

La representación de la realidad mental y la
convivencia con la realidad diegética en las películas
de Michel Gondry: ¡Olvídate de mí! y La ciencia del
sueño

The representation of mental reality and the
coexistence with the diegetic reality in Michel
Gondry's films: Eternal sunshine of the spotless mind
and The science of sleep



Grado en Comunicación Audiovisual
TRABAJO FIN DE GRADO

Modalidad A

Autor/a: Coral Serrano Luque
DNI: 53.790.456-B

Tutor/a: José Antonio Palao Errando

Junio, 2018

Resumen

En el universo de Michel Gondry, tanto en sus videos musicales como en sus largometrajes, existe una evidente presencia surrealista, donde las referencias oníricas dotan de nuevas estrategias expresivas y narrativas a cada proyecto.

Esta manera de hacer en sus inicios la ha extrapolado a sus primeros trabajos en la industria cinematográfica, en los que lo ilógico y la representación del mundo mental de los protagonistas son el centro de la trama, y el director propone una convivencia con la diégesis no psíquica. Hablamos de *¡Olvídate de mí!* (*Eternal sunshine of the spotless mind*, Michel Gondry, 2004) y *La ciencia del sueño* (*The science of sleep*, Michel Gondry, 2006), en cuyos filmes –ambos con aspectos comunes–, la investigación se centrará en analizar las similitudes y diferencias en sus respectivos tratamientos mentales, es decir, poner el ojo sobre la puesta en escena y comprender la posición de Michel Gondry como autor.

Mediante el análisis textual podremos observar que las diferencias son más relevantes que las similitudes, pues atienden a una serie de aspectos basados en la trama argumental externa a la psique y en aspectos intrínsecos de los protagonistas.

Asimismo, la convivencia de realidades sugiere un análisis de las marcas enunciativas para comprobar qué papel juegan en la conexión de ambas realidades, al igual que la escenografía. Y en la que descubriremos que su intervención atiende al estado mental y a la acción narrativa de los protagonistas, que no son más que una excusa para definir la influencia de las realidades y su igualdad ontológica, justificada mediante la transición por corte al situarlas en un mismo nivel narrativo.

De esta manera, el trabajo se estructura en los siguientes apartados: un preámbulo que expondrá en forma de relato el tema analizado y las conclusiones extraídas; el marco teórico que comprenderá los antecedentes representativos del sueño en el ámbito cinematográfico, al igual que los primeros trabajos oníricos de Gondry y la exposición breve de lo que se ha hablado con respecto a los largometrajes analizados; la metodología que se

utilizará para tal fin; el análisis aplicado a la puesta en escena -como representación onírica- y a las marcas enunciativas en su función como nexos; y por último, los resultados y las conclusiones que nos dirán si se confirma la hipótesis y si se han alcanzado los objetivos.

Palabras clave: *Michel Gondry, sueño, representación, conexión, realidades, puesta en escena, marcas enunciativas.*

Abstract

In Michel Gondry's universe, both in his music videos and in his feature films, there is an evident surrealist presence, where dream references give new expressive and narrative strategies to each project.

This way of doing it in the beginning has extrapolated it to his first works in the cinematographic industry, in which the illogical and the representation of the mental world of the protagonists are the center of the plot, and the director proposes a coexistence with the not psychic diegesis. We talk about *¡Olvídate de mí!* (*Eternal sunshine of the spotless mind*, Michel Gondry, 2004) and *La ciencia del sueño* (*The science of sleep*, Michel Gondry, 2006), in whose films - both with common aspects--, the research will focus on analyzing the similarities and differences in their respective mental treatments, that is, put the eye on the staging and understand the position of Michel Gondry as author.

Through textual analysis we can observe that the differences are more relevant than the similarities, since they attend to a series of aspects based on the external plot to the psyche and on intrinsic aspects of the protagonists.

Likewise, the coexistence of realities suggests an analysis of the enunciative marks to verify what role they play in the connection of both realities, as well as the scenography. And in which we will discover that their intervention attend to the mental state and to the narrative action of the protagonists, that are not more than an excuse to define the influence of realities and their ontological equality, justified by the transition by cutting to place them on the same narrative level.

In this way, the work is structured in the following sections: a preamble that will expose in the form of a story the topic analyzed and the conclusions drawn; the theoretical framework that will include the representative background of the dream in the cinematographic field, as well as Gondry's first dream works and the brief exposition of what has been talked about the films analyzed; the methodology that will be used for that purpose; the analysis applied to the staging, as a representation and, together with the marks in their function as a link; and finally, the results and conclusions that will tell us if the hypothesis is confirmed and if the objectives have been reached.

Keywords: *Michel Gondry, dream, representation, connection, realities, staging, enunciative marks.*

Índice

0. Pre-facio, Pró-logo, Pre-texto.....	7
0. Preface, Prologue, Pretext	8
1. Justificación y oportunidad de la investigación	10
1. Justification and opportunity to research.....	11
2. Objetivos y pregunta de investigación	12
2. Objectives and research question	13
3. Marco teórico: estado de la cuestión.....	14
3.1. Antecedentes en la representación del sueño	14
3.2. Michel Gondry: influencias y estética.....	20
3.2.1. Primeros trabajos oníricos:.....	24
3.2.1.1. <i>The Chemical Brothers: Let Forever Be (1999)</i>	24
3.2.1.2. <i>La carta (The letter, 2001)</i>	26
3.2.1.3. <i>Pecan pie (Pecan pie, 2003)</i>	27
3.2.2. <i>¡Olvídate de mí! (2004)</i>	27
3.2.3. <i>La ciencia del sueño (2006)</i>	29
3. Theoretical framework: status of the question.....	30
3.1. Precedents of the dream´s representation	30
3.2. Michel Gondry: influences and aesthetic	35
3.2.1. First oneiric projects:	40
3.2.1.1. <i>The Chemical Brothers: Let Forever Be (1999)</i>	40
3.2.1.2. <i>The letter (2001)</i>	41

3.2.1.3. <i>Pecan pie</i> (2003).....	42
3.2.2. <i>Eternal sunshine of the spotless mind</i> (2004)	42
3.2.3. <i>The science of sleep</i> (2006).....	44
4. Metodología	46
5. Análisis aplicado	48
5.1. Representación del sueño/recuerdo: la puesta en escena	48
5.1.1. <i>El atrezzo en La ciencia del sueño</i>	50
5.1.2. <i>El decorado en ¡Olvídate de mí!</i>	53
5.1.3. <i>La escenografía como determinante espacio temporal</i>	55
5.2. Convivencia de realidades: marcas enunciativas y profílmico	62
5.2.1. <i>Las marcas enunciativas como nexos</i>	63
5.2.2. <i>El profílmico como nexos</i>	70
5.2.2.1. El decorado y el propio personaje.....	70
5.2.2.2. <i>¡Olvídate de mí!</i> y algunos elementos de la puesta en escena.	75
6. Resultados de las observaciones	79
7. Conclusiones	80
7.1. Cumplimiento de los objetivos	83
7.2. Futuros desarrollos de la investigación.....	83
7. Conclusions	86
7.1. Accomplishment of the goals.....	83
7.2. Future lines of research.....	84
8. Referencias bibliográficas	92
9. Anexos	97

0. Pre-facio, Pró-logo, Pre-texto

Cansada. Ojos caídos... ¡Ah! El asfalto quema, pero el sol es azul. Me levanto y camino. Me duele la pierna. La carretera está vacía y las colinas esperan mi llegada. Están hermosas, pero no me transmiten confianza. Camino, camino y no dejo de caminar. Las extremidades me flojean, pero no estoy dispuesta a parar.

A lo lejos veo un toro, muy grande, muy negro, muy falso. Es de cartón, pero no para de mirarme desafiante. Se me acelera el corazón, corro y miro a mi alrededor. Llueve. Pelotas de ping pong caen con fuerza. El cielo amarillo en blanco cegador se convierte. Me giro. Una manada... corre hacia mí, diría que son... ¿conejos?. Grandes, medianos, pequeños, todos corriendo me rodean. Varios de ellos se posan en mí. Quieren comida, me olfatean y me muerden. Me sacudo, pero sus uñas arañan mi piel.

Llego cerca de las colinas. Un rebaño de ovejas se cruza conmigo. Se ponen nerviosas. Me sacudo los conejos entre ellas y corro. Me persiguen. En el horizonte veo un coche. No dudo. Lo alcanzo y me subo. Conduzco bastante rato. Una tormenta de arena entra por la ventana. No tengo control del coche. Paro, la puerta se abre, me empujan y el coche arranca de nuevo. Es un niño. Llora y llora. Grita y grita. Mis oídos sangran. Me duele la cabeza. No puedo ver su rostro. Está... borrado...

Te lo dije ayer. Tiene hambre. ¡Venga va!...

Sin control, hace zig zags. Frena, acelera, frena, acelera. Grita y llora. Intento quitarle el volante, pero se resiste ferozmente. De repente, frena bruscamente, sale y corre. La tormenta de arena lo engulle y desaparece en un tornado. Salgo del coche. Respiro. Miro hacia los lados. No hay nada. Pero, de frente está el niño. Lleva una pistola. Me apunta. Corro en dirección contraria. Los conejos vuelven a abalanzarse. Trozo de lechuga en mi nariz. Una bolita blanca mordisquea. Palpitaciones *in crescendo*. Paso ligero. Pasillo oscuro. He dejado al conejo en el suelo. El niño saldrá de mi habitación, lo sé, lo sé. No puedo retroceder. Me quedo quieta. Disimulo. Mi madre me mira. ¿Quién soy?,

¿Todo pasó?. Ando. Arriba, abajo, arriba, abajo. La mente se me aclara. Las pulsaciones bajan...

Recuerdo, recuerdo... Aquel niño, mi hermano. Vuelto pienso en el cuenco. Fue un accidente, pero yo era responsable de él. Me persigue, me domina. Diecinueve años ya... parece otra vida... Nunca podré olvidarlo.

0. Preface, Prologue, Pretext

Tired. Fallen eyes ... Ah! The asphalt burns, but the sun is blue. I get up and walk. My leg hurts. The road is empty and the hills await my arrival. They are beautiful, but they do not convey confidence. I walk, I walk and I do not stop walking. Weak extremities, but I'm not willing to stop.

In the distance I see a bull, very big, very black, very false. It's made of cardboard, but it does not stop looking at me defiantly. My heart races, I run and look around. Rains. Ping pong balls fall hard. The yellow sky in blinding white becomes. I turn around. A herd... run towards me, I would say they are... rabbits? Large, medium, small, all running around me. Several of them alight on me. They want food, they smell me and they bite me. I shake myself, but his nails scratch my skin.

I arrive near the hills. A flock of sheep crosses with me. They get nervous. I shake the rabbits among them and I run. They chase me. On the horizon I see a car. I do not doubt. I reach it and I get into. I drive quite a while. A sandstorm enters through the window. I do not have control of the car. I stop, the door opens, someone pushes me and the car starts again. It's a boy. He cries and cries. He screams and screams. My ears bleed. I have a headache. I can not see his face. It's ... erased ...

I told you yesterday. He is hungry. Come on!...

Without control, he drive in zig zags. He Brakes, accelerates, brakes, accelerates. He screams and cries. I try to take away the steering wheel, but he fiercely resists. Suddenly, he abruptly stops, goes out and runs. The sandstorm

engulfs him and disappears into a tornado. I get out of the car. I take a breath. I look sideways. There is nothing. But, the child is facing me. He carries a gun. He points me. I run in the opposite direction. The rabbits are pouncing again. Piece of lettuce in my nose. A little white ball nibbles. Palpitations *in crescendo*. Light step. Dark corridor. I have left the rabbit on the ground. The child will leave my room, I know, I know. I can not go back. I stay still. I hide my emotions. My mother looks at me. Who am I? Everything happened? I walk. Up, down, up, down. The mind becomes clear to me. The pulsations go down...

I remember, I remember... That child, my brother. I put feed inside the bowl. It was an accident, but I was responsible for him. It chases me, it dominates me. Nineteen years already... It seems another life... I won't be able to forget it.

1. Justificación y oportunidad de la investigación

La realización de este trabajo se justifica por dos razones:

La primera razón se basa en el reconocimiento al director francés, por parte de la crítica y de una parte del público, en alusión al tipo de mundos que construye en todos sus proyectos y que le caracterizan como autor. Esa creatividad desorientadora que difiere del patrón clásico del cine *mainstream*, le ha otorgado un reconocimiento que comenzó en las décadas de los ochenta y de los noventa por su papel como realizador de videoclips y anuncios publicitarios. Es ahí donde se ve y se consolida sus rasgos autorales, centrados en crear realidades no comunes, llevadas siempre o casi siempre a lo onírico.

Y, es ahí, donde radica la segunda razón. La importancia del sueño como tema central en gran parte de sus obras. Siendo así, no hay trabajos académicos que hayan estudiado la forma en la que Gondry representa el sueño o el recuerdo en los filmes *¡Olvídate de mí!* (2004) y *La ciencia del sueño* (2006), desde la perspectiva de los diferentes niveles narrativos y sus conexiones. Se ha indagado en la estética y la intertextualidad en su obra en general, e incluso se ha puntualizado en las técnicas de animación que utiliza, más que en el tratamiento onírico y como éste interactúa con la realidad no onírica.

Por tanto, vemos importante e interesante un estudio comparativo puesto que, ambos filmes giran en torno a la convivencia de la realidad mental y la realidad tangible y a cómo se influyen mutuamente creando confusión en el espectador. Pero, hay ciertas similitudes y diferencias en la construcción de ello que merecen ser analizadas para comprender la posición de Gondry como autor. No podemos conocer con exactitud la intencionalidad del autor o autores del film puesto que no existe una, sino varias intenciones, ni tampoco saber ciertamente si se llegó a plasmar la idea inicial, pero sí podemos obtener una respuesta aproximada de esa manera de hacer a través del análisis.

1. Justification and opportunity to research

The realization of this work is justified for two reasons:

The first reason is based on the recognition of the french's director, on the part of the critics and of a part of the public, in reference to the type of worlds that he builds in all his projects and that characterize him as an author. This disorienting creativity that differs from the classic pattern of mainstream cinema, has given him a recognition that began in the eighties and nineties for his role as producer of music videos and advertisements. It is there where his authorial features are seen and consolidated, focused on creating uncommon realities, always or almost always taken to the oneiric.

And, that's where the second reason lies in. The importance of the dream as a central theme in much of his works. That being the case, there are no academic papers that have studied the way in which Gondry represents the dream or the memory in the films. *¡Olvídate de mí!* (2004) and *La ciencia del sueño* (2006), from the perspective of the different narrative levels and their connections. It has investigated about the aesthetics and the intertextuality in his work in general, and has even pointed out the animation techniques he uses, rather than the oneiric treatment and how it interacts with non-dream reality.

Therefore, we see important and interesting a comparative study, since both films revolve around the coexistence of mental reality and tangible reality and how they influence each other creating confusion in the viewer. But, there are certain similarities and differences in the construction of it that deserve to be analyzed to understand the position of Gondry as author. We can not know exactly the intentionality of the author or authors of the film since there is not one, but several intentions, and certainly not knowing if the initial idea was captured, but we can obtain an approximate answer in that way of doing it through of the analysis.

2. Objetivos

Los objetivos a esclarecer en la investigación son los siguientes:

1. Analizar cómo se representa el sueño/recuerdo en cada film para conocer si hay diferencias y similitudes y la posición de Gondry como autor.
2. Analizar y confirmar que el profílmico deviene primordial en la conexión de ambas realidades.
3. Analizar y confirmar la influencia mutua de las realidades a partir de las marcas enunciativas en el significante.
4. Conocer el mensaje que transmite la convivencia de realidades.

Pregunta de investigación

Desde los inicios del cinematógrafo, los recursos convencionales han supuesto y suponen el cambio de modo de una realidad a otra. Los trucos, las transiciones o los efectos ópticos y sonoros se presentan como el lenguaje fílmico asimilado para adentrarnos en la psique de los personajes. Pretenden hilar un relato con evidencias de hacia dónde se dirige, evitando la reflexión al espectador ante una narración anunciada por esos modos ó códigos.

Tras el visionado de *¡Olvidate de mí!* y *La ciencia del sueño* nos llama la atención que Michel Gondry no emplee los códigos convencionales para pasar de una realidad a otra, sino que integra el plano onírico en la línea argumental a través de la transición por corte. Al hacerlo así, crea confusión, pues al no haber ninguna marca que señale el límite diegético dificulta la comprensión de en qué realidad nos encontramos. Debido a ello, nuestra pregunta de investigación es la siguiente:

¿A qué se debe la ausencia de los modos convencionales o marcas? Y por consiguiente, ¿Por qué se propone una convivencia de realidades?

2. Objectives

The objectives to clarify in the investigation are the following:

1. Analysing how the dream / memory is represented in each film to know if there are differences and similarities and the position of Gondry as author.
2. Analysing and confirm that the profilmic becomes primordial in the connection of both realities.
3. Analysing and confirm the mutual influence of realities from the enunciative marks in the signifier.
4. Knowing the message that transmits the coexistence of realities.

Research question:

Since the beginning of the cinematograph, conventional resources have supposed and represent the change of mode from one reality to another. The tricks, the transitions or the optical and sound effects are presented as the filmic language assimilated to get into the psyche of the characters. They intend to spin a story with evidence of where it is going, avoiding the viewer reflection because of a narration announced by those modes or codes.

After watching *¡Olvídate de mí!* and *La ciencia del sueño* catches our attention that Michel Gondry does not use the conventional codes to pass from one reality to another, but integrates the dream reality in the storyline through the transition by cut. In doing so, it creates confusion, since there is no mark that indicates the diegetic limit makes it difficult to understand what reality we are in. Because of this, our research question is as follows:

What is the reason for the absence of conventional modes or marks? And therefore, Why is a coexistence of realities proposed?

3. Marco teórico: estado de la cuestión

3.1. Antecedentes en la representación del sueño

La representación del sueño en el cine ha tenido lugar desde la aparición del mismo medio. El interés por mostrar los recuerdos, los sueños o las alucinaciones de los personajes siempre ha sido abordado por todos los directores con el propósito de acercarnos a la historia, hacer avanzar la narración, e incluso, conseguir la identificación con el espectador.

Pero, el problema que surge es el *cómo* integrar el sueño en la diégesis para diferenciarlo de las imágenes extraoníricas. Ya se vio como en el periodo del cine de atracciones (1895-1904), donde el legado teatral todavía era latente, se utilizó técnicas del género, como las linternas mágicas.

La linterna mágica era ya un aparato proyector, con lentes y una óptica evolucionada, que permitía usar luz dirigida [...] y que ampliaba imágenes pintadas sobre placas de vidrio. [...] La ampliación de las imágenes, la impresión de movimiento de las mismas conseguida a través de las lentes para aproximaciones y alejamientos o del desplazamiento de la placa de vidrio (para los movimientos transversales) o los fundidos y superposiciones, acostumbraron al público a efectos no demasiado alejados de los que utilizará el cine más tarde. (Benet, 2004, p. 24).

También, la corta duración impedía profundizar más el terreno onírico. De ahí se explica la incrustación del sueño en un *bocadillo* (Konigsberg, 2004, p. 58; en Borrego, 2015, p.182) situado al lado del personaje como indicio de su actividad cerebral en ese momento.

Por nombrar alguna de las pioneras en las que aparece representado el sueño y que hace este uso es en *Vida de un bombero americano* (*Life of an american fireman*, Edwing S. Porter, 1903), donde un bombero tiene un sueño premonitorio de que una niña y su madre van a sufrir un incendio.

