz que comienza a recibir extrañas cintas en su domicilio. Paradójicamente, aunque no tuvo mucho éxito a nivel comercial, las críticas de la película eran bastante positivas.

Dos años después, sorprendió a público y crítica positivamente con su nueva película, *Una historia verdadera* (*The Straight Story*, 1999), un conmovedor drama en el que un anciano con bastantes problemas de salud recibe la noticia de que su hermano, con el que no se habla desde hace muchos años, ha sufrido un infarto. Entonces decide cruzar todo el país para ir a visitarle, utilizando el único transporte que posee: una máquina cortacésped.

Si siguiente film sería uno de los más extraños y conocidos, *Mulholland Drive* (2001). Bizarra, perturbadora y difícil, es un thriller de intriga que cuenta la historia de Betty, una aspirante a actriz que llega a Hollywood y trata de hacerse un hueco en el cine. Allí conoce a Rita, una joven con amnesia a raíz de un accidente, que no recuerda quién es ni qué hace allí. Entre las dos investigarán e intentarán averiguar quién es Rita. Su manera de narrar los hechos no es lineal (al igual que ocurría con *Carretera perdida*) de

modo que resulta una película complicada y muy enrevesada. A pesar de ello, gustó a la crítica y funcionó bastante bien, y con ella ganó un premio al mejor director en el Festival de Cannes de ese mismo año.

La última película, que no obra, de David Lynch ha sido *Inland empire* (2006) su obra más surrealista. Aunque ya rodó anteriormente films enrevesados, este sin duda es el más incomprensible de todos. Cuenta la historia de una actriz que rueda una película con otro actor y cuya percepción de la realidad se va distorsionando cada vez. En un ambiente confuso y onírico, las vidas de ambos se tornan una mezcla de realidad y ficción, una especie de sueño en el que acaban llamándose el uno al otro por los nombres de sus personajes en la película que ruedan juntos. *Inland empire* es difícil de describir. Es un film que, al igual que varios films anteriores del director, provocó y provoca muchas sensaciones y opiniones enfrentadas.

Si bien esta ha sido su última película, es cierto que desde el inicio de su carrera David Lynch no ha dejado de trabajar, siendo siempre muy versátil y haciendo de todo. Ha rodado múltiples cortos cada cierto tiempo aparte de los ya mencionados anteriormente, como *La amputada* (*The amputee*, 1974) que como su nombre indica muestra a una mujer amputada escribiendo una carta mientras un enfermero le venda los muñones, *El vaquero y el francés* (*The Cowboy and the Frenchman*, 1988), que habla de un capataz de un rancho solitario, en el que de pronto aparece un francés con una maleta llena de cosas extrañas, una serie que creó para internet llamada *Dumb Land* (2002), una vulgar comedia ligera animada en flash. Muchos de estos trabajos fueron recopilados en una colección llamada *The short films of David Lynch* (2002), donde se compilan 6 de sus cortos.

Aparte de ello, también se ha involucrado en la creación de documentales, como *Eraserhead histories* (2001), en el que Lynch habla del largo y costoso proceso de creación de *Cabeza borradora*, su primer largometraje, o *Idem Paris* (2012), un cortometraje documental que muestra una empresa de litografía de París donde Lynch acostumbra a imprimir sus propias litografías, y los trabajos realizados en blanco y negro.

El cine de Lynch es especial, genuinamente de autor. Quien haya visto algunas de sus películas conocerá sus extrañas narrativas oblicuas, extravagantes y oscuras puestas en escena, temáticas obsesivas, personajes a medias entre lo angelical y lo maligno... Como Lynch afirma: “Preferiría suicidarme a hacer una película en la que yo no tenga la última palabra sobre el resultado final. Yo empecé como pintor, en la escuela de Bellas Artes, pero un día estaba delante de un cuadro y me pareció ver que algo se movía en él. Desde entonces intento combinar sonido e imágenes de la mejor manera posible.”

David Lynch muestra una predilección muy marcada por las historias de crímenes y temas paranormales, contadas siempre desde su estilo bien marcado: gusto por el absurdo, tendencias surrealistas, elementos abstractos, mucho simbolismo, un halo oscuro y en ocasiones perverso, etc.

Muchas de sus obras son tratadas de incomprensibles, poseyendo argumentos y puestas en escena enrevesadas y densas, no aptas para público estándar. El seguimiento de la mayoría de sus películas requiere de atentos visionados y comprensión. Hay que estar atento a infinidad de detalles, descifrar metáforas y simbolismos. Por esta razón, resulta extraño que un director tan peculiar, extravagante y creador de productos tan anti-comerciales acabase trabajando en un proyecto para un gran medio de masas como es la televisión. Sin embargo, como él mismo dijo, finalmente se embarcó en el proyecto porque le atrajo mucho la idea de poder contar un relato largo en episodios sin tanta limitación temporal, cosa que no ocurría en el cine.

4.6 LA BANDA SONORA

Para analizar la magnitud de la serie de *Twin Peaks*, no podemos pasar por alto su genial BSO. Lynch y Frost tenían en mente un gran proyecto, diferente y original, y para ello la BSO debía estar a la altura. Encargaron la música al compositor Angelo Badalamenti, autor de la música de casi todas las películas de David Lynch. Lynch

siempre cuida mucho el ambiente sonoro en sus obras, y casi siempre confía en él, siendo habitual el tándem Lynch-Badalamenti.

Angelo Badalamenti es un compositor norteamericano, quien anteriormente había trabajado también de pianista y acompañante de cantantes. Compositor de peculiar estilo, su música se caracteriza por melodías sinuosas, densas, lánguidas, oscuras, con grandes aproximaciones al jazz y el uso de sintetizadores.

Desde las primeras negociaciones para la colaboración entre ellos, se dejó bien claro que se buscaba una música con enfoque diferente, como el que tendría la serie. Eligieron única y exclusivamente cada uno de los temas para cada situación y cada capítulo. Badalamenti compuso íntegramente toda la banda sonora, no solo la melodía de la cabecera, sino cada uno de los temas que se incluían en la serie¹².

La forma de crear la ambientación tampoco resulta del todo convencional. En los extras del DVD de *Twin Peaks*, Badalamenti cuenta que David Lynch le explicaba cómo serían determinadas escenas y éste, sin verlas, debía componer dejándose llevar por su propia impresión.

Decidieron que habría tres temas principales según el ambiente y las escenas del momento: melodía para situaciones con tono más cómico, otra con tono más dramático y otra para momentos de más tensión/terror¹³. Y que además se compondría una melodía particular para cada uno de los personajes protagonistas (que como ya hemos visto, no son pocos) de modo que cada vez que apareciesen en escena, interviniesen o incluso fuesen nombrados, tuvieran su propia sintonía.

La música está aprovechada a la perfección como recurso narrativo para reforzar el ritmo de la historia, facilitando la distinción de capítulos y escenas, y favoreciendo que el espectador pueda seguir la historia. Tal y como dice Michel Chion: “La serie es capaz

¹² <http://blogs.gamefilia.com/la-saga-q-no-tiene-nombre/27-04-2009/22146/la-serie-que-os-perdisteis-twin-peaks>

¹³ <http://albertolacasa.es/twin-peaks-1-el-estilo/>

de entrelazar de modo intenso sus tramas y situaciones en gran parte gracias a su universo sonoro”. Como gran estudioso del sonido cinematográfico y la música, realiza un brillante análisis a partir de los créditos de la serie, fijándose en registro, textura, atmósfera, la voz, llegando a la conclusión de que “no sería posible conseguir ese punto extraño, genuino y complejo de la serie sin un elemento unificador: la fascinante música de Badalamenti”¹⁴.

La banda sonora de *Twin Peaks* tiene un estilo sonoro totalmente a lo habitual en televisión: composiciones de jazz, sinfonías para sintetizador... En concreto, uno de sus temas más conocidos, “Laura’s Theme” es, según Chion, “sorprendente e innovador en televisión por su carácter excepcionalmente lírico y un registro muy extenso”¹⁵. La música crea ambiente misterioso y enrarecido, adecuado para el producto y muy particular y propio de las obras de Lynch. Las melodías se encuentran llenas de misterio, en muchas ocasiones remitiendo al plano onírico. Las canciones tienen su identidad e intención expresiva, no están compuestas a la ligera, crean una atmósfera propia.

¹⁴ Chion, Michel. “*David Lynch*”. Ed. Paidós. Barcelona, 2003

¹⁵ Chion, Michel. “*David Lynch*”. Ed. Paidós. Barcelona, 2003

**5. ESTRUCTURA DE
LA SERIE**



Inicialmente, la historia que David Lynch y Mark Frost nos querían contar estaba concebida para dividirse en seis temporadas. Sin embargo, por presiones de la cadena hacia sus creadores, que querían que desvelaran cuanto antes el enigma del asesinato de Laura Palmer, y otra serie de factores que influyeron en que el seguimiento de *Twin Peaks* por parte de la audiencia decayese en la segunda temporada provocó un final prematuro a la serie, que finalmente solo duró dos temporadas.

5.1 TEMPORADAS

La serie está estructurada en dos temporadas. La primera de ellas, capitaneada por el episodio piloto, dura un total de 8 capítulos. El famoso episodio piloto comienza mostrando el cadáver de una joven envuelto en un plástico: aquí empieza *Twin Peaks*. El crimen sirve de detonante, nada más empezar, de una larga serie de sucesos y aparición de personajes que irán dando forma a la historia.



El agente Dale Cooper y Sheriff Truman

La segunda temporada está compuesta por 22 episodios, desde el capítulo número 9 hasta el 30. Su historia arranca a continuación del final de la primera, sin establecerse pausas temporales entre ambas (hablando a nivel argumental).

Fechas de emisión original			
Temporada	Episodios	Comienzo de temporada	Final de temporada
1	8	8 de abril de 1990	23 de mayo de 1990
2	22	30 de septiembre de 1990	10 de junio de 1991

Tabla 1 (elaboración propia) Fechas de la emisión original de las dos temporadas de Twin Peaks.

Fuente: Wikipedia. (www.wikipedia.com)

Sin embargo, a nivel de emisión se produjo una gran pausa entre una temporada y otra. Esto, unido a las prisas que tenía la ABC por desvelar la identidad del asesino, provocó una caída en la audiencia y la posterior retirada de *Twin Peaks* de televisión.

De hecho, si nos fijamos, el cambio entre la primera y segunda temporada no encaja con la resolución de la identidad del asesino de Laura Palmer, estableciendo el “antes” y “después” previsto entre una y otra temporada. Esto fue así porque la revelación de esa identidad fue provocada por una presión de la cadena, no por deseo de Lynch y Frost, quienes querían desvelarlo mucho más adelante, en temporadas posteriores que jamás llegaron, o quizás incluso no desvelarlo.

5.2 EPISODIOS DE LA SERIE

Primera temporada

La primera temporada está formada por 8 capítulos, incluyendo el piloto. En ocasiones podemos encontrarnos dicho piloto numerado como el primer capítulo, pero habitualmente se empieza a numerar a partir del segundo capítulo, considerando así que la temporada tiene el piloto y los 7 episodios restantes.

Lista de capítulos de la primera temporada:

Número del episodio	Título original (inglés)	Título en castellano
1x01	“Northwest Passage”	Un cadáver en Black Lake
1x02	“Traces to nowhere”	Pistas sin salida
1x03	“Zen, or the skill to catch a killer”	Zen, o la habilidad de atrapar a un asesino
1x04	“Rest in pain”	Descanse en el dolor
1x05	«The one-armed man»	El hombre manco
1x06	“Cooper dreams”	Los sueños de Cooper
1x07	«Realization time»	La hora de la verdad

1x08	“The last evening”	El último anochecer
-------------	---------------------------	----------------------------

Tabla 2 (elaboración propia) Capítulos de la primera temporada de Twin Peaks.

Fuente: IMBD (www.imbd.com)

Segunda temporada

La segunda temporada está compuesta por 22 episodios. En esta temporada pueden diferenciarse dos bloques: del 1 al 9, ya que todavía continúa la investigación del asesinato de Laura Palmer, siendo en este último es donde se nos desvela la identidad del asesino, y los 12 capítulos siguientes, en los cuales, una vez resuelto el crimen de la joven, se dedican a ahondar más en los simbolismos y sucesos extraños y oscuros que ocurren en el pueblo, a medida que la historia se va tornando más (si cabe) extravagante y retorcida.

Lista de capítulos de la segunda temporada:

Número del episodio	Título original (inglés)	Título en castellano
2x01	«May the giant be with you»	Puede el gigante estar contigo
2x02	«Coma»	Coma
2x03	“The man behind glass”	El hombre tras el cristal
2x04	“Laura’s secret diary”	El diario secreto de Laura
2x05	«The orchid's curse»	La maldición de la orquídea
2x06	“Demons”	Demonios
2x07	«Lonely souls»	Almas solitarias
2x08	“Drive with a dead girl”	Conducir con un cadáver
2x09	«Arbitrary law»	La mediación
2x10	“Dispute between brothers”	Disputa entre hermanos
2x11	“Masked ball”	Baile de máscaras
2x12	“The black widow”	La viuda negra
2x13	“Checkmate”	Jaque mate

2x14	«Double play»	Doble juego
2x15	«Slaves and masters»	Amas y esclavos
2x16	«The condemned woman»	La condenada
2x17	“Wounds and scars”	Heridas y cicatrices
2x18	“On the wings of love”	En las alas del amor
2x19	«Variations on relations»	Cambio en las relaciones
2x20	«The path to the Black Lodge»	El camino de Black Lodge
2x21	“Miss Twin Peaks”	Miss Twin Peaks
2x22	«Beyond life and death»	Más allá de la vida y la muerte

Tabla 3 (elaboración propia) Capítulos de la segunda temporada de Twin Peaks.

Fuente: IMBD (www.imbd.com)

5.3 ESTRUCTURA DE LOS CAPÍTULOS

La serie tiene coherencia en su continuidad, reflejada en el calendario del periodo que comprende la serie. Sus 30 capítulos representan 32 días seguidos (del 24 de abril al 27 de mayo), de modo que cada uno de ellos comprende la totalidad de un día. El cálculo fue tan milimetrado que las fechas encajan totalmente, ya que el primer y último episodio, del doble de duración que los demás, muestran los acontecimientos sucedidos en dos días cada uno, ajustándose así a la estructura que los creadores querían para la serie.

La mayoría de los capítulos comienza por la mañana o con la jornada de trabajo, mientras que la parte final suele desarrollarse por la noche, dejando así a los espectadores con un regusto misterioso y enigmático al terminar de ver cada episodio.

La estructura de los capítulos es similar, ya que todos tienen un desenlace abierto que deja que el público vaya intuyendo lo que verá en los siguientes episodios. Esta estructura finaliza las tramas entre capítulos de manera inconclusa acerca de lo

sucedido, ofreciendo pistas y empleando “cliffhangers”, es decir, escenas que, normalmente al final de capítulo generan el suspense o shock necesario para que el espectador sienta la necesidad de conocer el resultado en la siguiente entrega.

Esta estructura generadora de intriga constante y el empleo de “cliffhangers” favorece al enganche del espectador, quien requiere un seguimiento de los capítulos para poder averiguar los desenlaces de las tramas.

**6. CONTEXTO SOCIAL Y
TELEVISIVO DE
TWIN PEAKS**



Tanto en EEUU como en España, las décadas de los 80 y 90 supusieron grandes cambios en el medio televisivo; mientras que hasta entonces solo existían las cadenas públicas o generalistas, en estas décadas se produjo la aparición de las cadenas autonómicas, de cable y privadas, lo que introdujo cambios en el modelo televisivo, un gran aumento de la competitividad y por tanto, aumento de la calidad y cuidado de los contenidos.

En cuanto a la ficción televisiva, también fue época de grandes cambios. La década de los 90 supuso una transición entre las series clásicas y las nuevas camadas narrativas actuales. El cambio fue paulatino, no se produjo de la noche a la mañana. Sin embargo, hay que destacar en esta evolución la influencia de *Twin Peaks*, que se acabó convirtiendo en una de las series de televisión más influyentes de dicha década. En los años 90 la producción televisiva era más escasa que en la actualidad, pero es indudable que se realizaron algunas producciones fundamentales para el medio, gracias a las cuales la ficción narrativa es tan rica y abundante en nuestros días.

6.1 LA TELEVISIÓN DE LOS AÑOS 80-90 EN ESTADOS UNIDOS

En EE.UU. existían tres grandes cadenas generalistas hercianas en los años 80: la NBC, la CBS y la ABC. Estas cadenas acaparaban el monopolio del mercado televisivo hasta mediados de la década, que fue manifestándose su declive. La programación cada vez más uniforme y la aparición de los canales por cable, que ya había entrado en cerca de un 30% de hogares estadounidenses, comenzaban a hacer mella en una audiencia que descendía notablemente.

Ante esta fuerte competencia, las cadenas generalistas se veían obligadas a aumentar la calidad de sus contenidos y aumentar los contenidos de ficción en detrimento de los programas de realidad, ya que una de las cosas que caracterizaba a las cadenas por cable es ir siempre un paso por delante y apostar por la ficción, emitiendo casi el doble de cine y series que las cadenas hercianas.

Robert J. Thompson, director del Centro para el Estudio de la Televisión Popular de Syracuse, es su estudio “Television’s second golden age” analiza a fondo el drama televisivo y califica esta etapa de tanta competencia como “La segunda edad de oro de la televisión”, situada entre principios de los años 80 y mediados de los 90. Una etapa en la que aumenta considerablemente la oferta televisiva, cada vez más variada y compleja, lo que se traduce en una feroz competencia entre las cadenas.

En aquellos momentos triunfaba bastante en EEUU un determinado tipo de series entre los espectadores: *Dinastía* (1981-1991), *Dallas* (1978-1991), *Falcon Crest* (1981-1991) y *Santa Bárbara* (1984-1993)¹⁶. Se trataba de auténticos culebrones, que presentaban a unos personajes que se vanagloriaban de ser malos y vivían envueltos en riqueza, como una especie de “american dream”.

También había otro tipo de series también populares como *Canción triste de Hill Street* (1981-1987), *Cheers* (1982-1993), *Luz de Luna* (1985-1989)... Nuevas series más elaboradas en las que volvía a combinarse calidad y temática y que propiciaron el nacimiento de esta segunda edad de oro en la ficción televisiva.

6.2 LA FICCIÓN TELEVISIVA A PARTIR DE LOS AÑOS 90.

INFLUENCIA DE TWIN PEAKS EN ESTA EVOLUCIÓN

La década de los 90 fue una transición entre la serie clásica y el estilo narrativo moderno. La pregunta es, ¿en qué momento cambió definitivamente la televisión? ¿Cuándo pasaron las series de ese estilo tan clásico a despuntar con un estilo narrativo mucho más complejo, más cercano al género cinematográfico que televisivo?

Los síntomas de este cambio comienzan con la creciente interrelación de cine y televisión, iniciada con la dirección y producción por parte de David Lynch de *Twin Peaks*. Con el paso de los años, esta interrelación se va constatando con una participación cada vez mayor de directores de cine en la dirección de capítulos de

¹⁶ <http://albertolacasa.es/twin-peaks-1-influencias/>

series televisivas. También cabe destacar la presencia de actores de cine en series, cosa que anteriormente hubiera sido inconcebible, como una bajada de caché pasar del cine a la tv.

En cuanto a los esquemas que se conocían entonces sobre cómo era una serie de televisión, *Twin Peaks* cumplía más o menos con los parámetros establecidos y conocidos por el espectador; se emitía semanalmente en capítulos, incluía un elenco de personajes protagonistas y secundarios, un escenario reconocible... Sin embargo, tal y como veremos a continuación, tenía rasgos que la diferenciaban de cualquier otra serie, haciendo que a partir de entonces, se diera un giro total a la ficción de la época.

Twin Peaks sorprendió al público y la crítica, siendo un producto tan complejo y atípico para un medio como la televisión. La aparición de una serie de estas características propició una apertura en la mente de los creativos de ficción televisiva, dando pie a experimentar más con los productos, con otros tipos de guionistas y directores ajenos al medio

Los 90 suponen una década en la cual quizás no existen muchas producciones de ficción televisiva a destacar, pero sí alguna fundamentales para este cambio, y gracias a ella tenemos hoy día una televisión tan narrativa y unos productos de ficción tan elaborados. En esta época se construyeron los pilares de la ficción televisiva tan diversa que conocemos hoy día.

6.3 LA TELEVISIÓN DE LOS AÑOS 80-90 EN ESPAÑA

Mientras tanto, entre mediados de la década de los 80 y los 90 aquí en España también estaba sucediendo una gran transformación del modelo televisivo. Este gran cambio queda principalmente asociado a la puesta en marcha de las cadenas privadas. Hasta entonces, en nuestro país el modelo televisivo había sido de total monopolio por parte de TVE. A principios de los años 80 y con el avance inminente de la ley de televisiones privadas, ya se preveía que TVE tendría que lidiar con, al menos, dos cadenas privadas rivales.

Hasta entonces, nuestra única cadena generalista había abogado por otro tipo de contenidos, menos variados y más informativos. Pero con la aparición de las nuevas cadenas pronto se dan cuenta de que ese modelo televisivo ya ha pasado a la historia. El prototipo de espectador de antaño, pasivo y más monotemático, va desapareciendo, ya no solo por los cambios televisivos que se avecinan, sino por la gran cantidad de cambios sociales que se están produciendo en la España de los 80: incorporación de la mujer al trabajo, impulso en el sector terciario, heterogeneización en los medios de comunicación, etc. TVE comienza a interesarse más por los gustos de esta nueva audiencia, mucho más diversificada.

A finales de los años 80 se produce en nuestro país el nacimiento de las cadenas autonómicas: ETB-2 (País Vasco), TVG (Galicia), TV3 (Cataluña), Canal 9 (Comunidad valenciana), Telemadrid (Comunidad de Madrid), Canal Sur (Andalucía). A raíz de la aparición de dichas cadenas, el monopolio de TVE empieza a desmoronarse y el medio televisivo se va transformando poco a poco en un oligopolio público.

Es en 1990 cuando se produce la aparición de las cadenas privadas en España: Telecinco y Antena 3. También aparece en 1990 la primera cadena de pago de nuestro país, Canal +. En este caso, su programación era bastante diferente a la de las otras cadenas, ofreciendo mucha programación ajena a nuestro país, tanto en ficción (series y largometrajes, principalmente norteamericanos) como en programas en general y retransmisiones deportivas.

Centrándonos en Antena 3 y Tele 5, muchos de sus contenidos, al contrario de lo que había sido hasta entonces la televisión pública, se centran en entretener al público, dejando la cultura, contenidos formativos e información en segundo plano. Tras la década anterior, con una televisión moralmente más controlada y un enfoque más educativo y didáctico, podría decirse que los años 90 fueron principalmente una década de entretenimiento a nivel de contenidos televisivos. Hay que tener en cuenta que entre 1976 y mediados de los 80 en España nos encontrábamos en la transición democrática, donde los medios en general tenían una gran importancia como formas

de información y conocimiento, especialmente la televisión, un medio con gran repercusión y cada vez mayor alcance. En esta transición abundaban los contenidos pedagógicos, basados en los nuevos valores democráticos que se irían estableciendo a lo largo de la década de los 80, y a su vez, el paso a una televisión cada vez más contemporánea.

Volvamos a los años 90. Como ya hemos dicho, en los inicios de las privadas abundan los productos de puro entretenimiento. Aunque también existe ficción nocturna de éxito y otros contenidos más “serios”, era habitual tener en horario de prime time programación de entretenimiento y contenidos totalmente banales, como las *Mamachicho* o *Goles son amores*.

En cuanto a la ficción televisiva, podemos mencionar algunas de las series más conocidas de la época. Mientras que en TVE gran parte de la ficción se centra en grandes clásicos, adaptaciones de libros, temas históricos o biografías, principalmente en Antena 3 se apuesta mucho por programación de ficción propia, con una hornada de nuevas series, la mayoría de ellas, comedias de corte familiar. Tele 5 también realiza ficción propia, aunque en menor medida que Antena 3. Una de las series españolas más míticas y populares de las últimas décadas es *Farmacia de guardia* (1991-1995), una serie totalmente familiar que habla sobre las peripecias de los miembros de una familia cuya madre regenta una farmacia de barrio, haciendo otras series populares de la década como *Ay señor señor* (1994-1995), comedia sobre la vida de un sacerdote de ideas modernas, *Canguros* (1994-1995), otra comedia sobre la vida de unas chicas que viven juntas y trabajan de canguro, todas de Antena 3. Otra de las series más emblemáticas y recordadas de nuestra televisión es *Médico de familia* (1995-1999) en Tele 5.

En esta década es cuando se dice que se vivió el boom de la ficción nacional, ya que las cadenas invirtieron bastante en crear ficción propia, esto se apreciaba en la cantidad de series míticas que surgieron en esta época. Incluso las series nacionales eran destinadas al horario del prime time, antes dedicado a ficción extranjera u otros espacios.

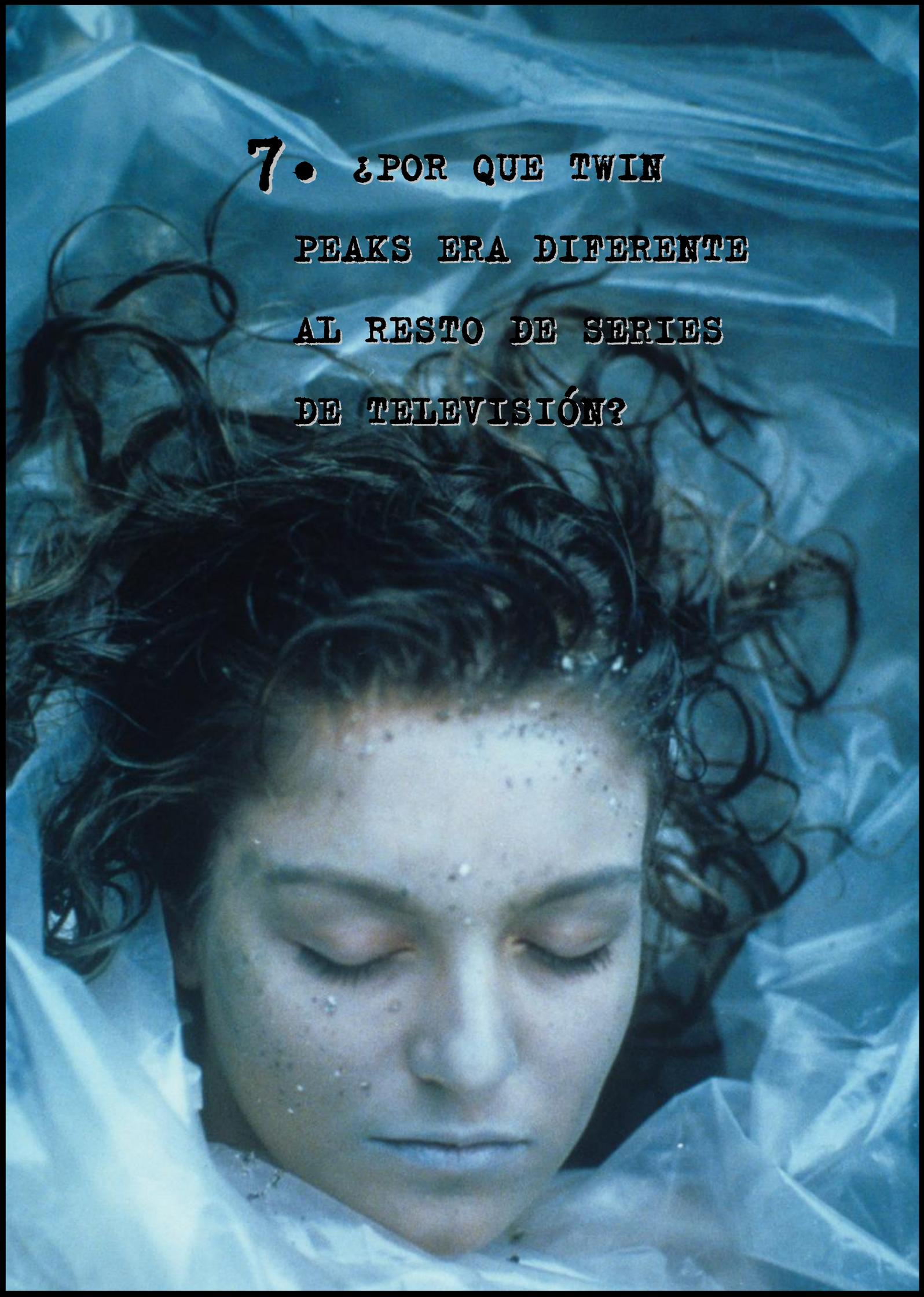
Obviamente también existían programas informativos: retransmisiones con corresponsales a nivel internacional, como fueron las de la Guerra del Golfo, reportajes sobre el terrible crimen de las niñas de Alcasser... pero estos horribles sucesos a pesar de ser tratados en las noticias, también eran pasto de otros programas más sensacionalistas de las cadenas, jugando con el interés morboso al más puro estilo de la prensa amarilla.

Otro programa muy conocido en nuestra televisión es *¿Quién sabe dónde?* (1992-1998), muy mítico y presentado por Paco Lobatón, cuya finalidad era encontrar personas desaparecidas, mediante una serie de imágenes, reportajes y testimonios de personas conocidas del sujeto desaparecido. En este programa también se trató el mencionado anteriormente crimen de las niñas de Alcasser.

Podemos citar algunos de los programas y personajes más conocidos de la televisión española de la década, como Emilio Aragón quien aparte de actor también es presentador. Presentó *"VIP noche"*, puro concurso de entretenimiento sin más pretensiones y muy popular, además fue donde el famoso presentador/actor/productor se hizo conocido, para pocos años después pasar a presentar otro concurso llamado *"El gran juego de la oca"*.

