

# Laura Palmer: entre lo humano y lo monstruoso en el imaginario visual de David Lynch

Renato Seixas<sup>(1)</sup>

---

**Resumen:** El fallecimiento de David Lynch en 2025 ofrece un contexto propicio para re-examinar a un creador decisivo en la cultura contemporánea. Este artículo propone el análisis de su personaje más emblemático: Laura Palmer, figura central de *Twin Peaks*. A partir de las teorías de la cultura visual (Mirzoeff, 2011; Mitchell, 2005), de género (Butler, 2006; Mulvey, 1975) y de lo monstruoso-femenino (Kristeva, 1980; Creed, 1993), el estudio examina cómo Laura Palmer encarna el modo en que las imágenes producen sentido y poder en torno al cuerpo femenino. Su doble iconografía, “la reina del baile” y “el cadáver envuelto en plástico”, constituye una estrategia de representación visual que evidencia las violencias estructurales y las transiciones entre lo humano y lo monstruoso en la cultura visual contemporánea. El análisis se centra en la dimensión icónica de Laura Palmer, cuya imagen trasciende la narrativa original para circular en la cultura visual actual: desde la moda y el diseño hasta iconografía digital. En este sentido, el artículo sostiene que la persistencia de Palmer en la cultura colectiva no solo refleja la vigencia del legado lyncheano, sino que evidencia cómo la cultura visual interviene en la construcción, desestabilización y resistencia de los imaginarios de género.

**Palabras clave:** Cultura visual - Teoría de género - Monstruoso-femenino - Laura Palmer - David Lynch

[Resúmenes en inglés y en portugués en las páginas 147-148]

---

<sup>(1)</sup> **Renato Seixas** es Doctorando en Humanidades y Comunicación en la Universidad de Burgos (UBU), España, con máster en Ilustración por la Universidad de Diseño, Innovación y Tecnología (UDIT), España, y es licenciado en Diseño de Comunicación Visual por la Escola Superior de Artes e Design (ESAD), Portugal. Cuenta con una amplia trayectoria como diseñador gráfico, desarrollando proyectos para clientes de ámbito nacional e internacional como Inditex, Telefónica, MAPFRE o el Real Conservatorio Profesional de Danza “Mariemma”, entre otros. Actualmente imparte las asignaturas de Trabajo de Fin de Grado, Dirección de Arte y Diseño Editorial y Maquetación en el Grado en Diseño Multimedia y Gráfico (UDIT), donde también participa activamente en proyectos del programa ERASMUS+, en colaboración con instituciones internacionales asociadas. Sus áreas de investigación se centran en el diseño como práctica expandida y en las nuevas dinámicas pedagógicas basadas en un enfoque de laboratorio, concebido como un espacio de experi-

mentación y colaboración, explorando la intersección entre diseño gráfico, cultura visual y procesos de aprendizaje en contextos globales.

## 1. Introducción:

La obra de David Lynch ocupa un lugar central en la construcción de la cultura visual contemporánea. Su universo artístico y simbólico, habitado por imágenes perturbadoras, atmósferas suspendidas y narrativas enigmáticas, ha marcado de manera decisiva el cine, las artes visuales y el diseño, dando lugar a un lenguaje transdisciplinar que amplía las fronteras del medio audiovisual. La fuerza de este lenguaje reside en su capacidad para hacer visible lo invisible: revelar, detrás de la superficie cotidiana, una textura de deseo, miedo y ambigüedad que interroga la percepción misma. Más que un autor de culto, Lynch es un diseñador de imaginarios, un creador de mundos que articula un territorio donde lo humano y lo monstruoso coexisten en tensión constante.

El fallecimiento de Lynch en 2025 abre un espacio para la relectura crítica y el homenaje a su obra, cuya influencia trasciende generaciones y disciplinas. Esta circunstancia invita a reconsiderar la relevancia de su legado en el presente, un contexto en el que las fronteras entre lo humano y lo monstruoso, así como entre lo visible y lo oculto, adquieren nuevas lecturas en la cultura visual contemporánea. Desde el marco de los estudios de cultura visual (Mirzoeff, 2011; Mitchell, 2005), su obra puede entenderse como un laboratorio simbólico donde se ensayan los límites de la mirada y se revelan las estructuras que configuran lo visible. Revisitar su trabajo hoy implica interrogar, desde perspectivas críticas renovadas, las formas en que la imagen participa en la construcción de subjetividades y en la naturalización de la violencia visual.

En este contexto, el presente artículo propone una aproximación centrada en Laura Palmer, personaje emblemático de *Twin Peaks*, cuya ambivalencia simbólica refleja la esencia del universo lyncheano. Figura de inocencia y de abismo, Palmer encarna las dualidades que atraviesan la obra de Lynch, constituyendo un prisma para examinar las intersecciones entre género, cultura visual y violencia.

Dentro de este vasto universo, Laura Palmer emerge como núcleo inquietante y revelador. Condensa las contradicciones morales, estéticas y simbólicas que definen el mundo lyncheano: la oposición entre luz y oscuridad, inocencia y perversión, vida y muerte. Su ausencia y su presencia articulan un relato en el que el cuerpo femenino funciona como espacio simbólico, proyectando las obsesiones y los miedos de una sociedad atravesada por la represión y el deseo. La figura de su padre, Leland Palmer, cuya respetabilidad se descompone al revelarse que ha cometido el asesinato de su hija bajo la influencia de BOB, transforma la narrativa en una metáfora del mal interior: el monstruo no habita únicamente en lo sobrenatural, sino en el corazón del hogar. La célebre imagen del cadáver envuelto en plástico sintetiza esta dialéctica entre belleza y horror, pureza y corrupción, que caracteriza la obra de Lynch y permanece en la iconografía popular contemporánea.

Numerosos estudios (Nochimson, 2019; McGowan, 2007; Nieland, 2020) han abordado la obra de Lynch desde perspectivas psicoanalíticas, filosóficas y narratológicas, explorando su simbolismo onírico, su estética del absurdo y su reflexión sobre la identidad cultural estadounidense. No obstante, los enfoques que integran la cultura visual y los estudios de género son menos frecuentes, particularmente en relación con la figura de Laura Palmer. Esta ha sido interpretada con frecuencia como víctima o espectro, pero rara vez como dispositivo visual capaz de activar discursos críticos sobre la mirada, la identidad y la violencia simbólica. Este artículo propone precisamente esa relectura, vinculando el análisis estético con una reflexión sobre las estructuras de lo visible y de género que articulan la narrativa lyncheana.

El trabajo explora las transiciones entre lo humano y lo monstruoso en la representación de Laura Palmer, entendiendo estas tensiones como un modo de cuestionar las construcciones visuales del cuerpo femenino en la cultura contemporánea. A partir de su doble iconografía, “la reina del baile idealizada y el cadáver despojado de identidad”, se realiza un recorrido por los mecanismos a través de los cuales la imagen produce sentido, deseo y violencia.