No es la única técnica de montaje que se empleaba en el cine primitivo - aunque sí la más común-, ya que la experimentación en los sueños les llevo a otras técnicas narrativas como la sobreimpresión que «consiste en incrustar el

sueño en el mismo plano en el que observamos, desde la diégesis-vigilia, al soñador durmiendo» (Borrego, 2015, p. 190) como sucede en *Dream of a rarebit fiend* (Wallace McCutcheon y Edwin S. Porter, 1906), el fundido a negro, la transición por corte o la imagen distorsionada, como ocurre en otra de las pioneras en el tratamiento onírico, *Let me dream again* (George Albert Smith, 1900), Estos experimentos narrativos, supusieron el punto de partida en cuanto a la fragmentación espacio-temporal.

A partir de 1905 hasta 1920, se constituye un modelo narrativo de continuidad. Las películas empiezan a tener una duración prolongada, por tanto, surge el cine de integración narrativa, donde se desarrolla una historia más amplia y cuya concepción fragmentada del espacio y el tiempo intenta mantener el *raccord* entre secuencias con la utilización de un montaje de continuidad que haga efectiva la causalidad y esconda la enunciación:

[...] tendríamos el modelo narrativo de continuidad del que el máximo exponente es el cine de Hollywood. Se fundamenta en la perfecta adecuación a la narratividad y su finalidad era la transparencia, es decir, que la técnica quedara oculta detrás de la representación que se ponía en pie. Por decirlo de otro modo, que el espectador no se apercibiera del trabajo de montaje que está detrás de la obra en sí. Todo actuaría en busca de la entrada del espectador en el universo de ficción de la manera menos problemática posible. (Benet, 2004, p. 92).

Y, no será hasta la modernidad –la caída del clasicismo–, cuando esa transparencia se derribe. Pero, durante el clasicismo, dicha verosimilitud se mantendría, excepto para las representaciones mentales, para las que se emplean códigos convencionales:

La imagen ostenta un estatuto de realidad –los acontecimientos, efectivamente, suceden: lo que se visualiza es material, sensible, *real*– y, de forma excepcional, para representarlas evocaciones –el pasado– y las ensoñaciones, se acude a un código bien reconocible por el espectador, habituado –por condicionamiento– a la asociación entre figuras y usos. (Rubio Alcover, 2010, p. 19).

La integración de este modelo y de historias con mayor trama también permite el desarrollo de la psicología de los personajes que hasta ahora no se pudo abordar en las primeras películas cortas y largas:

A principios de este período de transición, el paso hacia la psicología de los personajes se puso de manifiesto principalmente en la asignación de rasgos adicionales. La acción compacta de las películas de corta duración y las primeras películas de larga duración no permitía el uso frecuente de la repetición de gestos y la subjetividad. (Bordwell, 1997, p.196).

Pero la cada vez mayor dependencia de la psicología de los personajes iba más allá de las demostraciones externas de rasgos. En algunas ocasiones las películas representaban estados psicológicos visualmente. Los sueños, las visiones y los recuerdos se convirtieron en elementos narrativos esenciales en torno a 1915.¹

De este modo, las películas con integración del sueño aumentan. Así pues, en la década de los 20 y de los 40, el cine americano copiaba técnicas del montaje soviético y del expresionismo alemán para reflejar mejor el estado de somnolencia o alucinación de los personajes, con imágenes distorsionadas, cambios en la iluminación o movimientos de cámara y resaltar el punto de vista subjetivo. Incluso, hacían más efectiva la diferencia entre la realidad extraonírica y el sueño:

Hollywood consiguió asimilar ciertos rasgos del cine soviético debido a que su primera toma de contacto con el «cine de montaje» fue a través de las películas alemanas. [...] un buen ejemplo lo constituye el baile de artistas de *La locura del charleston* (So This Is Paris, 1926). En este período, los fundidos encadenados complejos con efectos de sobreimpresión solían llamarse «planos UFA». Reconocidos como específicamente alemanes, estos planos estaban motivados como sueños, visiones o alucinaciones. Estas primeras secuencias de montaje establecieron dos cualidades cruciales de las secuencias de montaje norteamericanas posteriores: la unión de varios planos cortos por medio de fundidos en vez de cortes, y la motivación del montaje a través de la psicología de

¹ David Bordwell (ibíd., pág. 196).

los personajes o de otros factores de la historia. Más adelante, la familiaridad con las películas soviéticas indujo a Hollywood a introducir la abstracción conseguida a través del encuadre: primeros planos extremos, ángulos bajos y encuadres inclinados. De este modo, la combinación de técnicas alemanas y soviéticas adquirió una gran funcionalidad. Mientras que los estilizados encuadres indicaban que estos planos no estaban en el mismo nivel narrativo que las secuencias rodadas “con normalidad”, los fundidos y las cortinillas –ya codificados como indicativos de un lapso temporal- implicaban la comprensión de un intervalo considerable. (Bordwell, 1997, p. 82).

Gracias a estos efectos en la imagen, se ayudaba al espectador a discernir los diferentes niveles narrativos de la acción. A ello, se sumó el nacimiento del cine sonoro (1927), década en la que las oportunidades que ofrecía los efectos en el sonido implicaban un mayor cambio de modo en la narración de la diégesis propuesta, por tanto, una más que evidente diferenciación.

Pero, en la década de los 90 y principios de los 2000, la representación onírica sucumbe a la era de la informática y los aparatos electrónicos, incorporados en la industria cinematográfica y que posibilita la representación de los sueños lúcidos «en el que existe un personaje soñador [...] el cual es consciente de que está soñando, y por lo tanto, puede realizar actos de voluntad dentro del mismo con consciencia plena» (Borrego, 2015 p. 270).

Ejemplos de ello son *Paprika, detective de los sueños* (*Papurika*, Satoshi Kon, 2006), en la que se experimenta con la grabación de los sueños y los sueños compartidos. Y, *Matrix* (*The Matrix*, Hermanos Wachowski, 1999), cuyos ciudadanos restan como fuentes de energía debido a la rebelión de las máquinas, creyendo que viven libres en su realidad onírica. Como afirman el Dr José Antonio Palao y Rebeca Crespo (2005):

[...] *Matrix* constituye una formidable metáfora sobre la posición subjetiva (del espectador, del ciudadano, de cada uno de nosotros) ante el panorama imponente del campo del saber en la llamada *Sociedad de la Información*. (p. 120).

Así, *Matrix* realiza una *reflexión* en sentido etimológico: no se trata de una presentación cabal, racionalizadora o *mostrativa* a la autoconciencia, sino de un despliegue espectacular, desnaturalizador, donde al espectador le es dado asistir al espectáculo de su propio enclave, de su propia responsabilidad como sujeto en el mantenimiento del estado del mundo, del *sistema*. (p. 121).

Por tanto, el uso de las transiciones, los efectos fílmicos (sonido, imagen, mov. cámara) y la creación de mundos fantásticos va más allá, creando mayor confusión en el espectador con la aparición de la tecnología que aporta posibilidades infinitas de integrar el plano onírico, y de plantear su relación con el exterior.

Hasta 1920 era frecuente representar el ensueño mediante sobreimpresiones en el mismo plano del personaje que se halla durmiendo. Desde 1920 hasta nuestros días, la forma más común, en línea con las bases del discurso clásico, es representar el sueño mediante la secuencia onírica, secuencia que reproduce la subjetividad del personaje soñador y que se encuentra introducida mediante algún tipo de transición. Sería, con la llegada de las nuevas tecnologías, a finales del siglo XX cuando la propia representación onírica aparecería como un elemento más del relato, mostrado a través de pantallas de equipos informáticos que reproducen los sueños experimentados por los personajes. (Borrego, 2015, p. 349).

Algunos ejemplos que podemos aportar siguiendo la línea temporal propuesta desde el principio, pueden ser: *Recuerda (Spellbound)*, A. Hitchcock, 1945) con una secuencia onírica introducida por fundidos encadenados y cuyo lenguaje surrealista no coincide con el contexto que se desarrolla; *La mujer del cuadro (The woman in the window)*, Fritz Lang, 1944), cuya secuencia onírica es prácticamente todo el film, y es introducida mediante un fundido encadenado y un movimiento de cámara y un efecto en la iluminación concluyente. Gran importancia tiene el rostro del personaje principal que nos indica el final de la secuencia y el retorno a la realidad, lo cual nos indica que todo el film es una imagen subjetiva del protagonista.

Tenemos pues a *Fresas Salvajes (Smultronstället)*, Ingmar Bergman, 1957) cuya estructura onírica se torna más compleja que las anteriores. A

pesar de que introduce cada sueño mediante fundidos encadenados y por corte, la confección de las secuencias oníricas suscita mayor confusión por los flashbacks anidados y la presencia del protagonista como un narrador omnisciente. Se comporta como un *voyeur* invisible. Es aquí donde se tematiza el rostro del protagonista:

[...], con su mirada entrañada, convierte cada plano de la secuencia en un plano subjetivo, pues a través de los planos reactivos suturamos –raccordamos- todos los demás planos como vistos por él. Incluso, gran paradoja que separa lo fílmico de lo onírico, aquellos en los que él aparece. (Palao, 2017, p. 105; en Company, 2017, p. 105).

El discreto encanto de la burguesía (Le charmet discret de la bourgeoisie, Luis Buñuel, 1973), que enlaza sus secuencias oníricas mediante transición por corte, y las superpone haciendo confusa la interpretación del espectador; Y, con la llegada del nuevo milenio la representación se complica, como en *Mulholland Drive* (David Lynch, 2001) y el conjunto de formas que utiliza, cortes, efectos fílmicos, sobreimpresiones... creando quebraderos en el observador y, en igual o menor medida, *Millennium actress (Sennen Joyû*, Satoshi Kon, 2001) con cortes, movimientos de cámara, distorsiones, encadenados...

A medida que la industria cinematográfica avanza, la integración y representación del sueño cada vez se vuelve más compleja y sutil, donde sólo algunas marcas enunciativas liberan el peso de la ensoñación y la vigilia a los espectadores.

Por tanto, a lo largo de la historia los cineastas han ido experimentando de diferentes maneras la representación o incrustación del sueño en la acción fílmica. Pasaron desde el bocadillo/viñeta en el primer cine hasta las transiciones básicas, que verían su mayor utilización en el periodo clásico haciendo más complicado la diferencia de sueño y vigilia, como ocurre en *La mujer del cuadro*, y que da paso a la secuencia onírica como tal.

3.2. Michel Gondry: influencias y estética

No podemos empezar sin mencionar la trayectoria del director francés en otras disciplinas audiovisuales. Aunque la investigación se centre en parte de su filmografía, no podemos olvidar el gran trabajo artístico y de dirección que profesó y profesa en el ámbito musical, con creativos videoclips para grupos de la talla de Daft Punk o los Rolling Stones. Además de aportar su granito de arena a la publicidad, como el galardonado comercial Levi's: drugstore.

En toda su trayectoria ha creado infinidad de universos que nos ha hecho retar las leyes de la física. Toda esa maquinaria de ideas no habría podido ser posible sin aquellos momentos que le influenciaron en su vida.

Desde pequeño, siempre fue un niño enérgico, atento y sensible a aquello que le rodeaba o le sucedía; aspectos característicos que desarrollaría con el tiempo y plasmaría en su obra. Su mayor influencia fue su abuelo materno, inventor de muchas cosas, siendo una de ellas el *clavioline*, el primer sintetizador. Sus inventos e historias que le contaba, hizo que Gondry desarrollara su interés por la invención, además de ya ser un buen dibujante en la escuela (Gondry, 2004, side A).

Hablando de inventores, podemos decir que la figura de George Méliès también tuvo algo que ver en su ingenio. Es evidente la influencia que tuvo en los trucos que Gondry utiliza en su trabajo (Cubillos, 2005a). Méliès fue un director de cine pero, sobre todo, un mago: sus artimañas visuales hacían de sus películas auténticos espectáculos dignos del periodo del cine de atracciones. Es ahí donde nuestro director, entre los inventos y los trucos, da pie a las ilusiones ópticas a las que nos tiene acostumbrados y de las que no podemos pensar cómo lo hace. Pero, según lo que dice Spike Jonze (Gondry, 2004, side B) todo es una artimaña manual:

Michel Gondry told me about how magician it's all sleight of hand. He compares using visual effects to magicians and I think that's cool. You get the audience look here, when you do the trick over here and that's, I love that, and that's what I like to try and do by thinking about he said. [...] so in the shot that doesn't look like

there's a trick there. It actually was a trick. That's not my quote, that's Michel Gondry. I don't want to take credit for that. He's an extremely intelligent director. (min. 24:09-24:43).

En base a otros directores o movimientos, también se vio influenciado por el cine experimental de los años veinte, como Walter Ruttmann quien ajustaba «las formas visuales al sonido por medio de articulaciones rítmicas» (Tarín & García, 2012, p. 7), llevado por Gondry en muchos de sus videoclips.²

3

Todo ello nos lleva a la influencia del videoarte nacido en los años sesenta, un nuevo arte contracultural en el que Gondry verá en su medio posterior (el videoclip) una nueva forma de expresar sus ideas con un manejo creativo del espacio y el tiempo y lo onírico, en busca de la satisfacción de los espectadores, próximo al cine espectacular, el cine de atracciones:

[...] los recursos estéticos y compositivos del videoarte se postulan como paradigmas referenciales para el posterior videoclip, que adopta en numerosas ocasiones formas narrativas, mezcla de géneros y emplea recursos y efectos de postproducción, en este caso, no con una intencionalidad de inconformismo sino con el fin de seducir visualmente. (Tarín, & García, 2012, p. 8).

Pero, muchas de sus ideas no podrían ser realizadas sin la legitimidad que le otorga la estética y narrativa surrealista, donde Luis Buñuel, máximo representante de este cine, también incluía lo irracional y los sueños en un mismo encuadre.

Siguiendo en esta línea, otros referentes son los directores de animación de Europa del este, como el surrealista Jan Švankmajer que recicla todo tipo de objetos y construye conceptos, ideas y sentimientos; Jiří Trnka, y las

² Véase *Star guitar*, The Chemical Brothers, 2002.

<https://www.youtube.com/watch?v=0S43lwBF0uM>

³ Véase *Hardest button To Button*, The White Stripes, 2003.

<https://www.youtube.com/watch?v=K4dx42YzQCE>

marionetas; y Zbigniew Rybczyński y su espíritu innovador (de los Santos, 2008). Las superposiciones y fragmentaciones del tiempo y el espacio de este último director, en su cortometraje *Tango*⁴, recuerda a la repetición sistemática de personas en el videoclip de Kylie Minogue *Come into my world*⁵, realizado por Gondry.

Estos referentes artísticos verían su reflejo en la estética rocambolesca del cineasta francés. En su mayoría, representa una puesta en escena *retro* que nos recuerda a los años sesenta y setenta, y *pop*, que siempre deja huella de sus inicios musicales con un toque naif, que engloba la obra plástica y material de los directores nombrados anteriormente.

Es esa materialidad que impregna cada encuadre de su obra lo que indica la esencia de Gondry: los objetos inertes, creados mediante un trabajo de artesanía a base de cartón, celofán u algodón, recuerdan a las manualidades propias de un infante de parvulario. Sin olvidarnos del uso que hace de los decorados, convertidos en puzles que se unen o se transforman en algo distinto o entran en bucle haciendo que Gondry juegue con el espacio y el tiempo a su antojo.

Lo más importante a destacar en la creación de esta puesta en escena es cómo el director da vida a esos universos fantásticos. La herencia inventiva, las artes plásticas y los trucos hacen que Gondry cree (y de hecho lo práctica) en la posibilidad de animar con técnicas tradicionales, disminuyendo la intervención digital en el proceso creativo. El *stop motion*, el dibujo y las pinturas, el uso de la perspectiva y los *gadgets* inventados por él hace de su obra un universo más próximo al cine vanguardista y clásico (por su estructura lineal en general) que al cine comercial.

⁴ Véase *Tango*, Zbigniew Rybczyński, 1980: <https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=3JPZm1vM3gU>

⁵ Véase *Come into my world*, Kylie Minogue, 2002: <https://www.youtube.com/watch?v=63vqob-MljQ>

Aunque, sí es verdad que no aparta del todo el proceso digital, pues es sabido que fue Gondry quien inventó el efecto *bullet time* utilizado en el videoclip *Like a Rolling Stones* de The Rolling Stones o la invención de un tipo de *morphing* que intenta darnos una visión 3D de la imagen fotográfica de un objeto real, imitación del punto de vista de un toxicómano (Troya, & Gómez de la Torre, 2014).

Michel Gondry no puede evitar estar arraigado a cierto *hacer* primitivo por la herencia que le precede, pero, incluso en lo digital, ha sabido inventar y beneficiarse de ello, como bien explica Cubillos (2005a):

Gondry es un director moderno que se sirve de trucos antiguos en la concepción de sus vídeos y películas. Con esto me refiero a la importancia de cierto carácter material que Gondry infunde en sus trabajos, y que se asemeja mucho a la materialidad hacia los objetos (cartas, conejos) con los que trabaja un mago sobre el escenario. Esta dedicación especial para con los objetos físicos, con volumen, peso y existencia, se hace aún más perceptible en medio de un cine con tendencias hacia lo digital, hacia el objeto no físico, sin existencia real; un objeto que en postproducción será convertido de virtual a real sólo para la pantalla y restringido única y exclusivamente a ese mundo, a esa ilusión. Y a diferencia de directores que por un lado sólo apuestan a lo digital y que por el otro desprecian esta posibilidad, Gondry acierta al pararse justo al medio, en un acto que denota un altísimo grado de conciencia frente a su labor como director. Gondry no desprecia nada, sabe que vive en el siglo veintiuno y se sirve de la sabiduría de la técnica cinematográfica.

Michel Gondry es un mago, un artesano y un matemático. Sabe inventar, mezclar métodos, crear universos, ilusiones y hacer que el espectador quede confuso a la par que satisfecho con su trabajo. Crea con la predisposición de haber calculado todo el proceso al milímetro: repite, multiplica y superpone imágenes sin provocar ninguna disonancia entre ellas; crea armonías con la unión de sonidos y objetos/cuerpos físicos; y, se permite ser coreógrafo sin serlo: *Let forever be* (The Chemical Brothers) y *Around the world* (Daft Punk) son un magnífico ejemplo de ello.

Su infancia y las artes que ha bebido, han hecho de Gondry un niño grande con un estilo muy definido. Como reza el título de su documental *I've been twelve forever* (2004) siempre será un chiquillo que juega con juegos de construcción, que sueña con la chica de la que estaba enamorado y que nunca olvidará la casa en la que creció. La nota nostálgica que imprime en su obra se remonta a las experiencias vividas de aquello que fue y ya no es, y el pesimismo con el que firma sus finales es un jarro de agua fría de realidad que choca con el mundo de fantasía que crea. Por eso, los temas recurrentes que trata son la infancia, los recuerdos, la memoria, las cosas cotidianas, las relaciones sentimentales y la naturaleza como rebelión contra lo urbano y la humanidad; lo onírico frente la realidad como telón de fondo.

Su carácter introvertido-excéntrico de estilo retro-naif habla de un hombre dual que ha crecido sin dejar al niño de doce años, extrapolándolo a los actores cómicos de sus largometrajes que se tornan personajes pesimistas, reflejo de él mismo, con el objetivo de olvidar o evadir su realidad en los sueños:

As we dream be unleashed deep forgotten emotion, then you wake up in the morning and you need a mate to be close with. I think dreams make us want a cuddle in the morning and this may have helped keep the structure of the family across the millenium. (Gondry, 2004, side A, min. 32:47-33:05).

3.2.1. Primeros trabajos oníricos:

3.2.1.1. *The Chemical Brothers: Let Forever Be* (1999)

Antes de realizar los largometrajes ¡Olvídate de mí! y La Ciencia del sueño, Michel Gondry trabajó la temática onírica y su relación con la realidad en muchos de sus videoclips y en sus primeros cortos.