España se sumó a la tendencia de los "late nights", habitual en la televisión norteamericana como programas como *"The David Letterman Show"*, adaptando el formato. El primer "late night" que aparece en nuestro país es *"Esta noche cruzamos el Mississippi"*, cuyo presentador de lengua viperina, Pepe Navarro, revoluciona las noches de Tele 5.

Así pues, este era el contexto de nuestra televisión en los años 90. Cuando uno encendía la televisión bien podía encontrarse con programas de este tipo que con una serie tan distinta como la de David Lynch. Viendo la ficción habitual de la época, es obvio el contraste con *Twin Peaks* y lo curioso e inesperado de su éxito en un contexto televisivo como este.



**7. ¿POR QUE TWIN
PEAKS ERA DIFERENTE
AL RESTO DE SERIES
DE TELEVISIÓN?**

Esta serie se las arregló para convertirse en un producto televisivo único, inteligente, muy complejo y arriesgado, lejos de lo que los espectadores estaban acostumbrados a ver en la pequeña pantalla, cuya complejidad narrativa se limitaba a culebrones interminables y poco más.

Lo primero que cabría destacar es la importancia de David Lynch, uno de los creadores

de la serie, y el que más peso tenía en ésta. El realizador dota a toda la producción de esa esencia que hace que a algunos productos sean etiquetados “de autor”, desprendiendo puro espíritu Lynch. Esto se resume en su afición a la contraposición: sustituye lugares idílicos por lugares totalmente anti utópicos, incluso siniestros, predominan las



El caballo blanco que aparece en el salón de los Palmer en uno de los episodios

tinieblas en lugar de las luces, donde había ricos y gente de vida fácil ahora hay gente con vidas mucho más áridas y atópicas, donde se escuchaba habitualmente música más alegre y tranquila ahora se oye la melodía de lo inquietante...

Visualmente, la serie tiene una fotografía muy cuidada, casi cinematográfica, compuesta por imágenes con mucha fuerza. Los planos de cámara están muy elaborados, son menos televisivos de lo visto anteriormente. Un estilo mucho más allá.

Musicalmente, *Twin Peaks* tenía una banda sonora compuesta exclusivamente para la serie y adecuada totalmente a ésta; enigmática, misteriosa, muy perturbadora... Mostrar una estética tan oscura, siniestra y escabrosa no era habitual en una serie para televisión en aquella época.

En cuanto a la historia en sí, *Twin Peaks* no parecía contar nada “nuevo”. Sin embargo, su estilo narrativo era totalmente novedoso e insólito para las series de esa época; una

complejidad narrativa que hilaba y entrelazaba los argumentos que se iban desarrollando entre episodios. Tenía misterio, originalidad y un magnetismo especial.

Su forma narrativa y estilo no tenían precedentes y desafiaban los convencionalismos de la televisión comercial y convencional. Todos estos datos son importantes para comprender la magnitud del fenómeno que surgió alrededor de un producto que, inicialmente, no iba dirigido a una sociedad de masas (ni seguramente esperaba alcanzar tal magnitud).

En resumen, *Twin Peaks* carecía de la mayoría de aquello que los espectadores esperaban ver en una serie de televisión: prescindía de clichés para una serie cuyo protagonista era un investigador (con personajes más duros o más acción, como escenas de detenciones, persecuciones, tiroteos...), la narración poseía una serenidad muy poco televisiva, su estilo narrativo era muy denso, contenía escenas muy oníricas y abstractas... Es decir, no era un producto al alcance de todos.

7.1 GÉNERO DE LA SERIE

Podemos decir que la serie es fruto total de la hibridación genérica. Esta hibridación es paradigma de la televisión actual, aunque hay que tener en cuenta que hace dos décadas esta hibridación no era tan habitual como ahora.

Twin Peaks arranca como un thriller policíaco: aparece el cuerpo de una joven, Laura Palmer, y la investigación se desarrolla alrededor de la búsqueda de su asesino. Hasta aquí todo normal y propio de un producto del género policíaco. Sin embargo, a partir de los primeros capítulos se va llenando y salpicando cada vez más de elementos cómicos, absurdos, esotéricos, oníricos, sobrenaturales... Va tomando elementos de varios géneros, sigue siendo un serial televisivo, pero inclasificable, indefinible, no se puede encasillar. Así pues, el género inicialmente policíaco se va convirtiendo en una mezcla de géneros: soap opera, melodrama, novela de detectives, intriga, thriller de terror, comedia absurda...

Para encuadrarse en parte dentro del género policíaco, tenemos que tener en cuenta que huye totalmente de clichés del género habituales de la época: no hay tiroteos, ni persecuciones, ni grandes escenas de acción. *Twin Peaks* se lleva el género totalmente a su terreno, domándolo y personalizándolo como quiere. Sustituye a los clásicos agentes de la ley muy duros de pelar por personajes suaves, comprensivos, amables, esotéricos, con aire encantador, véase el sheriff Truman, un sheriff con autoridad que, sin embargo, carece de dureza y en más de una escena deja emerger su lado sensible y bonachón.

En cuanto a la influencia de la *soap opera*, nos encontramos con muchas escenas totalmente “telenovelescas” a lo largo de la serie. La trama de James Hurley con la mujer rica, su romance y posterior traición, las escenas de pareja de Ed Hurley y su esposa Nadinne, la historia de Catherine Martell con Ben Horne... Por no hablar del personaje de Catherine Martell en concreto: sus gestos, su manera de hablar, las situaciones en las que se ve involucrada... Su personaje está forjado realmente como una auténtica villana de culebrón.

Respecto a la actitud de los personajes, algunos parecen sacados de un western, como algunas secuencias en las que aparece el equipo del sheriff, mientras que otros parecen de una película adolescente de instituto: Bobby Brigs y su aire de tipo chulo y guaperas, la Nadinne enamoradiza cuando vuelve temporalmente al instituto, Audrey escondiéndose en los lavabos para fumar, etc.

Es muy relevante también la importancia del plano onírico e intuitivo, no solo se basa en lo real, en los hechos tangibles, como otras series del género. Muchos de sus sucesos son explicados mediante sueños y predicciones, cosa inconcebible en un producto típicamente policíaco.

También existen numerosas escenas que nadan el absurdo, con secuencias en las que los personajes tienen comportamientos totalmente extravagantes e inesperados, fuera de lugar. Por ejemplo, la escena en la que el padre de Laura cae sobre el ataúd en el entierro, y el mecanismo de bajada a la fosa se atasca de modo que el féretro no para

de subir y bajar. Acaba ofreciéndonos una secuencia inolvidable, en este momento de dolor surge una mezcla de humor negro y muy absurdo, con el padre llorando histéricamente y totalmente tirado sobre el ataúd, que sigue subiendo y bajando sin parar.

7.2 ESTILO NARRATIVO

La serie tiene una forma narrativa y estilo sin precedentes en su época. La manera de narrar desafía las convenciones televisivas existentes. Como ya hemos dicho, a pesar de tratarse de una historia considerada policíaca en principio, su manera de explorar emplea un tono mucho más siniestro de lo habitual, es una serie que resulta áspera, ambigua, oscura... un modo poco usual en la televisión.

Es un extraño ejemplo de televisión artística, de autor y más personal, en su momento se pensó que atraería a un público más sofisticado e intelectual. No es apta para todo tipo de público, sin embargo tuvo bastante éxito en su estreno, aunque luego fue decayendo. Esta clase de producto tiene más que ver con obras de corte artístico, abstracto¹⁷. Se presta más atención al estilo, tono y detalles de la atmósfera que a la narración y solución del misterio/crimen. La Revista Time llega a nombrar a Lynch como “el rey de lo bizarro”. Sus obras derrochan mucho estilo de autor, podremos decir que *Twin Peaks* se trata de una serie genuinamente de autor.

Es un tipo de narración que resulta exigente con el espectador: comprende una manera densa de mostrar algunos acontecimientos, supone dedicar atención a los detalles por su potente simbolismo, requiere esfuerzo por parte del espectador, que descifre enigmas, que piense y esté atento.

La trama de la serie empieza de una manera totalmente convencional en este tipo de series: se comete un crimen, encuentran el cuerpo, investigan para hallar el culpable. Pero poco a poco va retorciéndose sobre sí misma y dando giros. Lo que importa ya no

¹⁷ http://www.eictv.co.cu/miradas/index.php?option=com_content&task=view&id=785&Itemid=124

es solo ese crimen, la trama ahonda mucho más, en todos los secretos oscuros que yacen en el lugar, muchos de ellos de origen paranormal.

Se nota la influencia de un director que proviene del ámbito cinematográfico por su elaboración más propia de ese medio que de la televisión: unos métodos de suspense muy trabajado, el uso de montajes paralelos, fundidos y travellings, mucho uso de planos/contraplanos, abundancia de secuencias oníricas, brillante dirección de actores...

7.3 ESTILO VISUAL

Color

La serie ofrece abundancia de tonos cálidos. En la secuencias de interiores, abunda la madera, los colores cálidos. En algunas estancias, como el Gran Hotel del Norte por ejemplo, con saturación de muchos colores y tonalidades.

En las secuencias exteriores abunda la vegetación, los pinos, los bosques... Sin embargo, debido al extraño poder que se oculta entre esos bosques, se nos muestran habitualmente con colores más fríos, más grises, insinuando el peligro que entre ellos se oculta.

Iluminación

Los exteriores a menudo juegan con las luces del atardecer. En *Twin Peaks* pocas escenas se producen bajo el sol o a plena luz del día. Los exteriores, al contrario de lo que podríamos pensar, no se presentan con mucha luminosidad.

Se juega mucho con la penumbra. Muchas de las secuencias importantes se producen por la noche y en ambientes poco iluminados: los crímenes, investigaciones, la redada en Jack el Tuerto, las pesquisas de los personajes...

Como ya hemos mencionado anteriormente, es muy patente la influencia del género soap opera en muchos aspectos, y en la iluminación no va a ser menos. Luces muy tenues, en muchas escenas los personajes se ven alumbrados por luces de velas, no

con el estilo frío más típico del género de terror, sino con un ambiente y atmósfera muy cálida, más melodramática.

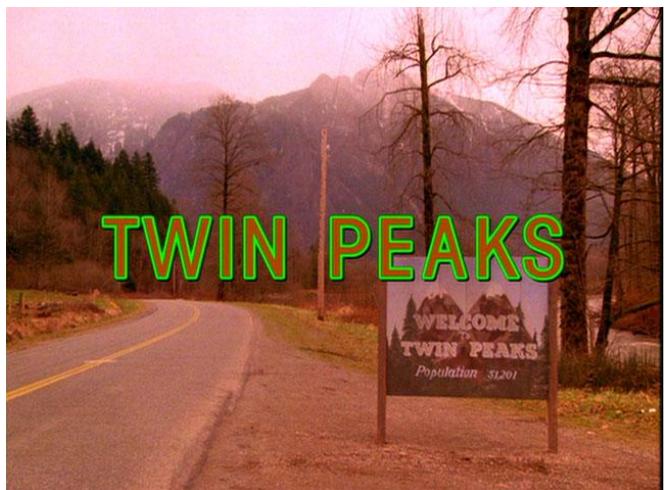
Existen contrastes de iluminación entre diferentes escenarios, mientras que en el Doble R, donde se desarrollan las tramas más “light” y tranquilas, son secuencias iluminadas, en otros escenarios donde suceden los momentos más oscuros se nos muestran como tal.

Así pues, se muestran muchos juegos de luces y sombras para representar el cambio: mayor iluminación y claridad en escenas más armoniosas, menor iluminación en escenas más decadentes y misteriosas. Se muestra un impacto de luces y sombras plasmadas en los personajes, escenarios y las situaciones.

En muchas secuencias Lynch emplea una iluminación sutilmente expresionista, influenciada indudablemente por su afición pictórica, por ejemplo este recurso se ve en choques y contrastes de luces y sombras, juegos de luces y sombras enfocando a algún personaje en un momento determinado (por ejemplo, como sutil metáfora del mal que puede albergar un personaje en su interior), importancia que las sombras de los personajes proyectan, etc.

7.4 LA CABECERA Y LOS TÍTULOS DE CRÉDITO

Twin Peaks es diferente hasta en su estilo en la presentación de la serie. Al comienzo de cada capítulo, nos encontramos con una introducción melosa, en la que abundan tonos cálidos. Las imágenes que se muestran parecen sacadas de una postal turística: se nos muestra el entorno de Twin Peaks, un pueblo maderero rodeado de naturaleza, casi como un lugar idílico. Conociendo de antemano de qué trata la serie y su trama principal, esto puede chocar en un



Inicio de los títulos de crédito de Twin Peaks

principio al espectador, ya que la cabecera podría incluso parecer más propia de una serie de telenovela, un auténtico culebrón.

Las imágenes de la cabecera se van sucediendo entre sí mediante fundidos. La primera imagen que vemos es la de un pájaro típico de la zona, para a continuación fundirse con imágenes del aserradero del pueblo, estableciendo también un contraste, en este caso entre naturaleza VS máquinas. A continuación vemos lo que seguramente sea una de las estampas más emblemáticas de la serie: el paisaje boscoso, que nos muestra la curva de la carretera que se adentra en Twin Peaks, los postes de electricidad y el cartel dando la bienvenida al pueblo: "Wellcome to Twin Peaks".

Después podemos ver imágenes de las cascadas, cuya caída del agua se ve ralentizada mediante cámara lenta, y un travelling sobre las aguas del río. Mediante un fundido a negro, comienza cada capítulo.

Los títulos de crédito se superponen sobre estas idílicas imágenes, en forma de rótulos ligeramente chillones, de letras y de color naranja bordeadas en verde fosforito. Nos muestran los nombres de los actores de la serie, sin correlación alguna con las imágenes que se van mostrando en el momento, y finalmente los nombres de los creadores de la serie.

La mítica melodía de la serie, compuesta por el mencionado anteriormente Angelo Badalamenti y que oímos en la cabecera desprende también un tono sumamente melodramático. Una música melódica, sin voces, de ritmo tranquilo... más propia de un culebrón que de una serie de género policíaco.

Precisamente, lo que el director buscaba con esta intro, tranquila y apacible, era crear el contraste que se mantiene durante todo el desarrollo de la serie entre esa imagen idílica y la cara oculta que existe en el pueblo, que iremos averiguando con el paso de los capítulos. Viendo estas bonitas imágenes tan cálidas y apacibles, es difícil sospechar el horror que se esconde detrás de ellas: las traiciones, los crímenes, y principalmente los secretos de muchos de los habitantes del pueblo.

**8. EL UNIVERSO
SIMBÓLICO DE
TWIN PEAKS**



Las obras de David Lynch se caracterizan por un fuerte lenguaje abstracto y surrealista. Con una mente muy creativa, es un potente creador de mundos perturbadores y enigmáticos, llenos de elementos simbólicos y signos con un significado implícito que, en ocasiones, hay que desvelar.

Muchas de las referencias que se nos muestran en *Twin Peaks* no muestran su significado explícitamente, deben ser decodificados de algún modo para comprender aquello a lo que remiten. Lynch no solo se expresa con el uso del lenguaje verbal, de hecho, en muchas ocasiones lo deja relegado a un segundo plano imprimiendo mucha más importancia al uso de símbolos, de modo que es interesante conocer los elementos más importantes para poder dar un sentido completo al relato.

8.1 LA DUALIDAD DEL SER HUMANO

Una parte muy profunda presentada en la serie hace referencia a la dualidad del hombre, muy arraigada en las obras de Lynch. Tal y como explica el autor: "Me gusta la idea de que toda superficie esconde mucho bajo ella. Alguien puede tener muy buen aspecto y sin embargo estar incubando un montón de enfermedades. Hay montones de cosas oscuras y retorcidas moviéndose por ahí dentro. Me sumerjo en esa oscuridad y miro a ver qué hay."

En un principio se nos muestra *Twin Peaks* como un pequeño pueblecito en las montañas, un lugar apacible y hermoso, pero que en realidad oculta el horror. Todos sus habitantes llevan una existencia plácida y tranquila... aparentemente, ya que muchos de ellos ocultan una doble vida, mucho más oscura y degradada de lo que hacen ver a simple vista.

Toda belleza y tranquilidad pueden encerrar los mayores horrores e infiernos, tan y como le gusta mostrar a Lynch. Podemos encontrarnos con personajes totalmente modélicos, como la propia Laura Palmer, que luego resultan no serlo, formando parte de un juego de duplicaciones frente a un espejo, la realidad "buena" y la "mala" conviven como gemelos perversos. "Todos tenemos dos caras... Nuestro viaje por la

vida consiste en obtener una mente divina a través del conocimiento y la experiencia de los opuestos combinados," le dijo Lynch a Chris Rodley¹⁸.



La dualidad del ser humano: Leland Palmer es Bob, y Bob es Leland Palmer

Existe también la figura del “doppelganger”, palabra alemana que remite a un “doble” como una sombra de nosotros mismos, un “otro yo”, una parte oscura que todos llevamos dentro y que acaba ganando la batalla a algunos personajes de la serie, personificándose como un demonio que llevan dentro y emerge al exterior.

8.2 EL GIGANTE Y EL ENANO

De alguna forma estos dos personajes tan enigmáticos también constituyen la representación visual de la dualidad del ser humano, siendo uno el reverso del otro, el bien contra el mal, dos opuestos pero a la vez complementarios.

El Gigante es un agente de la Logia Blanca. En algunos momentos de la serie aparece en la vida real para ayudar a Cooper y darle las claves gracias a las que podría encontrar a Bob, ayudándole en sus investigaciones. También le hace predicciones y le avisa de cosas terribles que pueden suceder. Por ejemplo, en la escena que Cooper está



El gigante

¹⁸ Rodley, Chris, “Lynch on Lynch”, Paperback, EEUU, 2005

bailando muy pegado a Annie, el gigante aparece en forma de visión agitando los brazos de una lado a otro y se puede leer en sus labios la palabra “No”. Está advirtiéndole al agente de que algo malo va a pasar, podemos deducir que a Annie, si ellos dos están juntos.



El enano

El Enano es un ser morador de la Logia Negra. Es habitante del otro lugar, apareciendo mayormente en La Habitación Roja, aunque también se aparece en una visión de Cooper cuando Josie muere en una habitación del hotel. Es un personaje ambiguo, ya que en sus primeras apariciones solo parece hacer comentarios y suposiciones que

confunden. Más adelante se percibe que está del lado oscuro, aunque no participa en los crímenes es participante de la Logia Negra y se encuentra en simbiosis con Bob, en una espiral de destrucción y caos. En la película posterior a la serie se deduce que él era el brazo de Mike el Manco, que éste se cortó ya que inducía fuerzas oscuras y malignas. Como explica en su libro Javier J. Valencia: “El Enano observa, nunca interviene (...) Él es el lado malo que proviene de un ser bueno y en el último episodio de la serie advierte a Cooper de lo que se va encontrando.”¹⁹

8.3 LA HABITACIÓN ROJA

"La habitación roja", una especie de limbo entre dos mundos, donde se encuentran encerrados seres extraños y peligrosos. Esta sala aparece normalmente en los sueños o visiones de Cooper hasta que, finalmente, en el último episodio él la visita personalmente. Es allí cuando se encuentra con el enano, que él explica que ese lugar es como “la sala de espera” de las Logias.

¹⁹ Valencia, J. Javier, “David Lynch. El Zar de lo bizarro” (librillo publicado junto a una edición especial del DVD de “Twin Peaks: Fire walk with me”), 2006. Pág. 24

Como se puede ver, en este lugar pueden convivir tanto moradores de La Logia Blanca (el gigante) como de la Logia Negra (el enano). Podría asemejarse a una especie de purgatorio, entre el cielo y el infierno. Sin embargo esta sala no está exenta de peligro, ya que las personas que pasen por allí son puestas a prueba.



*El enano diciendo a Cooper en La Habitación Roja:
"Esta es la sala de espera"*

Dentro de esta sala, al igual que en Las Logias, la percepción del tiempo se pierde. Uno no sabe si ha pasado una hora o un día. En el último capítulo, cuando Cooper está dentro, parece pasar un periodo de tiempo indefinido pero breve; unas horas quizás. Sin embargo, el sheriff Truman está fuera esperándole y haciendo guardia, y pasa todo el día y toda la noche, a mitad del segundo día es cuando Cooper aparece de pronto de la nada, totalmente desorientado.

8.4 LA LOGIA NEGRA – LA LOGIA BLANCA

Son unos lugares secretos y misteriosos en el bosque, solo pueden abrirlo algunos y en determinados momentos del año. Estas Logias son abiertas con sentimientos totalmente opuestos: el miedo abre la Logia Negra y el amor la Logia Blanca. Como su propio nombre indica, la blanca atiende a la luz (el bien) y la negra a la oscuridad (el mal).

Según la leyenda local de los indios, que en una escena relata Hawk, hay un sitio que se llama La Logia Blanca, que es como el hogar para todos los espíritus que gobiernan la naturaleza y la vida de cada ser humano. La leyenda habla también de La Logia Negra,



*El enano vaticina a Cooper la aparición de su
"doppelganger"*

que es la sombra de La Logia Blanca. Se dice que cada alma tiene que pasar por ella en el camino a la perfección. Es allí, donde te encuentras con tu propio “doppelganger”. Pero la leyenda dice también que si no puedes confrontarte a la Logia Negra con suficiente valentía, tu alma será aniquilada. Esta es la leyenda que aparece en la serie, vinculada a los mitos de los indios.

Windom Earle habla más detalladamente de las Logias al principio del episodio 19 de la segunda temporada, y en su monólogo dice: “Hace ya mucho tiempo, había un lugar de gran bienestar: La Casa o la Logia blanca. Ágiles cervatillos saltaban por allí entre sonrientes espíritus. Inocencia y felicidad flotaban por el aire, y cuando llovía, caía un dulce néctar que infiltraba en los corazones el deseo de una vida plena de belleza y de verdad.... Lo que vulgarmente se dice un lugar mortecino, que destilaba un olor a virtud desagradable, saturados siempre por un murmullo de oraciones de madres arrodilladas, de recién nacidos, de locos jóvenes y ancianos obligados a hacer el bien sin motivo.” Recordemos que Earle es un personaje que antes pertenecía a esta Casa, al lado del bien. Sin embargo acaba perdiendo la cabeza y pasándose al lado oscuro, al mal, por ello desprecia a la Logia Blanca, a la que antes pertenecía.

Earle continúa diciendo: “Pero me complace poder anunciaros que nuestra historia no acaba en ese meloso sitio edulcorado con sacarina... Porque hay otro lugar totalmente opuesto... Un lugar de inimaginable poder, abarrotado de fuerzas oscuras y secretos vicios (ríe). Ahí no hay oraciones que osen traspasar sus umbrales y a los sobrenaturales espíritus les resbalan las celestiales invocaciones: cuando te los encuentras, es como si te desgarraran la carne de los huesos. Si les caes bien, los espíritus de este oculto lugar de malsonantes sonidos y corazones destrozados te ofrecen un poder de tal magnitud que el que lo recibe puede volver a reordenar el mundo a su gusto y antojo. Y este lugar del cual estoy hablando es conocido como La Casa o La Logia Negra. Y yo quiero descubrirlo”.

Realmente a La Logia Blanca no se la muestra en la serie. Lo que conocemos de ella es lo que los personajes nos cuentan. Por ejemplo, un punto de vista que recibimos de ella es a través del Major Briggs. Estando en el bosque de acampada con Cooper tras ir

a pescar, en un momento el agente deja solo a Briggs y se aleja hasta unos árboles para hacer sus necesidades. De pronto, una luz brillante deslumbra la zona y se oye al Major gritar su nombre. Cuando Cooper regresa corriendo al claro donde han acampado, la luz se desvanece de pronto y resulta que Briggs ha desaparecido. Cuando el Major reaparece han pasado dos días, pero él siente como si hubieran sido apenas unas horas. No sabe donde ha estado, solo recuerda el flash de una luz. Sin embargo, a pesar de no recordar nada de lo sucedido los días anteriores, se siente bien y afirma que donde fue llevado es a la Logia Blanca. Como bien dice su personaje, él cree que “el amor es la salvación de la humanidad”, así es cómo debió lograr pasar la prueba de Las Logias, y solo un personaje moralmente fuerte como él podría hacerlo, quien en repetidas ocasiones ha demostrado su fuerza interior, su gran corazón y su fe.

8.5 ELEMENTOS SIMBÓLICOS

También aparecen una serie de elementos que, aparte de su significado meramente literal y explícito, contienen una alta carga simbólica, como pueden ser el fuego, la carretera, los bosques y la madera en general...

MADERA, ÁRBOLES

La serie se encuentra ambientada en un pueblo maderero, con una gran serrería, construcciones de este material, muchos árboles... La madera de muestra presente en casi todos los espacios principales, tanto exteriores (los bosques) como interiores: la serrería, la comisaría, la cafetería Doble R, el Gran Hotel, el pub nocturno, el bar de carretera, Jack el Tuerto, la casa de los Martell-Packard, la cabaña del bosque... todos estos escenarios están plagados de madera; las paredes y suelos, los muebles, los elementos, la decoración. Pero las apariciones de la madera van más allá de la mera caracterización del lugar.

El aserradero aparece en diversos momentos importantes de la serie, incluidos los títulos de crédito. De hecho, el cuerpo de la difunta Laura Palmer aparece en sus cercanías, junto a un gran tronco tumbado. Si nos fijamos en ese gran tronco, parece representar la muerte.

Otro lugar muy característico es el Gran Hotel del Norte, rebotante de madera, con mucha decoración y pinturas con motivos nativos. Todas las estancias son de madera, con muchos elementos étnicos.



Una de las salas de El Gran Hotel del Norte

Dale Cooper muestra a menudo su admiración y fascinación por la vegetación de la zona, en especial los frondosos árboles que forman los bosques que rodean *Twin Peaks*. También existe un personaje de los más peculiares de la serie, Lady Leño, una señora que pasea por el pueblo agarrada a su leño, el cual se supone que “conoce” cosas, atribuyéndole cualidades casi predictivas. Lady Leño incluso establece diálogos con el trozo de madera, el cual (según ella) le cuenta cosas.



Imagen del bosque de Twin Peaks

Cabe destacar la admiración de Lynch hacia el cine de Hitchcock y la referencialidad de algunos elementos, en concreto, hacia una de las películas: *Vértigo*. De ahí también puede entenderse la obsesión con la madera y la cronología de los anillos, el registro del tiempo.

Algunos árboles, como el pino, tienen su propio significado. Al ser de hoja perenne, simboliza la inmortalidad. Sus copas son resistentes al viento, lo que les da carácter. En Oriente y Occidente simbolizan vida y fertilidad.

Como podemos ver, en general existen bastantes referencias a la madera, los árboles, la leña, los troncos... La madera es la materia natural por excelencia, uno de los primeros materiales en ser utilizados por el hombre, inherente a todo tipo de culturas. Aparte de estar presente en casi todos los momentos de la serie, adquiere una gran

carga simbólica. El sentido principal de su omnipresencia parece ser la madera como elemento natural para albergar secretos y misterios. El bosque es un lugar oscuro, mágico y primitivo y con secretos. El bosque de noche lleva implícito el significado de peligro, de lugar inseguro.

LAS AVES

Aparecen imágenes de aves dispersadas a lo largo de la serie: la imagen de un pájaro (de un tipo llamado ratona o cucarachero) abre los títulos de crédito, en un capítulo se ven patos nadando en el lago... pero principalmente el ave que más aparece es la lechuza.

En la serie se produce una identificación de la entidad maligna de Bob con la lechuza. David Foster Wallace habla de la obsesión de David Lynch por los animales voladores: “El mal para Lynch es una fuerza y como tal, está potencialmente en todas partes. Se desplaza y cambia”. Por tanto, Wallace añade: “Es posible interpretar el fetiche de Lynch por las entidades flotantes o voladoras en ese sentido (...) Lo más importante de esos animales es su movilidad”²⁰.



La cara de Bob fundiéndose con la imagen de una lechuza



Una lechuza del bosque de Twin Peaks

El búho/lechuza es considerado animal de malos augurios. En la serie, aparece cada vez que sucede algo malo. Además, un escenario en el que se desarrolla parte importante de la acción es la Cueva de la Lechuza, que aparece al final de la segunda temporada. En este lugar oscuro suceden cosas extrañas y aparece volando una lechuza en algunos momentos.

Otra vez como señal de mal augurio. Tal y como dice el personaje de Lady Leño: “Las lechuzas no son lo que parecen”.

²⁰ David Foster Wallace. “Algo supuestamente divertido que nunca volveré a hacer”. Barcelona, Ed. Mondadori, 2001. (Ensayo titulado: “David Lynch conserva la cabeza”).

EL FUEGO

El fuego es una representación clásica del mal. Aparece en el incendio de la serrería, inserción de planos de fuego superpuestos cuando Cooper trata de salir de la habitación roja y en algunas otras escenas también se superponen imágenes de fuego. Además aparece el término del fuego en los versos que recita el malvado Bob; “Fire, walk with me”, “Fuego, camina conmigo”.



Insertos de imágenes de fuego en la última escena de Cooper en La Habitación Roja



El fuego de la chimenea reflejado en las gafas de Eckart

Otro ejemplo, hay una escena en la que el señor Packard acaba de llegar al pueblo y se encuentra en el hall de El gran hotel del Norte, esperando frente a la chimenea. Sabemos que se trata de un personaje con maldad, un villano, y que sus intenciones en Twin Peaks no son precisamente buenas. Cuando Packard mira al fuego de la chimenea, éste se refleja en sus gafas oscuras, imponiéndole un aspecto totalmente malvado. El fuego reflejado a su vez refleja ese mal, el mal que el personaje lleva dentro.

ELECTRICIDAD, MÁQUINAS, ARTEFACTOS...

En este periodo de la historia que vivimos en el que parece que todo avanza demasiado deprisa, el ser humano sufre una carencia de identidad que le dé seguridad. Según Andrés Hispano, “Vivir rodeados de aparatos cuyo mecanismo no comprendemos, y que sin embargo usamos, es hoy tan natural como inevitable”²¹.