El artículo adopta un enfoque metodológico interdisciplinar que combina estudios de cultura visual, teoría de género y teoría del monstruoso-femenino. Este marco permite analizar a Laura Palmer como construcción simbólica y cultural: una figura cuya circulación mediática y doble iconografía evidencian cómo la mirada produce y regula los significados asociados al cuerpo femenino. Desde esta perspectiva, las fronteras entre lo humano y lo monstruoso, lo visible y lo oculto, se conciben como zonas de conflicto, donde el diseño visual y la narrativa audiovisual operan como herramientas para pensar el poder de las imágenes. Finalmente, la investigación incorpora el análisis de la circulación contemporánea de la imagen de Laura Palmer en la cultura visual, desde la moda y el diseño gráfico hasta la iconografía digital. Esta persistencia simbólica demuestra la capacidad del personaje para reactivarse en nuevos contextos culturales y mediáticos, manteniendo su fuerza como figura de reflexión crítica sobre género y violencia visual.

## 2. Marco teórico

### *2.1. Cultura visual: la imagen como dispositivo de poder y producción de sentido*

Los estudios de cultura visual, desarrollados desde finales del siglo XX, se presentan como un campo interdisciplinar que explora las relaciones entre imagen, conocimiento y poder. Frente a la concepción tradicional de la imagen como mera representación pasiva, autores como Mitchell (2005) y Mirzoeff (2011) proponen entenderla como un agente activo, capaz de producir significado, emoción y estructurar la percepción social de la realidad. Mitchell sostiene que la imagen “piensa”, en el sentido de que no solo transmite información sino que genera un entramado de sentidos, emociones y asociaciones que exceden el lenguaje verbal; Mirzoeff, por su parte, enfatiza que ver es siempre un acto político, un

proceso de negociación sobre quién tiene el derecho de mirar y ser mirado. En este marco, la cultura visual se configura como un espacio de tensión en el que se despliegan jerarquías simbólicas, y donde la visibilidad no es neutral: determina qué cuerpos, acciones e identidades se reconocen y cuáles quedan marginados o silenciados.

Este enfoque crítico resulta esencial para comprender la obra de David Lynch. Su universo cinematográfico puede leerse como un laboratorio de la mirada contemporánea, donde la imagen no solo representa la realidad, sino que la cuestiona. En *Twin Peaks*, las imágenes funcionan como superficies que revelan y esconden a la vez: muestran una América aparentemente idílica (cafés, bailes de instituto, sonrisas perfectas) mientras dejan entrever el trauma que subyace bajo esa fachada. Siguiendo la lectura de Mirzoeff (2011), Lynch pone en crisis el sistema visual dominante. Lo hace al enfrentar la iconografía publicitaria de la cultura estadounidense con sus zonas de sombra. Lo que debería transmitir calma (una foto escolar, un retrato familiar, una pequeña ciudad) se vuelve inquietante porque el espectador percibe la violencia latente que sostiene esa aparente normalidad.

Desde la perspectiva de Mitchell (2005), esta estrategia revela el poder activo de la imagen: las fotografías de Laura Palmer, que circulan como recuerdos, pruebas o símbolos mediáticos, parecen cobrar autonomía. Su presencia no se limita a mostrar una joven muerta; devuelven la mirada al espectador, enfrentándolo con sus propias emociones, deseos y culpabilidades. Lynch construye así una imagen “viva”, capaz de afectar emocionalmente y de evidenciar cómo la cultura visual produce simultáneamente placer, malestar y tensión crítica. El espectador deja de ser un observador pasivo y se convierte en cómplice, atrapado en una dinámica que transforma el sufrimiento en espectáculo, y en la que la mirada misma se convierte en campo de poder.

La cultura visual en *Twin Peaks* refleja, de este modo, la tensión constante entre la potencia y la fragilidad de las imágenes. Las fotografías de Laura Palmer (su retrato como reina del baile y su cuerpo envuelto en plástico) condensan los extremos de la representación contemporánea: la visibilidad idealizada frente a la degradación mediática, la imagen celebrada frente a la desaparición simbólica. Lynch cuestiona los códigos de la cultura visual occidental mostrando que toda imagen posee un reverso, un lado oculto que amenaza con desestabilizar la interpretación lineal. Su cine no solo dialoga con las teorías de Mitchell y Mirzoeff, sino que las materializa: el acto de mirar se convierte en una experiencia crítica y ética, donde el espectador confronta su propia participación en los mecanismos de deseo, consumo y poder que sostienen la mirada cultural.

## **2.2. Género y mirada: identidades visuales y estructuras de representación**

El análisis del cuerpo femenino en *Twin Peaks* se enmarca en la tradición de las teorías feministas sobre la representación, que desde la década de 1970 han cuestionado la relación entre mirada, deseo y poder. Mulvey (1975) introdujo el concepto de *male gaze*, describiendo cómo el cine clásico occidental organiza la mirada cinematográfica desde una perspectiva masculina, convirtiendo al cuerpo femenino en objeto de control simbólico y de deseo. La cámara no actúa como un instrumento neutral, sino como extensión del ojo masculino, que estructura la narrativa y el placer visual.

Lynch hereda esta tradición y la transforma: en *Twin Peaks*, la imagen de Laura Palmer se convierte simultáneamente en objeto de fascinación y víctima del dispositivo que la produce como símbolo. La cámara fragmenta y reconstruye su cuerpo y su identidad, revelando las tensiones entre erotismo, culpa y poder inherentes a la mirada patriarcal. Laura Palmer no es un sujeto fijo, sino un conjunto de roles y representaciones: hija modélica, amiga ideal, amante secreta, víctima destinada al sacrificio. Cada faceta se superpone, se desgasta y finalmente se disuelve en la imagen del cuerpo sin vida, desafiando las expectativas normativas sobre lo femenino.

Butler (2006) amplía esta perspectiva al sostener que el género no es una esencia estable, sino una práctica social reiterada mediante actos, gestos e imágenes. En la obra de Lynch, esta idea se materializa: Laura Palmer encarna roles que se imponen socialmente y que, al mismo tiempo, son performativos, fragmentados y contradictorios. Su identidad es performativa y vulnerable; el espectador observa cómo las máscaras sociales se rompen y se revelan, generando una experiencia de reflexión crítica sobre el poder de la mirada y la construcción cultural de lo femenino.