Uno de los videos musicales más llamativos y aclamados por su estética y técnica transitiva es *Let Forever Be* de The Chemical Brothers. En él, Gondry

narra de manera tradicional y confusa, -como acostumbra- pero muy dinámica, los deseos de la protagonista, que tiene que lidiar con su sueño de ser una bailarina de televisión y su monótona vida como dependienta. Las transiciones mediante la técnica del *morphing*, la repetición de objetos físicos y personas, la fusión con la materialidad, el efecto caleidoscopio (*Split screen*), el uso de la perspectiva y la coreografía componen una puesta en escena tan atrayente como compleja de ejecutar y visualizar.

Aunque, como siempre hace Gondry, a pesar de crear confusión en el espectador que no sabe en qué universo se para, utiliza ciertas marcas que indican la diferencia: la realidad extraonírica, donde la protagonista camina hacia el trabajo, está filmado en exteriores y en formato vídeo, mientras que lo onírico lo hace en 35mm en un estudio. En un principio, la grabación iba a ser en vídeo, pero la estética resultaba nada vistosa a Gondry (2004, side B), por lo que según cuenta, se inspiró en un show de su infancia:

I remember stuff like especially the 70's TV show in England from the BBC, like The Benny Hill, when they shoot indoors on video with a very crisp look on outdoor, shoot on 16 milimeter camera because video camera were too big at the time. The look were completely different, but the action would match. So I decided to shot half the video on film and half on video and two invisible transition. (min. 15:40-16:09).

Dicho sueño acaba convirtiéndose en una pesadilla que la persigue allá donde va y se crea una unión de lo real y lo onírico. Esta unión y la manipulación del cuerpo de la mujer, nos plantea la cuestión de si somos conscientes de quiénes somos en la era digital: qué es real y qué no, cuál es nuestra relación con el mundo y cómo nuestros cuerpos cambian en ese contexto:

Gondry's choice call into question how human bodies operate in a world entrenched in artificial media. This questions has implications for millennial spectators trying to understand their bodies within this very real and hiperreal experience of the world. Gondry's constructions of relationships between the body and the technology also call into question how bodies change when encountered

via film and video, in the context of screendance as well as pop films. (Tsai, 2016, p. 23).

Gondry nos recuerda así que nuestras experiencias son las mismas que la de la protagonista y que el cuerpo se viene como una metáfora de la tecnología y su expansión alrededor de nuestras vidas.

3.2.1.2. *La carta (The letter, 2001)*

Este largometraje es el segundo en la filmografía de Michel Gondry y, parece ser que sirvió de inspiración para el guión posterior de *La Ciencia del Sueño*. El tema central es el amor adolescente y se basa en una experiencia del propio director que acabó en fracaso:

I was in love with a girl for four years. I will always try to get close to her, she was in my classroom. I did this drawing for her, a poster of my cat. I remember I did every million hair one by one. I was so happy and proud, but she put it in her bedroom, but she didn't take me. (Gondry, 2004, side A, min. 21:58-22:26).

La carta cuenta la historia de un niño que está enamorado de su amiga Aurélie, revela fotografías de ella a escondidas y sueña con su primer beso. Pero, cuando ella le entrega una carta antes de irse de vacaciones, Stéphane resulta herido al declararle que le gusta su hermano. Gondry vuelve a representar el mundo de los sueños como reflejo de aquello deseado, en el que la materialidad, la cosificación o el tamaño de los objetos están presentes en la caracterización del protagonista

También hace una interesante diferenciación entre la realidad y la realidad imaginaria entorno a Aurelié, cuya presentación es en negativo, metáfora de la constante idea de su amiga como fotografía (idealización) y la cabeza-cámara fotográfica (visión) de Stéphane en el sueño.

3.2.1.3. *Pecan pie (Pecan pie, 2003)*

Cortometraje de dos minutos donde el actor Jim Carrey -posteriormente protagonista en ¡Olvídate de mí!- conduce en una cama-coche cantando la canción *Pecan Pie* hasta llegar a una gasolinera. De nuevo aparece la temática onírica y surrealista.

3.2.2. *¡Olvídate de mí! (2004)*

Segunda película de Michel Gondry cuyo guión fue co-escrito con Charlie Kaufman (*Adaptation (El ladrón de orquídeas)*, 2002; *Anomalisa*, 2015) y Pierre Bismuth. Es el largometraje por el que obtuvo un gran éxito con dos nominaciones a los Oscar y dos premios BAFTA por mejor montaje y guion original, entre otros.

Joel (Jim Carrey) un treintañero introvertido, decide un día someterse a un proceso de borrado de memoria en la clínica Lacuna, cuando se entera de que su novia, Clementine (Kate Winslet) hizo borrar su tormentosa relación en la misma clínica días atrás. Pero, todo se complica cuando los recuerdos de Joel con Clementine empiezan a desaparecer y se da cuenta que no quiere olvidarla porque todavía la ama. A partir de ahí, su deseo por preservarla hará que inicie un viaje por su cerebro con el propósito de protegerla y detener el proceso.

De nuevo, después del film *Human nature* (Michel Gondry, 2001), Gondry y Kaufman vuelven a seccionar las relaciones sentimentales, esta vez con borrados de memoria, recuerdos y reencuentros. Lo pesimista también hace acto de presencia, sin faltar el toque realista de las relaciones humanas. La fragmentación del espacio y el tiempo hace que haya una fusión de ambos en el cerebro del protagonista, e incluso que el espacio amenace con la disolución del tiempo, pues es él quien lo determina.

Pero, lo más importante en el proceso de borrado de la memoria de Joel radica en el mapa cerebral computarizado que siguen los científicos de la clínica Lacuna, pues es donde la fusión espacio-temporal sucede. El film hace referencia a este universo en donde el protagonista se aferra al tiempo pasajero; se plantea el desafiar al tiempo mediante elementos reversibles como el propio guion que es una herramienta que proporciona a Joel más margen de reacción frente al tiempo de proyección y la persecución de los científicos:

Perhaps what is being sublimated here, in the desire to hang on to a “passing temporal configuration”, is a yearning for what is in some senses “reversible” (writing, scripts) over what is irreversible (a project film, dyed hair). Projector time lurks in the background of the script, but we are free or even encouraged to flip back and forth through the pages in order to aide our comprehension of the repeated flashbacks. (Buckland, 2009, p.121).

En cambio, no sólo es aferrarse al temporal pasajero, sino que está en juego, también, el factor trauma. Los traumas son tales cuando, como dice Cathy Caruth quien teorizó sobre ello, se recuerda el evento original; es decir, es traumático la memoria, no la experiencia original *per se* (Kilbourn, 2010, p. 133). Por tanto, en *¡Olvídate de mí!* aparece en cuanto el protagonista revive un recuerdo que era feliz pero se torna traumático con el pesar de la pérdida de Clementine:

[...] Joel, through the repetition (with differences) of the memory, either re-experiences the memory as ‘traumatic’ or he experiences it as traumatic for the first time [...] certain memories become traumatic only in their repetition. [...] the trauma resides as much in Joel’s forced reflection on the process of recollection-as-re-creation as it does on some over-simplified notion of “re-experiencing”. As happens [...] in re-experiencing Joel is both experiencing anew and watching himself in that experience. (Kilbourn, 2010, p. 134).

3.2.3. *La ciencia del sueño (2006)*

Tercer film de Michel Gondry, cuya autoría es propia y se nota en cada encuadre del mismo. Se presenta como uno de los retratos más personales del director francés.

La historia ocurre en París, donde el joven mejicano Stéphane (Gael García Bernal), después de la muerte de su padre, se muda por petición de su madre y le consigue un trabajo que lo anula como creativo. Su decepción aumenta tras conocer a sus compañeros de trabajo que lo presionan a trabajar. Pero, verá algo de ilusión cuando conoce a su vecina Stéphanie (Charlotte Gainsbourg) que acaba de mudarse. Motivos por los que el protagonista divaga y confronta con sus sueños que amenazan con salir a la realidad.

La estructura de este largometraje se plantea lineal a diferencia de ¡Olvídate de mí!, pero su inmersión o transición al mundo de los sueños es mucho menos perceptible por los cortes directos, naturalizándolos en el mismo nivel narrativo de la acción extraonírica. Lo cual denota la psicología del protagonista que para él ambos mundos son tomados como iguales y en los que imprime su inmadura e inocente personalidad:

En toda la película se montan planos del mundo real con aquellos del mundo ilusorio sin pretender hacer entre ellos una diferencia evidente. Se infiere así que ambos mundos son asumidos por Stéphane como iguales. La fantasía vive en armonía con la realidad y viceversa. (Cubillos, 2005b).

Su carácter y su forma de entender la vida le crea problemas porque su forma de ser no encaja en un mundo adulto, «[...] Su sensibilidad e imaginación no son compatibles con las personas que lo rodean y por ende se ve obligado a seguir escapando. [...] la imposibilidad de este personaje de asumir lo real y en vez vivir en lo imaginario» (Cubillos, 2005b). Un mundo en el que parece que sólo su vecina Stéphanie puede comprenderle.

3. Theoretical framework: status of the question

3.1. Precedents of the dream's representation

The representation of the dream in the cinema has taken place since the appearance of the same medium. The interest to show the memories, the dreams or the hallucinations of the characters has always been approached by all the directors in order to get closer to the story, advance the narration and even get the identification with the spectator.

But, the problem that arises is how to integrate the dream into the diegesis to differentiate it from the extraoniric images. It was already seen as in the period of the cinema of attractions (1895-1904), where the theatrical legacy was still latent, techniques of the genre were used, such as magic lanterns:

La linterna mágica era ya un aparato proyector, con lentes y una óptica evolucionada, que permitía usar luz dirigida [...] y que ampliaba imágenes pintadas sobre placas de vidrio. [...] La ampliación de las imágenes, la impresión de movimiento de las mismas conseguida a través de las lentes para aproximaciones y alejamientos o del desplazamiento de la placa de vidrio (para los movimientos transversales) o los fundidos y superposiciones, acostumbraron al público a efectos no demasiado alejados de los que utilizará el cine más tarde. (Benet, 2004, p. 24).

Also, the short duration prevented further deepen the dream ground. This explains the incrustation of the dream in a *balloon* (Konigsberg, 2004, p. 58; en Borrego, 2015, p.182) next to the character as an indication of his brain activity at that time.

To name some of the pioneers in which the dream is represented and who makes this use is in the *Vida de un bombero americano* (*Life of an American Fireman*, Edwing S. Porter, 1903), where a firefighter has a premonitory dream that a boy and his mother are going to suffer a fire.

It is not the only editing technique used in primitive cinema, although it is the most common, since experimentation in dreams led them to other narrative techniques such as overprinting that «consiste en incrustar el sueño en el

mismo plano en el que observamos, desde la diégesis-vigilia, al soñador durmiendo» (Borrego, 2015, p. 190) as happen in *Dream of a rarebit fiend* (Wallace McCutcheon and Edwin S. Porter, 1906), the fade to black, the transition by cut or the distorted image, as happens in another of the pioneers in the dream treatment, *Let me dream again* (George Albert Smith, 1900), These narrative experiments were the starting point in terms of spatio-temporal fragmentation.

From 1905 to 1920, a narrative model of continuity was established. That is to say, the films begin to have a prolonged duration, therefore, the cinema of narrative integration arises, where a broader history develops and whose conception of space and time tries to maintain the *raccord* between sequences with the use of a montage of continuity that makes causality effective and hides the enunciation:

[...] tendríamos el modelo narrativo de continuidad del que el máximo exponente es el cine de Hollywood. Se fundamenta en la perfecta adecuación a la narratividad y su finalidad era la transparencia, es decir, que la técnica quedara oculta detrás de la representación que se ponía en pie. Por decirlo de otro modo, que el espectador no se apercibiera del trabajo de montaje que está detrás de la obra en sí. Todo actuaría en busca de la entrada del espectador en el universo de ficción de la manera menos problemática posible. (Benet, 2004, p. 92).

And, it will not be until modernity -the fall of classicism- when that transparency is overthrown. But, during classicism, this plausibility would remain, except for mental representations, for which conventional codes are used:

La imagen ostenta un estatuto de realidad –los acontecimientos, efectivamente, suceden: lo que se visualiza es material, sensible, *real*- y, de forma excepcional, para representarlas evocaciones –el pasado- y las ensoñaciones, se acude a un código bien reconocible por el espectador, habituado –por condicionamiento- a la asociación entre figuras y usos. (Rubio Alcover, 2010, p. 19).

The integration of this model and stories with greater plot also allows the development of the psychology of the characters, that until now could not be addressed in the first short and long films:

A principios de este período de transición, el paso hacia la psicología de los personajes se puso de manifiesto principalmente en la asignación de rasgos adicionales. La acción compacta de las películas de corta duración y las primeras películas de larga duración no permitía el uso frecuente de la repetición de gestos y la subjetividad. (Bordwell, 1997, p.196).

Pero la cada vez mayor dependencia de la psicología de los personajes iba más allá de las demostraciones externas de rasgos. En algunas ocasiones las películas representaban estados psicológicos visualmente. Los sueños, las visiones y los recuerdos se convirtieron en elementos narrativos esenciales en torno a 1915.⁶

In this way, the films with integration of the dream increase. Thus, in the decade of the 20's and the 40's, american cinema copied techniques of soviet and german expressionism to reflect better the state of drowsiness or the hallucination of the characters, with distorted images, changes in lighting or movements of camera and highlight the subjective point of view. They even made the difference between the tangible reality and the dream more effective:

Hollywood consiguió asimilar ciertos rasgos del cine soviético debido a que su primera toma de contacto con el «cine de montaje» fue a través de las películas alemanas. [...] un buen ejemplo lo constituye el baile de artistas de *La locura del charlestón* (So This Is Paris, 1926). En este período, los fundidos encadenados complejos con efectos de sobreimpresión solían llamarse «planos UFA». Reconocidos como específicamente alemanes, estos planos estaban motivados como sueños, visiones o alucinaciones. Estas primeras secuencias de montaje establecieron dos cualidades cruciales de las secuencias de montaje norteamericanas posteriores: la unión de varios planos cortos por medio de fundidos en vez de cortes, y la motivación del montaje a través de la psicología de los personajes o de otros factores de la historia. Más adelante, la familiaridad con

⁶ David Bordwell (ibíd., pág. 196).

las películas soviéticas indujo a Hollywood a introducir la abstracción conseguida a través del encuadre: primeros planos extremos, ángulos bajos y encuadres inclinados. De este modo, la combinación de técnicas alemanas y soviéticas adquirió una gran funcionalidad. Mientras que los estilizados encuadres indicaban que estos planos no estaban en el mismo nivel narrativo que las secuencias rodadas “con normalidad”, los fundidos y las cortinillas –ya codificados como indicativos de un lapso temporal- implicaban la comprensión de un intervalo considerable. (Bordwell, 1997, p. 82).

Thanks to these effects in the image, the viewer was helped to discern the different narrative levels of the action. To this, the birth of sound cinema (1927) was added, decade in which the opportunities offered by the effects on sound implied a greater change of mode in the narrative of the proposed diegesis, therefore, a more than evident differentiation.

But, in the decade of the 90s and the beginning of the 2000s, the dream representation succumbs to the era of computer science and electronic devices, incorporated into the film industry and that allows the representation of lucid dreams «en el que existe un personaje soñador [...] el cual es consciente de que está soñando, y por lo tanto, puede realizar actos de voluntad dentro del mismo con consciencia plena» (Borrego, 2015 p. 270).

Examples of this are *Paprika, detective de los sueños* (*Papurika*, Satoshi Kon, 2006), in which it experiments with the recording of dreams and shared dreams. And, *Matrix* (*The Matrix*, Brothers Wachowski, 1999), whose citizens remain as sources of energy due to the rebellion of machines, believing that they live free in their dream reality. As stated by Dr José Antonio Palao and Rebeca Crespo (2005):

[...] *Matrix* constituye una formidable metáfora sobre la posición subjetiva (del espectador, del ciudadano, de cada uno de nosotros) ante el panorama imponente del campo del saber en la llamada *Sociedad de la Información*. (p. 120).

Así, *Matrix* realiza una *reflexión* en sentido etimológico: no se trata de una presentación cabal, racionalizadora o *mostrativa* a la autoconciencia, sino de un despliegue espectacular, desnaturalizador, donde al espectador le es dado asistir

al espectáculo de su propio enclave, de su propia responsabilidad como sujeto en el mantenimiento del estado del mundo, del *sistema*. (p. 121).

Therefore, the use of transitions, film effects (sound, image, camera movement) and the creation of fantastic worlds goes further, creating greater confusion in the viewer with the emergence of technology that provides infinite possibilities to integrate the oneiric plane, and to discuss its relationship with the outside world.

Hasta 1920 era frecuente representar el ensueño mediante sobreimpresiones en el mismo plano del personaje que se halla durmiendo. Desde 1920 hasta nuestros días, la forma más común, en línea con las bases del discurso clásico, es representar el sueño mediante la secuencia onírica, secuencia que reproduce la subjetividad del personaje soñador y que se encuentra introducida mediante algún tipo de transición. Sería, con la llegada de las nuevas tecnologías, a finales del siglo XX cuando la propia representación onírica aparecería como un elemento más del relato, mostrado a través de pantallas de equipos informáticos que reproducen los sueños experimentados por los personajes. (Borrego, 2015, p. 349).

Some examples that we can provide following the timeline proposed from the beginning, may be: *Recuerda (Spellbound)*, A. Hitchcock, 1945) with a dream sequence introduced by fadings and whose surrealist language does not match the context that develops; *La mujer del cuadro (The woman in the window)*, Fritz Lang, 1944), whose dream sequence is practically the whole film, and is introduced by a fading and a camera movement and an effect in the conclusive illumination. Great importance has the face of the main character that indicates the end of the sequence and the return to reality, which tells us that the whole film is a subjective image of the protagonist.

We therefore have *Fresas Salvajes (Smultronstället)*, Ingmar Bergman, 1957) whose dream structure becomes more complex than the previous ones. Although it introduces each dream by fadings and cut transitions, the making of the dream sequences gives rise to greater confusion because of the nested flashbacks and the presence of the protagonist as an omniscient narrator. It behaves like an invisible *voyeur*. This is where the protagonist's face is themed:

[...], con su mirada entrañada, convierte cada plano de la secuencia en un plano subjetivo, pues a través de los planos reactivos suturamos –raccordamos- todos los demás planos como vistos por él. Incluso, gran paradoja que separa lo fílmico de lo onírico, aquellos en los que él aparece. (Palao, 2017, p. 105; en Company, 2017, p. 105).

El discreto encanto de la burguesía (Le charme discret de la bourgeoisie, Luis Buñuel, 1973), which links its dream sequences through transition by cut, and superimposes them by confusing the viewer's interpretation; And, with the arrival of the new millennium the representation is complicated, as in *Mulholland drive* (David Lynch, 2001) and the set of forms it uses, cuts, filmic effects, overprints... creating confusion in the observer and, to an equal or lesser extent, *Millennium actress (Sennen Joyû*, Satoshi Kon, 2001) with cuts, camera movements, distortions, fadings...

As the film industry advances, the integration and representation of the dream each time it becomes more complex and subtle, where only some enunciative marks release the weight of the daydream and the vigil to the spectators.

Therefore, throughout history, the filmmakers have experimented in different ways the representation or embedding of the dream in the filmic action. They went from the *balloon / vignette* in the first cinema to the basic transitions, which would see their greatest use in the classical period making the difference between sleep and wakefulness more complicated, as in *La mujer del cuadro*, and which gives way to the dream sequence as such.

3.2. Michel Gondry: influences and aesthetic

We can not begin without mentioning the French director's career in other audiovisual disciplines. Although the investigation focuses on part of his filmography, we can not forget the great artistic work and direction that he professed and professes in the musical field, with music videos for groups like

Daft Punk or the Rolling Stones. In addition to contributing its bit to advertising, as the award-winning commercial Levi's: drugstore.