Lynch denota la perturbación de los nuevos componentes modernos en la vida de las personas²². Un gran ejemplo de ello lo tenemos en el primer episodio de *Twin Peaks*, en la escena en la que los padres averiguan que Laura ha muerto. Sarah, la madre, está

²¹ Andrés Hispano. “David Lynch: Claroscuro Americano”. Barcelona, Ed. Glénat. 1998. Pág. 24

²² Ángel Román. “El infierno baila conmigo”. Capítulo “El infierno según David Lynch”, pág. 71

hablando con Leland por teléfono, el cual se entera de la muerte de su hija cuando aparece el sheriff con gesto compungido y se quita el sombrero. Ante el silencio de su marido y el ruido del auricular del teléfono al caer, Sarah pregunta qué pasa y nadie contesta, hasta que de pronto comprende lo sucedido, se desmorona por completo, y pueden escucharse sus gritos recorriendo el cable del teléfono. El teléfono, como artefacto desnaturalizador de las emociones humanas.

La electricidad también es un elemento a tener en cuenta. Muchas veces nos desvela los caminos tenebrosos de los personajes. Alternancias de luz, lámparas que parpadean, discontinuidad en la iluminación eléctrica, fallos en aparatos electrónicos... en muchas ocasiones son indicativos de que algo terrible ha sucedido o va a suceder²³. De hecho ocurre en un par de ocasiones en la serie que la luz parpadea, falla y se corta por completo, en ambos casos esta oscuridad es indicativa de que algo malo va a pasar en ese momento. Por ejemplo, en el penúltimo capítulo de la serie, en el certamen de Miss Twin Peaks Windom Earle corta la electricidad y secuestra a Annie para sus malvados fines.

Podemos indicar como destacable ejemplo del simbolismo de la electricidad y los aparatos el ventilador del techo en las escaleras de casa de los Palmer, que a su vez, también aparece en la escena en que Sarah conoce la noticia de la muerte de su hija. Antes de esa llamada telefónica, sube angustiada las escaleras en busca de Laura, ya que descubre que no ha pasado la noche en casa y no saben nada de ella. Es un plano tétrico y oscuro, que muestra el aparato en marcha, parece que nos avise del fatídico hecho. Como dice Eugenio Trías, “se da la sensación de lo



El ventilador de techo de casa de Laura y su madre subiendo las escaleras

²³ Ángel Román. “El infierno baila conmigo”. Capítulo “El infierno según David Lynch”, pág. 71

siniestro cuando algo sentido y presentido, temido y secretamente deseado por el sujeto, se hace realidad de forma súbita”²⁴.

8.6 EL USO DEL COLOR

El color rojo tiene mucha importancia en algunas obras de Lynch como una sutil metáfora del infierno. Este es el caso de *La habitación roja*. En este lugar todo ocurre fuera de unas leyes concretas: el espacio-tiempo se altera, los personajes muestran comportamientos extraños, hablan al revés... Es como una especie de limbo, un lugar atemporal. Cuando Cooper entra en esta habitación pierde el sentido de temporalidad y cosas extrañas ocurren. Además, el enano, morador de la maligna Logia Negra, viste por completo de rojo.



El enano y el gigante en La habitación Roja



La Madame del burdel "Jack el tuerto"

El rojo está presente también en el casino/burdel “Jack el Tuerto”. Es un lugar de vicio y perversión. Las cortinas, muebles, adornos e incluso las prendas de las jovencitas del lugar están teñidas de este color. En este escenario en concreto, el rojo indica lujuria, pecado... aparte de que luego el casino resulta no ser lo que parece, al fin y al cabo es una tapadera y los hermanos que lo regentan no se dedican a fines legales precisamente.

²⁴ Eugenio Trías. “*Lo bello y lo siniestro*”. Barcelona, Ed. Seix Barral. 1992. Pág. 34

El rojo también es color habitual en los personajes femeninos con carga erótica y sensual, como Audrey, Josie Packard o la rubia ricachona que tiene un lío amoroso con James. Incluso Donna cuando quiere desprenderse de esa imagen de niña buena se pinta los labios con carmín de dicho color. Rojas también son algunas prendas y complementos de estos personajes, para remarcar esa identidad de mujer sexy y provocativa. Nadinne, tras quedarse unos días en coma se despierta creyendo que es una adolescente y vuelve al instituto, entonces aumenta su coquetería y también empieza a ponerse prendas de ese color y a pintarse labios y uñas de rojo. Catherine Martell también se pinta los labios y emplea muchas prendas de este color en sus escenas amorosas con Ben Horne.



Audrey Horne cambiándose sus zapatos planos por unos tacones rojos al llegar al instituto



9. EL

LENGUAJE

TECNICO

9.1 PLANOS GENERALES

Existe una abundancia de ellos en la serie. Este tipo de planos muestra la riqueza de los escenarios. Al ambientar la historia en un pueblo maderero de montaña, se nos presentan los lugares mediante planos generales. A nivel descriptivo, nos ayudan a conocer el lugar y el entorno, tanto los sitios más típicos del pueblo como la abundante y en ocasiones sobrecogedora naturaleza que lo rodea.

También hay que tener en cuenta el aspecto casi teatral de muchas escenas. Parece que la mayoría de los actores estén “jugando” a interpretar, se comportan de manera sobreactuada y exagerada, cayendo en ocasiones en el histrionismo. Al ser tan importante y valioso el lenguaje corporal de los personajes, el director emplea planos generales para mostrar cada uno de sus movimientos y gestos, de manera que se enfatizan. Planificación adecuada a este tipo de interpretación.

Ej. Audrey, Josie y la rubia rica como femmes fatales. El agente Cooper. Los chicos rebeldes del instituto. Lady leño. Los nerviosos Pete y Andy...

Es tal la importancia del lenguaje corporal que muchas veces el personaje expresa más con sus gestos y movimientos que con sus propias palabras. Por ejemplo, movimientos de cadera de Audrey por el pasillo del instituto.

También se plasma el interés y la influencia que la pintura tiene en Lynch. Esto se observa en muchas secuencias que parecen tener una intención pictórica. Algunas escenas resultan algo surrealistas y forzadas, con una colocación de objetos y personajes extraña y poco convencional. Hay algunos planos que en ocasiones parecen más adecuados para una expresión artística que funcional, con más intención estética que adecuada al propio discurso racional del relato. Ejemplo:

Al ser un pueblo maderero en plena naturaleza, los planos generales resaltan su estética de lugar idílico: se nos muestran amplios paisajes montañosos, rodeados de pinos, vegetación... Esta imagen pacífica y tranquila contrasta con los datos que después iremos conociendo capítulo a capítulo, la realidad oscura del pueblo. Los

planos generales comienzan como bellas imágenes, casi propias de postal, que luego resultan ocultar un secreto oscuro.

9.2 PROFUNDIDAD DE CAMPO

En cuanto a la profundidad de campo, nos encontramos ante espacios abiertos en su mayoría y una amplia profundidad. Hasta en los espacios cerrados podemos obtener esa sensación. No olvidemos que, en el ámbito audiovisual, la profundidad de campo es un recurso empleado por los creadores que ofrece muchas



Profundidad de campo en exterior: Ronnete Pulaski atravesando el puente cuando consigue escapar

posibilidades, tanto narrativas como expresivas. Les permite jugar con una serie de planos en el espacio, en los cuales podrían integrarse acciones o situaciones que ocurren de manera simultánea. Esto permite que el director muestre el desarrollo de escenas en una sola toma, sin tener que fragmentar la acción mediante una serie de cortes.



Profundidad de campo en interior: dos planos, dos enfoques diferentes en una misma toma

9.3 PLANOS DETALLE Y PRIMEROS PLANOS

Este tipo de planos son muy empleados. En muchas ocasiones son significativos, pero en otras su intencionalidad no queda del todo clara. A veces tratan de enfatizar en algún aspecto, ya sea de la personalidad de un personaje (la lolita de Audrey cambiándose de zapatos en el instituto: unos zapatos más informales por unos tacones), de rasgos significativos en una situación (impecable escena del ventilador de techo) o simplemente como detalle distintivo de un lugar.

El plano detalle a veces se intensifica con cambios a nivel sonoro; efectos de sonido, cambios de volumen o de melodía, etc.



Plano del ventilador de los Palmer

En ocasiones parece ralentizar, o incluso detener, el discurso, acompañado de cámara lenta o con una representación de la acción más duradera de lo que es en realidad (tiempo expandido). Por ejemplo, en la escena del ventilador del techo se potencia el sonido del aire, ruido más intenso, el aire parece viciado... Es un

plano muy expresivo, a la par que poco convencional. ¿Qué sentido tiene de pronto enfocar en plano detalle al ventilador del techo, con sus aspas girando lentamente? Sin embargo el recurso funciona, ofreciendo una sensación angustiosa, muy lúgubre.

Un plano detalle de un objeto también puede transmitir una emoción o una sensación. Ej. El plano detalle de la taza de café de Cooper derramando el café y con el sonido de las gotas cayendo aumentado, un sonido e imagen desasosegante y angustioso, evoca mal augurio o devenir de las cosas, tal y cómo el director intenta transmitir.



Plano detalle del café derramándose en una terrible visión de Cooper

Según Michel Chion, David Lynch muestra en *Twin Peaks* su sello visual, explotando “planos de desproporción” con objetivos gran angular en contrapicados²⁵. Esto crea imágenes de desproporción en algunos personajes.

²⁵ Chion, Michel, “*David Lynch*”, Editorial Paidós, Barcelona, 2003

Por ejemplo, las escenas en que el gigante visita a Cooper, rodadas en gran angular y contrapicado, ofreciendo un encuadre muchos más propio del medio cinematográfico que televisivo.



Plano contrapicado del gigante



**10. EL FENÓMENO
TWIN PEAKS: SU
EXITO EN
TELEVISIÓN**

El fenómeno de *Twin Peaks* a escala mundial fue abrumador. Con una excelente campaña de marketing a sus espaldas (una promoción y publicidad invasiva; tanto en prensa como en televisión) logró crear una expectación nunca antes vista en televisión ante el estreno de una serie. Los respectivos estrenos entre su país de origen y España estuvieron separados por apenas unos meses, escaso tiempo para lo que se tarda en importar una serie. Gracias a la poca repercusión que tenía Internet por aquel entonces, fue realmente complicado que las claves desveladas en EE.UU. pudieran llegar a los oídos de los telespectadores españoles antes de tiempo, creándose unas expectativas y curiosidad generalizada en España.

Como hemos mencionado anteriormente, *Twin Peaks* no fue un producto concebido para llegar a las grandes masas, ya que se trataba de una serie distinta y novedosa. Los críticos y entendidos definieron la serie como “un extraño ejemplo de televisión artística”, un espacio que atraería a un público más intelectual y sofisticado. Por eso fue, cuanto menos, inesperado el éxito que la serie alcanzó. Gente de toda clase se enamoró perdidamente de ella, siguiéndola semana tras semana. La acogida del público fue brutal.

El episodio piloto de la serie fue emitido en EEUU el 8 de abril de 1990 por la ABC y obtuvo una audiencia de 3'8 millones de espectadores. En España se emitió el 15 de noviembre de ese mismo año por Tele 5, obteniendo una audiencia de 3.338.000 de espectadores, gracias a una inteligente campaña publicitaria de captación para promocionar a fondo lo que, esperaban, fuera un producto estrella de la cadena, nacida recientemente.

10.1 EMISIÓN Y AUDENCIAS EN EEUU

La serie se estrenó en la cadena ABC Network, y poco a poco fue revelándose como todo un fenómeno cultural. Ningún otro proyecto de Lynch ha obtenido semejante aceptación. La serie fue vendida a infinidad de países, y muchos ingresaron en la cultura popular. Se hicieron guiños, parodias e imitaciones en otros programas (*Saturday Night Live*) o series (*Los Simpson*).

El episodio piloto de la serie fue emitido en EEUU el 8 de abril de 1990 por la ABC Network y obtuvo una audiencia de 3'8 millones de espectadores. El horario de emisión de una serie es muy importante. Al inicio de su emisión en EEUU, *Twin Peaks* ocupaba el prime-time de los jueves por la noche de la ABC, llegando a fluctuar de ser el programa más visto en la emisión de su capítulo piloto y quinto de la semana hasta el puesto 45.

La revelación de la identidad del asesino de Laura Palmer y el intento de la cadena de seguir aumentando la audiencia hizo que probaran a emitirla los sábados por la noche, captando un público más adecuado. El cambio fue un fracaso y *Twin Peaks* siguió bajando en el ranking. En EE.UU. la noche que ocupa cada serie es de vital importancia. “El público considera sagrada la noche de cada serie: los martes es la noche de *Cheers* en la NBC, los jueves de *Cosby*, etc. Cambiar el día de emisión de *Twin Peaks* generó confusión y desconfianza”, afirma Andrés Hispano²⁶. La noche de los sábados en el sistema televisivo estadounidense es condenar al fracaso a un programa/serie, y es conocida como la “death spot” (casilla mortal), ya que no permite ser comentado al día siguiente en el trabajo, centro de estudios, etc. Cuando llega el lunes, el capítulo emitido el sábado por la noche ya no es una novedad inmediata y pierde el interés.

Además ese año el período estival duró 4 meses en lugar de los dos habituales. El público se quedó expectante esperando que la serie continuase desde el día 23 de mayo hasta el 30 de septiembre (tiempo suficiente para acabar enterrándola en la memoria de los telespectadores).



Imágenes del rodaje de Twin Peaks

²⁶ Hispano, Andrés. “*David Lynch: Claroscuro americano*”, Ediciones Glenat, Madrid, 1998

Tras el capítulo 24 emitido el 16 de febrero, la ABC dio por “indefinidamente pospuesta” la serie. Las audiencias habían bajado de 38 millones de espectadores a 14. Lynch y Frost dieron una rueda de prensa pidiendo ayuda a los fans de la serie para que se quejaran a la ABC, y entro todos consiguieran que continuaran emitiéndola. Se creó la COOP (Ciudadanos opuestos a la cancelación de “Peaks”), que saturaron los buzones de los directores de programación de la cadena, repartieron octavillas e incluso hicieron sentadas. Un mes más tarde la ABC acabó cediendo y les devolvió su día de emisión los jueves por la noche. Sin embargo, y a pesar de los esfuerzos de todos aquellos que creían ciegamente en la serie, ésta ya estaba condenada a no seguir en antena. Tras la emisión en una sesión doble de los capítulos 29 y 30 un lunes por la noche, la serie se canceló definitivamente.

10.2 EMISIÓN Y AUDIENCIAS EN ESPAÑA

La serie llegó pocos meses después a nuestro país. La promoción de ésta, que se emitía en Tele 5, una de las primeras cadenas privadas de España, fue muy grande. Durante la semana previa al estreno, en prensa se incluyeron falsos titulares (uno de ellos rezaba “Laura Palmer ha sido asesinada”) y anuncios de la serie con imágenes. La frase que acompañaba estas imágenes era “Si mañana no ve *Twin Peaks*, al día siguiente no sabrá de qué hablar”. También se emitieron anuncios en la cadena Tele 5 con fragmentos de la serie y se copiaron del gancho principal como ya hizo a su vez la ABC en su estreno, empleando el eslogan de “¿Quién mató a Laura Palmer?”. (Ver anexos finales)

Así pues, se realizó una inteligente campaña publicitaria de captación, tanto desde la propia cadena como desde los medios impresos. Esta campaña hacía especial hincapié en el misterio acerca del asesinato de Laura Palmer²⁷, sabiendo crear un clima de interés en torno a la serie que favoreció bastante sus arrolladores índices de audiencia iniciales. La expectación creada fue tal que, antes de ver el primer capítulo, la gente ya hablaba de *Twin Peaks*. Todo este halo de misterio promocionándola intrigó a la audiencia, haciendo que la cadena tuviese casi un 60% del share la noche de su

²⁷ <http://www.revistafantastique.com/revista.php?articulo=148---Twin-Peaks>

estreno, una acogida sensacional, en proporción incluso superior a la que se dio en Estados Unidos. Todo el mundo quería saber acerca del asesinato de Laura Palmer.

FECHAS DE EMISIÓN Y SHARE

Primera temporada

La cadena decidió emitir los capítulos de dos en dos, exceptuando el primer y último capítulo, que al ser más largos y decisivos para la serie, se emitirían por sí solos. Véase a continuación las fechas de emisión de la primera temporada en España²⁸:

- Episodio 1 (piloto): 15 de noviembre de 1990
- Episodios 2 y 3: 16 de noviembre de 1990
- Episodios 4 y 5: 22 de noviembre de 1990
- Episodios 6 y 7: 23 de noviembre de 1990
- Episodio 8 (y último de la primera temporada): 29 de noviembre de 1990

Las audiencias de los capítulos de esta primera temporada fueron menores que las del episodio piloto, pero aún así alcanzaron una media del 50% de cuota del share. He aquí las cifras²⁹:

Número de episodio	Audiencia
1	3.338.000 espectadores (61,2% de share)
2 – 3	2.309.000 espectadores (46,9% de share)
4 – 5	2.553.000 espectadores (52,3 de share)
6 – 7	2.357.000 espectadores (47,7% de share)
8	2.424.000 espectadores (50,3% de share)

Tabla 4 (elaboración propia) Cifras de espectadores de los capítulos de la primera temporada de Twin Peaks en España. Fuente: www.davidlynch.es

²⁸ <http://www.davidlynch.es/index.php?pelicula=tp&seccion=espana>

²⁹ <http://www.davidlynch.es/index.php?pelicula=tp&seccion=espana>

Al día siguiente de acabar la emisión de la primera temporada, el 30 de noviembre de 1990, Tele 5 emitió un programa especial de dos horas de duración titulado “*Las claves de Twin Peaks*”, presentado por José Luis Garci, quien hacía un análisis de la trama, las incógnitas y sus pistas. Al día siguiente de la emisión de este especial, el 2 de diciembre de 1990, hasta nuestro vidente más mediático realizó su propia quiniela acerca de quién era el asesino de Laura Palmer (no acertó).

Al finalizar la temporada, Telecinco anunció que ese iba a ser el último capítulo, lo que provocó un aluvión de llamadas a la centralita de la cadena, colapsando las líneas. Otros medios que habían hecho un seguimiento de la serie, como el periódico El País, también recibieron llamadas en tono general de indignación. Los espectadores estaban enfadados, querían saber quién era el asesino de Laura. La cadena de televisión no había señalado que con este capítulo final no se desvelaría el enigma de “quién mató a Laura Palmer”, mientras que la intensa promoción que habían hecho de la serie había dado a entender que este dato se desvelaría.

Hay que tener en cuenta que, además de no desvelar la identidad del asesino, la primera temporada concluyó con un agente Cooper yaciendo en el suelo tras haber recibido varios disparos, lo que aumentaba la incertidumbre e indignación de los televidentes. Manuel Villanueva, el jefe de programación de Tele 5, explicaba: "Nos han llamado de todo, pero luego le explicamos a la gente que se está terminando de rodar la segunda parte y que Tele 5 la emitirá, y se quedan más tranquilos"³⁰.

Segunda temporada

La siguiente temporada tardó en llegar. El 28 de febrero de 1991 se emitió un sumario incluyendo los capítulos emitidos con anterioridad. En la segunda temporada, los episodios comenzaron a emitirse de uno en uno, en lugar de hacerlo de dos en dos como hicieron con la primera. El día 1 de marzo de 1991 se emitió el primer capítulo de la segunda temporada con una media de audiencia similar al obtenido inicialmente (47,6%). El fenómeno *Twin Peaks* seguía en pleno auge.

³⁰ http://elpais.com/diario/1990/12/01/radiotv/660006002_850215.html

Fue a partir del número 19-20, cuando comenzaron las bajadas de audiencia, debidas a motivos que vamos a ir comentando. Los capítulos siguientes se emitían dos días consecutivos a capítulo por día y este cambio repentino resultó un poco confuso para la audiencia. Las fechas de emisión de esta segunda temporada en nuestro país fueron las siguientes:

- Episodio 9 (2x01): 1 de marzo de 1991
- Episodio 10 (2x02): 7 de marzo de 1991
- Episodio 11 (2x03): 8 de marzo de 1991
- Episodio 12 (2x04): 14 de marzo de 1991
- Episodio 13 (2x05): 15 de marzo de 1991
- Episodio 14 (2x06): 21 de marzo de 1991
- Episodio 15 (2x07): 22 de marzo de 1991
- Episodio 16 (2x08): 28 de marzo de 1991
- Episodio 17 (2x09): 29 de marzo de 1991
- Episodio 18 (2x10): 4 de abril de 1991
- Episodio 19 (2x11): 5 de abril de 1991
- Episodio 20 (2x12): 11 de abril de 1991

La emisión de esta segunda temporada fue mucho menos exitosa. Para empezar, con la emisión del sumario del jueves 28 de febrero de 1991 la audiencia se situó en el 15%. Este episodio era un resumen de los acontecimientos de la primera parte, que había finalizado el 29 de noviembre de 1990. Una vez recuperada la memoria del intrincado mundo de David Lynch, la serie volvió a emitirse el viernes 1 de marzo y con el primer capítulo de esta segunda temporada la audiencia bajó a menos del 13,5%, descendiendo más de un 25% respecto a la audiencia que siguió la primera temporada³¹.

En el capítulo 17 (2x09) quedó definitivamente desvelada la identidad del asesino de Laura Palmer en la persona de Leland Palmer, su padre. Tras el capítulo 18, con el crimen resuelto, resultando ser Leland y con éste fallecido tras su confesión, se

³¹ http://elpais.com/diario/1991/03/05/radiotv/668127605_850215.html

produjo un vacío narrativo (no olvidemos que el crimen era considerado el corazón de la trama) que se trató de cubrir con la continuación de las diferentes subtramas. Al día siguiente, el día 5 de abril se emitió el capítulo 19 que tuvo una bajada de audiencia hasta el 24,4%.

Aquí llegó la novedad, el capítulo 20 fue el último en ser emitido en España, ya que la cadena compró únicamente los 12 primeros capítulos de la temporada, prometiendo continuar con ella en septiembre. De modo que la cadena de emisión, Tele 5, decidió fraccionar la serie, añadiendo los episodios restantes en una tercera temporada que se sacó de la manga.

A partir de abril, la cadena hizo el parón, dividiendo así esta segunda temporada en dos. La bajada de audiencia ya era inminente. Tras haber cambiado la emisión, cortado la temporada a medias y desvelado el asesino de Laura, estaba claro que vistos los índices de audiencia la cosa no iba a mejorar.

Para emitir esta “tercera” temporada, se decidió dar un respiro, dejando que pasaran casi 5 meses entre la segunda y ésta, y se volvió a la emisión de capítulos de dos en dos, y se siguió el esquema de emitir dos días consecutivos a la semana (los lunes y los martes). Según Javier J. Valencia es imposible acceder al share de los últimos capítulos. Para Telecinco, cadena privada que aún era joven y estaba creciendo, *Twin Peaks* era una considerable fuente de ingresos y, aunque la audiencia hubiera bajado le resultaba rentable emitirlo dos veces por semana. Las fechas de emisión de la “tercera temporada” (recordemos que realmente sigue siendo la segunda en la emisión estadounidense original):

- Episodios 21 y 22: 17 de septiembre de 1991
- Episodios 23 y 24: 23 de septiembre de 1991
- Episodios 25 y 26: 24 de septiembre de 1991
- Episodios 27 y 28: 30 de septiembre de 1991
- Episodios 29 y 30: 1 de octubre de 1991

**11. LA
CANCELACIÓN DE
LA SERIE**



La abrupta interrupción de *Twin Peaks* en su segunda temporada dejó descontentos a muchos fans y seguidores, ya que durante sus emisiones llegó a tener en vilo a millones de personas en todo el mundo. Pero la serie contaba con una “desventaja”:

estaba adelantada a su tiempo y no acababa de cuajar en un sistema tan conservador y dictatorial como la televisión norteamericana de la época. Su financiación estaba en manos de un peso pesado de la televisión norteamericana, la ABC, que pretendía renovar su imagen apostando por proyectos que



Imagen del rodaje. David Lynch y el enano

destacaran sobre sus competidoras. *Twin Peaks* consiguió renovar esta imagen. Sin embargo, la serie acabó cancelándose irremediamente por una serie de factores que comentaremos a continuación.

TWIN PEAKS LLEGA A SU FINAL

Por una parte, se encontraban las desavenencias entre los creadores, Lynch y Frost, y la cadena.³² Estos querían mantener en vilo a los espectadores, es decir, no desvelar las incógnitas y continuar con el suspense hasta que lo vieran conveniente para la serie. Esto les llevó a improvisar a menudo sobre la trama, cosa que a los directivos de la ABC no les gustó en absoluto. Presionaron a Lynch y Frost para que se dejaran de tantas intrigas y no planeasen tanto sobre terrenos oníricos (recordemos que se trataba de una serie atípica, con tintes sobrenaturales), forzándoles a desvelar cuanto antes la identidad del asesino de Laura. Sin embargo, no se daban cuenta de que ese detalle no era lo más importante, ya que el asesinato era el detonante de una serie de sucesos en el pueblo, era lo que desencadenaba la acción de la serie; pero no era en absoluto el factor más importante. Solo servía para dar pie a las historias

³² <http://lacomunidad.elpais.com/puertouraco19/category/aquellas-maravillosas-series>

entrecruzadas que se contarían después y que suponían el verdadero peso de *Twin Peaks*.

Aún así, tras muchas presiones y amenazas, se provocó la abrupta identificación del asesino a mitad de la segunda temporada. Esta revelación provocó cierto desinterés posterior en los espectadores que veían la serie atraídos por el asesinato de Laura Palmer más que por la esencia en sí, que era todo aquello que se desarrollaba alrededor.

Otra cuestión que perjudicó a la serie fue la mala gestión de los índices de audiencia realizados por la cadena y los diversos cambios de horario y día de emisión, que provocaba confusiones y solapamientos con otros programas para el espectador. Los ejecutivos de la cadena emisora cometieron el terrible error de cambiar el horario de emisión, pasando la serie del jueves a la noche del sábado, lo que equivale a un suicidio televisivo.

Pero no toda la culpa de la cancelación de la serie fue de la ABC. David Lynch y sus excentricidades también propiciaron su desaparición. Cada vez incluía más elementos abstractos y confusos en la serie. Estas peculiaridades no terminaban de agrandar al espectador medio, quien encendía el televisor (por lo general) para despejar su mente de las tareas cotidianas y el deber, buscando una programación que le entretuviera, que fuese más simple y permitiese más un disfrute sin complicaciones. Las múltiples pretensiones oníricas y subjetivas de la serie hacían que no se cumplieran las expectativas del espectador y, al fin y al cabo, el espectador es audiencia, y la audiencia manda.

Además, Lynch se encontraba rodando la película *Corazón salvaje* al mismo tiempo que se rodaba la segunda temporada. Aunque su película tuvo bastante éxito, el dejar la serie en segundo plano tuvo un precio muy alto. Estuvo menos involucrado en *Twin Peaks*, lo que se tradujo en un detrimento de su calidad y un descenso en picado de la audiencia.

Todos estos factores provocaron que se arrancase de la parrilla de programación una serie memorable cuando tan sólo contaba con dos temporadas de emisión³³. *Twin Peaks* podría haber dado mucho más, el problema es que la televisión es un medio de masas, y a las masas no suelen gustarle los productos complicados y/o más experimentales.

Lynch cedió y permitió que el nombre del asesino de Laura Palmer se supiera, contra su voluntad, antes del final de la serie. El asesino ya tenía rostro y la serie, como muchos suponían, fecha de caducidad. Dos semanas después, con la audiencia aún más reducida debido a las fiestas navideñas y a la Guerra del Golfo, la ABC cambió el día de emisión y la mandó al sábado noche, el cementerio de otros títulos como *St. Elsewhere*, *Luz de luna* o *Cagney y Lacey*. La audiencia descendió en picado y la ABC decidió quitarla de antena sin aviso previo.

David Lynch realizó una petición a los fans en una rueda de prensa que concedieron él y Frost el 22 de febrero de 1991. “Sentimos que hay gente ahí fuera que está enamorada de *Twin Peaks*. Tenemos problemas y necesitamos vuestra ayuda”.

Dicho y hecho. Los espectadores fundaron la asociación COOP (ciudadanos en contra de la cancelación de *Twin Peaks*) y montaron una fuerte campaña para conseguir que la serie volviese. No se sabe si fue por esta fuerte presión o por la amenaza de Lynch de pedir indemnización de 50.000 dólares por episodio no emitido, pero la serie regresó a antena los jueves por la noche. Este retorno fue anunciado mediante un divertido spot en el que el agente Cooper despertaba de una pesadilla y se encontraba con varios personajes de la serie (Catherine, Andy y el enano). La pesadilla era que la serie se emitía los sábados por la noche, pero estos personajes le tranquilizaban diciéndole que habían vuelto a los jueves³⁴.

³³http://www.elperiodico.com/default.asp?idpublicacio_PK=46&idioma=CAS&idnoticia_PK=705575&idseccio_PK=1013&h

³⁴ J. Valencia, Javier. “David Lynch: El zar de lo bizarro”. Madrid. Págs. 12-13

Pero el retorno al viejo horario sirvió de poco. La audiencia perdida no volvía, los espectadores decaían en picado, y el 25 de mayo la serie fue oficialmente cancelada. El fenómeno se disolvió casi tan rápido como apareció y el último par de capítulos, pendientes de emisión, se fusionaron y fueron a parar al contenedor *ABC Monday Night Movie* a modo de telefilme.



**12. PRODUCTOS
PARALELOS A LA
SERIE:
MERCHANDISING,
LIBROS, BSO...**

Deberíamos empezar definiendo lo que es el merchandising. Se trata de una serie de productos cuya venta se apoya directamente en un elemento licenciado como una marca, logo o imagen, empleando directamente la atracción de dicho producto para impulsar sus ventas. Pongamos un ejemplo sencillo; se confía en que una taza con la imagen de Mickey Mouse seguramente tenga más atractivo que una taza lisa sin dicha imagen.