*Twin Peaks*, así, se configura como un espacio de resistencia dentro del sistema visual dominado históricamente por la mirada masculina. La multiplicidad de Laura Palmer subvierte la lógica del *male gaze*: su cuerpo, convertido en símbolo de exceso, transgresión y desborde, escapa a la función narrativa estricta y al deseo normativo, mostrando la fragilidad del sistema que lo produce. La serie no solo muestra cómo se fabrica visualmente lo femenino, sino que descompone esa construcción desde dentro, transformando el acto de mirar en una experiencia inquietante, incluso culpable. La mirada sobre Laura se quiebra, y con ella, la del espectador, que se enfrenta a su complicidad en la violencia simbólica.

### **2.3. Lo monstruoso-femenino: cuerpo, transgresión y poder**

Las teorías de lo monstruoso-femenino constituyen una clave interpretativa fundamental para comprender cómo Lynch convierte el cuerpo femenino en territorio de ambigüedad, transgresión y poder. Kristeva (1980) analiza lo impuro como experiencia de rechazo: aquello que la cultura expulsa para proteger sus límites simbólicos. Lo que provoca repulsión y deseo a la vez, aquello que amenaza con quebrar la identidad, constituye el núcleo de lo monstruoso-femenino. Laura Palmer encarna precisamente este límite: su cuerpo muerto, bello y degradado, desestabiliza las fronteras entre lo humano y lo inhumano, entre la pureza y la putrefacción. Lo que debería generar duelo se transforma en imagen, y la imagen se convierte en fuente simultánea de placer, horror y reflexión crítica.

Creed (1993) amplía la lectura de Kristeva al cine de terror, mostrando cómo la figura femenina monstruosa encarna los miedos culturales vinculados al deseo, la maternidad y la autonomía sexual. Lynch recoge esta tradición, pero la traslada del terror al drama psicológico, transformando el horror físico en una experiencia estética que apela más a la emoción que al sobresalto. La muerte de Laura Palmer no se plantea como el cierre de un relato, sino como el punto de partida de una exploración visual y ética sobre el deseo, la violencia y la identidad. La imagen del cuerpo envuelto en plástico, a la vez sagrado y

profanado, no representa a un monstruo externo, sino a una fuerza interior: la del propio espectador, que observa lo prohibido con una mezcla de fascinación y culpa.

Esta lógica de lo monstruoso se condensa en la revelación de que Leland Palmer, poseído por BOB, es el asesino de su propia hija. BOB se manifiesta ante varios personajes como una presencia aterradora que desestabiliza la realidad; sin embargo, su verdadero poder simbólico reside en lo más íntimo: el padre y el hogar. La serie desplaza el mal del exterior al interior: del bosque a la casa, de lo sobrenatural a lo doméstico. Siguiendo la interpretación de Kristeva, lo impuro se introduce en el corazón del orden familiar; y, como sugiere Creed, el padre se convierte en la figura que materializa la violencia que la cultura intenta ocultar. El monstruo deja de ser ajeno para volverse íntimo, revelando que la amenaza no proviene de fuera, sino de aquello que la sociedad se niega a reconocer dentro de sí misma. Desde esta perspectiva, *Twin Peaks* reinterpreta el mito de lo monstruoso-femenino como una metáfora de la crisis de las representaciones contemporáneas de la feminidad. Laura Palmer no es solo la víctima de un crimen, sino el síntoma de una sociedad que proyecta en el cuerpo femenino sus culpas, miedos y deseo de control. Su figura encarna el retorno de lo reprimido: aquello que la comunidad intenta enterrar retorna sin cesar, exigiendo ser visto. Así, Lynch convierte la imagen de Laura en un espejo oscuro donde se reflejan las ansiedades de una cultura que no logra reconciliar belleza y violencia, deseo y destrucción. Lo monstruoso, más que una distorsión, se revela como la verdad que se oculta bajo la superficie del sueño americano, condensada en el dispositivo visual de Laura Palmer, que mantiene su poder simbólico en la narrativa visual actual.

### 3. Laura Palmer como dispositivo visual

#### 3.1. Iconografía dual: la reina del baile idealizada y el cadáver envuelto en plástico

La figura de Laura Palmer se construye a partir de una dualidad icónica que sintetiza las tensiones centrales de la poética visual de David Lynch. Su primera aparición como reina del baile encarna la pureza, la juventud idealizada y la promesa de un orden social aparentemente coherente y moralmente organizado. En esta imagen, Laura se convierte en un símbolo del sueño americano en su versión más sentimental, condensando la ilusión de una inocencia intocable. Sin embargo, detrás de esa superficie luminosa se perciben las grietas de un mundo que oculta el mal tras la fachada de lo cotidiano.

Esta configuración inicial remite al imaginario cultural de figuras como Marilyn Monroe, emblema de la feminidad mediática en el cine clásico, donde la inocencia coexiste con la sensualidad ambigua y autodestructiva. Al igual que Monroe, Laura encarna una pureza expuesta a la mirada y a la destrucción, atrapada entre el deseo de ser amada y la imposibilidad de sostener ese ideal. En su dimensión más simbólica, puede leerse como una Caperucita moderna que se adentra en el bosque, territorio del deseo y del peligro, o como un ángel caído que atraviesa la pérdida de su propia inocencia. Estas resonancias culturales amplían el sentido de la imagen inicial, transformando la figura de la reina del baile en

un arquetipo de tránsito y vulnerabilidad, y vinculando el personaje con la tradición de la representación femenina como espacio de tensión y ambivalencia que describen Kristeva (1980) y Creed (1993).

La segunda configuración clave es el cadáver envuelto en plástico, arrastrado por la corriente hacia la orilla. Este gesto visual es a la vez violento y poético: la pureza convertida en desecho, el ícono en residuo. La escena evoca la *Ofelia* prerrafaelista de John Everett Millais, donde la muerte femenina se representa como un instante de belleza suspendida. En ambos casos, el cuerpo femenino funciona como superficie de proyección de deseo, horror y fascinación. Lynch revela aquí la crudeza que subyace a la representación idealizada de la feminidad: el cadáver de Laura, bello y degradado, expone la tensión entre el placer de mirar y la incomodidad moral que este placer conlleva, un tema recurrente en la crítica sobre la mirada y el male gaze propuesta por Mulvey (1975).

Estas dos imágenes, la reina del baile y el cadáver en plástico, no se oponen de manera lineal, sino que se entrelazan como partes complementarias de una misma construcción simbólica. Su contraste articula la lógica de la poética visual de Lynch, donde lo visible encubre lo oculto y lo cotidiano se torna inquietante. La iconografía dual funciona como un dispositivo visual, un término que conecta con la teoría de la cultura visual (Mitchell, 2005; Mirzoeff, 2011), donde la imagen no solo representa, sino que ejerce poder, genera significado y participa activamente en la construcción de subjetividades. La reina del baile y el cadáver en plástico se convierten, en última instancia, en dos caras de un mismo mito visual que interroga las tensiones entre inocencia, erotismo, violencia y muerte.