Throughout his career he has created an infinity of universes that has made us challenge the laws of physics. All that machinery of ideas could not have been possible without those moments that influenced him in his life.

Since childhood, he was always an energetic child, attentive and sensitive to what was around him or happened to him; characteristic aspects that develop over time and reflect in his work. His greatest influence was his maternal grandfather, inventor of many things, one of them being the *clavioline*, the first synthesizer. His inventions and stories told him, made Gondry develop his interest in invention, in addition to being a good cartoonist in school. (Gondry, 2004, side A).

Speaking of inventors, we can say that the figure of George Méliès also had something to do with his wit. It is evident the influence he had on the tricks that Gondry uses in his work (Cubillos, 2005a). Méliès was a film director but, above all, a magician: his visual tricks made his films authentic shows worthy of the period of the cinema of attractions. This is where our director, between inventions and tricks, gives rise to the optical illusions to which he has accustomed us and of which we can not think how he does it. But, according to what Spike Jonze says (Gondry, 2004, side B) everything is a manual trick:

Michel Gondry told me about how magician it's all sleight of hand. He compares using visual effects to magicians and I think that's cool. You get the audience look here, when you do the trick over here and that's, I love that, and that's what I like to try and do by thinking about he said. [...] so in the shot that doesn't look like there's a trick there. It actually was a trick. That's not my quote, that's Michel Gondry. I don't want to take credit for that. He's an extremely intelligent director. (24:09-24:43 min).

Based on other directors or movements, he was also influenced by the experimental films of the 1920s, such as Walter Ruttmann who adjusted «las

formas visuales al sonido por medio de articulaciones rítmicas» (Tarín & García, 2012, p. 7), carried by Gondry in many of his music videos^{7 8}.

All leads to the influence of video art born in the sixties, a new countercultural art in which Gondry will see in his later medium (the music video) a new way of expressing his ideas with a creative management of space and time and oneiric, in search of the satisfaction of the spectators, next to the spectatorial cinema, the cinema of attractions:

[...] los recursos estéticos y compositivos del videoarte se postulan como paradigmas referenciales para el posterior videoclip, que adopta en numerosas ocasiones formas narrativas, mezcla de géneros y emplea recursos y efectos de postproducción, en este caso, no con una intencionalidad de inconformismo sino con el fin de seducir visualmente. (Tarín, & García, 2012, p. 8).

But, many of his ideas could not be made without the legitimacy that surrealist aesthetics and narrative gives him, where Luis Buñuel, the highest representative of this cinema, also included the irrational and the dreams in the same frame.

Following in this line, other references are the animation directors of Eastern Europe, like the surrealist Jan Švankmajer who recycles all kinds of objects and builds concepts, ideas and feelings; Jiří Trnka, and the puppets; and Zbigniew Rybczyński and his innovative spirit (de los Santos, 2008). The superpositions and fragmentations of the time and space of this last director, in his short film *Tango*⁹, reminds us of the systematic repetition of people in the Kylie Minogue music video *Come into my world*¹⁰, directed by Gondry.

⁷ Véase *Star guitar*, The Chemical Brothers, 2002.
<https://www.youtube.com/watch?v=0S43lwBF0uM>

⁸ Véase *Hardest button To Button*, The White Stripes, 2003.
<https://www.youtube.com/watch?v=K4dx42YzQCE>

⁹ Véase *Tango*, Zbigniew Rybczyński, 1980:
<https://www.youtube.com/watch?reload=9&v=3JPZm1vM3gU>

¹⁰ Véase *Come into my world*, Kylie Minogue, 2002: <https://www.youtube.com/watch?v=63vqob-MijQ>

These artistic referents would see their reflection in the french filmmaker's bizarre aesthetic. For the most part, he represents a retro staging that reminds us of the sixties and seventies, and pop, which always refers to his musical beginnings with a naive touch, which includes the plastic and material work of the directors named above.

It is this materiality that permeates every frame of his work that indicates the essence of Gondry: the inert objects, created through a work of craftsmanship based on cardboard, cellophane or cotton, recall the crafts of a kindergarten infant. Without forgetting the use he makes of the sets, turned into puzzles that join or transform into something different or loop in making Gondry play with space and time at will.

The most important thing to highlight in the creation of this staging is how the director gives life to these fantastic universes. The inventive inheritance, the plastic arts and the tricks make Gondry believe (and in fact he practices it) in the possibility of animating with traditional techniques, diminishing the digital intervention in the creative process. The stop motion, the drawing and the paintings, the use of perspective and the gadgets invented by himself make his work a universe closer to the avant-garde and classical cinema (for its linear structure in general) than to commercial cinema.

Although, it is true that it does not completely separate the digital process, as it is known that was Gondry who invented the *bullet time* effect used in *Like a Rolling Stones* music video of The Rolling Stones or the invention of a type of *morphing* that tries to give us a 3D view of the photographic image of a real object, imitation of the point of view of a drug addict (Troya, & Gómez de la Torre, 2014).

Michel Gondry can not avoid being rooted to certain *doing* primitive by the inheritance that precedes him, but, even in digital, has known how to invent and benefit from it, as well explains Cubillos (2005a):

Gondry es un director moderno que se sirve de trucos antiguos en la concepción de sus vídeos y películas. Con esto me refiero a la importancia de cierto carácter

material que Gondry infunde en sus trabajos, y que se asemeja mucho a la materialidad hacia los objetos (cartas, conejos) con los que trabaja un mago sobre el escenario. Esta dedicación especial para con los objetos físicos, con volumen, peso y existencia, se hace aún más perceptible en medio de un cine con tendencias hacia lo digital, hacia el objeto no físico, sin existencia real; un objeto que en postproducción será convertido de virtual a real sólo para la pantalla y restringido única y exclusivamente a ese mundo, a esa ilusión. Y a diferencia de directores que por un lado sólo apuestan a lo digital y que por el otro desprecian esta posibilidad, Gondry acierta al pararse justo al medio, en un acto que denota un altísimo grado de conciencia frente a su labor como director. Gondry no desprecia nada, sabe que vive en el siglo veintiuno y se sirve de la sabiduría de la técnica cinematográfica.

Michel Gondry is a magician, an artisan and a mathematician. He knows how to invent, mix methods, create universes, illusions and make the viewer confused as well as satisfied with his work. Create with the predisposition of having calculated the entire process to the millimeter: repeats, multiplies and superimposes images without causing any dissonance among them; creates harmonies with the union of sounds and physical objects / bodies; and, he is allowed to be a choreographer without being: *Let Forever Be* (The Chemical Brothers) and *Around the world* (Daft Punk) are a great example of it.

His childhood and the arts he has drunk have made Gondry a big boy with a very defined style. As the title of his documentary *I've been twelve forever* (2004) reads, he will always be a boy who plays with construction games, who dreams of the girl he was in love with and he will never forget the house in which he grew up. The nostalgic note that he prints in his work goes back to the lived experiences of what was and is not anymore, and the pessimism with which he signs his endings shows the true face of the reality that collides with the fantasy world he creates. For that reason, the recurrent themes that he deals with are childhood, memories, memory, everyday things, sentimental relationships and nature as rebellion against the urban and humanity; the oneiric in front of reality as a backdrop.

His retro-naïve introverted-eccentric character speaks of a dual man, who has grown up without leaving the twelve-year-old boy, extrapolating him to the comic actors of his feature films that turn into pessimistic characters, a reflection of himself, with the aim of forgetting or evade their reality in dreams:

As we dream be unleashed deep forgotten emotion, then you wake up in the morning and you need a mate to be close with. I think dreams make us want a cuddle in the morning and this may have helped keep the structure of the family across the millenium. (Gondry, 2004, side A, min. 32:47-33:05).

3.2.1. First oneiric projects:

3.2.1.1. *The Chemical Brothers: Let Forever Be (1999)*

Before doing the feature films, *¡Olvídate de mí!* and *The science of the sleep*, Michel Gondry worked on the oneiric theme and its relation to reality in many of his music videos and in his first shorts.

One of the most striking and acclaimed music videos for aesthetics and transitive technique is *Let Forever Be* by The Chemical Brothers. Gondry narrates in a traditional and confused way, as usual, but very dynamic, the wishes of the protagonist, who has to deal with her dream of being a television dancer and her monotonous life as a salesgirl. The transitions through the morphing technique, the repetition of physical objects and people, the fusion with the materiality, the kaleidoscope effect (Split screen), the use of perspective and the choreography compose a staging as attractive as complex to execute and visualize.

Although, as always does Gondry, despite of creating confusion in the viewer who does not know what universe is set, uses certain marks that indicate the difference: the extraoniric reality, where the protagonist walks to work, is filmed outdoors and in video format, while the oneiric does it in 35mm in a studio. At first, the recording was going to be on video, but the aesthetic was

unattractive to Gondry (2004, side B), for what he says, was inspired by a show of his childhood:

I remember stuff like especially the 70's TV show in England from the BBC, like The Benny Hill, when they shoot indoors on video with a very crisp look on outdoor, shoot on 16 milimeter camera because video camera were too big at the time. The look were completely different, but the action would match. So I decided to shot half the video on film and half on video and two invisible transition. (min. 15:40-16:09).

This dream ends up becoming a nightmare that pursues she wherever she goes and creates a union of the real and the oneiric. This union and manipulation of the woman's body, raises the question of whether we are aware of who we are in the digital age: what is real and what is not, what is our relationship with the world and how our bodies change in that context:

Gondry's choice call into question how human bodies operate in a world entrenched in artificial media. This questions has implications for millennial spectators trying to understand their bodies within this very real and hiperreal experience of the world. Gondry's constructions of relationships between the body and the technology also call into question how bodies change when encountered via film and video, in the context of screendance as well as pop films. (Tsai, 2016, p. 23).

Gondry reminds us that our experiences are the same as the protagonist and that the body comes as a metaphor for technology and its expansion around our lives.

3.2.1.2. *The letter (2001)*

This film is the second in the filmography of Michel Gondry and, it seems that it served as inspiration for the later script of *The science of the sleep*. The main theme is the adolescent love and is based on an experience of the director himself that ended in failure:

I was in love with a girl for four years. I will always try to get close to her, she was in my classroom. I did this drawing for her, a poster of my cat. I remember I did every million hair one by one. I was so happy and proud, but she put it in her bedroom, but she didn't take me. (Gondry, 2004, side A, min. 21:58-22:26).

The letter tells the story of a boy who is in love with his friend Aurélie, reveals photographs of her secretly and dreams with his first kiss. But, when she gives him a letter before going on holidays, Stéphane get hurted when knows that she likes his brother. Gondry returns to represent the world of dreams as a reflection of what is desired, in which the materiality, the reification or the size of the objects are present in the characterization of the protagonist

It also makes an interesting differentiation between reality and the imaginary reality around Aurelié, whose presentation is in negative material, metaphor of the constant idea of her friend as photography (idealization) and the head-camera (vision) of Stéphane in the dream.

3.2.1.3. *Pecan pie* (2003)

Short film of two minutes where the actor Jim Carrey - later protagonist in *¡Olvídate de mí!* - drives in a bed-car singing the *Pecan pie* song until arriving at a gas station. Once again, the oneiric and surrealist theme appears.

3.2.2. *Eternal Sunshine of the Spotless mind* (2004)

Second film by Michel Gondry whose screenplay was co-written with Charlie Kaufman (*Adaptation*, 2002; *Anomalisa*, 2015) and Pierre Bismuth. It is the feature film for which he got a huge successful with two Oscar nominations and two BAFTA awards for best editing and original screenplay, among others.

Joel (Jim Carrey), an introverted 30-year-old, decides one day to undergo a process of memory erasure at the clinic Lacuna, when he learns that

his girlfriend, Clementine (Kate Winslet) had erased their stormy relationship in the same clinic days ago. But, everything becomes complicated when the memories of Joel with Clementine begin to disappear and he realizes that he does not want to forget her because he is still in love. From there, his desire to preserve her will start a journey through his brain in order to protect her and stop the process.

After the film *Human nature* (Michel Gondry, 2001), Gondry and Kaufman re-sectioned sentimental relationships again, this time with erasures of memory, memories and reunions. The pessimistic also makes an appearance, without missing the realistic point of human relationships. The fragmentation of space and time makes a fusion of both in the brain of the protagonist, and even that the space threatens the dissolution of time, thus the space determines it.

But, the most important thing in the process of erasing Joel's memory lies in the computerized brain map that scientists at the Lacuna clinic follow, since this is where space-time fusion happens. The film refers to this universe where the protagonist clings to the passing time; It suggests to challenge time through reversible elements such as the script itself, which is a tool that provides Joel with more margin of reaction to the time of projection and the persecution of scientists:

Perhaps what is being sublimated here, in the desire to hang on to a “passing temporal configuration”, is a yearning for what is in some senses “reversible” (writing, scripts) over what is irreversible (a project film, dyed hair). Projector time lurks in the background of the script, but we are free or even encouraged to flip back and forth through the pages in order to aide our comprehension of the repeated flashbacks. (Buckland, 2009, p.121).

On the other hand, not only is clinging to the temporary passenger, but also the trauma factor is at stake. The traumas are such when, as Cathy Caruth says, who theorized about it, the original event is remembered; that is, the memory is traumatic, not the original experience *per se* (Kilbourn, 2010, p. 133). Therefore, in *¡Olídate de mí!* appears as soon as the protagonist relives a

memory that was happy but becomes traumatic with the sorrow of the loss of Clementine:

[...] Joel, through the repetition (with differences) of the memory, either re-experiences the memory as 'traumatic' or he experiences it as traumatic for the first time [...] certain memories become traumatic only in their repetition. [...] the trauma resides as much in Joel's forced reflection on the process of recollection-as-re-creation as it does on some over-simplified notion of "re-experiencing". As happens [...] in re-experiencing Joel is both experiencing anew and watching himself in that experience. (Kilbourn, 2010, p. 134).

3.2.3. *The science of sleep (2006)*

Third film by Michel Gondry, whose authorship is own and it shows in each frame. It is presented as one of the most personal portraits of the french's director.

The story takes place in Paris, where the young mexican Stéphane (Gael García Bernal), after the death of his father, moves at the request of his mother and gets him a job that annuls as creative. His disappointment increases after meeting his co-workers who press him to work. But, he will see some excitement when he meet his neighbor Stéphanie (Charlotte Gainsbourg) who has just moved. Reasons why the protagonist rambles and confronts his dreams that threaten to come out to reality.

The structure of this feature film is linear, unlike *¡Olvídate de mí!*, but its immersion or transition to the world of dreams is much less perceptible by direct cuts, naturalizing them in the same narrative level of extraoniric action. Which denotes the psychology of the protagonist that for him both worlds are taken as equals, and in which he prints his immature and innocent personality:

En toda la película se montan planos del mundo real con aquellos del mundo ilusorio sin pretender hacer entre ellos una diferencia evidente. Se infiere así que

La representación de la realidad mental y la convivencia con la realidad diegética en las películas de Michel Gondry: ¡Olvídate de mí! y La Ciencia del Sueño

ambos mundos son asumidos por Stéphane como iguales. La fantasía vive en armonía con la realidad y viceversa. (Cubillos, 2005b)

His character and his way of understanding life creates problems to himself because his way of being does not fit into an adult world, «[...] Su sensibilidad e imaginación no son compatibles con las personas que lo rodean y por ende se ve obligado a seguir escapando. [...] la imposibilidad de este personaje de asumir lo real y en vez vivir en lo imaginario» (Cubillos, 2005b). A world in which it seems that only her neighbor Stéphanie can understand him.

4. Metodología

Para llevar a cabo la realización de este estudio, hemos seguido unos pasos que han ido desde la documentación hasta el análisis comparativo de dos largometrajes: *¡Olvídate de mí!* y *La ciencia del sueño*. El proceso es realizado mediante el análisis textual, pues es la herramienta con la que se nos permite analizar la articulación de sentido del objeto de estudio que, en concreto, son estos films.

Para acercarnos a las bases de las películas y poder ofrecer una interpretación aproximada de ellas, hemos seguido la *Propuesta de un modelo de análisis* del Dr Javier Marzal Felici y el Dr Francisco Gómez Tarín (2007) que pretende ser una guía para el análisis de la secuencia fílmica y «se trata de una posibilidad, entre muchas, que, en nuestro criterio, otorga las herramientas suficientes y permite obtener resultados eficientes» (p. 48). Dicha metodología consta de cuatro fases:

1. Fase previa: hace referencia al estudio del análisis contextual, es decir, la fase general para determinar el texto en un momento concreto, tanto en el de su producción como en el de su recepción por parte del público.

2. Fase descriptiva: parámetros referidos a instrumentos para el análisis y parámetros técnicos del film en los que versará la descripción que, según Francesco Casetti y Federico Di Chio (1991) en su libro *Cómo analizar un film*:

Describir significa recorrer una serie de elementos, uno por uno, con cuidado y hasta el último de ellos. [...] Se trata de un trabajo minucioso, pero también de un trabajo objetivo: de hecho, la descripción adopta como guía no tanto al observador como a lo observado. Sin duda alguna, aquél siempre está presente, pero de hecho casi al margen, entre paréntesis, en una posición lo más neutra posible. (p. 23).

3. Fase descriptivo-interpretativa: análisis de los recursos expresivos y narrativos, es decir, los significantes visuales y sonoros y los elementos que construyen el relato audiovisual.

4. Fase interpretativa: se tiene en cuenta las interpretaciones ajenas y la interpretación propia teniendo en cuenta la fase descriptiva.

Por tanto, el análisis textual se basa en considerar todos los mecanismos que construyen el sentido y la materia del film y que va desde el nivel contextual hasta el nivel interpretativo.

Mediante el análisis fílmico nos centramos en averiguar cómo representa cada film el plano inconsciente, en estos casos el sueño y el recuerdo y cómo se produce la convivencia de la realidad mental y la realidad tangible, ambos aspectos analizados desde la puesta en escena. Y, para ello, decidimos previamente indagar en la representación histórica de la representación onírica que también tiene cabida para los recuerdos.

Asimismo, elaboramos el *découpage* para observar con exactitud cada plano y así determinar los recursos del significante. Como bien afirma J. Aumont y M. Marie (1990) en el libro *Análisis del film*:

El *découpage* sigue a otras partes del guión (la sinopsis y la continuidad dramática) y divide la acción en secuencias, escenas y finalmente en planos numerados, proporcionando las “indicaciones técnicas, escénicas, faciales y gestuales necesarias para la buena ejecución de las normas”. (p. 57).

Resumiendo, en primer lugar, nuestra investigación se basa en la documentación acerca de la representación onírica a lo largo de la historia cinematográfica viendo cómo ha evolucionado hasta principios del siglo XXI, ya que es el objeto de estudio, a la vez que el visionado de largometrajes relacionados con el sueño o recuerdo. En segundo lugar, volver a visionar los films a analizar, al igual que la filmografía y videografía de Michel Gondry para entender o conocer sus rasgos autorales. En tercer lugar, elaborar el *découpage* con las secuencias elegidas de cada film y, por último, el análisis textual de los mismos.

5. Análisis aplicado

5.1. Representación del sueño/recuerdo: la puesta en escena

En sus obras, Gondry, nos cuenta la otra cara de los aspectos cotidianos o sus propias experiencias sentimentales o de niñez, pero lo que destaca en este proceso es su estética. Es capaz de evocar mundos fantásticos, mediante una puesta en escena en la que reivindica la creatividad en la escenografía y perpetúa su estilo *naif/retro*.

Cualquiera de sus creaciones, en especial, su trabajo como director de videoclips, domina una representación ilusoria donde el espacio y el tiempo, la materialidad, los personajes y el paisaje sufren modificaciones constantes subordinadas a la musicalidad, la temática, las propias motivaciones de Gondry o de los personajes¹¹. Vemos referencias intertextuales en toda su obra.