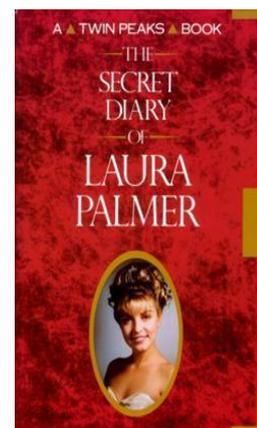
El merchandising de series y programas existe desde hace tiempo. Con el auge de las series de televisión desde hace unos años, las cadenas se han ido dando cuenta del filón comercial que puede suponer poner a la venta cualquier tipo de producto relacionado con una determinada serie o programa, de modo que la venta de merchandising ha crecido a pasos agigantados, ayudada en parte también a la facilidad actual de comprar por internet productos de todo el mundo. Sin embargo, hemos de pensar que en los años 90 el hecho de que un producto televisivo esto no estaba tan extendido como hoy en día.

Aparte de serie televisiva, *Twin Peaks* también se reveló como un fenómeno de mercado fuera del medio audiovisual. Para satisfacer a los fans más entusiastas, se creó una tremenda campaña de merchandising, ofreciendo un montón de productos y llegando a venderse cosas de todo tipo: tartas de cerezas con la inscripción de doble R, publicaciones escritas (libros y una revista), fotografías, tarjetas y postales del pueblo, etc.

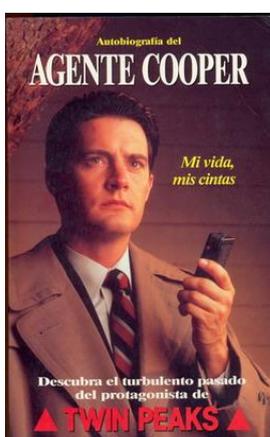
Lo original del merchandising, aparte de la participación del público al involucrarse en la historia desde otros frentes ampliando sus conocimientos, es que no había un posible hilo argumental paralelo, sino que los productos eran complementarios a la historia en sí.

En cuanto a publicaciones, se creó la revista "*Twin Peaks Gazzete*", promovida por la productora Lynch-Frost. Esta revista oficial ofrecía información variada, imágenes inéditas, e incluso la posibilidad de formar parte del censo de Twin Peaks. Sin embargo, la publicación se canceló a los tres números.

Otros productos escritos fueron los libros paralelos a la serie. El que más repercusión tuvo fue *“El diario secreto de Laura Palmer”*, escrito por Jennifer Lynch (hermana de David) y publicado en EEUU en el año 1990, llegando incluso a alcanzar el número 5 en las listas de best-sellers. El libro trataba temas más escabrosos que los tratados en la serie televisiva: profundizaba en las relaciones sexuales de Laura, sus abusos con las drogas... es decir, a través del relato de la última semana de vida de la joven nos acercaba a esa doble vida que tenía.



El diario secreto de Laura Palmer

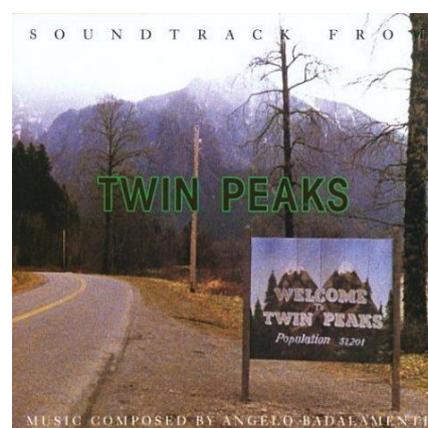


Autobiografía del agente Cooper: mi vida, mis cintas

Otro libro fue *“Autobiografía del agente Cooper: mi vida, mis cintas”*, escrito por Scott Frost (hermano de Mark Frost, todo quedaba en familia). Al igual que el anterior título, su lectura era muy útil y complementaria, ya que daba antecedentes y relacionaba los hechos acontecidos en la serie.

El tercer libro, *“Welcome to Twin Peaks: Access guide to the town”*, se publicó como también como complemento a la serie. Tenía el formato de una guía de ciudad con todos sus detalles, indicando donde se encontraban los elementos del pueblo.

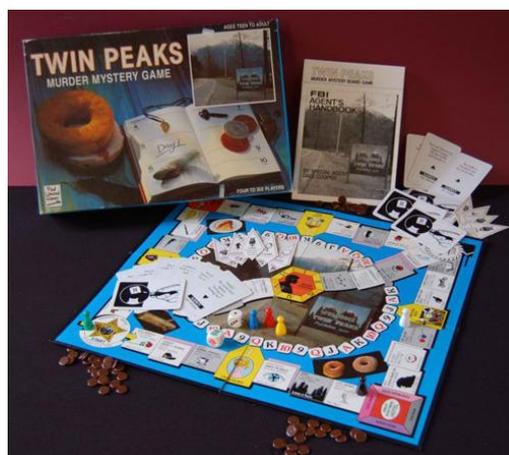
En cuanto al audio, cabe destacar el éxito y repercusión que tuvo la BSO de la serie, compuesta por Angelo Badalamenti, logrando situarse entre los discos más vendidos de muchos países del mundo. Aparte de la banda sonora, se comercializaron unas cintas de audio: *“Diane... The Twin Peaks Tapes of The Agent Cooper”*, donde el propio Kyle MacLachlan hablaba a su grabadora de voz (al igual que en la serie). Se trataba de unas cintas de audio de 45 minutos de grabación en las que Cooper narraba confidencias y pensamientos a Diane.



BSO de Twin Peaks

También existía un gran merchandising visual y gráfico, vendiéndose fotografías, postales de Twin Peaks, tarjetas... Se creó una colección “*Twin Peaks Collectable Card Art*”, que ofrecía un amplio surtido de tarjetas con imágenes de la serie.

Otro de los productos que se comercializó fue un juego de mesa de la serie en el año 1991³⁵. Cada uno de los jugadores tomaba el rol de un personaje de la serie y trataba de averiguar qué cuerpo estaba utilizando Bob para cometer los asesinatos (algo parecido al juego del Cluedo). En Japón, donde las oleadas de fans eran bastante grandes, ya que la serie supuso allí un gran fenómeno, salió al mercado otro juego de mesa. El objetivo del juego era muy similar al anterior; mediante una lista de sospechosos había que averiguar quién era el asesino. El juego contenía muchos ítems y era bastante más complejo y elaborado, sin embargo para los fans de fuera del país nipón resultaba muy difícil de conseguir.



Juego de mesa de Twin Peaks: Murder Mystery Game

Un sistema de promoción bastante curioso fue la creación de un “hotline” telefónico, una línea que funcionó entre octubre y noviembre de 1990. En ella se podía asistir a una conversación entre Lucy y Andy, en la que discutían y comentaban lo ocurrido en el capítulo anterior durante 3 minutos aproximadamente. “Por desgracia en España no tuvimos oportunidad de oír esa línea, sin precedentes en la televisión, ya que no empezaron a usarse este tipo de servicios hasta la explosión de series como *Sensación de vivir*, un par de años más tarde de la emisión de *Twin Peaks*”, comenta Javier J. Valencia.³⁶

³⁵ <http://www.twinpeaksgazette.com/community/topic-topicid=4981.cfm.html>

³⁶ J. Valencia, Javier, “*Twin Peaks: 625 líneas en el futuro*”, Recerca Editorial, Valencia, 2000

En la actualidad, muchos de los productos mencionados anteriormente ya se encuentran descatalogados, si bien es fácil encontrarlos en páginas de segunda mano o en foros de aficionados.

A día de hoy existe una página norteamericana donde todavía pueden adquirirse gran cantidad de productos relacionados con la serie: camisetas, tazas, llaveros, pegatinas... La página web es la siguiente: <http://welcometotwinpeaks.com/shop/>

Todos los productos están modernizados y actuales, lo que quiere decir que aún se sigue fabricando merchandising de *Twin Peaks*, demostrando el filón que aún tiene la serie entre sus más acérrimos fans.

LA PELÍCULA DE TWIN PEAKS

Tras la cancelación de la serie, David Lynch se quedó con una espina clavada, ya que muchas de las tramas se habían quedado en el aire. Deseoso de recrearse en su mitología propia, decidió rodar una película para profundizar más en algunos de los cabos sueltos que habían quedado en la historia³⁷.

La película, titulada *"Twin Peaks: Fire, walk with me"* (*"Twin Peaks: fuego, camina conmigo"*) narra principalmente la historia de Laura Palmer en los 7 días previos a su muerte. Gracias a este film se podían entender varias de las subtramas de la serie.



Carátula de la película de Twin Peaks

Fue estrenada en el año 1992 y aunque en su momento resultó un auténtico fracaso de taquilla, con el tiempo ha sido en cierto modo revalorizada, tal y como ha sucedido con la serie. Una película intensa, muestra la parte oscura en la que vio metida Laura Palmer y se pueden observar algunas de las escenas más surrealistas, perturbadas y de pesadilla de la carrera del autor.

³⁷ <http://www.pasadizo.com/index.php/archivo-de-articulos/1109-210>

TWIN PEAKS FESTIVAL

Mención aparte, cabe destacar la creación de un festival único exclusivamente creado para los fans de la



Logo de la web del Twin Peaks Fest

serie, llamado “Twin Peaks Fan Festival”. Se trata de una convención anual que se celebra todos los años en una pequeña localidad de Estados Unidos llamada Snoqualmie (Noth Bend), cerca de Seattle, Washington.

En ella se puede comprar todo tipo de merchandising: bolígrafos, tazas, camisetas... Previo pago de entrada, se puede visitar los escenarios de rodaje, degustar café y tarta de cerezas, conocer a algunos protagonistas de la serie... Incluso se ofrece la (morbosa) opción para los fans de envolverse en plástico y fotografiarse junto a la roca donde se encontró el cadáver de Laura Palmer.

Aún a día de hoy puede visitarse dicho festival el cual, a pesar de haber perdido algo de fuelle, sigue celebrándose y reuniendo a grupos de fans, cosa no poco meritoria para una serie que finalizó hace ya dos décadas y que demuestra que el fenómeno aún sigue vivo.

Se pueden adquirir las entradas en la propia página del festival: www.twinpeaksfest.com En el año 2012 colgaron el cartel de entradas agotadas mediante el rótulo “The 2012 Twin Peaks Festival Is Now SOLD OUT”, lo que indica que aun habiendo pasado tantos años desde la emisión de la serie el festival sigue teniendo su éxito entre los fans. Para la edición de este año ya pueden comprarse las entradas vía online. En los anexos finales podemos ver algunos programas y tickets de ediciones pasadas del festival.



**13. APROXIMACIÓN
AL CONCEPTO:
¿QUE SE ENTIENDE
POR “SERIE DE
CULTO”?**

En las tres últimas décadas medio siglo se ha podido apreciar una gran mejora en la calidad de los contenidos de la producción serial en televisión. Esto no quiere decir que antes de los años 90 no existieran grandes series de calidad que resultasen exitosas, pero sí es cierto que el cambio pudo apreciarse a partir de esa década. Desde entonces no han dejado de producirse y emitirse productos de ficción de lo más variado y con una factura cada vez más cuidada y elaborada. No olvidemos que la televisión solía ser considerada la hermana pequeña del cine, con más contenidos en detrimento de la calidad. Sin embargo, las cosas ya no son lo que eran.

Los síntomas de este cambio y mejora comenzaron incentivados por la creciente interrelación entre cine y televisión, iniciada con la producción y dirección de *Twin Peaks* a manos de David Lynch a principios de los 90, cosa que por entonces no era habitual. También era relevante que los actores de cine se vieran interesados cada vez más por este medio. Antes, era más habitual cierto separatismo, los actores que trabajaban en cine no solían pasarse a televisión, ello podía indicar un “bajón” en su carrera interpretativa. Pero esto ha cambiado, y mucho. En la actualidad, es común ver a actores de cine de mayor o menor renombre encarnando a personajes en producciones televisivas.

Sin embargo, hay que establecer una distinción importante, y esta es, ¿qué es aquello que define a un producto de culto? “El término “de culto” se acuña en los años 70 y se adjunta a películas extrañas, marginales, a veces surreales y en ocasiones malditas, que mantienen su vigencia a pesar del paso del tiempo y que genera veneración”³⁸.

Umberto Eco establece una serie de requerimientos que considera necesarios para que un producto (ya sea libro, película o serie) sea considerado de culto, afirmando que “el trabajo debe ser amado, obviamente, pero esto no es suficiente. Debe proveer un mundo completamente equipado de manera que sus seguidores puedan citar personajes y episodios como si éstos fuesen aspectos de un sectario mundo privado

³⁸ Jesús Ramos y Joan Marimón. “Diccionario incompleto del guion audiovisual”. España. Editorial Océano Ámbar.

del fanático, un mundo del cual se puedan hacer cuestionarios y permita jugar juegos de trivial mismos que otros adeptos a esa secta reconozcan entre ellos y los compartan”.³⁹

Así pues, ya no es solo la calidad, sino que existen otros parámetros para poder considerar a un producto de esta categoría. Las tres características principales que lo definen son unos estándares de calidad elevados, unos rasgos particulares en lo que refiere a argumento, personajes y situaciones, y (podría decirse que el más importante) un conjunto de seguidores incondicionales.

Es esta última característica la principal y definitoria que puede aplicarse a un producto de culto. Sin el público que lo sigue no sería lo que es. Ya no se refiere al rating o cantidad de personas que sigan la serie (cosa que suele determinar en la actualidad el éxito de un programa determinado), sino el gran impacto cultural que tiene sobre un grupo de personas. Este público sigue la serie con devoción, para él la serie resulta culturalmente emblemática y puede resultar identificadora de algún modo hacia los personajes o situaciones, estableciendo una relación entre el espectador y la serie.

También cabe destacar la expansión (ahora mucho mayor gracias al amplísimo uso de internet) de la generación del merchandising de este tipo de series. La creación de productos de todo tipo paralelos a ellas: camisetas, mecheros, gorras, tazas, carteles, fotografías, libros... y todo aquello que podamos imaginar.

Debe destacarse el mayor precedente de este tipo de movimientos, creación de comunidades de seguidores, productos de merchandising, etc. Un icono pionero: *Star Trek*. Tiene una enorme legión de seguidores por todo el mundo, que se hacen llamar “Trekies”. Estamos hablando de una serie creada en el año 1966, que creó un gran universo de ficción que ha dado como resultado una tremenda franquicia: varias series

³⁹ Eco, Umberto, “*Casablanca, Cult Movies and Intertextual Collage*”, Canadá, 1984

de tv, películas, novelas, algunas de ellas escritas por fans, videojuegos, juegos de rol...
⁴⁰ creando un auténtico fenómeno de culto.

Las creaciones de culto se relacionan mucho con productos “de autor”. Teóricamente se encuentran en oposición a los productos mainstream, es decir, los productos destinados a un público mayoritario. La televisión de culto es de difusión minoritaria y muchas veces se relaciona incluso con mundos sectarios, quizás por ese elitismo y separatismo propio de algunas comunidades de seguidores, considerándose más restringidas. Los medios pueden reforzar las comunidades de seguidores, por ejemplo, plataformas proporcionadas por internet, foros, chats... pero esto es un arma de doble filo ya que, a su vez, los medios podrían dar una difusión tal al producto que éste acabe expandiéndose mayoritariamente y convirtiéndose en un producto mainstream, comercial.

Pero el término de “culto” suele darse con el paso del tiempo. Puede darse el caso de un producto con un éxito fugaz, que en su estreno ni siquiera obtenga el éxito esperado o que incluso resulte un fracaso comercial, sea reavivado posteriormente por el seguimiento de grupos de fans que lo “resuciten”, vuelvan a darle vida.

Así pues, se trata de un público activo, nada que ver con la audiencia pasiva. Se potencia la interacción entre ellos, hablan, debaten y exponen ideas mediante chats, foros, blogs... Algunos fans incluso crean videojuegos acerca de la serie y los comparten con otros usuarios, realizan montajes de vídeo y fotografía, existen juegos estilo Trivial para concursar y medir el grado de conocimientos sobre la serie y los personajes, etc.

Otro rasgo que a veces acompaña a este tipo de series son las temáticas truculentas (misterio, terror, gore, ciencia ficción...) fantásticas o inusuales, que se salgan de los parámetros habituales, tratando temas que pueden resultar incluso controvertidos o polémicos, lo que (generalizando) hace que la opinión acerca de una serie o película de

⁴⁰ http://es.wikipedia.org/wiki/Star_Trek

culto determinada pueda resultar extrema: o una gran cantidad del público la rechaza o ignora, mientras que una minoría mucho más entusiasta la ensalza y la admira.

Es habitual que esta clase de productos, por alejarse en mayor o menor medida de los estándares comerciales, sufran de problemas o impedimentos para crearlas y sobre todo producirlas. El costoso y, en ocasiones, turbulento proceso que tienen que atravesar para llegar a ver la luz contribuye a crear esa especie de mitología o leyenda que las cubre, lo que aviva el fervor que los fans puedan llegar a sentir por ella.

Actualmente se otorga la etiqueta de “serie de culto” con demasiada facilidad. Los grupos de seguidores de una serie en concreto le aplican esa categoría por su ferviente apego hacia la serie. De ahí que cada vez más series se las tilde de producto de culto a la ligera. También es cierto que el concepto de culto que ahora tenemos más asumido no tiene por qué estar reñido con una difusión demasiado alta, ya que existen series que han dado la vuelta al mundo a las que también, por su conjunto de características, podría colocarse la etiqueta de serie de culto, que mejor ejemplo que una serie reciente que ha resultado un fenómeno a nivel mundial: *Lost (Perdidos)*.

Se han realizado gran cantidad de listas acerca de las mejores series de culto de la historia de la televisión y no es extraño ver a *Twin Peaks* entre ellas, lo que es de relevancia, ya que se encuentra en muchas de las listas de las series más influyentes de la historia.

En los últimos años, diversas publicaciones y webs han realizado listas de las mejores series de culto de todos los tiempos. Aquí podemos ver las listas de diversos medios escritos:

- “TV Guide”, una destacada revista de programación televisiva de Estados Unidos y su lista de las 30 mejores series de la historia (2007).
- “Entertainment weekly”, una importante revista americana de cultura popular sobre televisión, cine, libros y música y su lista de las 25 mejores series.
- “GQ”, una conocida revista para hombres y sus 25 mejores series.

-

- "Rolling stone", famosa revista de música, cine y cultura popular realiza también una lista de lo que considera las 20 mejores series de la historia.

- "WGA" (siglas de "Writers Guild of America", el Gremio de guionistas de Estados Unidos) en su página web muestra una lista realizada con su top de las 101 series de televisión con mejor guión, aunque aquí mostraremos un extracto de las primeras 40.

A pesar de ser una serie de hace 20 años, *Twin Peaks* aparece en sus listas. No olvidemos que a día de hoy los foros de fans y algunas páginas web dedicadas a *Twin Peaks* todavía siguen activos. La esencia de la serie sigue viva.

Podemos observar las listas a continuación:

"TV GUIDE"	"Entertainment Weekly"
1.- Star Trek (1966)	1.- Buffy, la cazavampiros
2.- Expediente X	2.- Arrested development
3.- Buffy, la cazavampiros	3.- Mystery Science Theater 3000
4.- Farscape	4.- Expediente X
5.- Perdidos	5.- The wire
6.- Monty Python's Flying Circus	6.- Colgados en Filadelfia
7.- El prisionero	7.- Star Trek: La nueva generación
8.- Los Simpson	8.- The comeback
9.- La dimensión desconocida (1959)	9.- Es mi vida
10.- Xena, la princesa guerrera	10.- Perdidos
11.- Jericho	11.- Firefly
12.- Pee Wee's Playhouse	12.- Twin Peaks
13.- Mystery Science Theater 3000	13.- Veronica Mars
14.- Battlestar Galactica (2003)	14.- Battlestar Galactica
15.- Padre de familia	15.- Community
16.- Babylon 5	16.- Undeclared
17.- La bella y la bestia	17.- Fringe
18.- Verónica Mars	18.- Wonder Showzen
19.- A través del tiempo	19.- Supernatural
20.- Los vengadores (1966)	20.- Popular
21.- Freaks & Geeks	21.- Party down
22.- Doctor Who	22.- Farscape
23.- Dark Shadows	23.- Better off Ted
24.- Twin Peaks	24.- Archer
25.- Firefly	25.- Criando malvas
26.- Mary Hartman, Mary Hartman	
27.- H.R. Pufnstuf	

- 28.- Stargate SG-1
- 29.- Absolutamente fabulosas
- 30.- Strangers with candy

Tabla 5 (elaboración propia)

*“Las 30 mejores series de televisión”,
Fuente: extraído de la TV Guide*

Tabla 6 (elaboración propia)

*“Las 25 mejores series de televisión”,
Fuente: extraído de la revista
Entertainment Weekly*

“GQ”	“Rolling Stone”
1.- El Ala Oeste de la Casa Blanca	1.- Los Simpsons
2.- Twin Peaks	2.- Super Agente 86
3.- Arrested development	3.- Seinfeld
4.- The wire	4.- Batman
5.- Los soprano	5.- Zoociedad
6.- Doctor en Alaska	6.- Los vengadores
7.- Studio 60	7.- ¿Qué hay de nuevo?
8.- A dos metros bajo tierra	8.- Por estas Calles
9.- 30 Rock	9.- El Siguiete Programa
10.- Urgencias	10.- Dimensión Desconocida
11.- South park	11.- Los Sopranos
12.- El show de Larry David	12.- El Show de Benny Hill
13.- 24	13.- Saturday Night Live
14.- Buffy cazavampiros	14.- Twin Peaks
15.- Dr. Horrible	15.- Los Expedientes Secretos X
16.- Entourage	16.- Mi Recinto
17.- Alias	17.- La Cáscara
18.- Perdidos	18.- Chespirito
19.- Los hermanos Donelly	19.- Six Feet Under
20.- Expediente X	20.- Alf
21.- The office	
22.- Misfits	
23.- Breaking bad	
24.- Mad men	
25.- Hermanos de sangre	

Tabla 7 (elaboración propia)

*“Las 25 mejores series de televisión”,
Fuente: extraído de la revista GQ*

Tabla 8 (elaboración propia)

*“Las 20 mejores series de televisión”,
Fuente: extraído de la revista Rolling
Stone*

"WGA"

- | | |
|----------------------------------|-----------------------------|
| 1.- Los Soprano | 21.- 30 Rock |
| 2.- Seinfeld | 22.- Friday night lights |
| 3.- The twilight zone | 23.- Frasier |
| 4.- All in the family | 24.- Friends |
| 5.- M*A*S*H | 25.- Saturday Night Live |
| 6.- The Mary Tyler Moore Show | 26.- The X-Files |
| 7.- Mad men | 27.- Lost |
| 8.- Cheers | 28.- ER |
| 9.- The wire | 29.- The Cosby show |
| 10.- The west wing | 30.- Curb your enthusiasm |
| 11.- The simpsons | 31.- The honeymooners |
| 12.- I love Lucy | 32.- Deadwood |
| 13.- Breaking bad | 33.- Star Trek |
| 14.- The Dick Van Dyke Show | 34.- Modern family |
| 15.- Hill Street Blues | 35.- Twin Peaks |
| 16.- Arrested development | 36.- NYPD Blue |
| 17.- Daily show with Jon Stewart | 37.- The Carol Burnett Show |
| 18.- Six feet under | 38.- Battlestar galactica |
| 19.- Taxi | 39.- Sexo en Nueva York |
| 20.- The Larry Sanders Show | 40.- Game of thrones |

Tabla 9 (elaboración propia)

"Las 101 series mejor escritas de televisión"

Fuente: extraído de la web de la WGA (selección de las primeras 40 series de la lista)

En la versión digital del periódico español "El País" organizaron el verano de 2012 lo que ellos llamaron "Guerra de series". Los redactores deliberaron para escoger las candidatas, permitiendo a los lectores (cerca de 35.000 votantes) participar en las posteriores votaciones que, mediante eliminaciones de la lista, irían definiendo la serie ganadora. Las candidatas elegidas fueron 16 series de los últimos 30 años, entre las cuales se encontraba *Twin Peaks*, aunque no resultó ganadora.

<http://elpais.com/tag/c/e2f6b8fcd7f4fcc029005afe52fc4812>

**14. LA INFLUENCIA DE
TWIN PEAKS EN
SERIES POSTERIORES**



Como ya se ha mencionado anteriormente, cuando *Twin Peaks* nació fue un precedente en el mundo serial de la televisión. Su complejidad narrativa, estética casi cinematográfica, planos muy cuidados, banda sonora... tuvo elementos jamás vistos previamente en productos similares del medio.

De sus herederos más inmediatos, cabe destacar *Expediente X*, una serie que comenzó poco después y que evolucionaba e innovaba en estilo narrativo, bebiendo claramente de *Twin Peaks*: incluye elementos oscuros y enigmáticos, estética mucho más cuidada, complejidad argumental... Aparte de algún parecido argumental, la estética oscura y siniestra también debe su legado a *Twin Peaks*. Hoy en día, estos elementos narrativos son más que habituales y comunes en las series. Existen múltiples productos de este tipo; ello se constata con el aluvión de series de ficción a que estamos expuestos hoy en día.

Además, el propio creador, Chris Carter, ha reconocido la influencia que tuvo en él *Twin Peaks* en la creación de *Expediente X*, tomando incluso a David Duchovny del reparto para incorporarlo como un agente del FBI, especializado en casos paranormales, intuitivo, guiado por sus sueños y con un oscuro pasado a sus espaldas. Las similitudes entre Cooper y el agente Mulder son un evidente homenaje.

Además, *Twin Peaks* es un producto genéricamente inclasificable, al igual que otras series posteriores. No hay más que ver ejemplos como *Lost* (drama-amor-misterio...), *Mujeres desesperadas* (amor-misterio-comedia...), etc. Se trata de series imposibles de categorizar, ya que cada vez existe mayor hibridación genérica, cosa que en décadas anteriores estaba mucho más delimitada.

En cuanto a argumentos que giran alrededor de temas sobrenaturales y extraños, como en *Twin Peaks*, se pueden indicar series posteriores que se centran en estos mismos temas. El éxito de la serie inspiró la creación de productos de este tipo, como

*Wild Palms, American Gothic...*⁴¹También en series tan dispares como *Doctor en Alaska, Picket Fences* o *The kingdom*.⁴²

Otro punto importante que influyó en series posteriores fue la elaboración de una narración completamente coral. *Twin Peaks* gira en torno a las historias de más de una veintena de personajes distintos. Lejos de los clichés habituales, cada uno de estos personajes tiene una personalidad única e irrepetible gracias al trabajo de los guionistas. Esto sucede actualmente en muchas series de ficción, actualmente el mayor ejemplo de ello es *Lost*, una serie en la que los personajes tienen muchísimo peso.

Para intentar establecer una pequeña comparativa con productos más recientes, he realizado una selección de series posteriores que han ido cogiendo el relevo de *Twin Peaks* mostrando semejanzas diversas, que comentaremos a continuación por orden cronológico.

14.1 NORTHERN EXPOSURE (DOCTOR EN ALASKA)

(1990-1995)

DATOS TÉCNICOS SOBRE LA SERIE

Fechas de emisión original: 12 de julio de 1990 – 26 de julio de 1995 (EEUU)

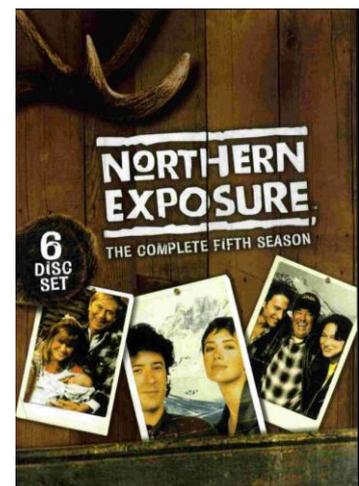
Cadena de emisión: CBS

Temporadas: 6

Número de capítulos: 110

Duración de los capítulos: 45 minutos

Género: comedia



Doctor en Alaska

⁴¹http://www.eictv.co.cu/miradas/index.php?option=com_content&task=view&id=785&Itemid=124

⁴² J. Valencia, Javier. "David Lynch: El zar de lo bizarro". Pág. 11

Doctor en Alaska es una serie estrafalaria y original que narra las peripecias de un doctor destinado a trabajar en un remoto y pequeño pueblecito de Alaska. Al llegar allí e instalarse se da cuenta de lo estrafalarios y extraños que son los habitantes del lugar. Muy a menudo ambas series han sido comparadas por partir de esta premisa: un personaje foráneo llega a un pequeño pueblo a ejercer su profesión y conoce a los excéntricos personajes extravagantes que lo habitan.

Las dos series fueron rodadas en algunas localizaciones cercanas: mientras *que Twin Peaks* se rodó en Snoqualmie y North Bend, al noroeste de Washington, *Doctor en Alaska* fue rodada en Roslyn, también al noroeste de este estado y muy cerca de los anteriores. Algunos capítulos de *Doctor en Alaska* fueron rodados en las cataratas de Snoqualmie, que aparecen a menudo en *Twin Peaks*.

En su estreno en España el 30 de abril de 1993, publicaron en prensa un artículo hablando de las similitudes de ambas series, titulándolo “La 2 estrena *Doctor en Alaska*, una serie al estilo de *Twin Peaks*”.⁴³

Es posible que, alentadas por el éxito de productos tan peculiares como *Twin Peaks* y poco después *Doctor en Alaska*, considerados minoritarios, las cadenas apostaran por la creación de más propuestas que se salieran de las pautas establecidas en la ficción del momento. Ambas comparten ese punto surrealista y absurdo, aunque la serie de Lynch lo haga de un modo mucho más oscuro.