### **3.2. Laura Palmer: cuerpo, mirada y multiplicidad femenina**

Laura Palmer trasciende su identidad narrativa para convertirse en un dispositivo de visualidad múltiple: individuo y símbolo, cuerpo y arquetipo. Su representación condensa las tensiones femeninas del universo lyncheano y del imaginario mediático contemporáneo. En su rostro se proyectan las tensiones entre deseo y destrucción, inocencia y transgresión, visibilidad y desaparición. Laura funciona como cuerpo colectivo, reiterando los modos en que la cultura visual construye y reproduce la feminidad como superficie de proyección simbólica.

Esta dimensión múltiple vincula a Laura con otras figuras arquetípicas de la cultura visual, desde las heroínas fetichizadas del cine clásico, como las de *Vertigo* de Hitchcock, hasta las autorrepresentaciones críticas de Cindy Sherman o Francesca Woodman, que descomponen los códigos de la mirada masculina y cuestionan la normatividad de la imagen femenina. En todos estos casos, el cuerpo femenino aparece como un territorio de conflicto donde se negocian deseo, poder y desaparición. Lynch recoge y subvierte esta tradición al situar la belleza femenina en un punto de colapso: aquello que debía ser objeto de contemplación se transforma en signo de pérdida, violencia y revelación.

En *Twin Peaks*, esta tensión alcanza un nivel simbólico singular. La multiplicidad de Lauras, la hija, la amiga, la amante, la víctima, el espectro, desestabiliza cualquier intento de identidad unívoca y evidencia la fractura entre la mujer como sujeto y como imagen. A través de su mirada y su cuerpo ausente, la serie evidencia los mecanismos de visualidad

patriarcal y su progresiva desintegración, convirtiendo a Laura en espejo de la violencia simbólica estructural. Su imagen funciona como dispositivo crítico que permite vincular los conceptos del marco teórico sobre cultura visual, género y monstruoso-femenino con la práctica narrativa y estética de Lynch.

### **3.3. Persistencias contemporáneas: relecturas, reapropiaciones y transmedialidad**

La figura de Laura Palmer ha trascendido los límites narrativos de *Twin Peaks* para convertirse en un icono transmedia de la cultura visual contemporánea. Su imagen, ambigua, melancólica y perturbadora, continúa reconfigurándose en múltiples lenguajes visuales, desde la moda y el arte hasta el diseño gráfico, publicaciones independientes y videojuegos, evidenciando su extraordinaria capacidad de resignificación simbólica y circulación mediática. Esta persistencia se explica por su carácter icónico: Laura encarna una tensión constante entre deseo y muerte, belleza y abismo. Esta dialéctica no solo resuena con los imaginarios estructurales de la cultura posmoderna, sino que también se articula con la teoría de la representación visual contemporánea y de la transmedialidad, para la cual la imagen no solo representa, sino que produce sentido, circula y articula identidades a través de múltiples plataformas y prácticas culturales (Mitchell, 2005; Mirzoeff, 2011; Jenkins, 2006).

La circulación y distribución de la imagen de Laura Palmer puede entenderse dentro de la lógica de transmedia storytelling, propuesta por Jenkins, donde una narrativa y sus símbolos se expanden más allá de un medio original, generando trayectorias culturales que multiplican significados. En este sentido, Laura Palmer no solo sobrevive como figura televisiva, sino que se convierte en un nodo semiótico activo dentro de los circuitos globales de producción de imágenes.

En el campo de la moda, la estética lyncheana y la presencia simbólica de Laura Palmer han sido retomadas por diseñadores influyentes que incorporan elementos visuales y sensoriales directamente inspirados en *Twin Peaks* y sus estados afectivos incómodos y oníricos. Diseñadores como Veronique Branquinho (AW 1998-99) exploraron la doble vida de Laura a través de tonos pálidos, encajes y referencias a la adolescencia americana. Raf Simons (AW 2014) ha citado explícitamente *Twin Peaks* y otras obras de Lynch como fuentes de inspiración para sus colecciones, incorporando símbolos como rosas azules, motivos de bosque y nieve que remiten al imaginario de la serie en pasarelas contemporáneas. En la colección SS 23 Twinsburg de Gucci, bajo la dirección de Alessandro Michele, se trabajaron escenografías y narrativas donde lo bello y lo siniestro coexisten (un enfoque que evoca la tensión de la red room lyncheana) y que explora la dualidad de identidades espejadas en un contexto de moda global. En España, Moisés Nieto (FW 2017) menciona explícitamente a Laura como figura melancólica y símbolo de una feminidad frágil pero poderosa, articulando una estética joven y vulnerable que dialoga con la visibilidad contemporánea del cuerpo femenino.

Otros creadores, como Jun Takahashi de Undercover (AW 2024) y Massimo Giorgetti para MSGM (AW 2017), han trabajado con estampados y texturas evocadores del universo lyncheano, desde árboles de pino hasta elementos de vestuario que recuerdan el estilo cotidiano y, a la vez, extraño de los personajes de la serie. Además, *Twin Peaks* ha influido

en tendencias de moda streetwear, con marcas como Brain Dead (SS 2016) lanzando colecciones cápsula que reutilizan la icónica foto del retrato de Laura o la imagen del cuerpo envuelto en plástico, transformando símbolos televisivos en piezas de consumo urbano y resignificando la iconografía de la serie en contextos contemporáneos.

Del mismo modo, en el arte contemporáneo, la figura de Laura Palmer ha sido reinterpretada por numerosos artistas visuales que exploran la nostalgia mediática, la cultura del simulacro y la saturación de la imagen pop. Artistas como Greg Guillemín y Butcher Billy han recontextualizado la iconografía de Laura en formatos pop art y collage, subvirtiendo y resignificando tanto la figura de la “reina del baile” como la del cadáver envuelto en plástico desde perspectivas críticas y estéticas que interrogan el papel de la cultura de los iconos en la sociedad contemporánea. Estas obras no solo celebran el legado visual de *Twin Peaks*, sino que también lo problematizan, desmontando la idealización de la belleza femenina y exponiendo la violencia simbólica que subyace en la circulación de imágenes icónicas en la cultura visual global.