Aunque en los dos largometrajes existan una serie de características comunes como una profundidad psíquica que rige la trama, un personaje principal introvertido, unas relaciones amorosas complejas y la convivencia de realidades, presentan diferencias en cuanto al tratamiento del sueño/recuerdo.

Los personajes son la figura clave que discierne esta representación. Tanto Joel, como Stéphane, comparten una personalidad retraída, que les hace no querer enfrentar los conflictos que les acontecen, pero cada uno posee una identidad peculiar. Por un lado, Joel se autodefine como una persona no impulsiva y taciturna, además de mostrar indicios de dependencia emocional en una pareja al afirmar «enamorarse de la primera mujer que le muestra algo de atención», y de añorar a su ex novia por la estabilidad que le ofrecía, lo que nos informa de una actitud conformista. Por otro lado, Stéphane tiende a ser infantil, extravagante y creativo, con aires de nostalgia. La puesta en escena se torna pues en el reflejo de ellos mismos.

¹¹ Véase *Human behavior*, Björk, 1993. <https://www.youtube.com/watch?v=KDbPYoaAiyC>

No obstante, la construcción de la representación mental no solo se rige por la personalidad, sino también tiene que ver con las frustraciones con las que se encuentran en la realidad de fuera.

En primera instancia, en *La ciencia del sueño* Stéphane se muda a París, donde creció, y consigue un nuevo empleo gracias a su madre, pero el sitio dista mucho de ser lo que él creía; en vez de diseñar calendarios, no es más que un puesto de trabajo para maquetar los textos de éstos. Además, es incapaz de confesarle a Stéphanie que es su vecino e hijo de su casera. Con esta premisa, el protagonista da pie a sus complicados sueños donde se evade de la realidad con la que se ha encontrado.

En segunda instancia, en *¡Olvídate de mí!*, Joel sufre un impacto emocional cuando descubre que su relación con Clementine ha terminado tras el proceso de borrado de memoria al que ella se ha sometido en la clínica Lacuna para olvidarlo. Por tanto, el protagonista emprende el mismo camino provocando la sucesión de sus propios recuerdos.

Basándonos en dos secuencias ricas en lo que se refiere a la representación onírica o psíquica, a saber: en *¡Olvídate de mí!* hacemos referencia a la huida de Clementine y Joel por los recuerdos de éste, mientras el doctor Stan (Mark Ruffalo), desde la casa del protagonista y mediante la máquina borradora, los persigue intentando eliminarla de su memoria. Un recorrido mental que va desde el autocine, donde se encuentran disfrutando de un film, hasta la librería donde trabaja Clementine, minutos antes de desaparecer del mapa cerebral computarizado.

En *La ciencia del sueño* nos referimos al tercer sueño de Stéphane en el despacho de su jefe, en el que amenaza a sus compañeros por obligarlo a trabajar, destruyendo el mundo establecido y concibiendo un mundo distinto, mediante una atmósfera de videoclip, acabando con la emisión de un programa de televisión, presentando al protagonista como un hombre con éxito y poderío para impresionar a su vecina.

En ambas, encontramos como principal eje diferenciador de los filmes el *atrezzo* y los decorados de la puesta en escena. La manera en la que Gondry los construye plasma la identidad y los deseos de los protagonistas derivados de las acciones narrativas cometidas en la diégesis tangible, teniendo en cuenta el lenguaje o la dimensión a la que pertenece cada secuencia, es decir, una es un sueño y la otra es un recuerdo. Como bien expresa el Dr. Francisco Javier Gómez Tarín (2011):

Los decorados están al servicio de la puesta en escena, vienen a subrayar su verosimilitud. [...] Sin embargo, los decorados pueden tener también una intención simbólica por un deseo de estilización y de significación. (p. 127, 129).

Refuerza también la interpretación de los actores y, por lo tanto, la personalidad de los personajes:

[...] Destaca de los diferentes decorados los gestos y actitudes de los personajes, según su talante y expresión. Contribuye a la armonía o contraste, en los actores o en el conjunto del plano. (p. 137).

A pesar de que la ambientación y los decorados sean significativos en ambos films, en *¡Olvídate de mí!* cobra mucho más protagonismo en principio lo segundo, aunque, más tarde veremos que irá de la mano de lo primero, mientras que, lo contrario sucederá en *La Ciencia del Sueño*, siendo la ambientación lo más destacable, pero el decorado tendrá un papel crucial en la unión de las diégesis.

5.1.1. *El atrezzo en La ciencia del sueño*

En el sueño de Stéphane, podemos ver que hay dos tipos de objetos físicos: unos constituyen el mobiliario *retro* del despacho, que ayuda a ambientar el espacio de trabajo, y que ayuda a situar al espectador en un entorno conocido previamente, al cual pertenecen la mayoría de los personajes

(figura 1, plano 5); los otros objetos son de artesanía, cuya materialidad no se corresponde con el objeto real de la diégesis no onírica.

Nos encontramos con maquetas de la ciudad y con coches de cartón (figura 2, plano 51), con bolas de papel como fuego expulsadas por el volcán (figura 3, plano 18), con nubes de algodón o con personajes y animales convertidos en muñecos de trapo.



Figura 1.



Figura 2.



Figura 3.

Todos ellos, en cierta medida, operan en el desarrollo de la acción narrativa del sueño, en cuanto a la destrucción y reconstrucción del mundo, animados por el propio Stéphane en base a su estado emocional, trastocado por el desengaño laboral y sentimental. La ira inicial que siente se corresponde con la demolición de lo existente, como rebelión hacia sus compañeros que no

dejan de sobrepasarse con él en el trabajo. El éxtasis posterior de Stéphane, provocado por las plegarias de aquéllos, da pie a la reedificación de ese nuevo mundo, convirtiendo al protagonista en una especie de “Dios” al que deben rendirle sumisión.

Es en este aspecto en el que se refleja lo infantil y lo creativo del protagonista unido al deseo de cambio con respecto a la diégesis extraonírica. Los elementos constituyen y pertenecen exclusivamente al espacio onírico comportándose como signos diferenciadores que ayudan al espectador a discernirlo de la diégesis tangible, pues desarrolla una existencia puramente artesanal que no se corresponde con ésta. Sin embargo, paradójicamente la imita en su funcionamiento. Aunque no sólo se intenta distinguir estos espacios, sino que algunos de estos objetos dictaminan diferentes líneas temporales en un mismo espacio en el sueño de Stéphane, lo cual adquieren mayor relevancia dentro del campo visual y hacen interesante la fragmentación temporal, asunto que desarrollaremos más adelante.

Por su parte, La estética del interior y el aspecto futurista y *naïf* en el exterior de la oficina contrasta la puesta en escena de los dos espacios y se contraponen la idea de la construcción mecánica con la artesanal. La creación del nuevo mundo por parte de Stéphane y de cómo se interrelacionan los objetos artesanales con los personajes supone un gran valor expresivo al reflejar la personalidad del personaje junto con las interpretaciones esperpénticas de sus compañeros de trabajo y el tono surrealista de la narración en sí. Toda una puesta en escena que alimenta el mundo interno del protagonista y que tiene que ver mucho con la huella autoral que deja Gondry en el film.

5.1.2. *El decorado en ¡Olvídate de mí!*

Como hemos comentado anteriormente, en *¡Olvídate de mí!* los decorados adoptan mayor importancia que el *atrezzo*, pero no sin la ayuda de ello.

De manera global, en el film, la unión de los decorados representa la multitud de recuerdos que Joel tiene con Clementine y se forma una especie de maraña, haciendo un simil, como lo que sucede con las neuronas en las que, cada una tiene su núcleo de información, pero a la misma vez están unidas entre sí. También es una manera de representar, de forma física, la memoria de Joel que está registrada como datos través de una radiografía neurológica digital, como un gran contenedor donde todo está almacenado y conectado.

Pero, lo más importante es que representa la huida de los protagonista, como en la secuencia que nos concierne, donde Joel y Clementine pasan de un recuerdo a otro para encontrar un lugar seguro y esconderse del doctor Stan, quien la está eliminando de su memoria. Los decorados se unen sucesivamente, dando lugar al desarrollo de la acción que es propiciada por el *atrezzo* (los libros de la librería, el coche) (figura 4, plano 11), pues desaparece paulatinamente, al igual que parte del decorado (la valla, las estanterías). La evanescencia de los objetos y los decorados son indicadores del avance de la narración no mental, por tanto, tienen una función narrativa, pues ambos niveles diegéticos se desarrollan simultáneamente y persisten conectados por la máquina borradora.



Figura 4.

La importancia de la unión de los decorados radica en que se convierten en puertas abiertas a las que los protagonistas tienen acceso, como varias alternativas para escapar y, por ello, la acción narrativa avanza.

La conexión que ha creado Joel entre sus recuerdos se debe al acto de voluntad de establecer saltos espacio temporales entre ellos que, más bien, reflejan su actitud precipitada por aferrarse al tiempo pasajero, tomada en tiempo real -al mismo tiempo que ocurre la acción exterior-, al darse cuenta que no quiere olvidarla.

Así pues, a diferencia de lo que ocurría con *La ciencia del sueño*, la puesta en escena de la persecución no refleja la identidad de Joel, porque no es un personaje impulsivo -al contrario de lo que muestra en la secuencia-, sino que representa su deseo de huir y proteger a Clementine, llevado por la acción externa. Además, es una dimensión que atiende a una experiencia real del protagonista, es decir, lo que allí se muestra es lo vivido y no una creación de cero como pueden ser los sueños.

Pero, hasta cierto punto, porque sí es verdad que acontecen modificaciones en esas experiencias, que se deben a la máquina borradora, que tiene un valor significativo, pues su acción repercute en ambas realidades, al igual que las decisiones que toma Joel debido a la resistencia que muestra; consigue mezclar recuerdos distintos para que se desconozca su paradero.

Uno de esos momentos a los que se hacemos alusión es cuando ambos están en el sofá del apartamento de Joel y éste –movido por los consejos de Clementine- invoca a la lluvia cantando una canción de su infancia, que no es más que invocar un recuerdo donde con cinco años se resguardaba de la lluvia. Entonces, consigue inundar el salón de gotas e incluso hacerse desaparecer a sí mismo.

Por tanto, diremos que, los recuerdos no son creados porque la propia máquina borradora nos induce a su pasado para conocer más acerca de la relación. Son experiencias reales, físicas. Pero, aunque no sea una creación desde cero como por el contrario sucedía con Stéphane, los recuerdos no permanecen inmutables: sufren modificaciones subjetivas debido a la narración.

Por ello, la articulación de los decorados habla del estado emocional del protagonista, cuya ansiedad y desesperación por salvar a Clementine le hace dar vueltas de manera descontrolada por los mismos lugares. Y, ese deseo de huir no es más que la consecuencia de la persecución del borrado. Por tanto, la acción exterior es, en parte, la que provoca la unión de la escenografía.

Lo que nos lleva a pensar que, tanto el *atrezzo* como el decorado son igual de importantes, pues sin la ausencia del primero, no se despierta el deseo de Joel y, por ende, no se da la sucesión (y la desaparición) del segundo.

5.1.3. La escenografía como determinante espacio temporal

Volviendo a lo dicho anteriormente, otras conexiones puede ofrecernos la puesta en escena. Tanto el *atrezzo*, como también los decorados adquieren mayor relevancia en el desarrollo de la trama mental cuando se emplean como elementos de transición espacial y temporal en el mismo rango dimensional.

Cuando en *¡Olvídate de mí!* Joel y Clementine realizan el recorrido desde el autocine hasta ser casi atropellados por un camión, pasando antes por la carretera donde se encuentra un Joel del pasado, la clínica Lacuna, de

nuevo por el autocine, y la librería donde trabaja Clementine, la cohesión de los decorados implica la fusión de los distintos espacios y tiempos que se plantean, considerados por la persecución a la que están sometidos.

Partiendo de la diégesis fuera de los recuerdos de Joel, que es el presente donde se encuentran los trabajadores de la clínica Lacuna en la casa del protagonista borrando su memoria, para el espectador, las escenas con Clementine remiten al pasado de Joel pero, dentro de la realidad mental, podemos tomar como presente la escena del autocine (figura 5, plano 3) que a nivel narrativo es la que se nos presenta como nueva en ese momento del film y que, a partir de ella, se suceden la revisión de otros momentos que responden también al pasado de Joel por estar aquella “conectada” simultáneamente a la diégesis tangible.



Figura 5.

Pero, si nos fijamos detenidamente, durante todo el film los recuerdos se han ido sucediendo desde el pasado más reciente (Joel se entera del tratamiento de Clementine y acude a la clínica Lacuna) hasta el pasado más lejano (conoce por primera vez a Clementine) como metáfora del borrado retrospectivo que están haciendo en el protagonista para eliminar por completo cualquier prueba de ella en su memoria.

Sin embargo, en esta secuencia, la retrospectión ya no es lineal, sino que el mismo salto espacio temporal, por voluntad de Joel, provoca que los protagonistas pasen por recuerdos del pasado reciente ya borrados.



Figura 6.

Estos remiten a la escena de la carretera que muestra a un Joel cargando bolsas de basura conteniendo objetos de Clementine (figura 6, plano 14) dirigiéndose a la clínica Lacuna dispuesto a deshacerse de todo lo que le recuerde a ella, y a la escena que los protagonistas, en su recorrido, visitan la clínica y se encuentran a otro Joel del pasado con la faz borrada que cuenta al Doctor Mierzwiak (Tom Wilkinson) cómo conoció a Clementine.

Ambas en la línea argumental principal (realidad tangible) son consecutivas, pues hablan del comienzo del tratamiento de Joel. Son momentos que, a vista global de la historia, pertenecen al pasado más reciente del presente del proceso de borrado. Por tanto, en la línea argumental secundaria (la realidad mental), suponen el futuro de la escena del autocine.

Por el contrario, en *La Ciencia del Sueño* el *atrezzo* es el que actúa como eje temporal y espacial sutilmente, aunque el lugar no varíe. La mayor

parte de la secuencia se desarrolla en un mismo espacio, el despacho. Es un plano de situación importante en la trama, pues es donde se crea la primera frustración de Stéphane con su inmovilidad laboral, destinado a la maquetación textual de los calendarios, y es el lugar donde pertenecen o quedan anclados la mayoría de los personajes que, de manera indirecta, aconsejan al protagonista sobre la relación con su vecina Stéphanie. Por tanto, la invariable situación espacial es subsanada con los objetos físicos contruidos con cartón y papel.

En la secuencia, Stéphane dirige su ira contra todo lo que le rodea, harto de que sus compañeros le obliguen a trabajar en lo que no le agrada. Tras el huracán inicial que provoca, y con las súplicas de Guy, Serge y Martine, llega la calma. Stéphane considerado como el nuevo jefe de la empresa les expresa su deseo de ver a Stéphanie en sus sueños porque no consigue que aparezca en ellos. Es entonces cuando sus compañeros idean un plan para que suceda, mediante la publicación de un libro en el que el protagonista confiesa ser su vecino o a través de una canción en un programa de televisión.

Al inicio de la secuencia, entre la destrucción y la reconstrucción del nuevo mundo, hay una elipsis temporal evidente que solo tiene cabida en un mundo sujeto a la imaginación. Después de ello, lo interesante en cuanto a la temporalidad se refiere ocurre cuando el protagonista, tras transmitir su deseo de soñar con su vecina, mira por la ventana (figura 7, plano 45), y ve a su compañero Serge (figura 8, plano 46), convertido en muñeco de trapo exponiendo el libro de Stéphane -que dedica a Stéphanie- en un banner.

Entre este plano y el anterior se nos informa de que se ha producido una elipsis temporal al tener en un principio el libreto y después tenerlo publicado con éxito.

La representación de la realidad mental y la convivencia con la realidad diegética en las películas de Michel Gondry: ¡Olvidate de mí! y La Ciencia del Sueño



Figura 7.



Figura 8.

Siguiendo esta dinámica, los saltos temporales se suceden al plano siguiente al de Serge, pues vemos como el protagonista es entrevistado por su compañera Martine, ahora asumiendo el rol de periodista, y que está siendo grabado por unas cámaras de cartón indicando que se encuentra presentando su libro en un programa de televisión (figura 9, plano 47).

Seguidamente, las mismas cámaras, apuntando en un ángulo diferente, y el *teleprompter* de cartón y papel (figura 10, plano 65), nos sitúan en el mismo programa, o puede que en uno distinto, en el que el protagonista tiene que demostrar sus dotes vocales dedicando una canción a Stéphanie.

Aunque los personajes no salen del despacho, las elipsis espaciotemporales se plantean de manera simbólica, con la presencia de los diferentes objetos de cartón y la distribución de los personajes en cada momento.



Figura 9.

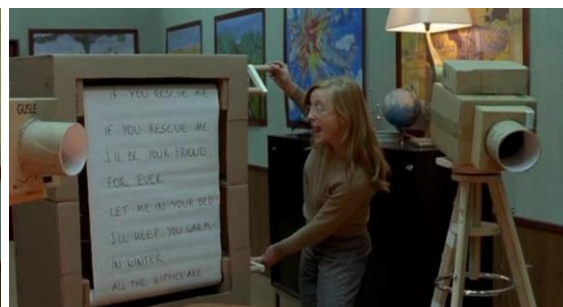


Figura 10.

Esta representación espacio temporal es bastante más difusa y confusa por la decisión de mantener el mismo decorado y que la diferenciación la sugieran los objetos, los diálogos y los roles que adopta cada personaje, pero se consigue dar pie a nuevas pequeñas acciones narrativas, a pesar de situarse en el mismo espacio.

Sin embargo, en *¡Olvídate de mí!* no se llega a crear la misma confusión porque la diferencia espacio temporal la hallamos en el cambio continuo de decorado y sabemos en todo momento donde nos encontramos. Por el contrario, la acción narrativa de la huida se mantiene en las diferentes escenografías, aunque se una con las acciones narrativas propias de cada recuerdo.

A modo de resumen, como hemos visto, ambos largometrajes tienen similitudes en la puesta en escena, pero también diferencias. No nos referimos

al desarrollo de la narración, pues es evidente que cada personaje tiene una motivación, sino a la manera de emplear los elementos más destacados: el *atrezzo* y el decorado.

Para *¡Olvídate de mí!* el decorado parecía tornarse primordial por la unión con otros recuerdos y, por tanto, relevante en el desarrollo de la escena. Pero, analizándolo detalladamente, vemos que el *atrezzo* tiene mucho que ver con el avance narrativo, pues es la desaparición de éste y parte del decorado lo que permite que Joel y Clementine inicien la huida y, por consiguiente, la unión de los recuerdos. La ambientación y el decorado asumen una función narrativa simultánea con la diégesis externa y su acción de borrado y, diremos que los decorados adquieren valor expresivo, porque su unión atiende al deseo de Joel de escapar.

Sin embargo, para *La ciencia del sueño* lo hace el *atrezzo*. En la representación del sueño pierde importancia el decorado porque nos sitúa en un espacio conocido y que no nos aporta mayor información de la que ya tenemos de él. Por ello, la ambientación promete más riqueza, pues aporta un valor expresivo importante en cuanto al estado emocional y carácter psicológico de Stéphane, pero hemos visto que también cumple con una función narrativa, al dictaminar espacios y tiempos en un mismo lugar, con diferentes acciones narrativas sujetas al deseo del protagonista de ver a Stéphanie en sus sueños. Aunque, como veremos más adelante, los decorados cumplen una función muy importante en el sueño y su relación con la diégesis externa.

Después del análisis, vemos que no tienen similitudes, más allá de los rasgos generales en cuanto a la convivencia de realidades, los protagonistas introvertidos y las relaciones amorosas complejas. En lo que se refiere a la puesta en escena, comprobamos que en ambos films la escenografía deviene importante en tanto como valor narrativo y expresivo, pero la manera de emplearla es lo que los diferencia, pues atienden a una dimensión, a un carácter psicológico y a una acción narrativa concretos.