14.2 EERIE INDIANA (1991-1992)

DATOS TÉCNICOS SOBRE LA SERIE

Fechas de emisión original: 15 de septiembre de 1991 – 12 de abril de 1992 (EEUU)

⁴³ http://elpais.com/diario/1993/04/30/radiotv/736120803_850215.html

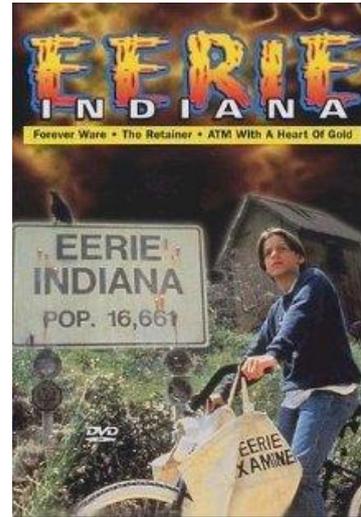
Cadena de emisión: NBC

Temporadas: 1

Número de capítulos: 19

Duración de los capítulos: 30 minutos

Género: drama, ciencia ficción, thriller



Eerie Indiana

Eerie Indiana Indiana cuenta la historia de Marshall Teller, un joven cuya familia se traslada a un pequeño pueblo, del mismo nombre que la serie. Poco a poco descubre que es un lugar muy misterioso, aunque casi nadie parece darse

cuenta de ello. Marshall se hace amigo de Simon, una de los pocos personajes normales y conscientes de los enigmas de Eerie. Los dos juntos se enfrentan a extrañas y surrealistas situaciones, como sabotear el plan de dominar el mundo de una manada de perros que razonan, leyendas urbanas del lugar (como que Elvis Presley sigue vivo o la existencia del Bigfoot), desapariciones, fantasmas...

Los dos jóvenes se meten en líos e investigan por su cuenta, ya que saben que algo misterioso sucede en el pueblo y por eso ocurren tantas cosas extrañas: fuerzas sobrenaturales, creencias extraterrestres...

Como curiosidad, el actor que hace en *Twin Peaks* del torpe policía Andy Brennan (Harry Goaz) casualmente hace de sargento de policía en *Eerie Indiana*.

La serie está repleta de guiños al cine de terror clásico y a otras series de televisión, entre ellas la de David Lynch⁴⁴. Para muchos, *Eerie Indiana* era la serie juvenil más enigmática de los 90, como una suerte de *Twin Peaks* para jóvenes, con un humor negro y tramas enigmáticas.

⁴⁴ http://elpais.com/diario/1991/12/07/radiotv/692060402_850215.html

14.3 PICKET FENCES (1992-1996)

DATOS TÉCNICOS SOBRE LA SERIE

Fechas de emisión original: 18 de septiembre de 1992 – 26 de junio de 1996 (EEUU)

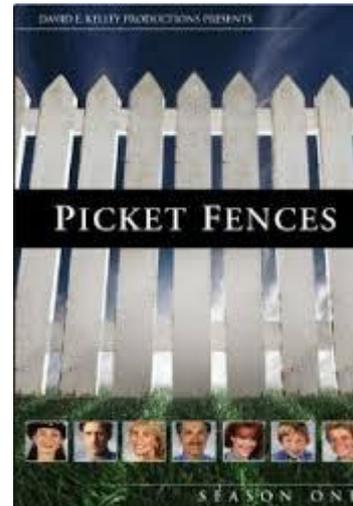
Cadena de emisión: CBS

Temporadas: 4

Número de capítulos: 87

Duración de los capítulos: 44 minutos

Género: drama, comedia



Picket Fences

Picket Fences fue una peculiar serie de los 90 emitida por la CBS, que narraba la vida de los habitantes del pueblo de Roma, Winsconsin. Un pueblo donde ocurrían situaciones de lo más variopintas y extrañas. Jimmy Brook, el sheriff, se encargaba de investigar todos estos extraños sucesos y misterios que sucedían en el pueblo.

Aparte de la temática (gente que vive en un pueblo donde suceden situaciones, digamos, fuera de lo normal), la serie tenía otra cosa en común con *Twin Peaks* y es que, aun siendo un producto totalmente excéntrico y complejo, apostaron por ella emitiéndola los viernes en prime-time, lo que suponía un riesgo comercial ya que se trata de un horario que aparte de resultar peliagudo, está más dedicado a productos mainstream. La serie, etiquetada como drama/drama policíaco, resultaba tan atípica que chocaba mucho con lo que se esperaba de ese subgénero.

También hay que tener en cuenta que se trataba de una serie coral, con historias de múltiples personajes. Cada uno de sus habitantes tiene su personalidad propia, desprende carisma. Forjados cada uno, elaborados y bien desarrollados, son el plato fuerte de la serie.

La diferencia que tenía con *Twin Peaks* es que los habitantes de Roma, a pesar de sus extravagancias y de los crímenes que se comenten en el pueblo, son personajes más

amables, que no ocultan secretos tan escabrosos. A pesar de ocurrir situaciones tan raras, la serie está ambientada en un entorno más iluminado y apacible, menos oscuro.

En definitiva, una serie que quizás no tuvo mucho éxito en su momento, pero al fin y al cabo *Picket fences* es una serie diferente, supone un riesgo y una apuesta para sus creadores, quienes han intentado hacer algo distinto a lo que ya existe en televisión en los años 90.

14.4 THE X FILES (EXPEDIENTE X) (1993-2002)

DATOS TÉCNICOS SOBRE LA SERIE

Fechas de emisión original: 19 de septiembre de 1993 – 19 de mayo de 2002 (EEUU)

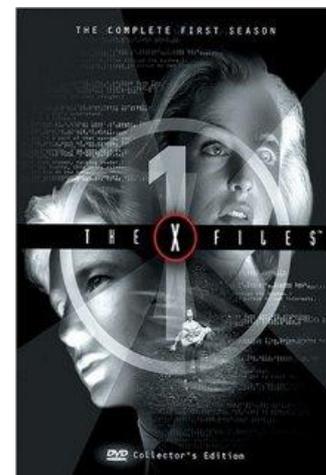
Cadena de emisión: FOX

Temporadas: 9

Número de capítulos: 202

Duración de los capítulos: 44 minutos

Género: Ciencia ficción, intriga



Expediente X

Expediente X, de la cadena FOX, es una de las series más míticas de los 90. Ha sido considerada por muchos una de las mejores series de todos los tiempos, por no decir la mejor de su género. ¿Quién no recuerda a Mulder y Scully? La serie, una mezcla de ciencia ficción y misterio, cuenta la historia de dos agentes del FBI, Fox Mulder y Dana Scully, que investigan toda clase de sucesos paranormales.

Como ya hemos dicho anteriormente, también fue una serie novedosa en muchos aspectos y claramente influenciada por la serie de Lynch, cosa que incluso reconoció el propio creador de la serie. Protagonizada también por una pareja de agentes, Expediente X estaba plagada de elementos oscuros, paranormales y enigmáticos. Ambas tenían una cabecera y una sintonía muy características desde el primer minuto de la serie y supieron aprovechar el recurso de una frase con gancho, que solo oírla

hacía recordar la serie como si actuara de eslogan, en el caso de *Twin Peaks* el mítico “¿Quién mató a Laura Palmer?” y en *Expediente X* “La verdad está ahí fuera”. Las dos tienen un imaginario y una iconografía tan característica que ha permitido que posteriormente sean homenajeadas en otros productos televisivos.

X-Files también tiene un potente misticismo y mitología que crean los pilares que sostienen sus tan sobrenaturales tramas. Otro innegable parecido es la presencia del medio ambiente natural, mientras que en *Twin Peaks* están rodeados de bosques de abetos, gran parte de las cinco primeras temporadas de *Expediente X* transcurre en zonas montañosas de Vancouver. Muchos de sus capítulos también están ambientados en pequeños pueblos rurales.

Además su estética oscura y en ocasiones, su atmósfera paranormal y en cierto modo enrarecida, como de pesadilla, ha bebido mucho de *Twin Peaks*, ya que no olvidemos que esas licencias tan inquietantes no eran habituales en la televisión de la época. En definitiva, dos series que cambiaron nuestra manera de ver televisión.

14.5 WILD PALMS (1993-1993)

DATOS TÉCNICOS SOBRE LA SERIE

Fechas de emisión original: 16 de mayo de 1993 – 20 de mayo de 1993 (EEUU)

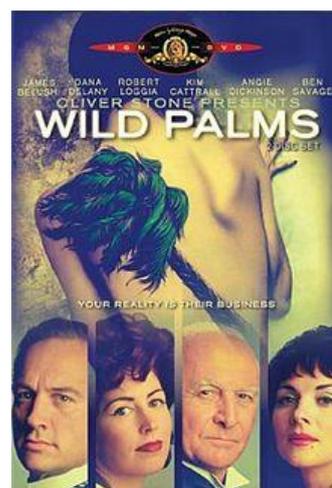
Cadena de emisión: ABC

Temporadas: 1

Número de capítulos: 5

Duración de los capítulos: 45 minutos

Género: ciencia ficción, drama, thriller



Wild Palms

Otra de las teleseries posteriores a *Twin Peaks* que recibe una notable influencia de esta. Se trata de una serie de la cadena ABC destinada a sustituir a la anterior, con un argumento cuanto menos surrealista y bastante extraño, y una

alta carga onírica. Una especie de mezcla de ciencia ficción con culebrón en la que se palpan muchas referencias al universo enigmático de *Twin Peaks*.

Basada en el cómic homónimo, la serie está ambientada en Los Ángeles en el año 2007 y nos presenta un universo de situaciones extrañas, lleno de conspiraciones y enigmas, donde se está creando una revolución por la aparición de un nuevo mundo de realidad virtual. En su argumento pasan tantas cosas que es difícil hacer un pequeño resumen.

Su protagonista, Harry Wickoff, casado y con dos hijos, es un abogado que trabaja para un importante grupo de empresas llamado Wild Palms. Pronto aparece Paige, una antigua amante de Harry y le pide ayuda, ya que los miembros de la secta han secuestrado a su hijo... o eso dice ella. Resulta ser un personaje cargado de secretos y paranoias, como descubriremos más adelante.

Otro personaje protagonista es el senador de la ciudad, Anton Kreutzer, quien resulta ser también director de una importante cadena televisiva que forma parte de Wild Palms. Kreutzer está revolucionando la sociedad con un nuevo tipo de programa de realidad virtual, que traslada la acción a la propia casa del espectador y lo hace partícipe. Además de directivo de esta cadena, es líder de una secta llamada Los padres, con un movimiento y filosofía basados en la creencia de la existencia de otras realidades, y cuyas actividades incluyen secuestrar a hijos de familias importantes y sustituirlos por sus propios miembros

En el pueblo existe otra secta, llamada Los amigos, que básicamente se centra en tratar de detener los movimientos de Los padres y de impedir que se hagan con el control. Gran parte de la historia acaba centrándose en los enfrentamientos entre ambas sectas por hacerse con el control.

Mundos de realidad virtual, sectas, desapariciones, enigmas... todo parece tener cabida en *Wild Palms*. A pesar de basarse en una trama futurista, tiene bastantes similitudes con *Twin Peaks*, como su presentación de un lugar idílico, para luego ir dándonos cuenta de la gran cantidad de secretos que oculta. *Wild Palms* enlaza la vida

de los diferentes personajes, de manera que acaban conectándose entre sí mediante diversas tramas y subtramas. Además, hemos de tener en cuenta que es atípico un producto televisivo de estas características en la televisión de los 90. Algunas revistas norteamericanas llegaron incluso a publicar un diccionario con términos de la serie para poder aclarar dudas de los espectadores, que no eran pocas⁴⁵.

Producida por el director de cine Oliver Stone (aunque no dirigida por él) se nota la influencia del estilo cinematográfico en su apartado técnico, con uso de travellings, cámaras subjetivas, diversidad de encuadres, amplia profundidad de campo... Recordemos que en la ficción de la época todavía no era tan habitual este tipo de características en una serie de televisión.

Wild Palms no triunfó demasiado y a los pocos capítulos cayó en el olvido⁴⁶, tal vez por lo enrevesado de sus tramas y su extrema complejidad, intentando contar demasiadas historias y presentar demasiados personajes muy precipitadamente, de manera que quizás el espectador medio no estaba dispuesto a esforzarse en asimilar todo de golpe.

14.6 AMERICAN GOTHIC (AMÉRICA OCULTA) (1995-1996)

DATOS TÉCNICOS SOBRE LA SERIE

Fechas de emisión original: 22 de septiembre de 1995 – 11 de julio de 1996 (EEUU)

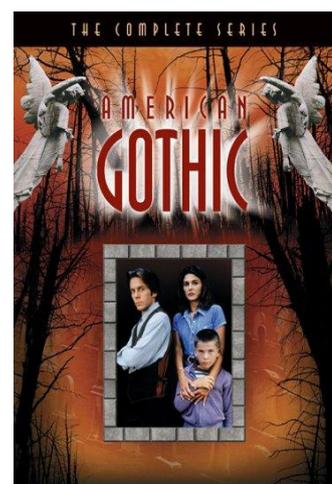
Cadena de emisión: CBS

Temporadas: 1

Número de capítulos: 22

Duración de los capítulos: 45 minutos

Género: terror, intriga



American Gothic

⁴⁵ http://elpais.com/diario/1995/07/10/radiotv/805327202_850215.html

⁴⁶ <http://hemeroteca.lavanguardia.com/preview/1993/12/11/pagina-11/33750302/pdf.html>

American Gothic, conocida en España como *La mirada del mal* para después renombrarla *América Oculta*, fue un intento por parte de la CBS de realizar un producto de terror y misterio, visto el éxito de la FOX con *Expediente X* y en cierto modo inspirándose también en la huella que dejó la serie de David Lynch.

La serie está ambientada en un pequeño pueblo sureño llamado Trinity, y cuenta la historia de un joven de allí, Caleb. A medida que van sucediendo hechos más extraños y terribles, se va descubriendo que el sheriff del lugar, Lucas Buck, no es ni mucho menos lo que parece. Siendo la persona de se supone que vela por la seguridad de los habitantes del pueblo, resulta ser precisamente de la que menos deben fiarse. La hermana de Caleb es asesinada por el sheriff, quien parece haberse convertido en algún tipo de ente diabólico. Al poco tiempo, Caleb pierde a su padre también a manos del sheriff, aunque se hace creer que es un suicidio.

Poco después llegan al pueblo una periodista y un médico que perdió a su familia, que colaborarán en intentar en cierto modo restablecer la calma en el pueblo. Al igual que sucedía en *Twin Peaks*, el pueblo está corrompido, pero parece que los propios habitantes no se dan cuenta o mejor dicho, no quieren darse cuenta. Es necesario que aparezca un personaje ajeno al pueblo, en el caso de *Twin Peaks* es el Agente Cooper, en *American Gothic* la periodista y el médico, para quitar un poco el velo de los ojos a los habitantes del lugar y que empiecen a descubrir lo que realmente pasa.

Las características del pueblo son bastante similares en ambas series: un pequeño rincón rural, aparentemente tranquilo, donde en realidad ocurren cosas escabrosas y crímenes, cuyos habitantes viven casi en una burbuja y no parecen percatarse de la maldad que yace en el lugar.

La CBS suele ocuparse de contenidos más amables y familiares, de modo que esta serie supone un riesgo para la cadena. El episodio piloto obtiene bastantes buenas críticas a pesar de su contenido violento, pero el interés de la audiencia va decayendo rápidamente. Los directivos de la cadena no ofrecen apoyo suficiente a la serie ni parecen muy interesados en mantener un producto de este tipo en antena. Para elevar

la audiencia intentan modificar contenidos en algunos capítulos, como ya sucede con *Twin Peaks* cuando la cadena presiona para desvelar el nombre del asesino de Laura Palmer antes de tiempo. Pero no les sirve de nada, y al ver que *American Gothic* no reflota de ningún modo, comienzan a emitirla de manera desorganizada hasta que, finalmente, la serie desaparece de la parrilla de la CBS.

14.7 LOST (PERDIDOS) (2004-2010)

DATOS TÉCNICOS SOBRE LA SERIE

Fechas de emisión original: 22 de septiembre de 2004 – 23 de mayo de 2010 (EEUU)

Cadena de emisión: FOX

Temporadas: 6

Número de capítulos: 121

Duración de los capítulos: 45 minutos

Género: misterio, acción, drama, ciencia ficción



Perdidos

Lost es otra de las series modernas que le deben mucho a *Twin Peaks*. Desde un principio, los creadores de la serie se declararon enamorados confesos de la serie de Lynch y Frost. Tanto Carlton Cuse, uno de sus productores, como J. J. Abrahams y el resto de creadores han expresado abiertamente que *Twin Peaks* es una de sus inspiraciones.

Lost es una serie con una potente simbología y misterios que desentrañar. Existen webs, foros y clubs de fans donde se debaten las diversas teorías acerca de sus múltiples enigmas. Con *Twin Peaks* sucede lo mismo y, aunque en los años 90 el uso de internet no estaba generalizado como hoy en día, se han establecido teorías acerca de los misterios que suceden en el pueblo.

Otras de las similitudes son los cambios espacio temporales en determinados momentos. En *Lost*, la poderosa energía de la isla permitía que en determinados

puntos y momentos la percepción se alterase, incluso pudiendo producirse viajes en el espacio-tiempo. En *Twin Peaks* el universo espaciotemporal es normal, hasta que los personajes se adentran en La habitación Roja. Mientras se está dentro de ella, el espacio-tiempo cambia por completo, pudiendo detenerse o avanzar.

Para empezar, se trata de una serie totalmente coral. Los protagonistas son un grupo de personas que han quedado aisladas en la isla tras el accidente, cuyos roles y personalidades quedan bastante definidos desde el principio. Pero muchos de ellos tienen secretos ocultos de su vida anterior al accidente. La historia de los personajes de las dos series quedan hiladas de un modo u otro, redondeando sus pasados, presentes y futuros.

La carga onírica y mística de ambas series es muy patente, fundiéndose en ocasiones realidad y ficción. Contienen gran cantidad de elementos que sugieren a metáforas y significados simbólicos, elementos presentes en lugares, objetos y personajes. También se ahonda en los arquetipos del bien y del mal, esa línea a veces tan delgada que a veces se traspasa.

Existen personajes muy místicos en ambas series. En *Lost* tenemos a John Locke, uno de los personajes más enigmáticos, creyentes en las extrañas fuerzas de la isla, no cuestiona y tiene fe, cree en fuerzas espirituales y misteriosas. Es un personaje que en mucho de esos aspectos puede recordar a Dale Cooper: ambos confían en las fuerzas del lugar, se basan mucho en la intuición, creen a pies juntillas en lo que aparece en sus sueños...

Luego están las visiones de algunos de los personajes en ambas series, muchas de ellas bastante significativas. Por poner un par de ejemplos; la madre de la difunta Laura Palmer comienza a tener visiones y existe una escena en la que, presa del pánico, ve un caballo blanco en medio de su salón. En *Lost* sucede algo muy parecido. En el capítulo 9 de la segunda temporada Kate, una de los protagonistas, se encuentra en medio de la selva cuando de pronto ve un caballo negro. Nunca llega a aclararse



*Visiones de caballos en Twin Peaks (arriba)
y Lost (abajo)*

explícitamente si este caballo es real o no, pero todo indica que se trata de una visión de Kate.

Otro detalle muy similar entre ambas series es que existen dos personajes que tienen la visión de alguien que les hablar al revés (como si el sonido estuviera totalmente invertido). Mientras que en *Lost* es la joven Shannon quien, yendo por la selva, se encuentra a Walt y este le habla al revés, en *Twin Peaks* esto sucede cuando Dale Cooper se encuentra en La habitación Roja; tanto el enano como la

difunta Laura le hablan de ese modo. Cosa, por cierto, que no se había visto en ninguna serie de televisión hasta que se le ocurrió a David Lynch.

En *Twin Peaks* existe una cabaña en medio del bosque, donde el agente Cooper recibe pistas acerca de algunos enigmas, y en la temporada 4 de *Lost* se le da bastante importancia a una cabaña también perdida en medio de la selva, donde John Locke y Hugo buscarán pistas acerca de todo lo que está sucediendo y qué deben hacer.

Otro elemento significativo es la palanca que hay insertada en la pared de la Cueva de la Lechuza en *Twin Peaks*. En la serie, el agente Cooper, el sheriff y su equipo se encuentran con ella, y al ser accionada desata fuerzas oscuras. En *Lost* existe también una cueva con una palanca, cuyo mecanismo pone en marcha también cambios y fuerzas extrañas (en el caso de *Lost* esas fuerzas permiten viajar en el espacio-tiempo).

14.8 FRINGE (2008-2013)

DATOS TÉCNICOS SOBRE LA SERIE

Fechas de emisión original: 9 de septiembre de 2008 – 18 de enero de 2013 (EEUU)

Cadena de emisión: FOX

Temporadas: 5

Número de capítulos: 100

Duración de los capítulos: 45-50 minutos

Género: ciencia ficción, drama



Fringe

Otra serie de J. J. Abrahams en la que se plasma su influencia por *Twin Peaks*. La serie cuenta la historia de unos investigadores del FBI: Olivia Dunham, Peter Bishop y Walter Bishop, que investigan una serie de casos inexplicables, formando parte de la División *Fringe*, que métodos de la ciencia con el mismo nombre. Estos extraños casos suelen ser horribles y están relacionados con un universo paralelo, reflejo del universo principal de la historia.

Fringe es una serie con una gran carga simbólica y que encierra una mitología personal, al igual que sucedía con *Twin Peaks*. En *Fringe* nos encontramos con un fuerte constructo de normas que construyen una realidad única propia de la serie. A medida que van pasando los capítulos, se van formando y desarrollando dicha mitología.

Además de seguir la trama principal, en *Fringe* se van tratando cada capítulo tramas individuales. Gran parte de los episodios contiene su trama independiente, pero en otros aparte se trata de desarrollar la mitología general de ese universo.

Existen varios paralelismos generales a destacar entre ambas series. Por un lado, el hincapié en la dualidad, existiendo la figura que mencionamos anteriormente: el doppelgänger. En el caso de *Fringe*, es un recurso obvio, ya que como hemos dicho anteriormente, ellos tienen un universo paralelo, reflejo del mundo.

También se observan muchas similitudes entre los personajes principales, Dale Cooper y Peter Bishop: los dos emplean métodos de investigación y técnicas poco convencionales, como la intuición y los sueños, además de que ambos, de un modo u otro finalmente acaban cayendo hacia ese otro lado oscuro. Otra similitud son sus gustos, mientras que el agente Cooper siente verdadera adoración por las tartas de cereza de la cafetería Doble R, Bishop lo hace por las tartas de arándanos.

Existe un capítulo de la segunda temporada de *Fringe* llamado “Northwest Passage” que remite directamente a la serie de David Lynch en muchos aspectos. Para empezar, ese es precisamente el título que en un principio querían darle a la serie Lynch y Frost antes de decantarse por *Twin Peaks*.

Además, durante el desarrollo de este episodio en concreto Peter Bishop se desplaza a un pueblo y se aloja en un hotel, cuya habitación se asemeja a la de Cooper en el Gran Hotel del Norte. En el pueblo se cometen unos crímenes y él trabaja codo con codo con la sheriff del lugar, como hace Cooper con el sheriff Truman.

14.9 HAPPY TOWN (2010)

DATOS TÉCNICOS SOBRE LA SERIE

Fechas de emisión original: 28 abril 2010 – 16 junio 2010
(EEUU)

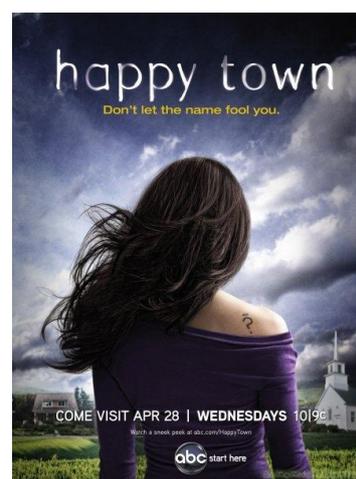
Cadena de emisión: ABC

Temporadas: 1

Número de capítulos: 8

Duración de los capítulos: 45 minutos

Género: policíaco, drama



Happy Town

Se trata de una serie creada por la misma cadena que la serie de Lynch, la ABC, y que fue vendida como “la nueva *Twin Peaks*”. El hecho de crear unas expectativas tan

grandes en el espectador, comparándola con un monstruo de la televisión como es la serie que nos atañe, puede que le pasara factura.

Happy Town ambientaba su historia en Haplin, un pueblo aparentemente tranquilo y feliz donde no parece que suceda nada malo en los últimos años. Desde el principio, la serie rompe ese esquema de felicidad, ya que nada más comenzar vemos el asesinato de un hombre, parece ser que a manos de alguien que años atrás aterrorizó al pueblo con una serie de asesinatos, el llamado “Magic man”. Así pues, esta tranquilidad y situación apacible se rompe mediante un crimen inicial, al igual que ocurría en *Twin Peaks*⁴⁷. Poco a poco, se va descubriendo que la aparente tranquilidad y felicidad en este pueblo es solo pura fachada, ya que muchos de sus habitantes esconden oscuros secretos.

Además de compartir el punto de partida de la serie y el halo de misterio que envuelve al pueblo, *Happy Town* tiene como guionistas a Scott Rosenberg, Josh Appelbaum y Andre Nemec, quienes también estuvieron detrás de *Twin Peaks*. Sin embargo, y a pesar de algunas similitudes, el éxito que alcanzó la primera no ha alcanzado a *Happy Town*, que pronto es cancelada por la ABC⁴⁸.

Happy Town resulta una serie algo insulsa, y sus habitantes son poco desarrollados y artificialmente enigmáticos, al contrario de lo que sucedía con los de *Twin Peaks*, ya que estos eran aparentemente normales pero casi siempre ocultaban cosas. No era necesario añadirles una caracterización especial, o una personalidad especialmente intrigante, o provocar unas actitudes enigmáticas de manera forzada, ya que el propio desarrollo de la narración iba mostrando y desnudando a los protagonistas poco a poco. Sin embargo, en *Happy Town* los personajes, más que ser misteriosos, “van” de misteriosos.

⁴⁷ www.wikipedia.com

⁴⁸ <http://www.seriesadictos.com/2010/05/02/critica-happy-town>

Happy Town ha sido una completa víctima de su propia promoción. La vendían al público como “la nueva *Twin Peaks*”, cuando a pesar de estar muy influenciada por ésta, no llega a conseguir ese halo tan peculiar.

14.10 THE KILLING (2011)

DATOS TÉCNICOS SOBRE LA SERIE

Fechas de emisión original: 3 abril 2011 – 17 junio 2012(EEUU)

Cadena de emisión: AMC

Temporadas: 2

Número de capítulos: 26

Duración de los capítulos: 45 minutos

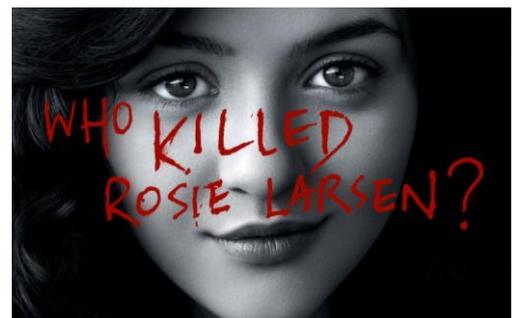
Género: policíaco, drama



The killing

Sin duda alguna, una de las series que más explícitamente ha bebido de la fuente de *Twin Peaks*. Se ha hablado mucho de sus similitudes, ya que la comparación es inevitable. Se trata de una serie de la cadena estadounidense AMC estrenada en el año 2011. Si bien es cierto que *The killing* es una remake de una serie holandesa, no podemos negar la cantidad de semejanzas que ésta tiene con *Twin Peaks*.

La historia comienza con el asesinato de una joven de un pequeño pueblo. Mientras que en la promoción de *Twin peaks* previa a su estreno nos encontrábamos con la inolvidable frase “¿Quién mató a Laura Palmer?”, en este caso la cuestión es la siguiente: “Who killed Rosie Larsen?” o lo que es lo mismo, “¿Quién mató a Rosie Larsen?”.



Cartel promocional de la serie

Ambas son bellas y populares jóvenes de 17 años que han sido violentamente asesinadas. La noticia es recibida de manera muy desagradable por los padres (la escena resulta calcada: el padre se entra mientras está al teléfono con la madre), y

poco después se comunica de su fallecimiento a todos sus compañeros del instituto por megafonía, al igual que sucedía en *Twin peaks*.

En el caso de la investigación, vuelven a ser una pareja de policías los encargados de buscar afanosamente al culpable del asesinato. Mientras que en *Twin Peaks* nos encontrábamos con el agente especial Dale Cooper y su inseparable Sheriff Truman, en *The killing* es Sarah Linden la policía que cubre el caso, acompañada de su mano derecha Stephen Holder. En ambos casos se trata de una pareja de peculiares investigadores, en la que uno de los dos lleva las riendas y tiene una personalidad muy marcada, gustos atípicos y poderoso carisma (Dale Cooper – Sarah Linden) mientras el otro compañero tiene un rol un poco más de “perrito faldero”, secundando sus decisiones y ayudándole en el caso.

Por supuesto, en *The killing* también hay una serie de personajes secundarios, que además actúan en determinados momentos de la serie como sospechosos. Esto también sucedía en *Twin Peaks*: mientras que en un episodio el principal sospechoso podía resultar el ex novio, en el siguiente todo apunta a que la asesina fue su propia madre. Existen similitudes entre otros personajes: la mejor amiga, los padres, el político/personaje de poder corrupto, etc.

Otra semejanza muy notable es la segunda vida que llevaban las dos jóvenes asesinadas.

Tanto Laura Palmer como Rosie Larsen



El cadáver de Laura Palmer (Twin Peaks) y el de Rosie Larsen (The killing)

ofrecían una imagen impoluta y perfeccionista ante amigos y familiares. Nada más lejos de la realidad, ya que ambas llevaban una desconocida doble vida, metidas en asuntos turbios de prostitución.