En el diseño gráfico y en la producción editorial independiente, la estética de *Twin Peaks* ha inspirado una amplia variedad de publicaciones visuales y proyectos gráficos que capturan su dualidad surrealista y la circulación ampliada de la imagen de Laura Palmer. Ejemplos de esto incluyen el libro tributo *Twin Peaks: Glorious & Bizarre* (2017), que reúne trabajos de ilustradores y diseñadores visuales que reinterpretan los símbolos y atmósferas de la serie como objetos de diseño contemporáneo. Asimismo, publicaciones como *Laura's Ghost: Women Speak about Twin Peaks* (2020) y las expansiones narrativas impresas *The Secret Diary of Laura Palmer* (1990) y *The Secret History of Twin Peaks* (2016) funcionan como objetos de circulación simbólica que resitúan la figura de Laura Palmer en discursos visuales y textuales más amplios, incorporando diseño editorial y estrategias gráficas que dialogan con la iconografía lyncheana. En el ámbito de los proyectos independientes, fanzines como el *Twin Peaks Fanzine* de D. León (2013) producen narrativas visuales que se insertan en plataformas como Behance, donde la iconografía de la serie se despliega en códigos gráficos y tipográficos contemporáneos. Posters y *art prints* de creadores como Cristiano Siqueira, Alex Gromov o James Jean reciclan y resignifican elementos visuales, desde personajes hasta ambientes icónicos como la *Red Room*, mostrando cómo la iconografía de *Twin Peaks* circula activamente en productos de diseño gráfico que funcionan tanto como objetos de consumo visual como arte conceptual contemporáneo. Esta circulación editorial no se limita a formatos impresos tradicionales, sino que se extiende también a publicaciones digitales especializadas y archivos visuales disponibles en repositorios de diseño y portfolios colectivos.

La influencia lyncheana se extiende también al ámbito de los videojuegos, donde narrativas, estéticas y estructuras simbólicas dialogan de manera explícita o implícita con el universo de *Twin Peaks*. En *Alan Wake* (Remedy Entertainment, 2010; 2023), el mundo ficticio de *Bright Falls* remite visual y temáticamente a *Twin Peaks*, con escenarios, sonidos y atmósferas que evocan el misterio de un pueblo donde lo cotidiano y lo inquietante coexisten. El propio Sam Lake, director creativo de *Alan Wake*, ha reconocido que su trabajo incorpora muchos elementos inspirados en Lynch, desde la composición visual hasta el tratamiento del sonido y el ambiente narrativo. Títulos como *Deadly Premonition* (Access Games, 2010) han sido ampliamente entendidos como homenajes o reinterpretaciones

del formato suburbano inexplicable de *Twin Peaks*, utilizando el mismo tipo de dinámica de pueblo pequeño con secretos oscuros para generar una sensación de extrañeza en la experiencia del jugador.

Videjuegos narrativos como *Life is Strange* (Dontnod, 2015) exploran temas similares de ciudades aparentemente idílicas que ocultan tensiones profundas y elementos sobrenaturales, replicando el uso de lo familiar y lo extraño que caracteriza a *Twin Peaks*. Otras obras independientes como *Virginia* (Variable State, 2016), *Kentucky Route Zero* (Cardboard Computer, 2013–2020) o *Thimbleweed Park* (Ron Gilbert y Gary Winnick, 2017) construyen espacios narrativos y visuales que evocan la estética de Lynch al combinar misterios sin resolver, personajes peculiares y ambientes liminales que exploran la percepción, el tiempo y la identidad. Híbridos entre lo narrativo y lo simbólico como *Disco Elysium* (ZA/UM, 2019) o *Puzzle Agent* (Telltale Games, 2010) también pueden rastrear su inspiración en la lógica de lo extraño y la ambigüedad ontológica que Lynch popularizó, aunque no siempre de forma explícita.

En conjunto, estas reapropiaciones demuestran que Laura Palmer opera hoy como un dispositivo visual en tránsito, capaz de adaptarse y resignificarse de acuerdo con las lógicas culturales y mediáticas que la reactivan. Su imagen ha transitado del cine a la moda, del arte al diseño gráfico, del diseño editorial a la producción independiente y del entorno visual tradicional al digital y lúdico. Esta circulación confirma que su persistencia no responde únicamente a la nostalgia, sino a su capacidad para gestionar y expresar conflictos estructurales sobre género, violencia, deseo, identidad y representación que siguen siendo relevantes en la cultura visual contemporánea.

Para profundizar en la dimensión simbólica de Laura Palmer, se puede recurrir a arquetipos narrativos consolidados en la cultura popular, como el de *Caperucita Roja* (Grimm, 1812). Esta analogía permite explorar cómo la dualidad de su iconografía se proyecta en múltiples niveles de representación visual y mediática, ofreciendo un prisma que ilumina las tensiones entre inocencia, violencia, deseo y horror.

#### **4. La metáfora de Caperucita Roja: iconografía, circulación y tensión entre inocencia y violencia**

La figura de Laura Palmer puede analizarse a través de la metáfora estructural de *Caperucita Roja*, que permite explorar su tránsito entre inocencia y peligro, visibilidad y ocultamiento, deseo y horror. Tanto *Caperucita* como Laura se desplazan en mundos donde la violencia y la amenaza no son exclusivamente externas, sino que emergen del hogar, de la comunidad y del propio cuerpo socializado. El “bosque” del cuento clásico encuentra su correlato en *Twin Peaks* y en la mediación visual contemporánea, configurando un espacio donde lo cotidiano oculta tensiones profundas que combinan belleza y corrupción, vida y muerte, deseo y miedo. Esta metáfora estructural sirve para entender cómo la narrativa visual lyncheana convierte el espacio en un agente de significado, donde cada objeto, gesto y color funciona como signo activo dentro de un sistema simbólico que articula dualidades y contradicciones.

#### **4.1. Vestuario y color: signos de inocencia, duplicidad y exposición**

El vestuario de Laura Palmer constituye un sistema semiótico que articula su identidad fragmentada y performativa. Su vestido blanco o en tonos pastel durante el baile del instituto comunica pureza, feminidad y estatus social idealizado, conectando con la iconografía de la heroína inocente del cuento de Caperucita Roja. Esta representación contrasta con la vestimenta más íntima o reveladora que Laura utiliza en escenas privadas, donde emerge la dualidad de su existencia: vida pública idealizada frente a secretos ocultos, reflejando un desplazamiento entre la apariencia social y la tragedia privada. En términos de teoría de género, este contraste evidencia la performatividad de lo femenino tal como la concibe Butler, en la que los roles y gestos se superponen y se desgastan con el tiempo. El color funciona como un código de lectura simbólica. Los tonos claros como blanco, rosa y azul pastel asocian a Laura con la luz, la normalidad y la inocencia, mientras que los colores oscuros y saturados de los escenarios nocturnos, el bosque o la habitación donde se encuentra el cadáver envuelto en plástico representan lo oculto, el horror y la violencia latente. Esta tensión cromática produce un efecto de realidad paralela, donde Laura existe simultáneamente en la dimensión de la víctima idealizada y en la del cuerpo vulnerable, activando la mirada crítica del espectador y evidenciando la capacidad de la imagen para generar deseo, culpa y fascinación. Cada retrato mediático, ya sea la foto escolar, la instantánea familiar o la imagen del funeral, funciona como dispositivo visual que circula y produce significado, constituyéndose en un espejo de emociones colectivas y tensiones sociales.