En otras palabras, hablamos de dos dimensiones cuya representación tiene unas características propias: el sueño siempre suele ser más surrealista, pues está acotado a una visión subjetiva, mientras que, el recuerdo se basa en las experiencias.

Dichos sueños y experiencias crean unos deseos en los protagonistas que provocan un desarrollo narrativo diferente: Stéphane desea evadirse de su vida rutinaria e invertirla, mientras que Joel desea borrar a Clementine y, a la vez, protegerla del borrado. De esta manera, se afirma la relación narrativa de ambas diégesis con la realidad “externa” al mundo interior.

Por último, lo más destacable de la representación y de la diferenciación es la autoría. Siendo *¡Olvídate de mí!* una obra co-escrita con Charlie Kaufman, no llega a ser tan fiel a la personalidad de Gondry, a pesar de que existen retazos de su cosecha.

Sin embargo, el material empleado, la técnica artesanal y el ambiente de guardería que se respira en cada uno de los planos de *La ciencia del sueño* remite a la filosofía de Michel Gondry de construir de manera manual. Sin olvidarnos de la música, pilar importante en la recreación del imaginario de Stéphane; la pieza musical de la banda The White Stripes -a quien Gondry dirigió en cinco ocasiones- en el sueño de Stéphane nos parece estar en un videoclip más de la banda, sin olvidar la importancia de la naturaleza.

Ese mundo interno que se representa no es más que el de Michel Gondry, quien ha extrapolado su *hacer* a todo el film. Es la película más autoral de su filmografía, pues el guión y la dirección corren a su cargo, y sus rasgos son empleados de manera más libre en ésta que en ninguna otra.

5.2. Convivencia de realidades: profílmico y marcas enunciativas

Ambos filmes tienen en común la convivencia de realidades. Partimos de unas tramas argumentales en las cuales los protagonistas se ven asfixiados

por los sucesos que acontecen en su entorno y, a través de los sueños/recuerdos, encuentran un remedio paliativo a los problemas.

A pesar de querer tapar los conflictos de esta manera, hay una conexión muy fuerte con la realidad no psíquica que, a la vez, crea confusión en el espectador. Puesto que, uno de los rasgos autorales más significativos de Gondry es el nexo de ambas realidades diegéticas, uno de los aspectos más importantes del análisis de su trabajo es la investigación de las marcas que rompen con la transparencia enunciativa y hacen posible el nexo, a la misma vez que los elementos analizados de la puesta en escena.

5.2.1. Las marcas enunciativas como nexo

La ciencia del sueño teje de una manera mucho más compleja esta relación. Son muchas las secuencias que devienen dudosas por su difícil distinción diegética. Pero, nos centraremos en la secuencia onírica ya nombrada. En ella, Stéphane y sus compañeros de trabajo se reconcilian y urden un plan para que Stéphanie salga en sus sueños.

Analizando la secuencia observamos que uno de los elementos expresivos que une las realidades es la música. Vemos, mediante el montaje alterno, como la misma sintonía está presente en ambos niveles diegéticos, pero en ninguno de ellos se encuentra distorsionada. De hecho, el ente enunciator quiere mostrarnos algo más: el uso que se hace del montaje alterno conectando, simultáneamente, el plano externo con el plano onírico, tiene como función revelar al espectador que, la música de The White Stripes que agita la puesta en escena del sueño, no procede de la grabadora del exterior porque permanece abierta durante toda la secuencia (figura 11, plano 8); se crea una disonancia entre la imagen y el sonido. Lo cual interpretamos que puede haber un fuera de campo que contenga la fuente sonora y que se nos niega; que la música es casi-diegética; o que el sonido es subjetivo, es decir, sólo existe en la imaginación de Stéphane y este universo pretende filtrarse en

la realidad no imaginaria. Marcas posibles que explicarían la incrustación de la misma música en las dos diégesis.

El hecho de que no se encuentre distorsionada en ninguna de las realidades, trata lo que no es real como si lo fuera, es decir, la música onírica es tratada de igual modo que los recursos del lenguaje cinematográfico diegético “externo” al mundo interior del protagonista. Por tanto, la posición de Gondry confunde al espectador, al pretender situar las dos realidades en un mismo nivel narrativo.



Figura 11.

De nuevo, cuando se entona la siguiente melodía, *If you rescue me*, dedicada a Stéphanie, vuelve a repetirse el mismo patrón en el montaje: la mostración de la grabadora abierta en primera instancia, con Stéphane en segunda instancia (figura 12, plano 59), intercalado con el plano onírico, pero, en esta ocasión, la música está distorsionada en este nivel. Es una marca que nos indica que la música no proviene del sueño, pero tampoco se encuentra fuera de él al mostrarse de nuevo una disonancia entre imagen y sonido.

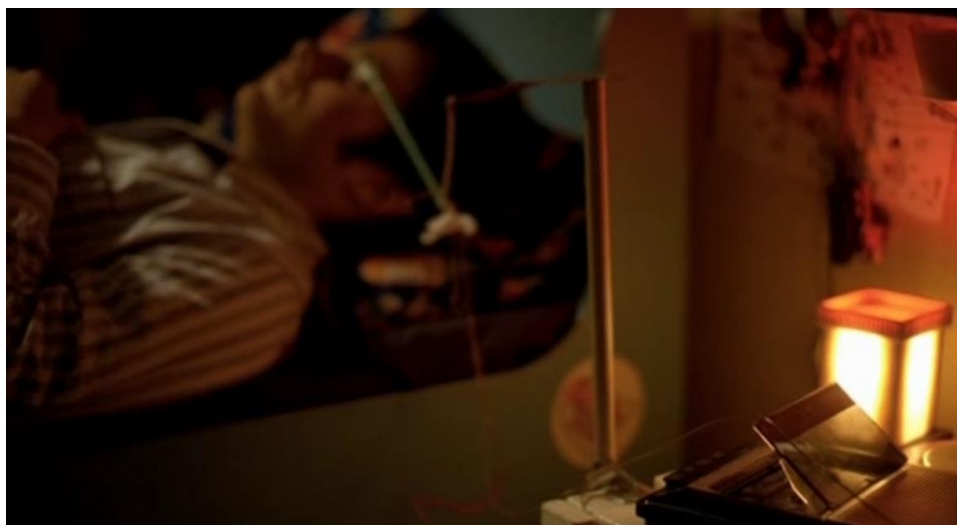


Figura 12.

Se hace imposible determinar la fuente sonora. Quizás se podría pensar de nuevo en un fuera de campo que se nos niega. O, incluso, podemos decir que es un sonido subjetivo y, por tanto, compartimos el punto de vista del Stéphane dormido, en cuanto a que oímos la canción del mismo modo que cree hacerlo él: piensa que la fuente sonora es la grabadora y su inconsciente la distorsiona. Por esto mismo, también compartimos el punto de vista de Stéphane y de los compañeros, pues les acompañamos durante la acción narrativa y compartimos la ocularización onírica y la auricularización.

Así pues, el montaje alterno nos viene a decir que la música es la que interfiere en ambos mundos y que su distorsión o no distorsión no refleja más que el estado de un trastorno onírico, el cual parece afectar al protagonista.

Se manifiesta el ente o sujeto enunciador, un punto de vista omnisciente, que sabe lo que sucede dentro y fuera de la mente del personaje, y traslada esa focalización al espectador. Estas decisiones narrativas rompen definitivamente con la transparencia enunciativa y dotan de mayor significado la convivencia de realidades y la relación espectador-film, obligándolo a esforzarse por ubicarse en la unión de esos mundos y querer encontrar un sentido a la desorientación a la que están expuestos.

Gondry juega al cuestionamiento constante de los hechos diegéticos en la secuencia. La confusión transmitida al espectador es paliada con la *performance* en directo de los personajes disfrazados de gatos (figura 13, plano 63), donde ahora podemos identificar la procedencia de *If you rescue me* (otra versión de *After hours* de The Velvet Underground) dentro del sueño. Es una manera de hacer descansar al espectador y dejarse llevar por su tranquila melodía.



Figura 13.

Al igual que ocurría en *La ciencia del sueño*, en los recuerdos de Joel el montaje sonoro se torna crucial en el nexo. La distorsión del audio es la marca enunciativa que traspasa la línea espacio temporal y, por tanto, su misma ruptura. El audio se presenta revelador, pues supone una marca más directa de las intenciones de Stan, basadas en las de Joel, que son la huida y protección de Clementine.

El hecho de incrustar la *voz en off* de Stan de manera distorsionada en el recuerdo de Joel al decir: «Parece haber desarrollado algún tipo de resistencia», supone la unión de dos dimensiones con un elemento que no corresponde a ese espacio y determina la simultaneidad de las acciones narrativas, gracias a la máquina de borrado, que provoca también otra marca

importante como la distorsión en la imagen de Clementine al hacerla desaparecer (figura 14, plano 6).



Figura 14.

Por tanto, aparece de nuevo la presencia del sujeto de la enunciación, quien sugiere la procedencia de esa *voz en off*, las distorsiones ópticas y auditivas y los movimientos de cámara que siguen el recorrido de los protagonistas por los recuerdos en los que se respetan los ejes de dirección (movimiento) y los ejes de acción (miradas), que ayudan a situarnos en cada momento.

El meganarrador comparte con el espectador una focalización omnisciente, pues se nos permite saber todo acerca de las intenciones de los personajes, pero, llegamos a compartir con mayor exactitud el punto de vista de Joel, ya que disfruta de un *plus* al poder oír directamente las pretensiones del doctor.

No obstante, en menor grado la compartimos con Stan pues, a pesar de que sabe con ahogo dónde se encuentran mediante el mapa cerebral que es su percepción visual del recorrido mental (figura 15, plano 16) y, es consciente de que Joel está escapando de su borrado, el ente enunciator le niega

cualquier información auditiva procedente de los protagonistas. Ciertamente es que Joel lleva incorporado un casco y el doctor no, con el cual se ha podido producir interferencias, pero de momento, el universo psíquico lleva ventaja.



Figura 15.

Es en la última escena cuando el proceso focal se invierte. Allí, cuando los protagonistas corren por la librería, Joel se asoma por diferentes pasillos intentando encontrar una salida hacia otro recuerdo (figura 16, plano 20). El espectador puede escuchar diferentes *voces through*, cuya definición «se corresponde con la voz proferida por un personaje al que no vemos mover los labios» (Gómez-Tarín, et al., 2015, p. 387). Y no puede ser *voz over* porque como bien dice el mismo diccionario:

Voz over: voz que se superpone al flujo de imágenes como una instancia no presente en la diégesis ni, por lo tanto, en cuadro. En general, suele ser un intento de guiar la lectura del espectador hacia una trayectoria de significaciones, pero también puede ser utilizada con propósitos irónicos o distanciadores. [...]. (p. 387)

Pues bien, dichas voces remiten, obviamente, a otros recuerdos. Mientras corren por la librería, se puede oír a Clementine quejándose, a Joel espetando: «Perdona, ¿cómo ha sabido tu nombre?» en relación a un recuerdo sí visionado anteriormente que el espectador puede identificar, y que hacía

referencia a la relación sentimental de Clementine con el ayudante de la clínica, Patrick, en la narración externa simultánea, y que es sabido por Joel debido a las constantes *voces off* que oye.

También, podemos distinguir el voceo de unos niños de fondo. Pero, Gondry nos niega su visión, utilizando en esta ocasión el fuera de campo, una marca significativa para la narración externa.



Figura 16.

Aunque después es desvelado, en este instante no se nos muestra ni el recuerdo que Joel elige, ni los recuerdos desechados: se nos niega, entonces, dos veces. Así pues, llegados a este momento, el punto de vista compartido con el protagonista se desvanece, pues no sabemos en qué recuerdo está pensando ni dónde pretende dirigirse; sólo compartimos la auricularización y, únicamente, podemos saber algunos recuerdos a los que remite.

Por tanto, la compartimos en este caso con Stan que, al igual que nosotros, ve desaparecer los puntos de información en el mapa. Digamos que, la pérdida de señal en el ordenador es una metáfora del fuera de campo que se nos insinúa. Por esta razón, utilizar esta marca supone dar un margen de

tiempo a los protagonistas para huir, mientras que la incertidumbre del paradero crea tensión en Stan.

El hecho de negarnos el contracampo parte de que una de esas secuencias será mostrada posteriormente. Aun así, prohibirnos el campo visual nos lleva a pensar en que el sujeto de la enunciación puede haber querido preservar los recuerdos de Joel por un instante; en otras palabras, ha hecho a Joel dueño de su privacidad. Durante todo el film hemos sido testigos de la caída y la subida de Joel, por ese orden: desde las vivencias más próximas hasta el inicio de la relación con Clementine. En este momento concreto, se nos niega que sepamos más de su vida, al mismo tiempo que le ofrece una oportunidad para ocultarse del doctor.

Nos atrevemos a decir que, el ente enunciadador ayuda continuamente al protagonista, ya que él pareció cometer un error al querer olvidar. Haciendo un símil, parecemos estar situados detrás de una pantalla de televisión viendo telerrealidad, como en *El show de Truman (The Truman show, Peter Weir, 1998)*, con la diferencia de que éste no tuvo la oportunidad de decidir sobre su vida, mientras que aquí el meganarrador actúa con benevolencia.

5.2.2. *El profílmico como nexo*

Como hemos comentado en la primera parte del análisis, los elementos de la puesta en escena, a saber, el decorado y el *atrezzo*, no sólo son importantes en la construcción del espacio mental, sino que también constituyen un pilar fundamental en la conexión de las dos realidades.

5.2.2.1. El decorado y el propio personaje

En *La ciencia del sueño*, el *atrezzo* significaba un recurso esencial en el fragmento espacio temporal onírico y el reflejo del carácter psicológico de

Stéphane. Sin embargo, es en este momento cuando el decorado adopta el rol principal.

Lo interesante y lo desconcertante para el espectador lo encontramos en la escena final de la secuencia: después de la actuación de los gatos, Stéphane dentro del sueño lúcido, consciente de que está soñando, decide despertarse abriendo la puerta del despacho. En este momento de la secuencia se produce un extrañamiento, pues se espera que la intervención enunciativa se comporte como hasta ahora, por lo que hubiese resultado más pertinente y cómodo a los ojos del espectador, después de que el protagonista enunciará: «...bueno, estoy agotado, voy a despertarme», mostrar el despertar de Stéphane como ya se había hecho en secuencias anteriores.

Por el contrario, un plano secuencia nos dirige a un espacio, concretamente, el rellano, donde se encuentran y coexisten las dos realidades (figura 17, plano 79). Vemos un plano escorzo en el que el sujeto onírico está de espaldas y la realidad “externa” de frente. Los decorados de ambas realidades se unen en un mismo plano. Sucede lo mismo que en los recuerdos de Joel, pero en este caso los decorados unidos pertenecen a dimensiones paralelas.



Figura 17.

Por tanto, hay un *raccord* de escenas (abre y sale), pero se rompe el *raccord* espacial y temporal, pues un tiempo “0” y un espacio imaginario se une (o entra) a un tiempo presente y a un espacio real (tangible), sin pasar de una secuencia imaginaria o real a otras similares. En otras palabras, el *travelling* de seguimiento a Stéphane y la acción de éste al abrir, liga dos espacios y tiempos discontinuos.

Gondry ya en otras secuencias hace lo mismo, intentando una continuidad narrativa y de eje de dirección (movimiento) en dos dimensiones paralelas. Todas ellas mediante la transición por corte, muy usada por Gondry y que tiene un valor más que significativo en el desarrollo de sus mundos. Es decir, el director maneja durante varios momentos del film distintos recursos que naturalizan ambas diégesis en un mismo nivel narrativo, creando una continuidad fuera del orden lógico y, por ende, una confusión permanente en el espectador.

Pero, la secuencia que nos concierne provee mayor significación que otras, pues expone de manera directa la convivencia de las realidades en un mismo plano, es como si la relación vecinal de los protagonistas se hubiese extrapolado a esta unión.

Así que, ya una vez fuera del sueño, Stéphane se encuentra a Stéphanie en el rellano, y es cuando comprobamos que sigue en estado de letargo, no sólo por una actitud impropia de él al no mostrar pudor en pedirle matrimonio y querer presentarla a sus compañeros en el despacho-casa, sino porque otro elemento de la puesta en escena como es el vestuario, en concreto, el disfraz de gato que viste, sigue latente en el espacio extraonírico.

Es más, se produce un interesante barrido desde él hasta Stéphanie (figura 18, plano 80) que nos indica, no sólo que en ese momento encuadra dos realidades, que las confronta, y que ambos protagonistas pertenecen a niveles narrativos diferentes (por el vestuario y noción mental), sino que todavía compartimos el punto de vista del protagonista.



Figura 18.

Nos dará la razón el cambio de plano de Stéphanie a su vecino, mediante corte (figura 19, plano 81), cuando ya sin disfraz, nos indica que ahora compartimos el punto de vista de ella. Él sueña despierto. No sabe en qué realidad se para; es un claro reflejo del espectador, quien trata de buscar sentido a este entretejido y cuyo punto de vista, como ya hemos dicho, comparten hasta cierto momento, pues sabemos que la Stéphanie del rellano no es aquélla que aparece en el sueño, ya que su actitud y la puesta en escena nos indica el cambio de registro narrativo en el que nos encontramos.



Figura 19

Y, eso se refuerza cuando el personaje principal, creyendo estar en el sueño, entra de nuevo (figura 20, plano 84) y descubre que allí no hay nadie, no hay despacho y su disfraz de gato se vuelve desvanecer (figura 21, plano 85), momento en el que, por cierto, volvemos a compartir su punto de vista. Por lo tanto, la conversación sin sentido entre ambos no es más que el refuerzo de un diálogo entre las realidades.



Figura 20.

Figura 21.

De gran importancia es la indumentaria que porta, pues, según en palabras del Dr. Francisco Javier Gómez Tarín (2011):

Todos los vestidos en pantalla son significativos, pues despersonalizan al actor y crean el “protagonista” (en tanto rol). El vestuario, por tanto, debe constituir una especie de documento de identidad. [...] En ocasiones cumple una función

directamente simbólica en la acción, pero siempre desempeña funciones concretas en todas las películas, ya que su gama de posibilidades es enorme. [...] Al integrarse en el decorado, el vestuario refuerza las estructuras narrativas y temáticas de la película. (p. 138).

Digamos que, el propio Stéphane es el elemento que hace posible la convivencia de las realidades, pues su actitud, la unión del decorado y el mismo disfraz de gato atienden al padecimiento de un trastorno del sueño que hace invertir el mundo onírico en la realidad. Todo ello no es más que producto de su imaginación. Y, diríamos que es el personaje de Stéphanie el único que, a pesar de compartir con Stéphane la creatividad, consigue hacerlo bajar de las nubes y enfrentarlo con la realidad.

5.2.2.2. ¡Olvídate de mí! y algunos elementos de la puesta en escena

En la secuencia en la que nos hayamos se nos presenta al científico Stan frente al ordenador borrando a Clementine de la memoria de Joel, mientras que, al mismo tiempo, éste intenta escapar de él.

Como ya hemos dicho durante el análisis, la unión de los decorados es la respuesta del tratamiento al que se está sometiendo Joel en la realidad “externa” a la psique. Al avanzar el proceso, los recuerdos también avanzan hasta su completa eliminación o su sucesiva unión debido a la huida de los protagonistas. Por tanto, la unión de las realidades se metaforiza en la de los decorados, pues representan el avance de la narración externa.