En cuanto a la atmósfera, en ambas series es fundamental. En ocasiones, puede llegar a obtener incluso más protagonismo que la propia historia. La ambientación está muy conseguida, el espectador respira el aire del pueblo, se siente involucrado. Los tonos fríos abundan en las escenas de mayor intriga, ofreciendo escenas oscuras y escenas muy negras en localizaciones a menudo sombrías.



Izquierda, los bosques y el lago en el que encuentran el cadáver de Rosie Larsen en The Killing. Derecha, el cadáver de Laura Palmer junto al río.

Respecto a la estructura de los capítulos, existe otro parecido entre las dos series, ya que cada uno comprende la totalidad de un día respecto a la narración de la historia. De modo que en cada episodio vemos como avanza (diariamente) la investigación acerca del asesinato.

A pesar del éxito inicial de la serie, tras bajadas de audiencia e inestabilidad en la parrilla, *The Killing* ha sido cancelada al final de la segunda temporada, por lo que no habrá tercera.

La serie tuvo un excelente estreno en Estados Unidos, convirtiéndose en serie revelación, y fue muy bien acogida tanto por público como por la crítica. Su audiencia fue creciendo a lo largo de la primera temporada. Sin embargo, en la segunda temporada su audiencia se resintió, llegando a caer más de un 30% (2,2 millones en el

final de la primera temporada, 1,8 en la premiere de la segunda y un mediocre 1,45 en el último capítulo de la segunda que a su vez es el último capítulo de la serie)⁴⁹.

El controvertido final de la primera temporada dejó un amargo sabor de boca a los seguidores de la serie, quienes veían que la serie se había vuelto algo monótona. Quizás las expectativas marcadas en los espectadores por la campaña de marketing que había realizado la cadena AMC no se cumplieren, ya que podían llevar a pensar que la resolución del crimen se produciría al final de la temporada, pero no ha sido así. Como podemos comprobar, algo muy parecido también a lo que le sucedió a *Twin Peaks*⁵⁰.

En España el resultado fue bastante diferente. En un principio, la serie se estrenó en la cadena La Sexta con buenos datos, engancho a 1'5 millones de espectadores, con una media de 8% de share. Sin embargo, su audiencia ha decaído progresivamente, en los últimos capítulos emitidos llegando a cuotas de share de menos del 6%.

Esto ha podido ser debido a que la competencia en televisión es muy fuerte y despiadada. Quizás no se ha promocionado adecuadamente la serie, diferenciándola de otros productos televisivos de género policíaco, lo que ha hecho pensar a muchos espectadores que sería muy similar a otras series que ya existen en la parrilla.

14.11 WAYWARD PINES (en desarrollo)

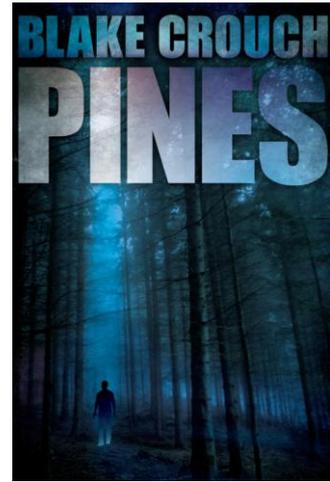
El director de cine M. Night Shyamalan (famoso por películas como *El sexto sentido* o *El protegido*) va a crear para la cadena FOX una serie al más puro estilo *Twin Peaks*, como él mismo ha afirmado. De momento la FOX ha pedido a Shyamalan una tanda de entre 10 y 12 episodios, que estrenarán a principios del año 2014⁵¹.

⁴⁹ http://blogs.antena3.com/numero-de-serie/cancelan-the-killing-pero-resuelve-asesinato-rosie-larsen_2012073000149.html

⁵⁰ <http://www.vayatele.com/ficcion-internacional/the-killing-deja-a-la-audiencia-confusa>

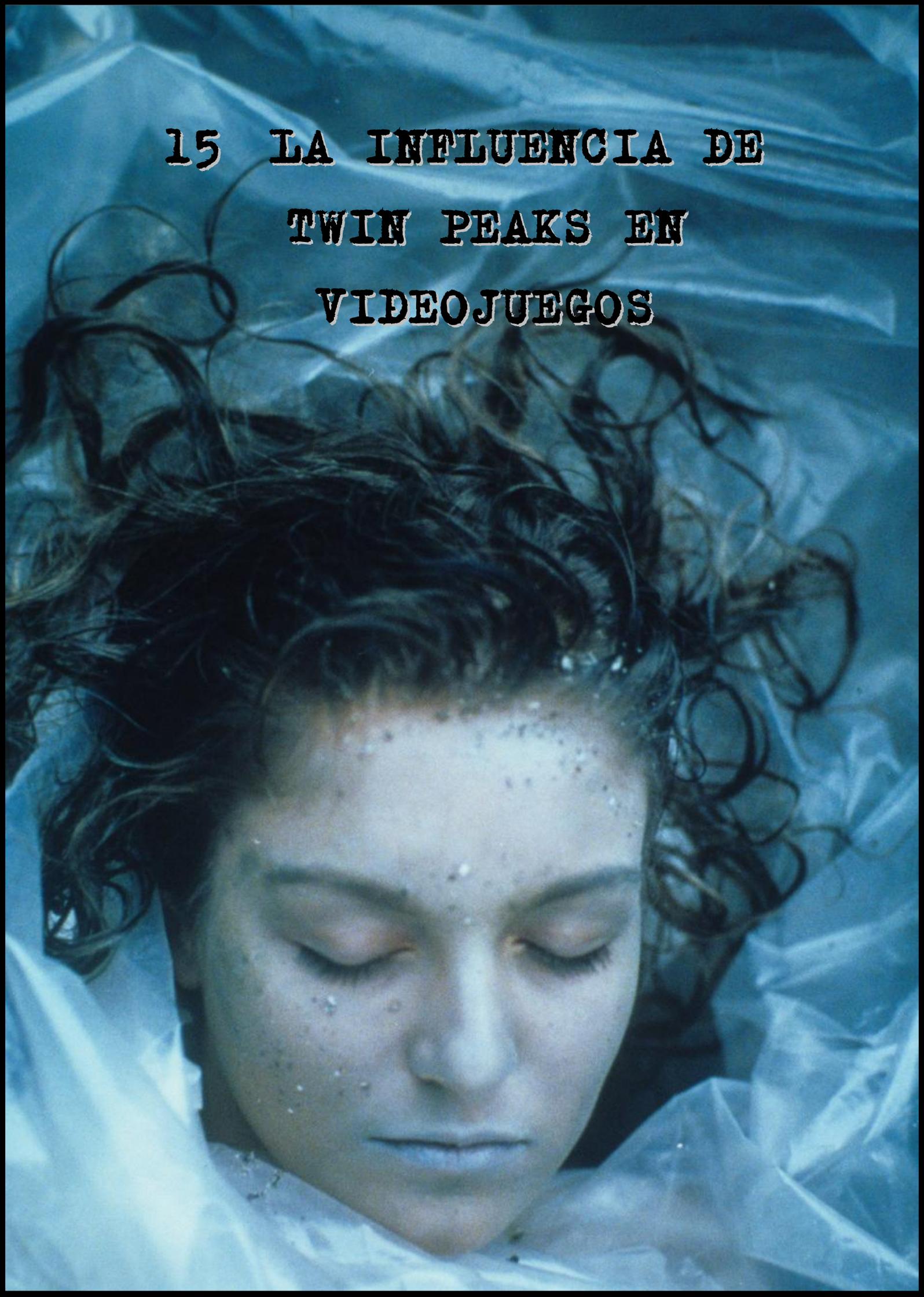
⁵¹ <http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/matt-dillon-fox-wayward-pines-521491>

La serie, basada en el libro “*Blake Crouch Pines*”, a la que llamará *Wayward Pines*, es un thriller de intriga cuyo protagonista es un agente secreto llamado Ethan Burke que se presenta en el bucólico pueblo de Wayward Pines para investigar la extraña desaparición de dos policías locales. Sin embargo, a medida que vaya investigando, irá descubriendo los múltiples secretos de los habitantes del lugar, e irá acumulando cada vez más preguntas y enfrentándose a la oscura realidad del pueblo, rodeado de mitología... ¿Nos suena la historia? Incluso el mismo creador ha confesado la gran influencia que *Twin Peaks* tendrá en *Wayward Pines*. Solo queda esperar su estreno y ver qué tal.



Portada del libro en que se basa la serie

**15 LA INFLUENCIA DE
TWIN PEAKS EN
VIDEOJUEGOS**



15.1 THE LEGEND OF ZELDA: LINK'S AWAKENING (1993)

Parece mentira que una serie como *Twin Peaks* pueda ser tomada como referencia para la realización de uno de los juegos de Zelda, de las consolas Nintendo, marca diferenciada de otras compañías de videojuegos por su estética más infantil, juegos familiares, etc. Sin embargo así es.

La serie sirvió de inspiración para el desarrollo del videojuego *The Legend of Zelda: Link's Awakening*, tal y cómo reconoce Takashi Tezuka, diseñador y director de videojuegos de Nintendo, y ayudó a dar forma a diversos elementos del juego⁵². “En esa época, *Twin Peaks* era bastante popular. El drama se centraba en un pequeño número de personajes en un pequeño pueblo”, afirma Tezuka.

De este modo, trataron de hacer que el universo, los mundos y los personajes del juego se asemejaran a dicha serie, y que todos ellos fueran creados de tal manera que pudieran ser sospechosos⁵³ (al igual que sucede en *Twin Peaks*) donde la presunta culpabilidad de muchos de los personajes da mucho juego.

15.2 SILENT HILL (1998)

En un principio, existió para la consola Super Nintendo un proyecto que trató de plasmar los conceptos de *Twin Peaks*, pero éste fue cancelado al poco tiempo dada la elevada dificultad que entrañaba la propuesta a principios de los años 90. A finales de la década y con unos medios más avanzados, un famoso videojuego japonés de terror llamado *Silent Hill*, centrado en las situaciones de pesadilla de un personaje (distinto en cada entrega) que se desplaza a un pequeño pueblecito de homónimo nombre, hizo sus respectivos guiños a la serie.

⁵² <http://uk.ds.gamespy.com/articles/106/1065404p1.html>

⁵³ http://es.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda:_Link%27s_Awakening

La habilidad de Lynch para generar intriga y tensión con lo cotidiano probablemente ha inspirado algunas de las situaciones del juego. En varios aspectos, la influencia de la serie es innegable. Tanto *Twin Peaks* como *Silent Hill* son dos pequeños pueblos de montaña situados en algún lugar de Norteamérica. Todo se presenta como normal al principio pero poco a poco va tornándose un ambiente de pesadilla, al igual que sucede en la serie: el pueblo, de apariencia idílica y tranquila, acaba revelando una cara oscura, su secreto mejor guardado, en un ambiente de misterio. Hay elementos naturales que remiten al mundo onírico y a lo místico, como la niebla o los paisajes oscuros y desoladores.



Carteles a la entrada del pueblo de Silent Hill (arriba) y Twin Peaks (abajo)

A nivel narrativo también existen semejanzas. En *Twin Peaks* existía una oscura congregación maligna y tenebrosa, “La Logia Negra”, asociada con el inframundo. En *Silent Hill* muchos habitantes del pueblo también pertenecían a una secta llamada “La Orden”. En ambos casos, la actuación de los miembros de ambas congregaciones provocará que el mal se asiente en el pueblo. Además, existen personajes que resultan ser malvadas entidades sobrenaturales, Bob (en *Twin Peaks*) y Walter Sullivan (*Silent Hill*). Ambos asesinan y dejan marcadas a sus víctimas⁵⁴.

⁵⁴ <http://blogs.gamefilia.com/lord-areg/13-02-2011/39737/silent-hill-y-twin-peaks>

De hecho, en el juego hay a disposición del jugador un mapa de Silent Hill para orientarse durante la partida y en él se puede apreciar que una de las calles del pueblo se llama “Calle Lynch”. Un claro y directo homenaje de los creadores del videojuego hacia el cineasta.

15.3 MIZZURNA FALLS (1998)

Es otro videojuego japonés del género de terror, creado en el año 1998. El protagonista es Matthew Williams, quien va en busca de una chica desaparecida llamada Emma Rowland.

Con un estilo muy similar a Silent Hill, nos encontramos con una historia ambientada en un pequeño pueblo perdido al pie de las montañas rocosas, que además arranca con el asesinato de



El pueblo del videojuego se encuentra junto a las cataratas de Mizzurna Falls.

una joven. En la historia también hay referencias a personajes con problemas relacionados con drogas, a temas místicos y esotéricos, hallazgos macabros en los bosques...

El entorno se aprecia viciado y gris en casi todo el juego. Matthew intenta esclarecer el caso en un ambiente montañoso, rodeado de fríos y oscuros bosques y relacionándose con los habitantes del pueblo, misteriosos personajes que ocultan secretos. Este ambiente de pueblo pequeño con apariencia idílica, en el que nada es lo que parece, recuerda con creces a Twin Peaks.

15.4 DEADLY PREMONITION (2010)

Es un juego del género survival horror de origen japonés creado en el año 2010, totalmente fuera de los estándares habituales. El protagonista es un agente del FBI llamado Francis York Morgan, un tipo muy carismático (y al igual que Dale Cooper, muestra una clara obsesión por el café), que ha sido destinado al pueblecito de Greenvale para investigar un extraño



El protagonista del juego en la morgue viendo el cadáver de la mujer junto al forense y el sheriff

asesinato donde una joven llamada Anna ha sido encontrada asesinada y colgando de un árbol. Allí se encuentra con el sheriff y su ayudante, con los que deberá colaborar para resolver este extraño crimen. A partir de ahí, el agente York se ve envuelto en los muchos misterios del pueblo, a la vez que va buscando pistas para investigar el caso.



Cartel de la cafetería de Twin Peaks



Cartel de la cafetería del pueblo de Greenvale

Aparte del crimen inicial que encabeza la historia y da pie al desarrollo de las consiguientes tramas, ¿qué otros rasgos establecen semejanzas con la serie de *Twin Peaks*? Diálogos desquiciantes, personajes muy peculiares y situaciones surrealistas... a medida que avanza el juego parece, cada vez más, que uno se vea sumido en una extraña experiencia de atmósfera muy "Lynchiana". Todo está salpicado de tintes esotéricos y

oníricos, empapado con un humor negro muy extraño y absurdo, cosa que, realmente, es lo que engancha al jugador (al igual que sucede con el mundo surrealista creado por Lynch en *Twin Peaks*, que te absorbe y atrapa).

También tiene algunos escenarios similares, como por ejemplo la cafetería A&G Dinner, claramente inspirada en el Tweeds Café, cafetería que se hizo famosa por aparecer en la serie, o la oficina del Sheriff, con un aspecto muy parecido y en general, existen algunos interiores y exteriores que recuerdan inevitablemente a localizaciones de la serie. Además, en la habitación de hotel donde duerme el agente York aparecen las conocidas cataratas de Snoqualmie (Snoqualmie Falls), que aparecen con frecuencia en *Twin Peaks*.

En cuanto a la psicología de los personajes, nos encontramos con que el agente York

sufre unos intensos y extraños sueños durante la investigación, lo que influye en el desarrollo de ésta. Se trata de un personaje con fuertes capacidades mentales y de deducción, basándose no solo en los hechos y pruebas tangibles, sino en su gran poder de intuición, al igual que hace el agente Cooper. El personaje de York



Los extraños gemelos enanos que aparecen en una habitación roja

incluso tiene un amigo imaginario llamado Zach, con el que mantiene conversaciones de vez en cuando. Además, tiene visiones en las que ve a dos gemelos, ambos hablando de manera extraña y surrealista y vestidos de forma elegante, y que suelen aparecer en una especie de habitación roja...

Pero no solo York es un personaje peculiar; los habitantes del pueblo también entrañan una personalidad compleja y llena de matices y sorpresas, como una doble cara, lo que da pie a más de una situación surrealista y bizarra.

Aunque al principio el juego no terminaba de convencer, hay que decir que, por sus peculiaridades, por su extraña historia y jugabilidad y por tratarse de un juego diferente que se sale de los estándares del género, finalmente ha logrado la categoría de videojuego de culto, tal y como ha sucedido con la serie que estamos tratando. Es fácil encontrar por internet comentarios de jugadores que alaban *Deadly Premonition*, con sus defectos y virtudes, alegando la personalidad y carisma que desprende.

15.5 ALAN WAKE (2010)

Este videojuego del año 2010 también guarda bastantes similitudes con la serie que nos atañe. En *Alan Wake* encarnamos a un escritor que se va de vacaciones con su mujer a un idílico pueblo del interior de los Estados Unidos llamado Bright Falls. Sin embargo, este viaje de placer se torna pronto en una pesadilla cuando de pronto Wake despierta en un coche accidentado sin recordar nada, y descubre que su mujer ha desaparecido.



La entrada al pueblo de Bright Falls

El juego está sumido siempre en un tono y atmósfera de thriller psicológico con elementos de terror, pero a su vez salpicado con elementos de humor, cosa que también ocurre en *Twin Peaks*, incluyendo escenas y toques humorísticos que, en el caso de *Alan Wake*, ayudan a relajar la tensión propia de los survival horror.

Múltiples referencias de *Twin Peaks* inundan el juego: la cafetería “Oh Deer Dinner”, inspirada en la “Doble R”, la presencia de doppelgangers, personajes excéntricos y extraños...

Mientras el protagonista investiga qué ha podido sucederle a su mujer, el jugador va conociendo a los personajes de este tranquilo pueblo rural, una serie de personas



Lamp Lady (Dama de la linterna) y Log Lady (Lady Leño)

bastante peculiares, véase por ejemplo “Lamp lady” o lo que es lo mismo, “La señora de la linterna”, que no puede evitar recordarnos a “Log Lady” (“Lady Leño”) de *Twin Peaks*, la señora del tronco⁵⁵. Pero, al igual que ocurría con *Twin Peaks*, las apariencias engañan.

Al anochecer, un ente abstracto al que los vecinos llaman “La presencia oscura”, un doppelganger que se apodera de ellos, transformándolos en unos psicópatas asesinos que no dudarán en emplear sierras, hachas, palos y lo que haga falta para atacar al pobre protagonista, persiguiéndole por los oscuros bosques y montañas que rodean el pueblo.

El escenario es muy importante en este juego, al igual que la iluminación. Existe un especial énfasis en los efectos ambientales. El día (el momento del “bien”) se presenta luminoso, pacífico, tranquilo, soleado... en un fuerte



Escenario de Alan Wake, las montañas y los enormes bosques

contraste con la noche (cuando ataca el “mal”), que se muestra inusitadamente gris, obviamente oscuro, con niebla y gran cantidad de sombras. Estos cambios de clima influyen en los personajes y las situaciones que Alan vive en Bright Falls.

Otra similitud a destacar es la narración episódica en *Alan Wake*, como sucede en algunas series de televisión como *Fringe* o *Twin Peaks*. El juego está estructurado en

⁵⁵ <http://niveloculto.com/los-sucesores-de-twin-peaks/>

misiones y la narración va incorporando nuevos elementos, situaciones y personajes con el transcurso de los episodios, que acaban todos con un “cliffhanger” que deja al jugador con ganas de más.

15.6 HEAVY RAIN (2010)

Heavy Rain es un curioso y original juego, sacado en el año 2010, que funciona como una especie de thriller psicológico interactivo, llamado también película interactiva. El modo de juego es totalmente distinto al de la mayoría de videojuegos, siendo como una historia narrada de manera totalmente interactiva: el jugador puede llevar hasta cuatro personajes diferentes dentro de la historia y una vez dentro de ellos, realizar todo tipo de acciones e interactuar con el entorno.

Su trama gira alrededor de los crímenes perpetrados por el “Asesino del origami”, quien tiene aterrorizada a la ciudad, secuestrando niños y asesinándolos, apareciendo sus cuerpos días después. El asesino deja los cadáveres “marcados”, al igual que hacía Bob como entidad maligna en *Twin Peaks*, en el caso de *Heavy Rain* con una figurita de origami en la mano y una orquídea en el pecho.

Durante el desarrollo del juego podemos ir manejando a los diferentes personajes; un agente del FBI, un detective privado, un hombre cuyo hijo ha desaparecido o una mujer que sufre unos extraños sueños, y cuyas historias se van

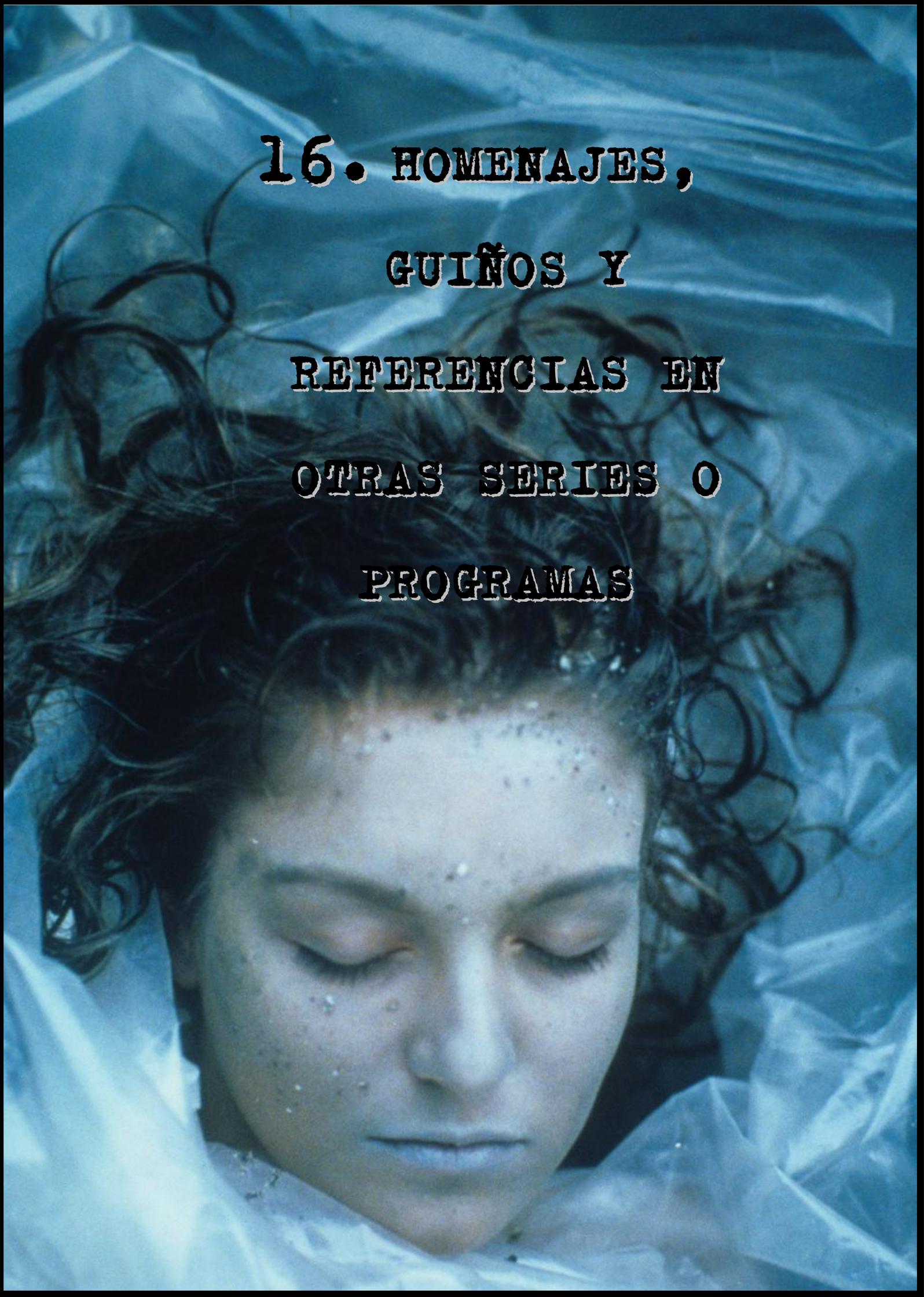


Imagen de Heavy Rain con uno de sus protagonistas

enlazando y cruzando. A medida que avanza el juego varios personajes, tanto protagonistas como secundarios se ven envueltos en la oscura trama, pareciendo sospechosos de los crímenes, dejando abierta la posibilidad de que el verdadero asesino pueda ser cualquiera de ellos.

Es evidente que el juego tiene grandes referencias cinematográficas, tal y como han reconocido sus creadores. Esta influencia se plasma en muchos elementos: su iluminación, la atmósfera tan elaborada, los planos y movimientos de cámara... apareciendo también varios clichés del cine de Hollywood. Es obvio que bebe, más o menos directamente de algunas obras audiovisuales del género policíaco, como son *Twin Peaks*, y más obviamente de obras posteriores como *Seven*.

Aunque en un tono más serio que la serie que nos ocupa, el juego se ve impregnado de esa atmósfera de cine negro, con crímenes de por medio, en un lugar en el que no todos los personajes son como aparentan ser y con ese ambiente tan oscuro y misterioso que, aunque es propio del género en sí, no podemos negar la influencia que ha recibido de una serie pionera en su momento como es *Twin Peaks*.



16. HOMENAJES,

GUIÑOS Y

REFERENCIAS EN

OTRAS SERIES O

PROGRAMAS

Hay numerosas series, o incluso programas, que realizan homenajes a *Twin Peaks*, bien sea imitando algún escenario de la serie, la vestimenta de los protagonistas (como la típica camisa del cuadros del sheriff o la ropa de Lolita de Audrey Horne) o algún diálogo, o realizando parodias y guiños hacia determinadas escenas. Cuando vemos que tantos años después otras series le siguen dedicando escenas, ya sea de manera directa o indirecta, nos damos todavía más cuenta de la gran magnitud y repercusión que *Twin Peaks* ha tenido

Como ya hemos dicho anteriormente, una de las escenas más míticas de la serie es aquella que se desarrolla en La Habitación Roja, totalmente inconfundible por todo el escenario, el suelo rayado en zigzag como si de una ilusión óptica se tratase, los colores y fuertes tonos rojos, lo surrealista de la situación, el ambiente onírico... Esta es una de las escenas favoritas de los seguidores de la serie y una de las más impactantes y reconocibles, y por tanto, una de las más recordadas.

16.1 DOCTOR EN ALASKA

La serie está grabada a muy pocos kilómetros de los pueblos de Snoqualmie y North Bend, donde se rodaron las localizaciones de *Twin Peaks*. *Doctor en Alaska* se grabó muy poco después y se nota que está fuertemente influida, a menudo se las compara por esa atmósfera en cierto modo irreal, por ese ambiente de localidad pintoresca y por su colección de personajes extravagantes.

Existe uno de los capítulos de la quinta temporada que fue rodado en las cataratas de Snoqualmie, un paisaje que aparece en repetidas escenas de la serie de David Lynch. Aparte de compartir dicho escenario, en el fragmento de un episodio los realizadores grabaron una escena que era una parodia



Los personajes de Doctor en Alaska en la escena de las cataratas

hacia *Twin Peaks*. Hay un momento en que se escucha una música muy similar a la creada por Badalamenti para la serie (jazz con sonido de chasqueo de dedos), y aparece el protagonista con otros dos personajes en un mirador sobre las Snoqualmie Falls. De repente, la escena se convierte en una situación totalmente distinta y absurda, donde dejan lo que estaban haciendo y el doctor y su novia empiezan escuchar una extraña música y a chasquear los dedos, para luego ponerse a hablar de café y tarta de cerezas (seguro que nos suena...). Entonces la chica se asoma al prisma del mirador y exclama: “Cariño... ¿qué es lo que lleva esa mujer en la mano?” Se asoma él y dice: “¿Dónde?” El tercero responde: “Yo creo que es un tronco...” Aunque indirectamente, está claro que están aludiendo a Lady Leño.

También hay un momento en otro capítulo en que el protagonista está tomando un café con el alcalde y éste muestra un gesto de asco, mira su café y dice: “¡Este café huele a pescado!”. Clavado a una escena de *Twin Peaks* en la que el agente Cooper y el sheriff Truman están tomando un asqueroso café condimentado (sin querer) con cabeza de pescado.

16.2 LOS SIMPSON

Esta es otra serie que ha realizado un par de guiños a *Twin Peaks*. En la séptima temporada hay un capítulo llamado “¿Quién disparó al Señor Burns?” en que el jefe de



Guiño de *Los Simpson* a *Twin Peaks*: Lisa Simpson y el jefe Wiggum en La Habitación Roja

policía Wiggum tiene un extraño sueño, donde aparecen él y Lisa Simpson en la famosa Habitación Roja. Lisa comienza a bailar de manera extraña, y de pronto se detiene y comienza a hablar a Wiggum al revés, tal y como hacía el enano. En sus frases parece estar dando extrañas pistas al jefe de policía acerca de quién disparó al Señor

Burns, cosa que sucede en La Habitación Roja, cuando una visión de la propia Laura Palmer le da pistas a Cooper acerca de quién la mató. Mientras sucede toda esta escena, de fondo puede escucharse el tema “Dance of the dream man”, extraído de la BSO de *Twin Peaks* y compuesto por Angelo Badalamenti.



Twin Peaks en la televisión de Homer Simpson

También hay otra escena en la que aparece Homer Simpson frente a la televisión por la noche y empieza a ver *Twin Peaks*. Cuando enfocan la pantalla, se muestra una imagen muy absurda que reúne varios referentes de la serie: un gigante bailando con un caballo blanco, bajo un árbol, en una de cuyas ramas se balancea un semáforo en rojo.

16.3 PSYCH

Esta serie policíaca realiza un homenaje en toda regla. Hay un capítulo entero inspirado y dedicado a *Twin Peaks*, que comienza con unos créditos verdes y el cartel del pueblo con el dibujo de dos colinas. Suena una música cuyos



Títulos de crédito de Psych en el capítulo homenaje a Twin Peaks



Hallazgo del cadáver en Dual Spires, junto al río y envuelto en plástico, como el de Laura

acordes recuerdan mucho a Badalamenti y se oye la voz de la propia Julee Cruise (que cantaba algunos temas de *Twin Peaks*). En el episodio se comete un asesinato en un pueblo llamado Dual Spires, cuya ambientación es calcada, y los policías protagonistas se desplazan hasta allí para

investigarlo. La joven asesinada se llamaba Paula Merral, que es un anagrama de Laura Palmer.