#### **4.2. El lobo: amenaza, deseo y mirada**

En el paralelismo con Caperucita Roja, el lobo representa la amenaza, el deseo y la transgresión. En *Twin Peaks*, esta función simbólica la cumplen BOB y la violencia interiorizada en Leland Palmer. La amenaza no proviene del exterior, sino que habita en la intimidad del hogar y en la mirada de la comunidad. Su presencia en escenas oníricas, flashes de recuerdo y en la iconografía mediática establece un límite entre la inocencia y la corrupción, convirtiendo la observación del espectador en un acto de complicidad que oscila entre fascinación y culpa. Este juego de miradas conecta con la teoría de la cultura visual de Mirzoeff, en la que la mirada nunca es neutral y la circulación de imágenes constituye un espacio de poder y regulación social.

El lobo, entendido como fuerza simbólica, también conecta con la noción de lo monstruoso-femenino de Kristeva y Creed. Representa el mal que se encarna en lo íntimo, en la casa y en la sociedad, y no solo en el exterior. La tensión entre la figura amenazada y la presencia depredadora se despliega visualmente en la composición de cada escena, donde la disposición de Laura, la ubicación de los espacios del bosque o de la casa, la iluminación y la puesta en escena refuerzan la sensación de peligro inminente y la fragilidad del orden social y moral que sostiene la narrativa.

### **4.3. Escenarios, temporalidad y realidades paralelas**

Los espacios narrativos y visuales son vehículos de significado, donde la combinación de arquitectura, disposición espacial y luz produce efectos de dualidad y alteridad. El instituto, la cafetería y la casa de los Palmer funcionan como marcos de normalidad y cotidianeidad, mientras que el bosque y la habitación del cadáver introducen alteridad, horror y dislocación temporal. La conjugación de luz cálida y colores pastel en espacios cotidianos contrasta con la penumbra y los tonos saturados de lo oculto, generando una sensación de salto entre realidades paralelas. Esta estrategia espacial y cromática articula la dualidad de Laura, convirtiéndola en presencia visible y víctima silenciosa, símbolo mediático y cuerpo vulnerable, mientras activa una lectura crítica sobre los mecanismos de construcción visual y performatividad de género.

### **4.4. Circulación mediática y resignificación**

La circulación de la imagen de Laura Palmer en la cultura contemporánea, que abarca moda, fan art, redes sociales, ilustración y editoriales, multiplica los signos visuales que la constituyen. Cada gesto, vestuario o composición cromática se reapropia, reinterpretando la dualidad de inocencia y transgresión y generando nuevas lecturas críticas sobre género, vigilancia y violencia simbólica. La metáfora de Caperucita Roja permite entender que mirar a Laura implica entrar en un bosque simbólico donde cada elemento, desde el vestido hasta la disposición espacial y la presencia del plástico, representa intersecciones entre deseo, control y resistencia.

En este sentido, la iconografía de Laura Palmer funciona como un sistema complejo de signos que circulan en la cultura visual contemporánea, produciendo significado más allá de la narrativa original. La tensión entre cuerpo individual y símbolo colectivo se mantiene, y la interpretación de cada elemento visual, incluyendo color, vestuario, escenario y la presencia del lobo, permite comprender cómo la imagen persiste y se transforma. Esta persistencia da lugar a fenómenos de reapropiación colectiva que anticipan la sección siguiente sobre la circulación digital y cultural bajo la etiqueta #TodosSomosLauraPalmer, donde la resignificación social del personaje se convierte en un mecanismo de crítica y reflexión sobre género, violencia y cultura visual.

## **5. #TodosSomosLauraPalmer: ecos, identidades y resistencias**

### **5.1. Del icono mediático al sujeto colectivo**

La figura de Laura Palmer ha trascendido su condición narrativa para convertirse en un modelo visual que sintetiza las tensiones de la cultura contemporánea entre visibilidad y anonimato, vulnerabilidad y poder, identidad y simulacro. En el contexto actual de hiper-

mediatización, donde las imágenes circulan con una intensidad sin precedentes, Laura Palmer deja de ser solo un personaje de ficción para transformarse en una metáfora de la exposición permanente del sujeto contemporáneo. Su retrato sonriente y su cuerpo envuelto en plástico se han convertido en signos de una sensibilidad colectiva que reconoce en la imagen tanto un refugio como una amenaza, anticipando dinámicas que hoy dominan la cultura digital.

Desde la perspectiva de los estudios de cultura visual, como los planteados por Mirzoeff y Mitchell, la iconografía de Laura Palmer evidencia un fenómeno propio de la era digital: la conversión del yo en superficie visual. En un ecosistema mediático caracterizado por la visibilidad constante y la reproducción infinita de imágenes, la identidad ya no se define únicamente por la experiencia vivida, sino por su proyección mediática y su circulación simbólica. Laura Palmer, convertida en objeto de deseo, investigación y memoria mediática, encarna esta transición: su rostro se multiplica hasta vaciarse de significado, reproduciendo el ciclo de fascinación, apropiación y pérdida que caracteriza la cultura de la imagen contemporánea. La obra de Jenkins sobre *fan cultures* y la circulación participativa de iconos aporta un marco útil para entender cómo las comunidades reactivan los signos de Laura, resignificándolos a través de memes, ilustraciones y performance digital.

La persistencia del icono de Laura Palmer revela un desplazamiento fundamental en la relación entre individuo e imagen. En el universo de *Twin Peaks*, la comunidad construye su identidad colectiva en torno al misterio de su muerte; de manera análoga, en la cultura digital actual, las comunidades se articulan alrededor de imágenes compartidas que condensan emociones, traumas y deseos comunes. Laura opera entonces como figura de identificación múltiple: víctima y espejo, cuerpo singular y símbolo colectivo. Su rostro funciona como una pantalla en la que el espectador proyecta sus propios miedos, deseos y contradicciones, transformando la experiencia individual del duelo en una conciencia social compartida.

Este proceso de colectivización simbólica convierte a Laura Palmer en una figura liminal entre lo privado y lo público, entre la intimidad y la exposición. En la lógica contemporánea de las redes sociales, donde la identidad se negocia constantemente a través de la visibilidad y la circulación de la imagen, la figura de Laura puede leerse tanto como advertencia como reflejo. El cuerpo expuesto funciona como medio de comunicación y, al mismo tiempo, como espacio de vulnerabilidad. Desde esta perspectiva, el mito de Laura Palmer anticipa las tensiones actuales, donde la mirada construye, pero también vigila, juzga y consume.