Es así como el decorado es un recurso clave en el desarrollo narrativo mental junto al *atrezzo*, como ya habíamos comentado, debido a la narración externa y viceversa. La huida es propiciada por la persecución del borrado y, de este modo, la sucesión de elipsis temporales y espaciales internas y la necesidad del montaje alterno para mostrar las acciones narrativas simultáneas.

En esta ocasión, el montaje altemo no es utilizado para mostrar, exclusivamente, el estado emocional del protagonista, sino para establecer una conexión directa entre las dos realidades, tras comprobar que la acción narrativa del exterior (figura 22, plano 7) repercute simultáneamente en los recuerdos y viceversa.

De otro modo, si Joel no hubiese opuesto resistencia, -aunque pudiese oír la voz del doctor, lo cual sería una interferencia extradiegética-, no hubiese habido una conversación directa entre las realidades porque el procedimiento de borrado de memoria de Stan no se hubiese visto afectado por la acción del interior. Habría una acción causa-efecto unidireccional y no bidireccional como sucede, provocando un intercambio de influencia.



Figura 22.

De la puesta en escena, también cabe resaltar el tratamiento de la iluminación como recurso de unión. Cada recuerdo por el que pasan, la luz es apagada (figura 23, plano 15), solamente iluminado por una fuente limitada -sensación linterna-, que denota el borrado ya de esos recuerdos y que, por lo tanto, se hallan apagados, sin información relevante.

Así pues, el borrado externo ha provocado la oscuridad en partes del cerebro de Joel que ya no existen como tal. Hablamos de lo que se conoce

como *morphing* metaléptico o escenográfico, que no es más que la utilización de esta técnica digital como metáfora del borrado externo –o también se para reflejar los pensamientos del sujeto- que provoca cambios en la escenografía, en cuanto a la unión de los decorados, las secuencias apagadas, la desaparición de Clementine, etc. Como bien dice el Dr José Antonio Palao (2012):

Como variante de la metalepsis [...] se puede dar el caso de que los pensamientos del narrador intradiegético (normalmente de carácter “subconsciente”) se metaforicen a través de cambios visuales acometidos por medio tecnología digital (es decir, sin cambio de plano). [...] en el *Morphing* escenográfico los cambios acometidos (normalmente espectaculares) tienen lugar en la propia escenografía del film. (p. 103).



Figura 23.

Para resumir, lo interesante de este epígrafe que alude a la convivencia de las realidades, se debe a lo que al principio parecía lo contrario. Si bien el decorado era más relevante en la trama de Joel por lo que supone en cuanto al avance narrativo y el *atrezzo* lo hacía en *La ciencia del sueño*, vemos ahora la importancia que adquiere el decorado en la unión de realidades en el rellano de Stéphane, sin olvidar la noción mental del protagonista.

En *¡Olvídate de mí!* no sólo estos elementos de la puesta en escena, sino otros como la iluminación, el comportamiento del propio Joel (interpretación) y el sonido juegan un papel crucial en el nexo como una metáfora de lo que la máquina borradora está provocando en el cerebro del protagonista y, por tanto, el desarrollo de dos acciones narrativas simultáneas.

Será, en el sueño de Stéphane, la unión del decorado del despacho y el rellano de su casa lo que atiende al estado mental de éste, quien parece tener algún trastorno del sueño. Sin olvidarnos de la significación que supone en ello el vestuario y la concepción auditiva de la música.

Ambos protagonistas tienen una lucha interna (y a la vez externa), a través del tratamiento de la puesta en escena.

Pero, sin duda, el signo de puntuación como es la transición a corte, desempeña la función más significativa de manera general, sobre todo, en *La ciencia del sueño* que, como ya hemos dicho, une planos que pertenecen a realidades distintas proponiéndolas en el mismo nivel narrativo. Por ello, este film se hace mucho más complejo de asimilar.

6. Resultados de las observaciones

Tras el análisis fílmico, exponemos las siguientes evidencias:

1. La representación psíquica en ambos films presenta más diferencias que similitudes. Se debe a cuatro evidencias que definen la construcción de la puesta en escena: el lenguaje propio de cada dimensión, el reflejo del carácter psicológico de los protagonistas, el objetivo que persigue los protagonistas en relación a la acción narrativa externa y la huella autoral.
2. Las similitudes abarcan los rasgos genéricos como el protagonista introvertido, la convivencia de realidades y las relaciones amorosas complejas. Además de que los elementos de la puesta en escena y las marcas enunciativas algunos son los mismos y permiten en ambos films la convivencia de realidades y la sucesión de elipsis temporales en el plano mental. Pero, a pesar de ello, la manera de emplearlos es distinta porque atiende a unas necesidades y acciones narrativas diferentes.
3. Los elementos que forman parte de la puesta en escena y las marcas enunciativas hacen posible el nexo con la realidad “externa” al mundo interior de los personajes, debido a las acciones narrativas y el estado emocional de los protagonistas.
4. El nexo de ambas realidades se encuentra en el propio Stéphane debido a un trastorno del sueño que padece y a la máquina borradora y su acción, pues provoca la desaparición de los recuerdos y la resistencia de Joel.
5. El corte es la transición utilizada para establecer ambas realidades en el mismo nivel narrativo.

7. Conclusiones

A pesar de ser los primeros largometrajes de Michel Gondry que tratan con mayor despliegue narrativo y estético el sueño y los recuerdos, después del análisis versado en la puesta en escena y en las marcas enunciativas que hacían posible el nexo, podemos decir que el tratamiento en ambas sí es distinto; aunque algunos de los elementos del profílmico y las marcas empleadas son los mismos, tienen una finalidad distinta.

De hecho, la puesta en escena en cuanto a la representación mental también es distinta. Todo ello se debe, ya no sólo a la propuesta de dimensiones totalmente diferentes que tienen un lenguaje propio, como es el surrealismo o el dadaísmo en el sueño y las experiencias en el recuerdo, sino que incide la identidad del propio personaje y que el desarrollo de la narración mental le debe mucho a la narración externa.

Pero, está claro que la autoría y la trama argumental tienen un peso mayor en la diferenciación de cada representación. Podemos ver en *La ciencia del sueño* la esencia de Gondry en cada objeto, frase o en la personalidad de Stéphane, a quien ha extrapolado la suya propia. Y, por su parte, las tramas que propone llevan a ese tratamiento característico y a la conexión: ¿Los sueños son sólo sueños?, ¿se basan los sueños en la realidad?, ¿nuestras acciones pueden ser la prolongación de lo soñado o de lo vivido?

Una vez llegados a este punto, volvemos a reformular las preguntas que dieron pie a esta investigación: ¿A qué se debe la ausencia de los modos convencionales o marcas? Y por consiguiente, ¿Por qué se propone una convivencia de realidades?

Tras el análisis interpretamos un propósito firme de situar los sueños en el mismo nivel narrativo de la realidad diegética. Apoyándonos en las palabras de Andréi Tarkovski (1991) sobre la representación del sueño:

Hay además aspectos de la vida humana representables tan sólo con medios poéticos. Aun así, los directores de cine intentan en muchos casos sustituir la lógica poética por la burda convencionalidad de los procedimientos técnicos. En

las películas, los sueños a menudo pasan a ser, de un fenómeno vital concreto, un batiburrillo de viejos trucos fílmicos (Tarkovski, 1991, p. 52).

Acerca de los recursos, continúa diciendo:

Todo esto es posible, pero sólo con la condición de que las «visiones» en la pantalla se compongan de formas visibles, propias de la vida. Pero a veces se hace lo siguiente: se filma algo en cámara lenta o a través de un filtro de niebla, se utilizan métodos anticuados o los efectos musicales correspondientes. Y el espectador, acostumbrado ya a ese tipo de cosas, reacciona de inmediato y piensa: «¡Ah, ahora lo está recordando!», «¡Lo está soñando!» Pero con estas descripciones llenas de secretos a veces no se consigue un verdadero efecto fílmico de sueños y recuerdos. Los efectos prestados del teatro no son algo propio del cine y tampoco deben llegar a serlo (Tarkovski, 1991, p. 93).

El director de cine ruso pone de manifiesto el rechazo a las técnicas narrativas convencionales por ser previsibles, apoyando otras formas de hacer más acordes a la experiencia real, a lo empírico.

Igualmente, cabe añadir la doble acepción que hace Francesco Casetti y Federico Di Chio (1991) de la representación cinematográfica:

[...] advertimos que en la naturaleza propia de la representación («estar en lugar de»), y especialmente en la representación cinematográfica, residen las raíces de un doble y, en ciertos aspectos, contradictorio recorrido: por un lado hacia la representación fiel y la reconstrucción meticulosa del mundo y, por otro hacia la reconstrucción de un mundo en sí mismo, situado a cierta distancia de su referente.

El hecho de representar, por lo tanto, procede tanto en la dirección de la «presencia» de la cosa, sobre la base de la evidencia y de la semejanza, como en la dirección de su «ausencia», sobre la base de la ilusoriedad y del espejismo de la imagen. En el primer caso, el resultado sería garantizar la recuperabilidad de lo ausente, hasta el punto de hacerlo parecer presente («las cosas están ahí, basta con filmarlas»); mientras que en el segundo caso sería el de subrayar la distancia que separa el sustituyente y a lo sustituido, creando una presencia que es más válida por sí misma que por aquello que debe remplazar («Si se quiere obtener la realidad hay que reconstruirla») (p. 122).

Por tanto, aunque el sueño puede representarse en ambas acepciones, en la dirección de la «presencia» y en la dirección de la «ausencia», Gondry lo hace siguiendo la segunda, pues se vale de los mecanismos cinematográficos para reconstruir el universo onírico que puede ser representado de cualquier manera, como en el lenguaje poético.

¿Qué queremos decir con esto? Volviendo a nuestras preguntas de investigación y haciendo hincapié en el análisis comparativo, vemos que Gondry, aunque no utiliza un lenguaje poético en su discurso, pues no es su estilo, tampoco utiliza los modos convencionales; se vale de movimientos de cámara, el *morphing* o la más importante, la transición por corte, con la que puede naturalizar el sueño en el mismo nivel narrativo que la diégesis externa, afirmando así una igualdad ontológica debido a que ambas conviven, se influyen y tienen la misma importancia en el devenir de nuestros actos. Y, no solo ello, sino que el corte supone una herramienta de verosimilitud con el soñar para conseguir -como decía Tarkovski- un verdadero efecto fílmico.

Interpretamos, pues, que la convivencia de realidades que siempre propone en su obra no es más que la consideración de que ambas dimensiones se necesitan, pues muestra un intercambio de influencia que afirma que tanto la una como la otra imprime un efecto relevante en la dimensión paralela. Y que al establecerlas en el mismo nivel narrativo confirma que ambas tienen el mismo nivel de realidad.

Es así como muestra esta reflexión en el personaje de Stéphane mediante un trastorno del sueño. En otras palabras, Gondry utiliza el trastorno del sueño del protagonista y la máquina borradora de Joel y, más bien, las marcas enunciativas y la puesta en escena, como excusa, para decirnos que el plano onírico y la realidad tangible están conectados. Por tanto, esa evidencia la plasma con la utilización de movimientos de cámara o la transición por corte con el propósito de situarlas al mismo nivel narrativo o de realidad.

Al final, viene diciendo que la realidad empírica, lo vivido, siempre tendrá un efecto positivo o negativo en nuestro soñar, ya sea por evadirse de lo que nos ha pasado o por recordar y soñar con algo bueno que nos ha ocurrido. Sea

lo que sea lo que soñamos muchas veces influye en nuestro comportamiento del día a día y viceversa.

7.1. Cumplimiento de los objetivos

Tras la investigación y las conclusiones que verifican la hipótesis, es evidente que hemos conseguido alcanzar los objetivos:

1. Analizar cómo se representa el sueño/recuerdo en cada film para conocer si hay diferencias y similitudes.
2. Analizar y confirmar que el profílmico deviene primordial en la conexión de ambas realidades.
3. Analizar y confirmar la influencia mutua de las realidades a partir de las marcas enunciativas en el significante.
4. Conocer el mensaje que transmite la convivencia de realidades.

La puesta en escena que conforma cada representación nos demuestra las diferencias que hay entre ellas, además de confirmarnos junto a las marcas enunciativas que rompen la transparencia y devienen primordiales para la unión de ambas realidades.

A través de ellas, hemos conseguido, de nuevo, conocer o aproximarnos al mensaje que transmite la colisión de realidades.

7.2. Futuros desarrollos de la investigación

Partiendo de este trabajo y, después de las observaciones desde una perspectiva epistemológica, es decir, sobre la enunciación, sobre cómo está guiado el discurso, vemos necesariamente futuros desarrollos de la investigación en cuanto a la perspectiva ontológica de la imagen que gire alrededor del «complejo de la momia» (Bazin, 1990, p. 23).

Interesante vemos su análisis en ambos films. En *¡Olvídate de mí!* somos conscientes de cómo Joel se deshace de las fotografías y dibujos que retratan a Clementine, al igual que quiere hacer desaparecer sus recuerdos donde también se encuentra su imagen registrada. Pero, estos son almacenados en forma de datos por Lacuna. Y, a partir de la resistencia de Joel al borrado de memoria supone la retención de la imagen registrada evitando su desaparición con la finalidad de embalsamar su recuerdo junto a ella.

Aunque Joel sea consciente que la identificación ontológica del retrato (imagen del recuerdo) y del modelo (el Ser) de Clementine ya no coincida (por la amnesia de ella), gracias a aquél no olvidará la que era: «No se cree ya en la identidad ontológica entre modelo y retrato, pero se admite que éste nos ayuda a acordarnos de aquél y a salvarlo, por tanto, de una segunda muerte espiritual» (Bazin, 1990, p. 24).

Trata de salvarla de la muerte o del paso del tiempo (externo a la realidad mental o a la duración del borrado), como bien dice Bazin (1990): «La muerte no es más que la victoria del tiempo. Y fijar artificialmente las apariencias carnales de un ser supone sacarlo de la corriente del tiempo y arrimarlo a la orilla de la vida» (p. 23). O como diría Palao (2004): «Esta cuestión de la adherencia es la que lleva a Bazin a invocar el carácter redentor del cinematógrafo». (p. 45).

Así pues, también se podría tratar el análisis de la mente como metáfora del cinematógrafo. En otras palabras, en la reproducción del modelo (de la realidad, de lo que existe), por tanto, una prolongación de la misma.

Por ello, vemos importante verter un análisis alrededor de estas cuestiones sobre el tiempo pasajero, la conservación del Ser a través del medio cinematográfico, la semejanza de la imagen registrada con su modelo, la sustitución o prolongación de la realidad y el cinematógrafo como huella digital de la existencia del modelo.

Al igual que en *La ciencia del sueño*, donde Stéphane desea registrar la imagen de Stéphanie en sus sueños, pero en este caso no se logra captar el realismo, pues, al final, la identificación ontológica del retrato de su vecina no es la misma que la del modelo porque está idealizada. Hay un punto subjetivo en ello que sería interesante analizar.

Por último, pero no menos importante, la temática sobre los mundos posibles y los universos paralelos. Partiendo de que la base de la teoría de la narratología «is the idea that reality—now conceived as the sum of the imaginable rather than as the sum of what exists [...]—is a universe composed of a plurality of distinct worlds».(Ryan, 2006, p. 644) y de que entre esa pluralidad se encuentran los mundos posibles y el mundo real, donde los primeros «sprout in the narrative universe every time a character contemplates or makes a decisión [...]» (Ryan, 2006, p. 644), se podría analizar cómo Stéphane y Joel dan pie a esos mundos posibles que, parafraseando a Marie-Laurie, se hallan vinculados de alguna manera con el mundo real. (2006, p. 645).

Y, además, teniendo en cuenta las teorías de Lewis sobre qué mundo es real y qué mundo es posible, según en palabras de Marie-Laure Ryan y sus propias teorías:

[...] we have two possibilities. The most commonsensical is the absolutist view. It says that the actual world differs in ontological status from merely possible ones in that this world alone presents an autonomous existence, which could mean: exists physically. All other worlds are the product of a mental activity, such as dreaming, imagining, foretelling, promising, or storytelling. The other interpretation, proposed by Lewis (1973: 84–91), is known as modal realism. It says that all possible worlds are equally real and that all possibilities are realized in some world [...] (Ryan, 2006, p. 645).

Y con la teoría del realismo modal y la teoría indicativa de Lewis, es interesante que se investigara sobre el punto de vista de cada protagonista sobre la noción de realidad frente a los mundos posibles. Esto último se podría unir con los universos paralelos, tomados como reales todos ellos por la física.

7. Conclusions

In spite of being the first feature films by Michel Gondry that deal with the narrative and aesthetic display of the dream and the memories, after the analysis versed in the staging and in the enunciative marks that made the nexus possible, we can say that the treatment in both is different; Although some of the elements of the profilmic and the marks used are the same, they have a different purpose.

In fact, the staging in terms of mental representation is also different. All this is due, not only to the proposal of totally different dimensions that have their own language, such as surrealism or dadaism in the dream and experiences in memory, but also the identity of the character itself and the development of mental narrative owes much to external narration.

But, it is clear that the authorship and plot have a greater weight in the differentiation of each representation. We can see in *La ciencia del sueño* the essence of Gondry in each object, phrase or the personality of Stéphane, to whom he has extrapolated his own. And the plots that he proposes lead to that characteristic treatment and connection. Dreams are only dreams? Are dreams based on reality? Are our actions the prolongation of the dreamed or of the lived?

Once we have reached this point, we reformulate the questions that led to this investigation: What is the reason for the absence of conventional modes or marks? And therefore, Why is a coexistence of realities proposed?

After the analysis, we interpret a firm purpose to situate the dreams in the same narrative level of the diegetic reality. Relying on the words of Andréi Tarkovski (1991) about the representation of the dream:

Hay además aspectos de la vida humana representables tan sólo con medios poéticos. Aun así, los directores de cine intentan en muchos casos sustituir la lógica poética por la burda convencionalidad de los procedimientos técnicos. En las películas, los sueños a menudo pasan a ser, de un fenómeno vital concreto, un batiburrillo de viejos trucos fílmicos (Tarkovski, 1991, p. 52).

About the resources, he continues saying:

Todo esto es posible, pero sólo con la condición de que las «visiones» en la pantalla se compongan de formas visibles, propias de la vida. Pero a veces se hace lo siguiente: se filma algo en cámara lenta o a través de un filtro de niebla, se utilizan métodos anticuados o los efectos musicales correspondientes. Y el espectador, acostumbrado ya a ese tipo de cosas, reacciona de inmediato y piensa: «¡Ah, ahora lo está recordando!», «¡Lo está soñando!» Pero con estas descripciones llenas de secretos a veces no se consigue un verdadero efecto fílmico de sueños y recuerdos. Los efectos prestados del teatro no son algo propio del cine y tampoco deben llegar a serlo (Tarkovski, 1991, p. 93).

The russian film director reveals the rejection of conventional narrative techniques for being predictable, supporting other ways of making more consistent with the real experience, the empirical.

Likewise, we must add the double meaning that Francesco Casetti and Federico Di Chio (1991) make of cinematographic representation:

[...] advertimos que en la naturaleza propia de la representación («estar en lugar de»), y especialmente en la representación cinematográfica, residen las raíces de un doble y, en ciertos aspectos, contradictorio recorrido: por un lado hacia la representación fiel y la reconstrucción meticulosa del mundo y, por otro hacia la reconstrucción de un mundo en sí mismo, situado a cierta distancia de su referente.

El hecho de representar, por lo tanto, procede tanto en la dirección de la «presencia» de la cosa, sobre la base de la evidencia y de la semejanza, como en la dirección de su «ausencia», sobre la base de la ilusoriedad y del espejismo de la imagen. En el primer caso, el resultado sería garantizar la recuperabilidad de lo ausente, hasta el punto de hacerlo parecer presente («las cosas están ahí, basta con filmarlas»); mientras que en el segundo caso sería el de subrayar la distancia que separa el sustituyente y a lo sustituido, creando una presencia que es más válida por sí misma que por aquello que debe remplazar («Si se quiere obtener la realidad hay que reconstruirla») (p. 122).