Además salen muchos de los personajes protagonistas: la propia Laura Palmer, haciendo de una doctora llamada Donna (como su mejor amiga en la serie además), Audrey Horne interpretando a una coqueta bibliotecaria, Bobby Briggs, el exnovio de Laura, haciendo de dueño de una cafetería, Leland Palmer, padre de Laura, interpreta a un sacerdote o La dama del leño, interpretándose a sí misma.

Hay un sinfín de situaciones que remiten a Twin Peaks: las menciones a las tartas de cerezas, a la cafetería del pueblo (Doble R), un personaje hace nudos con los rabos de cereza (al igual que la lolita Audrey Horne), al padre de la chica asesinada se le pone el pelo totalmente blanco, como le sucede a Leland Palmer... Resulta curioso ver a estos personajes realizando una especie de autoparodia 20 años después del inicio de la serie. Un delicioso tributo y homenaje para los fans.



El cartel de bienvenida del pueblo Dual Spires en la serie Psych, y el cartel de Twin Peaks

16.4 FRINGE

Aparte de mencionar anteriormente todo lo que ha bebido de *Twin Peaks* la serie *Fringe*, ésta le dedica unos cuantos homenajes en algunos capítulos, algunos de manera sutil pero otros más explícitos.

En “Firefly”, capítulo 10 de la tercera temporada, aparece el científico Walter Bishop con unas extravagantes gafas con un cristal de cada color (rojo y azul).



El Doctor Jacoby y el científico Walter Bishop

Pero eso no es todo, cuando otro personaje le comenta algo acerca de las gafas, Bishop le responde: "These glasses were created by an old friend of mine, Dr. Jacoby, from Washington State" o lo que es lo mismo, “Estas gafas son creación de un viejo amigo, el Doctor Jacoby, de Washington”. Doctor Jacoby, el psiquiatra de Twin Peaks que tenía una estrecha relación con Laura Palmer, lleva gafas con cristales de ambos colores en la serie. Es un claro homenaje al personaje y a la serie.

16.5 EERIE INDIANA

Como ya hemos mencionado en puntos anteriores, es una serie marcada e influida por *Twin Peaks*, que además apareció poco tiempo después. Aparte de ello, le dedica una referencia en el episodio 14; Marshall se enfrenta a un lobo misterioso en el bosque. Acompañado de un chico de pelo blanco que va todo el rato con un tronco en los brazos y golpea al hombre lobo en la cabeza dejándolo KO. Marshall mira al chico y dice: “¡Eres tú!” a lo que el chico contesta: “Bueno, no soy Lady Leño”, mencionando al peculiar personaje de *Twin Peaks*.



El chico de pelo blanco con el leño

16.6 OTRAS REFERENCIAS

Existen también guiños y parodias realizados en otros ámbitos: programas de televisión, miniseries, canciones...⁵⁶ Mencionaremos a continuación algunos de los homenajes más destacados.

- ◆ En el Late Show *Saturday Night Live* (1975-presente) realizaron en el año 1990 una escena de unos 10 minutos de duración parodiando la serie. En la secuencia, protagonizada por el propio Kyle MacLachlan, recrean la habitación de hotel del agente Cooper y aparecen los actores del programa



Parodia en el Saturday Night Live

interpretando a otros personajes de la serie, como el Sheriff Truman, Audrey Horne, Leo Johnson, Nadine Hurley o La Dama del Leño. La música que suena de fondo es la propia BSO de *Twin Peaks*. Al final del sketch aparece un actor imitando al enano, hablando al revés y con su característico baile chasqueando los dedos.

- ◆ El famoso cantante de metal Marilyn Manson hace una referencia a la serie con su canción “*Wrapped in plastic*”, que alude al cuerpo de Laura Palmer envuelto en plástico. Así se llamaba también la revista que se comercializó sobre la serie. En el tema de Manson pueden escucharse los gritos de Laura cuando se encuentra en La Habitación Roja.
- ◆ La banda de trash metal llamada Anthrax tiene una canción que se llama *Black Lodge* (Logia Negra) y en ella alude a esa Logia de *Twin Peaks*. Incluso consiguieron convencer al compositor de la serie, Angelo Badalamenti, para ayudarles a componer el tema.

⁵⁶ http://twinpeaks.wikia.com/wiki/Pop_culture_references

- ◆ La empresa de bloques de colores Lego hace su homenaje a la serie con una serie de construcciones de escenas de *Twin Peaks* al igual que ha hecho con otras series y películas.



La Habitación Roja construida por Lego

- ◆ En la película de ciencia ficción *La cuarta fase* (2009) habla de abducciones alienígenas. Las personas desaparecen mientras duermen. Justo antes de acostarse, aparece un búho en la ventana de su dormitorio. Otra vez la imagen del búho como animal de mal augurio y de lo desconocido. La protagonista dice en una escena de la película: "The owls are not what they seem..." es decir, "Los búhos no son lo que parecen", al igual que sucede en *Twin Peaks*. Además hablan del llamado "El libro azul", un tratado sobre ovnis y toda clase de encuentros sobrenaturales o paranormales, libro que también aparece en la serie.
- ◆ La miniserie de televisión estadounidense *Ante Meridiem* (2008) muestra al principio de su primer episodio el cadáver de una joven envuelta en plástico junto al río, en un claro homenaje a *Twin Peaks*.
- ◆ Hay una película catalana, *Un cuerpo en el bosque* (*Un cos al bosc*, 1996), que cuenta la investigación del asesinato de una joven de un pueblo, cuyo cuerpo han encontrado en el bosque. A medida que van investigando el crimen se van dando cuenta de los secretos que ocultan los habitantes del lugar y que no todo es lo que parece. Aquí también aparecen elementos sobrenaturales, en forma de leyenda pueblerina. A medida que avanza la película, la investigación pasa un poco a un segundo plano, dándose importancia a las personas que habitan el pueblo y a mostrar qué ocultan y lo que son realmente.
- ◆ En el programa infantil *Barrio Sésamo* (*Sesame Street*, 1969-presente) realizan una parodia de la serie. Aparece el monstruo de las galletas haciéndose llamar

“Agente Cookie” y tomando tarta de cereza mientras habla con Diane (Cooper hablaba con su secretaria Diane a través de su grabadora), llamando al sketch “Twin Beaks” en clara alusión a *Twin Peaks*.

- ◆ En el programa de humor español *Muchachada Nui* (2007-2010) se realizan parodias de múltiples películas, personajes o series. En un episodio parodian a *Twin Peaks*. Copiando la cabecera:



los títulos de crédito de letras naranjas con borde verde, la mítica melodía, las montañas y bosques de fondo... También imitan a los personajes: el sheriff, aparece un peluche envuelto en plástico en el bosque, Cooper hablando con su grabadora... Todo impregnado del humor absurdo y surrealista que caracteriza al programa.

Créditos de Muchachada Nui imitando los de Twin Peaks

- ◆ El grupo de música Depeche Mode tiene una canción llamada “In your room” (1993), donde la mayoría de la acción se desarrolla en un extraño cuarto con cortinas rojas. Anton Corbijn, fotógrafo y director de vídeos musicales, dirige muchos de los videoclips del grupo, y ha afirmado ser fan del trabajo de David Lynch, habiendo colaborado juntos en un cortometraje⁵⁷.

⁵⁷ <http://foro.davidlynch.es/viewtopic.php?t=724>

17. CONCLUSIONES



A lo largo de todo este proyecto hemos realizado un análisis de la serie en cuestión para poder comprender el por qué de su éxito. Tras el estudio de los elementos que la componen hemos podido corroborar que se trata de un producto atípico, y más hace veinte años. Al igual que sucede con otros muchos productos de autor, se trata de una serie dedicada a una minoría, no está destinada a un público mayoritario, pues es probable que éste no la entendiese o no la apreciase. Esto no quiere decir que sea mejor o peor que otras series, eso ya entra en percepciones más subjetivas del televidente. Pero sí que podemos afirmar sin duda alguna que rompe muchos de los esquemas televisivos que se habían visto hasta el momento.

Tras el estudio de los elementos que componen este producto audiovisual, se puede concluir de manera concisa y clara que *Twin Peaks* supuso una auténtica revolución en la manera de hacer ficción hasta el momento. Su hándicap fue, nada más y nada menos, ser diferente a los demás productos concebidos para las grandes masas y sus muchos aspectos fuera de lo común.

Debemos tener en cuenta el perfil del espectador medio de televisión. A grandes rasgos, se trata de personas adultas, con una ligera predominación del sexo femenino. Suele haber mayor índice de consumo entre las clases medias, y por lo que se suele apreciar investigando un poco en los shares de las cadenas, lo que se busca es el entretenimiento puro y duro. No siempre son aceptados de buen agrado los productos más complejos y enrevesados, que implican una mayor atención por parte del espectador.

La llegada de una serie como ésta, tan llena de singularidades, a un público masivo a escala mundial fue algo inesperado. Seguramente los directores de la cadena no sabían lo que tenían entre manos ni preveían todas esas peculiaridades que inundarían el producto cada vez más, ya que de haber sabido lo que les estaba ofreciendo un director tan “especial” como David Lynch tal vez no lo hubieran aceptado.

Aunque la serie tuviera un ascenso muy exitoso y luego pegase un bajón tan acusado, sigue conservando una legión de fans incondicionales, e incluso acumulando fans

nuevos. En la memoria de los seguidores perduran elementos tan icónicos y significativos de la serie como el cuerpo de Laura Palmer envuelto en el plástico, La Habitación Roja, las escenas del enano hablando al revés y bailando, el caballo blanco, el singular agente Cooper, las lechuzas, la cara de Bob, “Fuego, camina conmigo”, La Dama del Leño... e infinidad de momentos y personajes tan originales e inéditos como inolvidables.

También hemos podido comprobar que el halo e influencia de *Twin Peaks* se extiende y perdura en otras series posteriores. Con la consiguiente investigación hemos querido demostrar que muchos otros productos han sido influenciados, de un modo u otro, por esta peculiar serie. Con el visionado de capítulos y la búsqueda de documentación, se ha apreciado que muchos de esos productos han sido impregnados en diversos aspectos: el estilo narrativo, elementos enigmáticos, atmósferas oscuras y opresivas, la estructura de los capítulos, la temática paranormal, la mezcla del misterio con lo absurdo, los personajes y situaciones extravagantes, el uso del estilo cinematográfico...

Otros productos, si bien no han sido influenciados en toda su emisión, sí que han realizado guiños y homenajes puntuales a la serie de David Lynch, como han sido programas, series o incluso temas musicales de grupos conocidos, cosa que reaviva el recuerdo de los elementos icónicos mencionados anteriormente y reafirma su repercusión en la televisión y otros ámbitos culturales.

En cuanto a la realización del proyecto, algunas partes han resultado complicadas debido a la antigüedad de la serie, como la comprobación de audiencias o encontrar fuentes relativamente recientes sobre datos de hace veinte años. Otro detalle complicado resulta realizar un análisis desde un punto de vista totalmente objetivo, sin entrar en apreciaciones personales. Creo que he conseguido resultar objetiva, aunque ello no ha resultado fácil. Ha sido satisfactorio poder sacar adelante el trabajo y cumplir las expectativas pese a las dificultades.

La conclusión que podemos sacar de este proyecto es que, aún a día de hoy, se sigue manteniendo el recuerdo de la serie intacta. Sólo las series (y demás productos

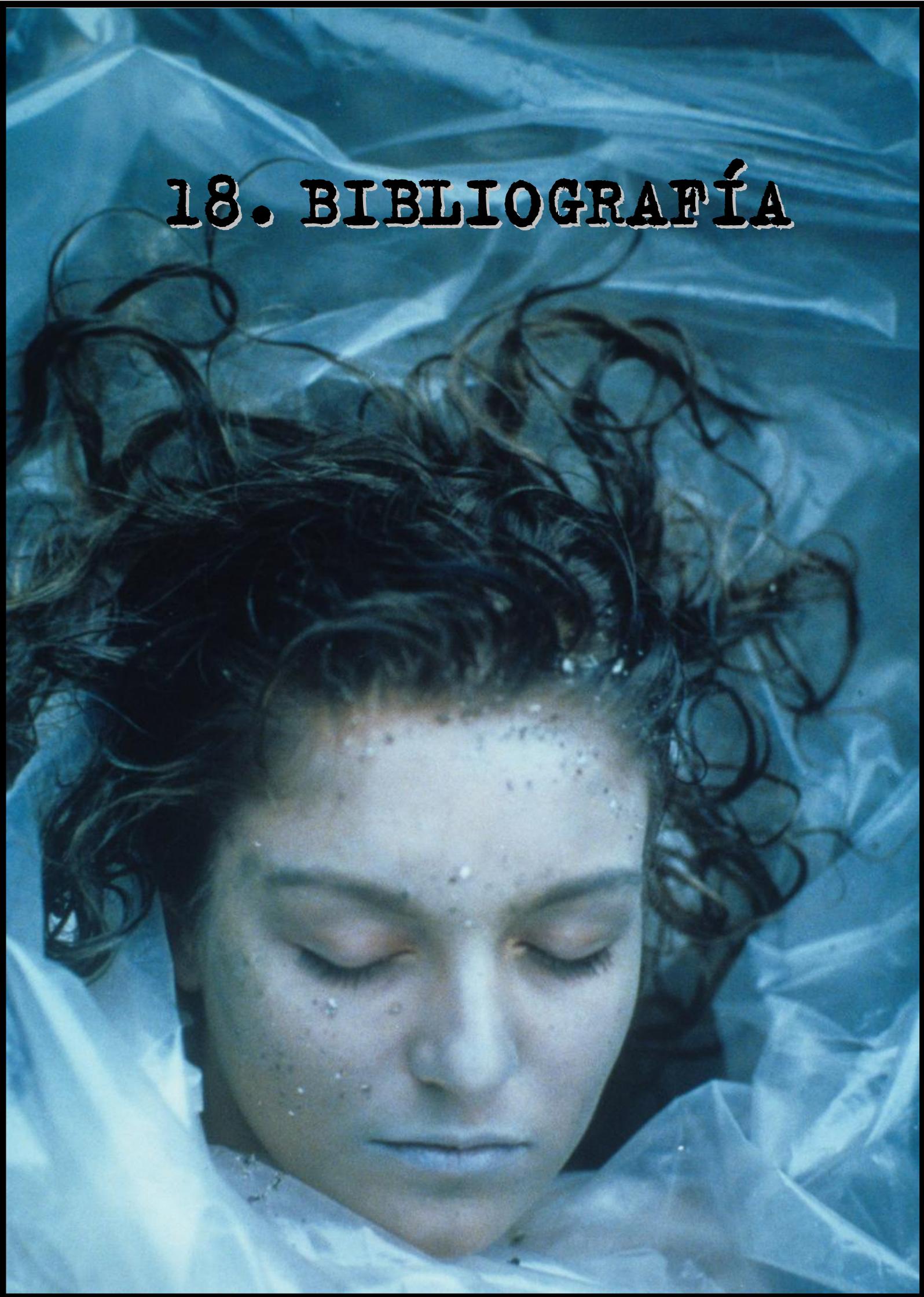
audiovisuales) que pueden considerarse “de culto” tienen un nivel tan alto de retención en la memoria popular. Hay muchas series que olvidas al poco tiempo de haberlas visionado; sin embargo, *Twin Peaks* sigue en la mente de muchos seguidores. Y no hay que olvidar que ya han pasado un poco más de dos décadas desde su emisión. Pocos productos de la televisión pueden gozar de algo así.

"Hay quien dice que el público no quiere pensar, sino que prefiere que le den las cosas ya masticadas. Eso son chorradas. A la gente le encanta pensar. Todos somos detectives, tenemos capacidad para prestar atención y sacar nuestras propias conclusiones. Y eso es francamente bueno."⁵⁸

David Lynch.

⁵⁸ <http://www.davidlynch.es/david-lynch/estilo-propio>

18. BIBLIOGRAFÍA



• **BIBLIOGRAFÍA**

- Chion, Michael, *“David Lynch”*, Editorial Paidós, Barcelona, 2003.
- Barroso García, Jaime, *“Realización de los géneros televisivos”*. Ed. Síntesis, Madrid, 2002.
- Tous, Anna. *“La era del drama en televisión”*. UOC Press, Barcelona, 2010.
- Eco, Umberto, *“Lector in fabula”*. Ed. Lumen, Barcelona, 1979.
- Hispano, Andrés. David Lynch *“Claroscuro americano”*. Madrid, Ediciones Glenat, 1998.
- Ángel Román. *“El infierno baila conmigo”*. (Capítulo *“El infierno según David Lynch”*)
- David Foster Wallace. *“Algo supuestamente divertido que nunca volveré a hacer”*. Ed. Mondadori, Barcelona, 2001. (Ensayo titulado: *“David Lynch conserva la cabeza”*).
- Buonanno, Milly, *“El drama televisivo. Identidad y contenidos sociales”*, Ed. Gedisa, Barcelona, 1999.
- J. Valencia, Javier, *“David Lynch. El Zar de lo bizarro”* (librillo publicado junto a una edición especial del DVD de *“Twin Peaks: Fire walk with me”*), 2006.
- Hispano, Andrés. *“David Lynch: Claroscuro Americano”*. Ed. Glénat, Bafrcelona. 1998.
- Eugenio Trías. *“Lo bello y lo siniestro”*. Barcelona, Ed. Seix Barral. 1992.
- Rodley, Chris, *“Lynch on Lynch”*. Paperback, EEUU, 2005.
- J. Valencia, Javier, *“Twin Peaks: 625 líneas en el futuro”*, Recerca Editorial, Valencia, 2000.
- Eco, Umberto, *“Casablanca, Cult Movies and Intertextual Collage”*, Canadá, 1984.
- Saló, Gloria, *“¿Qué es eso del formato? Cómo nace y se desarrolla un programa de televisión”*, Ed. Gedisa, Barcelona, 2003.

• **PÁGINAS WEB Y BLOGS**

INFORMACIÓN SOBRE SERIES:

<http://www.imdb.com/>

INFORMACIÓN SOBRE TWIN PEAKS:

<http://www.cinefantastico.com/articulo.php?id=12>

[http://www.eictv.co.cu/miradas/index.php?option=com_content&task=view&id=785
&Itemid=124](http://www.eictv.co.cu/miradas/index.php?option=com_content&task=view&id=785&Itemid=124)

<http://www.revistafantastique.com/revista.php?articulo=148---Twin-Peaks>

http://twinpeaks.wikia.com/wiki/Pop_culture_references

<http://uk.ds.gamespy.com/articles/106/1065404p1.html>

<http://niveloculto.com/los-sucesores-de-twin-peaks/>

TWIN PEAKS GAZZETTE:

<http://www.twinpeaksgazette.com/community/>

FESTIVAL ANUAL DE TWIN PEAKS:

<http://www.twinpeaksfestival.com/festival/>

PÁGINA WEB DE DAVID LYNCH (NO OFICIAL):

<http://www.davidlynch.es/index.php?pelicula=tp&seccion=espana>

<http://www.davidlynch.es/index.php?pelicula=estilo>

<http://www.davidlynch.es/index.php?pelicula=influ>

FORO DE DAVID LYNCH:

<http://foro.davidlynch.es/viewtopic.php?t=724>

INFORMACIÓN SOBRE OTRAS SERIES:

<http://www.seriesadictos.com/2010/05/02/critica-happy-town>

<http://www.vayatele.com/internacional/primer-trailer-de-la-intrigante-happy-town>

<http://www.sosmoviers.com/2010/05/critica-happy-town/>

<http://www.dentrotele.com/>

WIKIPEDIA:

<http://www.wikipedia.org>

WEB RTVE:

<http://manualdeestilo.rtve.es/tve/2-3-generos-informativos/>

BLOGS DE OPINIÓN CON DATOS SOBRE TWIN PEAKS:

<http://blogs.gamefilia.com/la-saga-q-no-tiene-nombre/27-04-2009/22146/la-serie-que-os-perdisteis-twin-peaks>

<http://blogs.gamefilia.com/lord-areg/13-02-2011/39737/silent-hill-y-twin-peaks>

<http://albertolacasa.es/twin-peaks-1-el-estilo/>

<http://vitoco.wordpress.com/2010/01/10/la-magia-audio-visual-de-twin-peaks/>

<http://elblogdetitus.blogspot.com/2009/03/angelo-badamenti-y-david-lymch-twin.html>

<http://pergamo.pucp.edu.pe/lamiradadetelemo/node/36>

<http://lacomunidad.elpais.com/puertouraco19/category/aquellas-maravillosas-series>

<http://www.seriesadictos.com>

<http://lacomunidad.elpais.com/puertouraco19/category/aquellas-maravillosas-series>

- **ARTÍCULOS DE PRENSA DIGITAL**

<http://tvlia.com/2010/05/happy-town-terminara-de-emitirse-en-verano>

<http://www.audiencias.info/2010/05/12/45-000-espectadores-vieron-el-primer-capitulo-de-happy-town/>

<http://www.elperiodico.com/default.asp?idpublicacio PK=46&idioma=CAS&idnoticia PK=705575&idseccio PK=1013&h=>

<http://www.elpais.com/articulo/arte/Quien/mato/Laura/Palmer/elpepuculbab/2007110elpbabart 12/Tes>

http://elpais.com/diario/1993/04/30/radiotv/736120803_850215.html

http://elpais.com/diario/1991/12/07/radiotv/692060402_850215.html

http://elpais.com/diario/1995/07/10/radiotv/805327202_850215.html

http://elpais.com/diario/1990/12/01/radiotv/660006002_850215.html

http://elpais.com/diario/1991/03/05/radiotv/668127605_850215.html

http://www.elperiodico.com/default.asp?idpublicacio_PK=46&idioma=CAS&idnoticia_PK=705575&idseccio_PK=1013&h

<http://hemeroteca.lavanguardia.com/preview/1993/12/11/pagina-11/33750302/pdf.html>

<http://www.hollywoodreporter.com/live-feed/matt-dillon-fox-wayward-pines-521491>

- **DATOS SOBRE AUDIENCIAS**

- <http://www.pizquita.com/Audiencias.html>

- Prensa digital.

- www.formulatv.com/

- **MATERIAL AUDIOVISUAL**

- "Twin Peaks: la serie". Dirigida por David Lynch y Mark Frost.

- "Twin Peaks: Fire walk with me". La película. De David Lynch.

- Capítulos de otras series.

19. ANEXOS



TABLAS

Fechas de emisión original			
Temporada	Episodios	Comienzo de temporada	Final de temporada
1	8	8 de abril de 1990	23 de mayo de 1990
2	22	30 de septiembre de 1990	10 de junio de 1991

Tabla 1 (elaboración propia) Fechas de la emisión original de las dos temporadas de Twin Peaks. Fuente: Wikipedia.

Número del episodio	Título original (inglés)	Título en castellano
1x01	"Northwest Passage"	Un cadáver en Black Lake
1x02	"Traces to nowhere"	Pistas sin salida
1x03	"Zen, or the skill to catch a killer"	Zen, o la habilidad de atrapar a un asesino
1x04	"Rest in pain"	Descanse en el dolor
1x05	«The one-armed man»	El hombre manco
1x06	"Cooper dreams"	Los sueños de Cooper
1x07	«Realization time»	La hora de la verdad
1x08	"The last evening"	El último anochecer

Tabla 2 (elaboración propia) Capítulos de la primera temporada de Twin Peaks.

Fuente: IMBD

Número del episodio	Título original (inglés)	Título en castellano
2x01	«May the giant be with you»	Puede el gigante estar contigo
2x02	«Coma»	Coma
2x03	“The man behind glass”	El hombre tras el cristal
2x04	“Laura’s secret diary”	El diario secreto de Laura
2x05	«The orchid's curse»	La maldición de la orquídea
2x06	“Demons”	Demonios
2x07	«Lonely souls»	Almas solitarias
2x08	“Drive with a dead girl”	Conducir con un cadáver
2x09	«Arbitrary law»	La mediación
2x10	“Dispute between brothers”	Disputa entre hermanos
2x11	“Masked ball”	Baile de máscaras
2x12	“The black widow”	La viuda negra
2x13	“Checkmate”	Jaque mate
2x14	«Double play»	Doble juego
2x15	«Slaves and masters»	Amas y esclavos
2x16	«The condemned woman»	La condenada
2x17	“Wounds and scars”	Heridas y cicatrices
2x18	“On the wings of love”	En las alas del amor
2x19	«Variations on relations»	Cambio en las relaciones
2x20	«The path to the Black Lodge»	El camino de Black Lodge
2x21	“Miss Twin Peaks”	Miss Twin Peaks
2x22	«Beyond life and death»	Más allá de la vida y la muerte

Tabla 3 (elaboración propia) Capítulos de la segunda temporada de Twin Peaks.

Fuente: IMBD

Número de episodio	Audiencia
1	3.330.000 espectadores (61,2% de share)
2 – 3	2.309.000 espectadores (46,9% de share)
4 – 5	2.553.000 espectadores (52,3 de share)
6 – 7	2.357.000 espectadores (47,7% de share)
8	2.424.000 espectadores (50,3% de share)

Tabla 4 (elaboración propia) Cifras de espectadores de los capítulos de la primera temporada de Twin Peaks en España. Fuente: www.davidlynch.es

“TV GUIDE”	“Entertainment Weekly”
1.- Star Trek (1966)	1.- Buffy, la cazavampiros
2.- Expediente X	2.- Arrested development
3.- Buffy, la cazavampiros	3.- Mystery Science Theater 3000
4.- Farscape	4.- Expediente X
5.- Perdidos	5.- The wire
6.- Monty Python’s Flying Circus	6.- Colgados en Filadelfia
7.- El prisionero	7.- Star Trek: La nueva generación
8.- Los Simpson	8.- The comeback
9.- La dimensión desconocida (1959)	9.- Es mi vida
10.- Xena, la princesa guerrera	10.- Perdidos
11.- Jericho	11.- Firefly
12.- Pee Wee’s Playhouse	12.- Twin Peaks
13.- Mystery Science Theater 3000	13.- Veronica Mars
14.- Battlestar Galactica (2003)	14.- Battlestar Galactica
15.- Padre de familia	15.- Community
16.- Babylon 5	16.- Undeclared
17.- La bella y la bestia	17.- Fringe
18.- Verónica Mars	18.- Wonder Showzen
19.- A través del tiempo	19.- Supernatural
20.- Los vengadores (1966)	20.- Popular
21.- Freaks & Geeks	21.- Party down
22.- Doctor Who	22.- Farscape
23.- Dark Shadows	23.- Better off Ted
24.- Twin Peaks	24.- Archer
25.- Firefly	25.- Criando malvas
26.- Mary Hartman, Mary Hartman	
27.- H.R. Pufnstuf	
28.- Stargate SG-1	
29.- Absolutamente fabulosas	
30.- Strangers with candy	

Tabla 5 (elaboración propia)

“Las 30 mejores series de televisión”,
Fuente: extraído de la TV Guide

Tabla 6 (elaboración propia)

“Las 25 mejores series de televisión”,
Fuente: extraído de la revista
Entertainment Weekly

"GQ"	"Rolling Stone"
1.- El Ala Oeste de la Casa Blanca	1.- Los Simpsons
2.- Twin Peaks	2.- Super Agente 86
3.- Arrested development	3.- Seinfeld
4.- The wire	4.- Batman
5.- Los soprano	5.- Zoociedad
6.- Doctor en Alaska	6.- Los vengadores
7.- Studio 60	7.- ¿Qué hay de nuevo?
8.- A dos metros bajo tierra	8.- Por estas Calles
9.- 30 Rock	9.- El Siguiente Programa
10.- Urgencias	10.- Dimensión Desconocida
11.- South park	11.- Los Sopranos
12.- El show de Larry David	12.- El Show de Benny Hill
13.- 24	13.- Saturday Night Live
14.- Buffy cazavampiros	14.- Twin Peaks
15.- Dr. Horrible	15.- Los Expedientes Secretos X
16.- Entourage	16.- Mi Recinto
17.- Alias	17.- La Cáscara
18.- Perdidos	18.- Chespirito
19.- Los hermanos Donelly	19.- Six Feet Under
20.- Expediente X	20.- Alf
21.- The office	
22.- Misfits	
23.- Breaking bad	
24.- Mad men	
25.- Hermanos de sangre	

Tabla 7 (elaboración propia)

*"Las 25 mejores series de televisión",
Fuente: extraído de la revista GQ*

Tabla 8 (elaboración propia)

*"Las 20 mejores series de televisión",
Fuente: extraído de la revista Rolling
Stone*

“WGA”

- 1.- Los Soprano
- 2.- Seinfeld
- 3.- The twilight zone
- 4.- All in the family
- 5.- M*A*S*H
- 6.- The Mary Tyler Moore Show
- 7.- Mad men
- 8.- Cheers
- 9.- The wire
- 10.- The west wing
- 11.- The simpsons
- 12.- I love Lucy
- 13.- Breaking bad
- 14.- The Dick Van Dyke Show
- 15.- Hill Street Blues
- 16.- Arrested development
- 17.- Daily show with Jon Stewart
- 18.- Six feet under
- 19.- Taxi
- 20.- The Larry Sanders Show
- 21.- 30 Rock
- 22.- Friday night lights
- 23.- Frasier
- 24.- Friends
- 25.- Saturday Night Live
- 26.- The X-Files
- 27.- Lost
- 28.- ER
- 29.- The Cosby show
- 30.- Curb your enthusiasm
- 31.- The honeymooners
- 32.- Deadwood
- 33.- Star Trek
- 34.- Modern family
- 35.- Twin Peaks**
- 36.- NYPD Blue
- 37.- The Carol Burnett Show
- 38.- Battlestar galactica
- 39.- Sexo en Nueva York
- 40.- Game of thrones