## **5.2. Del icono al movimiento: homenaje y conciencia crítica**

La muerte de David Lynch en 2025 no clausura su legado, sino que lo reabre. Su desaparición actúa como detonante para revisar la potencia de su poética visual y su capacidad de seguir interrogando la cultura contemporánea. Laura Palmer emerge así no solo como personaje central de *Twin Peaks*, sino como emblema de un modo de ver, de sentir y de resistir. Su imagen, repetida, reinterpretada y reapropiada, se convierte en un espejo colectivo donde se proyectan las tensiones actuales entre género, poder y representación.

Si en su origen Laura fue el símbolo de una América que se miraba a sí misma para descubrir su propio abismo, hoy su figura trasciende la narrativa de la serie para adquirir una dimensión casi política. En la era de la hiperimagen y de la exposición constante, Laura representa a todas las mujeres convertidas en objeto de mirada, juicio o deseo, pero también a todas aquellas que reclaman su derecho a mirar de vuelta. De ahí que el lema metafórico #TodosSomosLauraPalmer no se lea únicamente como gesto de identificación emocional, sino como un ejercicio de conciencia crítica: reconocer en ella las estructuras que determinan la visibilidad y la vulnerabilidad de las mujeres en la cultura global.

Esta lectura conecta directamente con movimientos sociales y feministas contemporáneos, como #MeToo y #NiUnaMenos, que han visibilizado violencias estructurales inscritas en los modos de representación del cuerpo femenino. En este contexto, el rostro de Laura Palmer adquiere una lectura política renovada: ya no solo como víctima o icono mediático, sino como emblema de resistencia frente a las dinámicas de exposición, juicio y deseo que atraviesan la cultura visual contemporánea. Su circulación mediática, reinterpretada en campañas artísticas, performance, redes sociales y fan art, demuestra cómo los sujetos colectivos resignifican la violencia simbólica, transformando la iconografía de Laura en un dispositivo de reflexión y acción crítica.

El homenaje a Lynch adquiere una doble dimensión. Por un lado, honra al creador que supo revelar la tensión entre belleza y violencia, deseo y culpa. Por otro, reactiva su legado de manera colectiva, convirtiendo la imagen de Laura en un espacio simbólico de resistencia. Si en los noventa *Twin Peaks* desenmascaraba la violencia escondida bajo la fachada de lo doméstico, hoy ese gesto se amplifica en redes, campañas y discursos que denuncian nuevas formas de control sobre la identidad, la intimidad y el cuerpo. Laura Palmer se convierte así en una figura transgeneracional, un signo que atraviesa medios y contextos para recordarnos que la violencia representacional no pertenece solo a la ficción, sino a la vida cotidiana.

El verdadero homenaje a Lynch consiste en mantener vivo su principio de inquietud: mirar sin anestesia, aceptar que bajo la superficie luminosa del mundo persisten las sombras que él filmó con tanta precisión. #TodosSomosLauraPalmer no es una consigna nostálgica, sino una afirmación de vigencia, la constatación de que el monstruo que habitaba en *Twin Peaks* sigue siendo nuestro propio reflejo cultural. A través de Laura, Lynch nos legó una imagen que no muere, porque sigue interrogando quiénes somos cuando miramos y qué sacrificamos para seguir viendo.

El verdadero homenaje a Lynch consiste, entonces, en mantener vivo su principio de inquietud: mirar sin anestesia, aceptar que bajo la superficie luminosa del mundo persisten las sombras que él supo filmar con tanta precisión. #TodosSomosLauraPalmer no es una consigna nostálgica, sino una afirmación de vigencia: el reconocimiento de que el monstruo que habitaba en *Twin Peaks* sigue siendo nuestro propio reflejo cultural. A través de Laura, Lynch nos delegó una imagen que no muere, porque sigue preguntando quiénes somos cuando miramos y qué sacrificamos para seguir viendo.

### 5.3. *Mutaciones del imaginario: las nuevas Lauras*

En su tránsito del cine a la cultura visual contemporánea, la figura de Laura Palmer ha experimentado un proceso de mutación simbólica que ilustra cómo los imaginarios sobreviven, se transforman y adquieren nuevos significados. Su rostro, reproducido infinitamente en memes, editoriales de moda, ilustraciones, fan art digital y performance, ya no pertenece únicamente al relato original de *Twin Peaks*, sino al flujo global de la cultura visual. Esta multiplicación puede entenderse como un síntoma de saturación icónica, pero también como una forma de resistencia: cada relectura y reapropiación reescribe el mito desde nuevos códigos culturales.

Artistas contemporáneos como Petra Collins, Jenny Hval y Lana Del Rey han reinterpretado de manera directa o indirecta la estética y el lenguaje simbólico de Laura Palmer. En sus obras, la melancolía, la feminidad herida y la sensualidad como forma de duelo reaparecen como signos de una subjetividad que oscila entre fragilidad y poder. Estas nuevas Lauras no repiten el mito, sino que lo desplazan hacia un espacio de autonomía simbólica, donde lo femenino deja de ser objeto de contemplación para convertirse en voz que se reapropia de su propio relato.

De este modo, la evolución del mito de Laura Palmer demuestra que las imágenes, lejos de agotarse, se regeneran a través de la cultura visual contemporánea. Su persistencia no responde a la nostalgia, sino a su capacidad para expresar conflictos que siguen vigentes: el control del cuerpo, la violencia del deseo y la fragilidad de la identidad. *Twin Peaks* anticipó, con décadas de antelación, las tensiones que hoy estructuran la experiencia de lo visible. En este sentido, ser Laura Palmer no implica repetir su tragedia, sino reconocer las huellas que su imagen dejó en nuestra forma de mirar y de narrarnos.

La iconografía de Laura Palmer, reinterpretada y reapropiada en contextos contemporáneos, confirma la relevancia de *Twin Peaks* como laboratorio visual donde las tensiones de género, violencia y poder se hacen explícitas. Las imágenes circulan, mutan y generan nuevas lecturas, ofreciendo a la cultura visual herramientas críticas para analizar la mirada, la representación y la resistencia simbólica, consolidando la figura de Laura como un prisma desde el que examinar las dinámicas de visibilidad, deseo y violencia en la sociedad actual.

## Conclusión

El recorrido analítico desarrollado en este trabajo ha permitido comprender cómo la figura de Laura Palmer desborda su función narrativa original para convertirse en un dispositivo visual complejo dentro de la cultura visual contemporánea. Desde su aparición en *Twin Peaks*, Laura ha operado simultáneamente como personaje, imagen, síntoma y superficie de proyección simbólica, articulando una red de significados que excede el relato televisivo y se expande hacia otros lenguajes, soportes y contextos culturales. Su tránsito desde la ficción serial hacia la moda, el arte contemporáneo, el diseño gráfico, la edición independiente y los videojuegos confirma que su potencia no reside únicamente en la

historia que encarna, sino en su capacidad para activar procesos de mirada, deseo, identificación y violencia simbólica.