Tabla 9 (elaboración propia)

“Las 101 series mejor escritas de televisión”

Fuente: extraído de la web de la WGA (selección de las primeras 40 series de la lista)

GRÁFICOS

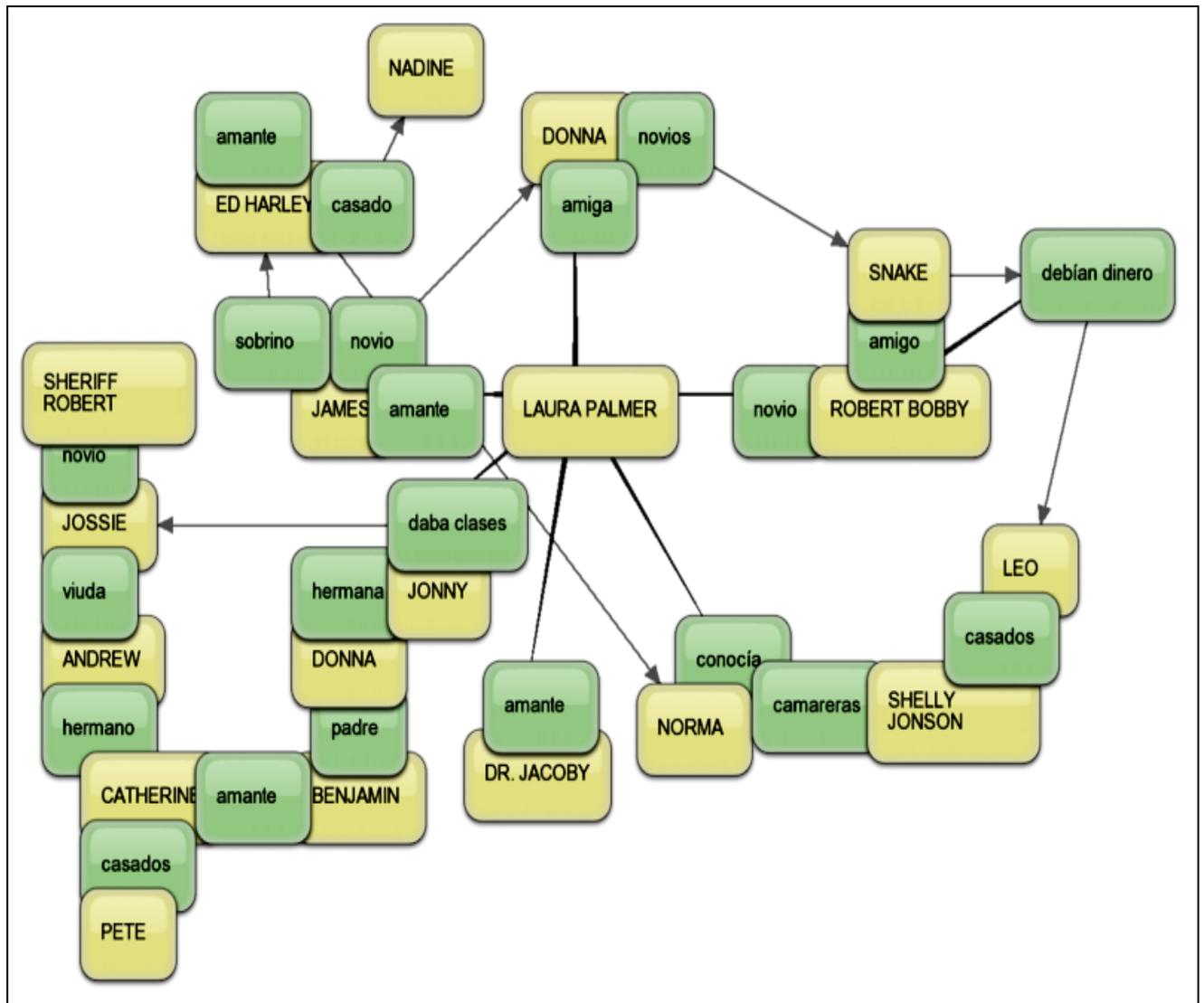


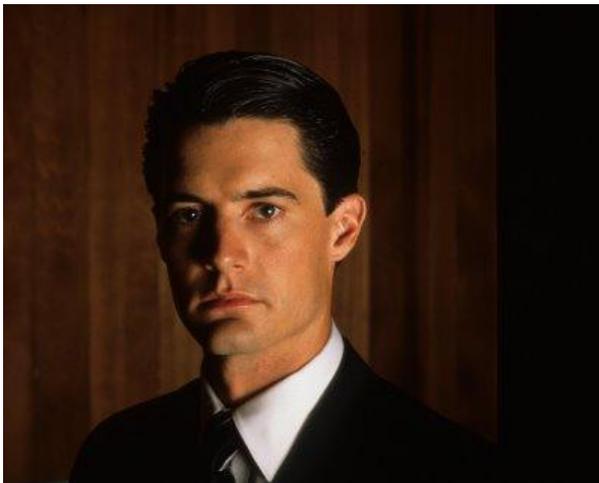
Gráfico 1. Organigrama que muestra la conexión entre los personajes principales de *Twin Peaks*. Fuente: Wikipedia. Autor: realizado con la colaboración de usuarios anónimos. Fecha: 22 de noviembre de 2010

FOTOGRAFÍAS



(Página 25)

El cuerpo de Laura Palmer



(Página 30)

Agente Dale Cooper



(Página 30)

Sheriff Truman



(Página 31)

Laura Palmer



(Página 31)

Leland Palmer



(Página 31)

Sarah Palmer



(Página 32)

Donna Hayward



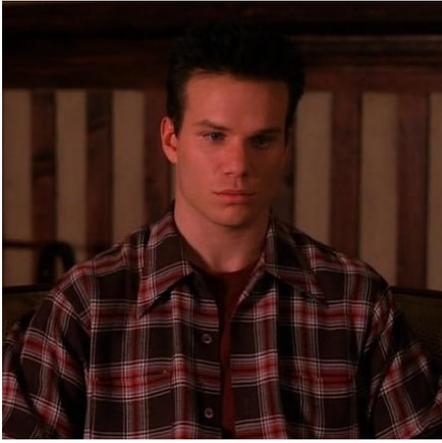
(Página 32)

Audrey Horne



(Página 32)

Benjamin Horne



(Página 33)

James Hurley



(Página 33)

Shelly Johnson



(Página 33)

Lucy Moran



(Página 34)

Agente Andy Brennan



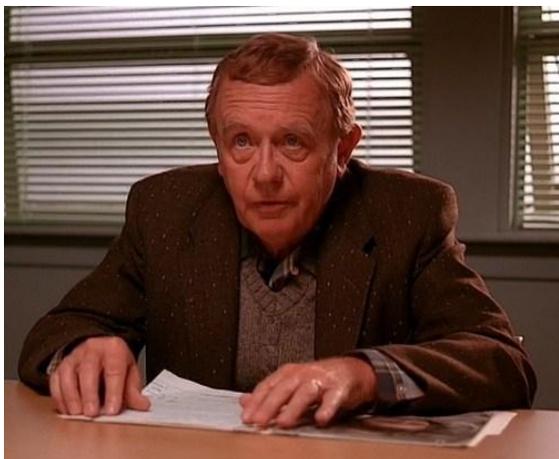
(Página 34)

Agente Tommy, "Hawk"



(Página 34)

Maddie Ferguson



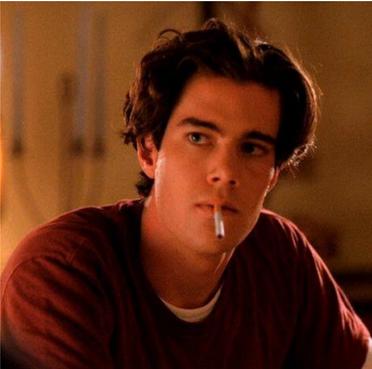
(Página 35)

Dr. Hayward



(Página 35)

Jerry Horne



(Página 35)

Bobby Briggs



(Página 36)

Mayor Briggs



(Página 36)

Leo Johnson



(Página 36)

Norma Jennings



(Página 37)

Hank Jennings



(Página 37)

Ed Hurley



(Página 37)

Norma Jennings



(Página 38)

Josie Packard



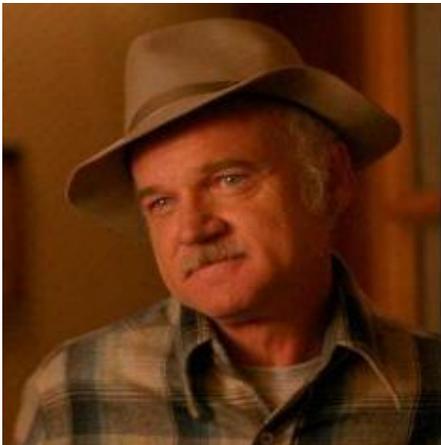
(Página 38)

Andrew Packard



(Página 38)

Catherine Packard Martell



(Página 39)

Pete Martell



(Página 39)

Gordon Cole



(Página 39)

Doctor Jacoby



(Página 40)

Lady Leño



(Página 40)

Mike Nelson



(Página 40)

Ronette Pulaski



(Página 41)

Mike el manco



(Página 41)

Annie Blackburn



(Página 41)

Windom Earle



(Página 44)

David Lynch y Mark Frost en 1989



(Página 47)

Kyle MacLachlan en Dune



(Página 48)

David Lynch sentado en un sillón en La Habitación Roja



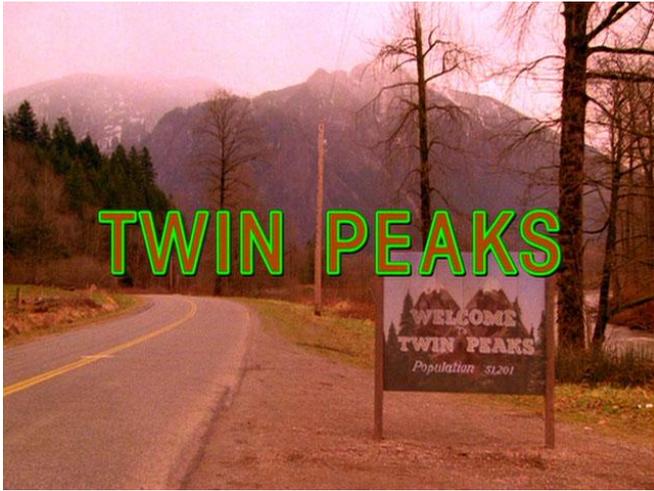
(Página 55)

El agente Dale Cooper y Sheriff



(Página 68)

El caballo blanco que aparece en el salón de los Palmer en uno de los episodios



(Página 73)

Inicio de los títulos de crédito de Twin Peaks

(Página 77)



La dualidad del ser humano: Leland Palmer es Bob, y Bob es Leland Palmer



(Página 77)

El gigante



(Página 78)

El enano



(Página 79)

*El enano diciendo a Cooper en La Habitación Roja:
"Esta es la sala de espera"*



(Página 79)

*El enano vaticina a Cooper la aparición de su
"doppelganger"*



(Página 82)

Una de las salas de El Gran Hotel del Norte



(Página 82)

Imagen del bosque de Twin Peaks



(Página 83)

La cara de Bob fundiéndose con la imagen de una lechuza



(Página 83)

Una lechuza del bosque de Twin Peaks



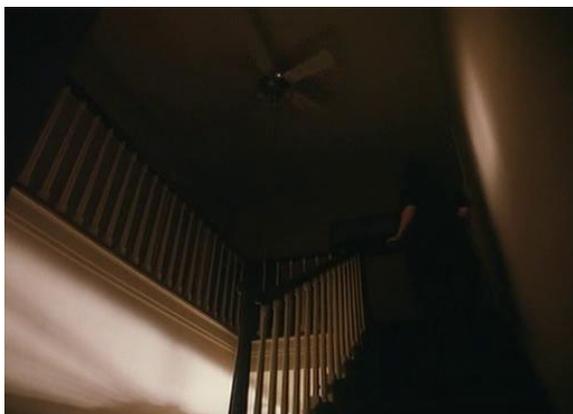
(Página 84)

Insertos de imágenes de fuego en la última escena de Cooper en La Habitación Roja



(Página 84)

El fuego de la chimenea reflejado en las gafas de Eckart



(Página 85)

El ventilador de techo de casa de Laura y su madre subiendo las escaleras



(Página 86)

El enano y el gigante en La habitación Roja



(Página 86)

La Madame del burdel "Jack el tuerto"



(Página 87)

Audrey Horne cambiándose sus zapatos planos por unos tacones rojos al llegar al instituto



(Página 90)

Profundidad de campo en exterior: Ronnete



(Página 90)

Profundidad de campo en interior: dos planos, dos enfoques diferentes en una misma toma



(Página 91)

Plano del ventilador de los Palmer



(Página 91)

Plano detalle del café derramándose en una terrible visión de Cooper



(Página 92)

Plano contrapicado del gigante



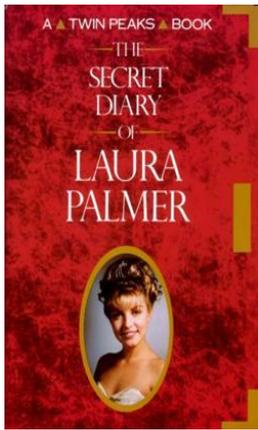
(Página 95)

Imágenes del rodaje de Twin Peaks



(Página 102)

Imagen del rodaje. David Lynch y el enano



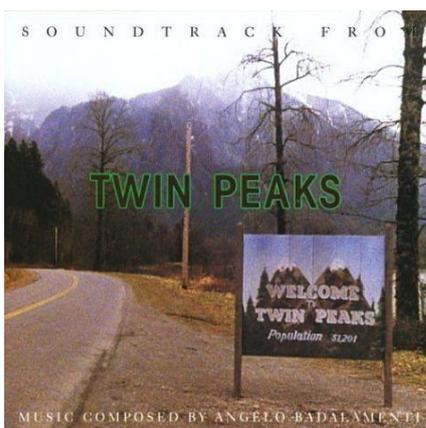
(Página 108)

*El diario secreto
de Laura Palmer*



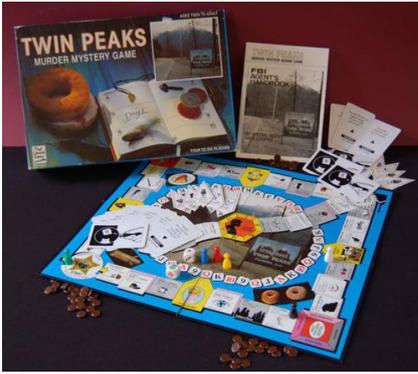
(Página 108)

*Autobiografía del
agente Cooper: mi
vida, mis cintas*



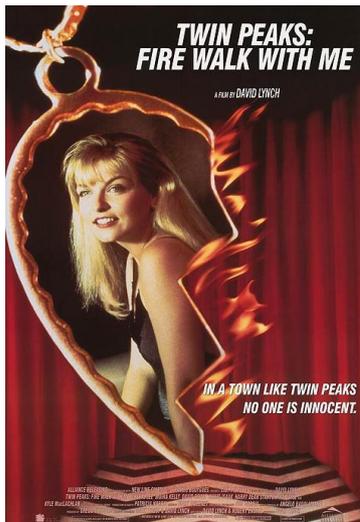
(Página 108)

BSO de Twin Peaks



(Página 109)

*Juego de mesa de Twin Peaks:
Murder Mystery Game*



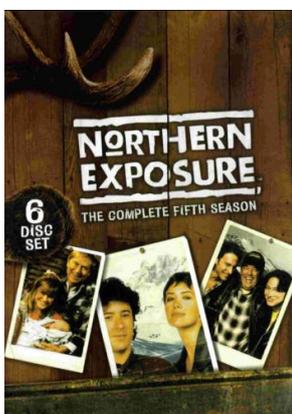
(Página 110)

Carátula de la película



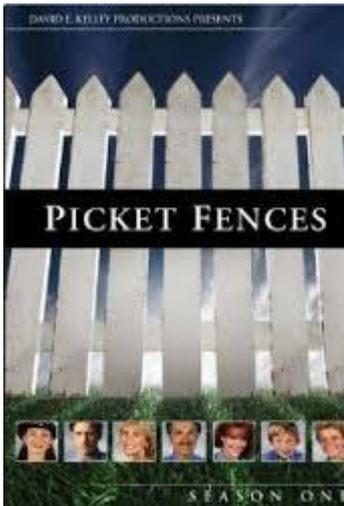
(Página 111)

Logo de la web del Twin Peaks Fest



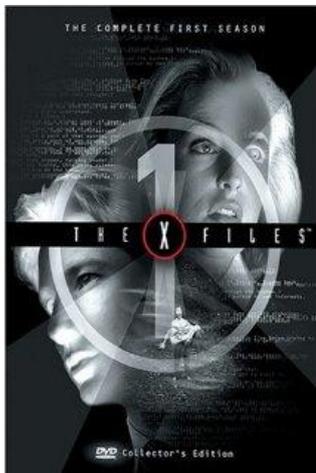
(Página 122)

Doctor en Alaska



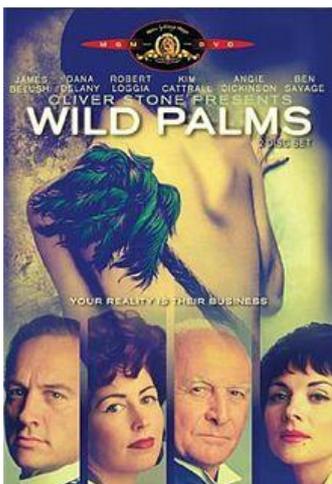
(Página 125)

Picket Fences



(Página 126)

Expediente X



(Página 127)

Wild Palms



(Página 129)

American Gothic



(Página 131)

Perdidos



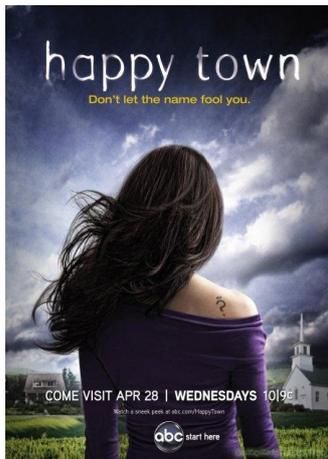
(Página 133)

*Visiones de caballos en Twin Peaks (arriba) y
Lost (abajo)*



(Página 134)

Fringe



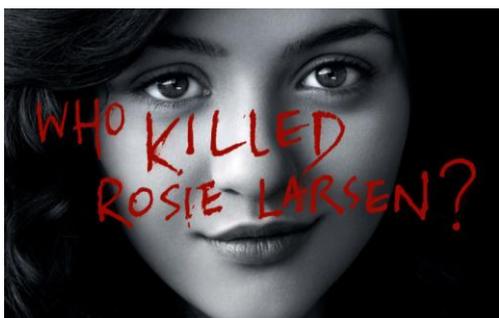
(Página 135)

Happy Town



(Página 137)

The killing



(Página 137)

Cartel promocional de la serie



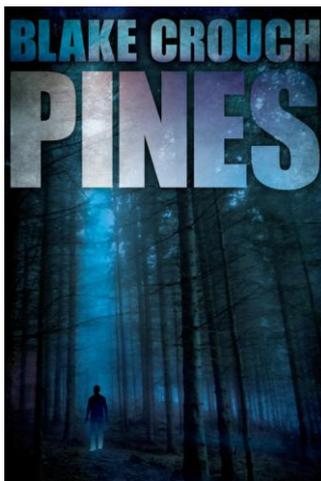
(Página 138)

El cadáver de Laura Palmer (Twin Peaks) y el de Rosie Larsen (The killing)



Izquierda, los bosques y el lago en el que encuentran el cadáver de Rosie Larsen en The killing. Derecha, el cadáver de Laura Palmer junto al río.

(Página 139)



(Página 141)

Portada del libro en que se basa la serie



(Página 144)



*Carteles a la entrada del pueblo de Silent Hill (arriba)
y Twin Peaks (abajo)*



(Página 145)

*El pueblo del videojuego se encuentra junto a las cataratas
de Mizzurna Falls.*



(Página 146)

El protagonista del juego en la morgue viendo el cadáver de la mujer junto al forense y el sheriff



(Página 146)

Cartel de la cafetería del pueblo de Greenvale



(Página 146)

Cartel de la cafetería de Twin Peaks



(Página 147)

Los extraños gemelos enanos que aparecen en una habitación roja



(Página 148)

La entrada al pueblo de Bright Falls



(Página 149)

Lamp Lady (Dama de la linterna) y Log Lady (Lady Leño)



(Página 149)

Escenario de Alan Wake, las montañas y los enormes bosques



(Página 150)

Imagen de Heavy Rain con uno de sus protagonistas



(Página 153)

Los personajes de Doctor en Alaska en la escena de las cataratas



(Página 154)

Guiño de Los Simpson a Twin Peaks: Lisa Simpson y el jefe Wiggum en La Habitación Roja



(Página 155)

Twin Peaks en la televisión de Homer Simpson



(Página 155)

Títulos de crédito de Psych en el capítulo homenaje a Twin Peaks



(Página 155)

Hallazgo del cadáver en Dual Spires, junto al río y envuelto en plástico, como el de Laura Palmer



(Página 156)



El cartel de bienvenida del pueblo Dual Spires en la serie Psych, y el cartel de Twin Peaks



(Página 157)

El Doctor Jacoby y el científico Walter Bishop



(Página 157)

El chico de pelo blanco con el leño



(Página 158)

Parodia en el Saturday Night Live



(Página 159)

La Habitación Roja construida por Lego



(Página 160)

Créditos de Muchachada Nui imitando los de Twin Peaks

OTROS DOCUMENTOS



Twin Peaks Fest Ticket Application



Celebrity Awards Ceremony & Barbecue: August 16, 11am
 Advance ticket price= \$30
 After July 15 price= \$35
 Movie "Twin Peaks; Fire Walk With Me": August 16, 8pm
 Advance tickets= \$10
 After July 15 price= \$12
 Twin Peaks Automobile Poker Run: August 16, 9pm
 Cost per car \$10
 *No other discounts or group pricing

Name: _____

Address: _____

Phone: _____

Tickets Requested: _____ # Tickets Total Price

Celebrity Awards Ceremony & Barbecue # _____ \$ _____

Snoqualmie Winery Amphitheater, Aug. 16 11am) \$30 / \$35

Movie Premiere: "Twin Peaks; Fire Walk With Me # _____ \$ _____

(North Bend Theater August 16 8pm) \$10 / \$12

Twin Peaks Poker Run (automobile rally; must fill

out form and include with ticket request) \$10 per car #cars _____ \$ _____

Total enclosed (please do not send cash) \$ _____

ALL TICKETS SUBJECT TO AVAILABILITY

(Tickets will be printed with date and location of events. Please return this form with your check or money order to: TWIN PEAKS, P. O. Box 356, Snoqualmie, Washington 98056. Make checks to: Snoqualmie Falls Chamber of Commerce.)

PLANINGS Y TICKETS DE EDICIONES DEL
TWIN PEAKS FESTIVAL

The Snoqualmie Valley
 (A.K.A. "The Real Twin Peaks")
 Welcomes the "Peakies" to the 1st Annual
Twin Peaks Fest
 August 14, 15, and 16 in
 Snoqualmie Valley, Washington, USA

All the Action That a Real "Peaks Freak" Seeks:

*Premiere of the new "Twin Peaks; Fire Walk With Me"
 Special Celebrity Appearances Firewalking Demonstrations
 Cherry Pie Eating Contest Log Lady Relay Races
 Scenic Train Rides *"Twin Peaks" Fun Run
 Celebrity Look-Alike Contest *Freaky "Peakies" Auto Poker Run
 One-Eyed Jack's Casino Twin Peaks Trivia Contest
 *Murder Mystery Dinner Theatre: "Roast to Death" in "Passion Peaks"
 *Celebrity Awards Ceremony & Barbecue in Outdoor Amphitheater
 Visit Scenic Snoqualmie Falls - 100' Higher Than Niagara!
 Raffle of Agent Cooper's Car and Other Twin Peaks Collectibles
 Photo Opportunities at Twin Peaks Film Sites

Other Snoqualmie Valley Attractions:

Camping	Museum Tours	Snoqualmie Winery
Hiking	Horseback Riding	Wildlife & Bird Watching
Fishing	Berry Picking	Golfing at Four Courses
Swimming	Farm Tours	Many Shopping Opportunities

And Much More to "Peak" Your Interest!

****Proceeds to Assist in Snoqualmie Flood Reduction****

***Advance Tickets Required**

Call Twin Peaks, Chamber of Commerce (206) 888-4440
 Or Send A Self-addressed Stamped Envelope to Box 356, Snoqualmie, Wa. 98065

Book Early, Lodging and Tickets are Limited

"You're only a stranger but once in Twin Peaks..."



Join the producers and stars of the Twin Peaks TV Series and the new movie, "Twin Peaks:

Fire Walk with Me" for an exciting weekend exploring the beautiful rural valley where it all began!  Meet the stars for dinner or at the movie premiere, run the Log Lady Relay Race, or have a cup  of "damn fine coffee" while tasting that famous cherry pie.  It's all here: excitement, intrigue, and scenery in a friendly small town atmosphere.

Ongoing Activities throughout the fest....

- ◆ Visit Scenic Snoqualmie Falls
- ◆ Hike to the Top of the "Real Twin Peaks"
- ◆ Wine Tasting at Snoqualmie Winery
- ◆ Visit the Snoqualmie Valley Museum
- ◆ Factory Outlet Mall Events and Shopping
- ◆ Gray Line Trolley Tours to TP Film Sites
- ◆ TV Series Screenings, Donuts & Coffee

All events accessible by free shuttle bus service.

Friday, August 14

- 3 - 8 p.m. Northwest Arts & Crafts Show and sale
- 3 - 8 p.m. Gray Line Trolley Tours to film sites
- 3 - 8 p.m. King Street Food Fair
- 3 - 8 p.m. Commercial booths, RR parking lot
- 3 - 8 p.m. Preview of raffle items: Cooper's car
- 4 - 9 p.m. TU series screenings, donuts and coffee
- 5 - 8 p.m. Dinner with the stars
- 6 - 7 p.m. Entertainment at the Taffy Factory
- 7 - 10 p.m. Entertainment and Espresso - Isadora's
- 7:30 - 10 p.m. Murder Mystery Dinner Theatre
- 7 - 12 p.m. Karaoke and LIVE entertainment in the park

Saturday, August 15

- 9 a.m. - 9 p.m. . . Arts & Crafts, food, commercial booths
- 10 a.m. Twin Peaks Fun Run
- 10 a.m. - 6 p.m. . Sidewalk sale: Downtown merchants
- 11 a.m. - 5 p.m. . . Train Rides, Snoqualmie to North Bend
- 11 a.m. - 12 a.m. . Entertainment (bands) at the Gazebo
- 12 p.m. - 3 p.m. . . Murder Mystery Lunch (Road to Death)
- 4 p.m. Log Lady Relay Race #1
- 7 p.m. - 10 p.m. . . Murder Mystery Dinner Theatre
- 9 p.m. - 12 a.m. . . Street Dance at the Gazebo

Sunday, August 16

- 8 - 10 a.m. Breakfast with the stars
- 9 a.m. - 6 p.m. . . Arts & Crafts, food, commercial booths
- 10 a.m. - 6 p.m. . . Downtown Sidewalk Sale: Snoqualmie
- 11 a.m. - 5 p.m. . . Train Rides, Snoqualmie to North Bend
- 11 a.m. - 2 p.m. . . Celebrity Awards Ceremony & BBQ
- 12 - 6 p.m. Entertainment (bands) at the Gazebo
- 2 p.m. Log Lady Relay Race #2
- 3 p.m. Celebrity Look-Alike Contest
- 4 p.m. Raffle of Agent Cooper's Car and T.P. stuff
- 5:30 - 9 p.m. Bingo at the Union Hall
- 8 p.m. Premiere: Twin Peaks: Fire Walk with Me
- 10 - 11 p.m. After Hours at the Mar-T Cafe: Pie and More...

ANUNCIOS EN PRENSA DE LA CAMPAÑA DE PROMOCIÓN DE TELE 5 PARA LA SERIE TWIN PEAKS.

FUENTE: HEMEROTECA PEDRIÓDICO LA VANGUARDIA. 14 Y 15 DE NOVIEMBRE DE 1990.

BIENVENIDOS A

▲ TWIN PEAKS ▲

UN HERMOSO LUGAR PARA VISITAR,
PERO NO PARA MORIR



SI MAÑANA NO VE TWIN PEAKS,
AL DIA SIGUIENTE NO SABRA
DE QUE HABLAR

▲ TWIN PEAKS ▲

MAÑANA 22.00.
GRAN PANTALLA TV.



TELECINCO PRESENTA

▲ TWIN PEAKS ▲

LA PRIMERA PRODUCCION DE
DAVID LYNCH PARA T.V.

«Literalmente genial... una joya... un derrache de talentos» (DIARIO 16)
«David Lynch revoluciona el concepto de la televisión» (EL PAIS)
«El mayor éxito televisivo de los últimos años...» (ABC)
«Magistra!» (EL INDEPENDIENTE)



«Un excelente plato fuerte para el espectador» (EL SOL)
«"TWIN PEAKS" cambiará la historia de la televisión...» (LOS ANGELES DAILY NEWS)
«Oportuna y convincente...» (NEW YORK TIMES)
«No hay nada en televisión como "TWIN PEAKS"...» (LOS ANGELES TIMES)

LO QUE QUIEREN DECIR,
SOLO PUEDE SER VISTO.

SI SE PIERDE TWIN PEAKS ESTA NOCHE,
MAÑANA NO SABRA DE QUE HABLAR

▲ TWIN PEAKS ▲

HOY Y MAÑANA 22.00.
GRAN PANTALLA TV.