A lo largo del análisis, se ha evidenciado que la iconografía de Laura Palmer condensa tensiones estructurales fundamentales de la cultura visual contemporánea: la dialéctica entre visibilidad y ocultamiento, entre inocencia y corrupción, entre belleza y horror. En este sentido, Laura no funciona únicamente como víctima ni como mito idealizado, sino como una figura ambigua que interpela directamente al espectador y lo confronta con su propia posición dentro del régimen escópico. Tal como sugieren las teorías de la imagen y la visualidad contemporánea, la imagen de Laura no se limita a representar, sino que produce sentido, afecto y conflicto, poniendo en crisis las formas tradicionales de consumo visual y obligando a reconsiderar las responsabilidades éticas de la mirada.

La persistencia de Laura Palmer en múltiples reapropiaciones y relecturas transmediales demuestra que su vigencia no responde a un gesto nostálgico, sino a su capacidad para vehicular debates aún activos en torno al género, la violencia, el deseo, la identidad y la espectacularización del sufrimiento femenino. Su circulación ampliada confirma que el universo lyncheano no es un sistema cerrado, sino un campo simbólico abierto, capaz de ser reactivado, resignificado y tensionado por distintas prácticas culturales contemporáneas. En este marco, la figura de Laura Palmer se consolida como un nodo visual que conecta lo narrativo, lo icónico y lo político, funcionando como un espejo crítico de las dinámicas de poder que atraviesan la cultura visual actual.

Desde esta perspectiva, la metáfora de Caperucita Roja permite comprender de manera estructural cómo la imagen de Laura articula un imaginario donde el peligro no se sitúa únicamente en lo externo, sino que emerge desde el interior de la comunidad, del hogar y del propio cuerpo socializado. Tanto en el cuento como en *Twin Peaks*, el espacio (el bosque, el pueblo, la habitación) se convierte en un agente activo de significado, revelando que la violencia y el deseo operan bajo formas aparentemente familiares. Laura Palmer encarna así una figura liminal que habita el umbral entre lo visible y lo indecible, entre lo narrado y lo silenciado, y cuya potencia simbólica reside precisamente en esa ambigüedad irresuelta. En definitiva, Laura Palmer no es solo un personaje televisivo ni un icono cultural estático, sino una imagen en tránsito que sigue interrogando los modos en que miramos, consumimos y producimos sentido en la cultura visual contemporánea. Su persistencia confirma que las imágenes no mueren cuando termina el relato que las originó, sino que continúan circulando, mutando y resistiendo allí donde siguen siendo necesarias para pensar los conflictos de su tiempo.

David Lynch muere, pero Laura Palmer persiste. En cada nueva Laura que resiste, el universo lyncheano continúa respirando en la cultura visual contemporánea.

## Referencias bibliográficas

- Butler, J. (2006). *El género en disputa: El feminismo y la subversión de la identidad*. Paidós.
- Creed, B. (1993). *The monstrous-feminine: Film, feminism, psychoanalysis*. Routledge.
- Grimm, J. & Grimm, W. (1812). *Caperucita Roja* [Cuento tradicional].

- Kristeva, J. (1980). *Poderes de la perversión*. Siglo XXI Editores.
- Lynch, D. & Frost, M. (1990). *Twin Peaks* [Serie de televisión]. ABC.
- McGowan, T. (2007). *The impossible David Lynch* (Film and Culture Series). Columbia University Press
- Mirzoeff, N. (2011). *The right to look: A counterhistory of visibility*. Duke University Press.
- Mitchell, W. J. T. (2005). *What do pictures want? The lives and loves of images*. University of Chicago Press.
- Mulvey, L. (1975). *Visual pleasure and narrative cinema*. *Screen*, 16(3), 6-18.
- Nieland, J. (2020). *Twin Peaks and the visual culture of American television*. Bloomsbury Academic.
- Nochimson, M. (2019). *David Lynch FAQ: Everything left to know about the films, television, and other media of David Lynch*. Applause Theatre & Cinema Books.

---

**Abstract:** The death of David Lynch in 2025 provides a timely context to reexamine a creator whose artistic universe has exerted a decisive influence on contemporary culture. This article analyses his most emblematic character: Laura Palmer, the central figure of *Twin Peaks*. Drawing on theories of visual culture (Mirzoeff, 2011; Mitchell, 2005), gender (Butler, 2006; Mulvey, 1975), and the monstrous-feminine (Kristeva, 1980; Creed, 1993), the study examines how Laura Palmer embodies the ways images generate meaning and power around the female body. Her dual iconography, “the prom queen” and “the corpse wrapped in plastic”, functions as a visual strategy that exposes structural violence and the transitions between the human and the monstrous in contemporary visual culture. The analysis focuses on Laura Palmer’s iconic dimension, whose image transcends the original narrative to circulate in contemporary visual culture: from fashion and design to digital iconography. This movement transforms Palmer into a “pilgrim character,” whose presence is constantly reactivated and re-signified within new cultural and political frameworks. In this sense, the article argues that Palmer’s persistence in collective culture not only reflects the enduring legacy of Lynch’s work but also demonstrates how visual culture participates in the construction, destabilization, and resistance of gendered imaginaries.

**Keywords:** Visual culture - Gender theory - Monstrous-feminine - Laura Palmer - David Lynch

**Resumo:** A morte de David Lynch, em 2025, oferece um contexto propício para reexaminar um criador decisivo na cultura contemporânea. Este artigo propõe a análise de sua personagem mais emblemática: Laura Palmer, figura central de *Twin Peaks*. A partir das teorias da cultura visual (Mirzoeff, 2011; Mitchell, 2005), de gênero (Butler, 2006; Mulvey, 1975) e do monstruoso-feminino (Kristeva, 1980; Creed, 1993), o estudo examina como Laura Palmer encarna o modo pelo qual as imagens produzem sentido e poder em torno do corpo feminino. Sua dupla iconografia – “a rainha do baile” e “o cadáver envolto em plástico” – constitui uma estratégia de representação visual que evidencia as violências es-

truturais e as transições entre o humano e o monstruoso na cultura visual contemporânea. A análise concentra-se na dimensão icônica de Laura Palmer, cuja imagem transcende a narrativa original para circular na cultura visual atual: da moda e do design à iconografia digital. Nesse sentido, o artigo sustenta que a persistência de Palmer na cultura coletiva não apenas reflete a vigência do legado lyncheano, mas também evidencia como a cultura visual intervém na construção, desestabilização e resistência dos imaginários de gênero.

**Palavras-chave:** Cultura visual - Teoria de gênero - Monstruoso-feminino - Laura Palmer - David Lynch

---