What do we mean by this? Returning to our research questions and emphasizing comparative analysis, we see that Gondry, although he does not

use poetic language in his discourse, because it is not his style, does not use conventional modes either; he uses camera movements, morphing or the most important, the transition by cut, with which he can naturalize the dream at the same narrative level as the external diegesis, thus affirming an ontological equality because both coexist, influence each other and they have the same importance in the evolution of our actions. And not only that, but the cut is a plausibility tool with dreaming to achieve - as Tarkovsky said - a true film effect.

Therefore, although the dream can be represented in both meanings, in the direction of the «presencia» and in the direction of the «ausencia», Gondry does it following the second one, because it uses the cinematographic mechanisms to reconstruct the dream universe that it can be represented in any way, as in poetic language.

We interpret, then, that the coexistence of realities that he always proposes in his work is nothing more than the consideration that both dimensions are needed, since the films show an exchange of influence that affirms that both print a relevant effect in the dimension parallel. Establishing them in the same narrative level confirms that both have the same level of reality.

This is how it shows this reflection in the character of Stéphane through a sleep disorder. In other words, Gondry uses the sleep disorder of the protagonist and Joel's erasing machine and, rather, the enunciative marks and the staging, as an excuse, to tell us that the dream level and the tangible reality are connected. Therefore, that evidence is captured by the use of camera movements or the transition by cutting with the purpose of placing them at the same narrative or reality level.

In the end, it has been saying that empirical reality, what has been lived, will always have a positive or negative effect on our dream, whether by evading what has happened to us or by remembering and dreaming of something good that has happened to us. Whatever we dream more often influences our day-to-day behavior and vice versa.

And, in the end, we observe that the conclusions we have reached verify our hypothesis, raised at the beginning of the work, and that proposed a metaphillic reflection, carried through the analysis.

7.1. Accomplishment of the goals

After the investigation and the conclusions that verify the hypothesis, it is evident that we have achieved the objectives:

1. Analysing how the dream / memory is represented in each film to know if there are differences and similarities.
2. Analysing and confirm that the profilmic becomes primordial in the connection of both realities.
3. Analysing and confirm the mutual influence of realities from the enunciative marks in the signifier.
4. Knowing the message that transmits the coexistence of realities.

The staging that makes up each representation shows us the differences between them, in addition to confirming us along with the enunciative marks that break the transparency and become primordial for the union of both realities.

Through them, we have managed, again, to know or approach the message that transmits the collision of realities.

7.2. Future lines of research

Starting from this work and, after the observations from an epistemological perspective, about the enunciation, about how the discourse is guided, we necessarily see future developments of the investigation regarding the ontological perspective of the image that revolves around the «complex of the mummy» (Bazin, 1990, p.23).

Interesting we see his analysis in both films. In *¡Olvídate de mí!* we are aware of how Joel gets rid of the photographs and drawings that portray Clementine, just as he wants to make his memories disappear where his registered image is also found. But, these are stored in data form by Lacuna. And, from the resistance of Joel to the erasure of memory supposes the retention of the registered image of it avoiding its disappearance with the purpose of embalming its memory next to it.

Although Joel is aware that the ontological identification of the portrait (image of the memory) and of the model (the Being) of Clementine no longer coincides (because of her amnesia), but thanks to the portrait he will not forget what it was: «No se cree ya en la identidad ontológica entre modelo y retrato, pero se admite que éste nos ayuda a acordarnos de aquél y a salvarlo, por tanto, de una segunda muerte espiritual» (Bazin, 1990, p. 24).

Try to save it from death or the passage of time (external to the mental reality or the duration of erasure), as Bazin (1990) says: «La muerte no es más que la victoria del tiempo. Y fijar artificialmente las apariencias carnales de un ser supone sacarlo de la corriente del tiempo y arrimarlo a la orilla de la vida» (p. 23). Or as Palao (2004) would say: «Esta cuestión de la adherencia es la que lleva a Bazin a invocar el carácter redentor del cinematógrafo» (p. 45).

Thus, it could also treat the analysis of the mind as a metaphor for the cinematograph. In other words, in the reproduction of the model (of reality, of what exists), therefore, an extension of it.

For this reason, we see important to pour an analysis around these questions on the passing time, the conservation of the Being through the cinematographic medium, the similarity of the registered image with its model, the substitution or prolongation of the reality and the cinematograph as fingerprint of the existence of the model.

As in *La ciencia del sueño*, where Stéphane wants to register the image of Stéphanie in his dreams, but in this case he does not manage to capture realism, because, in the end, the ontological identification of his neighbor's

portrait is not the same as the model because it is idealized. There is a subjective point in it that would be interesting to analyze.

Last but not least, the theme about possible worlds and parallel universes. Starting from that the basis of the theory of narratology "is the idea that reality-now conceived as the sum of the imaginable rather than as the sum of what exists [...] -is a universe composed of a plurality of distinct worlds". (Ryan, 2006, p.644) and that between that plurality are the possible worlds and the real world, where the first "sprout in the narrative universe every time a character contemplates or makes a decision [...]" (Ryan, 2006, p.644), it could analyze how Stéphane and Joel give rise to those possible worlds that, paraphrasing Marie-Laurie, are linked in some way with the real world. (2006, p.645).

And, in addition, taking into account the theories of Lewis on what world is real and what world is possible, according to Marie-Laure Ryan and her own theories:

[...] we have two possibilities. The most commonsensical is the absolutist view. It says that the actual world differs in ontological status from merely possible ones in that this world alone presents an autonomous existence, which could mean: exists physically. All other worlds are the product of a mental activity, such as dreaming, imagining, foretelling, promising, or storytelling. The other interpretation, proposed by Lewis (1973: 84–91), is known as modal realism. It says that all possible worlds are equally real and that all possibilities are realized in some world [...] (Ryan, 2006, p. 645).

And with the theory of modal realism and the indicative theory of Lewis, it is interesting to investigate the point of view of each protagonist on the notion of reality against the possible worlds. This last one could be united with the parallel universes, taken as real all of them by physics.

8. Referencias bibliográficas

- Aumont, J. & Marie, M. (1990). *Análisis del film*. Barcelona: Paidós.
- Bazin, A. (1990). *¿Qué es el cine?* Madrid: Rialp.
- Benet, V. J. (2004). *La cultura del cine: introducción a la historia y la estética del cine*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Bordwell, D. (1997). *El cine clásico de Hollywood: estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Borrego Martín, J. C. (2015). *La narrativa en la representación de los sueños en el cine de ficción: estudio diacrónico* (Tesis Doctoral). Universidad Complutense de Madrid, España. Recuperado de <http://eprints.ucm.es/34410/1/T36708.pdf>
- Buckland, W. (2009). *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*. Reino Unido: Blackwell publishing.
- Casetti, F. & Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós.
- Cubillos Puelma, V. (2005a). El mago Gondry: el concepto de la materialidad en el trabajo de Michel Gondry. *laFuga*. Recuperado de <http://2016.lafuga.cl/el-mago-gondry/231>
- Cubillos Puelma, V. (2005b). Science of Sleep: Llorar sin lágrimas. *laFuga*. Recuperado de <http://www.lafuga.cl/science-of-sleep/207>
- De los Santos Romero, Fátima. (2008). El artificio estético de un soñador: Michel Gondry. *Frame*. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2669272>
- Gómez Tarín, F. J. (2011). *Elementos de narrativa audiovisual: expresión y narración*. España: Shangrila ediciones.
- Gómez Tarín, F. J., & Marzal Felici, J. J. (2015). *Diccionario de conceptos y términos audiovisuales: Herramientas para el análisis filmico*. Madrid: Cátedra.

Kilbourn, R. J. A. (2010). *Cinema, Memory, Modernity: The Representation of Memory from the Art Film to Transnational Cinema*. Londres: Routledge.

Konigsberg, I. (2004). *Diccionario técnico Akal de cine*. Tres Cantos, Madrid: Akal; En Borrego Martín, J. C. (2015). *La narrativa en la representación de los sueños en el cine de ficción: estudio diacrónico* (Tesis Doctoral). Universidad Complutense de Madrid, España.

Marzal Felici, J. & Gómez Tarín, F. J. (2007). Interpretar un film. Reflexiones en torno a las metodologías de análisis del texto fílmico para la formulación de una propuesta de trabajo. En Marzal Felici, J. & Gómez Tarín, F. J. (Ed.), *Metodologías de análisis del film* (pp.31-56). Madrid: Edipo.

Palao Errando, J. A. (2004). *La Profecía de la imagen-mundo: para una genealogía del paradigma informativo*. Valencia: Ediciones de la Filmoteca. Instituto Valenciano de Cinematografía Ricardo Muñoz Suay.

Palao Errando, J. A. & Crespo, Rebeca. (2005). *Matrix: Andy y Larry Wachowski 1999*. Valencia: Nau Llibres, Octaedro.

Palao Errando, J. A. (2012). Hiperencuadre/Hiperrelato: Apuntes para una narratología del film postclásico. *Comunicación: Revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad Y Estudios Culturales*. Recuperado de: <http://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/64332>

Palao Errando, J. A. (2017). La verdad de los sueños. *Fresas Salvajes* (1957). 93-127. En Company Ramón, J. M. (Ed.), *Máscaras de la carne: aproximaciones al cine de Ingmar Bergman (1918-2018)* (pp. 92-127). Santander: Shangrila.

Rubio Alcover, A. (2010). *El Don de la imagen: un concepto del cine contemporáneo*. Santander: Shangrila.

Ryan, M. L. (2006). From Parallel Universes to Possible Worlds: Ontological Pluralism in Physics, Narratology, and Narrative. *Poetics Today*, 27(4), 633-674. Doi: [10.1215/03335372-2006-006](https://doi.org/10.1215/03335372-2006-006)

Tarkovski, A. (1991). *Esculpir en el tiempo: Reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine*. Madrid: Rialp.

Tarín Cañadas, Marta & García Guardia, M. L. (2012, 19 de Diciembre). La influencia de las vanguardias artísticas en los videoclips de Michel Gondry. *Creatividad y Sociedad*. Recuperado de <http://www.creatividadysociedad.com/numeros/cys19.html>

Troya Hervías, L., & Campo Gómez de la Torre, A. (2014). *La intertextualidad en las obras de Michel Gondry* (Grado). Universidad de Valladolid, España. Recuperado de <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/6258>

Tsai, A. (2016). Hybrid Texts, Assembled Bodies: Michel Gondry's Merging of Camera and Dancer in "Let Forever Be". 18-38. Doi: 10.18061/ijsd.v6i0.4892

Referencias audiovisuales:

-Filmografía:

Smith, G. A. (director). (1900). *Let me dream again* [Cortometraje]. Reino Unido: George Albert Smith Films.

Stanton Porter, E. & S. Fleming, G. (directores). (1903). *Vida de un bombero americano* [Cortometraje]. E.E.U.U: Edison Manufacturing Company.

Stanton Porter, E. & McCutcheon, W. (directores). (1906). *Dream of a rarebit fiend* [Cortometraje]. E.E.U.U: Edison Manufacturing Company.

Johnson, N. (productor) & Lang, F. (director). (1944). *La mujer del cuadro* [Cinta cinematográfica]. E.E.U.U: International Pictures, Christie Corporation.

O. Selznick, David (productor) & Hitchcock, A. (director). (1945). *Recuerda* [Cinta cinematográfica]. E.E.U.U: Selznick International Pictures.

Ekelund, A. (productor) & Bergman, I. (director). (1957). *Fresas salvajes* [Cinta cinematográfica]. Suecia: Svensk Filmindustri.

Silberman, S. (productor) & Buñuel, L. (director). (1973). *El discreto encanto de la burguesía* [Cinta cinematográfica]. Francia: Coproducción Francia-Italia-España; Greenwich Film Productions, Jet Films, Dean Film.

S. Feldman, E., Niccol, A., Pleshette, L., Rothschild Luke, R., Rudin, S., Schroeder, A. (productores) & Weir, P. (director). (1998). *El show de Truman* [Cinta cinematográfica]. E.E.U.U: Paramount Pictures, Scott Rudin Productions.

Berman, B., Cracchiolo, D., Hughes, C., Mason, A., Mirisch, R., Osborne, B. M., Silver, J., Stoff, E., Wachowski, L., Wachowski, L. (productores) & Wachowski, L., Wachowski, L. (directores). (1999). *Matrix* [Cinta cinematográfica]. E.E.U.U: Warner Bros / Village Roadshow Pictures / Groucho II Film Partnership.

Bregman, A., Fong, J., Hope, T., Jonze, S., Kaufman, C. (productores) & Gondry, M. (director). (2001). *Human nature* [Cinta cinematográfica]. E.E.U.U: Coproducción USA-Francia; Fine Line Features, Bac Films.

Edelman, P., Edelstein, N., Eliason, J., Krantz, T., Polaire, M., Sarde, A., Sweeney, M., Wentworth, J. (productores) & Lynch, D. (director). (2001). *Mulholland Drive* [Cinta cinematográfica]. E.E.U.U: Coproducción Estados Unidos-Francia; Les Films Alain Sarde, Asymmetrical Production.

Maki, T. (productor) & Kon, S. (director). (2001). *Millenium actress* [Cinta cinematográfica]. Japón: Bandai Visual Co., Chiyoko Commitee, Mad House, WoW, Genco.

Bregman, A. & Golin, S. (productores) & Gondry, M. (director). (2004). *¡Olvídate de mí!* [Cinta cinematográfica]. E.E.U.U: Focus Features.

Bermann, G., Gondry, M., Junqua, F., Lezzi, I. (productores) & Gondry, M. (director). (2006). *La ciencia del sueño* [Cinta cinematográfica]. Francia: Coproducción Francia-GB-Italia; Partizan Films / Gaumont / France 3 Cinema / Canal + / TPS Star / Mikado Film.

Hara, F., Maruta, J., Morishima, T., Ninokata, Y., Takiyama, M. (productores) & Kon, S. (director). (2006). *Paprika, detective de los sueños* [Cinta cinematográfica]. Japón: Madhouse, Sony Pictures Entertainment Japan.

-Documentales:

Brown. R., Fong. J. (productores) & Bangs. L., Buchanan. J., Gondry. M., Merle. C., Scartascini. A. (directores). (2004). *I've Been Twelve Forever (side A)* [Documental]. E.E.U.U: Partizan.

Brown. R., Fong. J. (productores) & Bangs. L., Buchanan. J., Gondry. M., Merle. C., Scartascini. A. (directores). (2004). *I've Been Twelve Forever (side B)* [Documental]. E.E.U.U: Partizan.

-Videoclips:

Human behavior, Björk, 1993.

Like a Rolling Stones, The Rolling Stones, 1995.

Around the world, Daft Punk, 1997.

Let forever be, The Chemical Brothers, 1999.

Come into my world, Kylie Minogue, 2002.

Star guitar, The Chemical Brothers, 2002.

Hardest button To Button, The White Stripes, 2003.






-Spot publicitario:

Levi's drugstore, 2006.





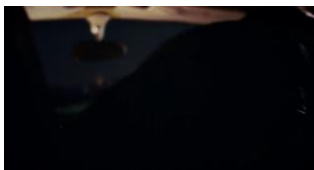
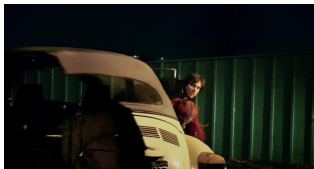
9. Anexos

Découpage:





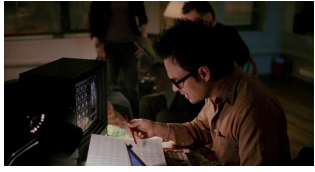
¡Olvídate de mí!, 2004.

Nº Plan o	Duración	Escala/Angulación	Descripción/ Mov. Cámara/ Escalas intermedias	Banda sonora	Fotograma
1	2"	PG	Joel y Clementine están viendo un film clásico fuera del autocine.	Voz en off de Clementine.	
2	4"	PM	Joel y Clementine imitan las voces de los personajes.		
3	6"	Plano en escorzo	Joel y Clementine imitan las voces de los personajes/De plano en escorzo a PMC por enfoque y movimiento de los protagonistas.		
4	2"	Igual que 2			
5	12"	Igual que 1	La pantalla del autocine desaparece.	Voz en off de Joel y Clementine. Música descriptiva	
6	1"	PMC	Joel se asusta y mira a Clementine que está desapareciendo	Música descriptiva	

La representación de la realidad mental y la convivencia con la realidad diegética en las películas de Michel Gondry: ¡Olvidate de mí! y La Ciencia del Sueño

			hasta hacerlo por completo.		
7	1'	PM	El científico Stan ha conseguido borrar a Clementine en ese recuerdo.	Sonido de ordenador.	
8	1''	Igual que 2	Joel se abalanza a clementine para que vuelva y no desaparezca de nuevo.	Música descriptiva	
9	4''	Igual que 2	Joel se abalanza a clementine para que vuelva y no desaparezca de nuevo.	Música descriptiva	
10	2''	PML	El coche empieza a desaparecer.	Música descriptiva Sonido del coche desapareciendo	
11	4''	PG	El coche desaparece por completo, Joel y Clementine consiguen salir y huyen y la valla del autocine desaparece poco a poco tras ellos.	Música descriptiva Sonido del coche y la valla desapareciendo	
12	2''	PD	Stan está tecleando mientras borra el recuerdo de Joel.	Voz en off de Stan. Música descriptiva.	

La representación de la realidad mental y la convivencia con la realidad diegética en las películas de Michel Gondry: ¡Olvidate de mí! y La Ciencia del Sueño


					
13	1"	PG	Joel y Clementine corren por la calle.	Música descriptiva Sonido de la valla desapareciendo	
14	5"	PML	Joel y Clementine corren por la calle hasta alcanzar un recuerdo del futuro para encontrar la clínica La Cuna. El borrado de la muralla les persigue/Panorámica horizontal/PML-PA-PG	Música descriptiva Sonido de la valla desapareciendo	
15	10"	PM	Joel y Clementine recorren el pasillo de la clínica La Cuna buscando al doctor Howard Mierzwiak; éste y el Joel del futuro tienen el rostro borrado /Travelling retro sigue el mov. de los personajes; panorámica horizontal (cámara en mano)/PM-PP-PM	Música descriptiva	
16	7"	PM	Stan revisa los recuerdos borrados por los que están pasando Joel y Clementine.	Música descriptiva	
17	5"	PA	Joel y Clementine	Voz en off	

			caminan cansados por la misma calle donde estaba el autocine /Travelling lateral/PA-PM-PA	de Stan Música descriptiva	
18	3''	PML	Joel se gira, mira a Clementine y se asusta/ Travelling in/ PML-PM	Música descriptiva Sonido de las estanterías desapareciendo	
19	13''	PM	Joel coge a Clementine y corren por los pasillos de la tienda de libros donde ella trabaja y que está desapareciendo/Travelling retro sigue el mov. de los personajes; pan. horizontal/PM-PG-PA-PML-PM-PP-PM-PML	Voz en off de niños y de Joel. Música descriptiva Sonido de las estanterías desapareciendo	
20	3''	PG	Joel y Clementine corren por uno de los pasillos de la tienda de libros buscando un camino entre las estanterías/ Travelling lateral	Voz en off de Joel, Clementine y niños. Música descriptiva	
21	2''	PA	Joel y Clementine corren por uno de los pasillos de la tienda de libros buscando un camino entre las estanterías/Travelling	Voz en off de Joel, Clementine y niños. Música	





La representación de la realidad mental y la convivencia con la realidad diegética en las películas de Michel Gondry: ¡Olvidate de mí! y La Ciencia del Sueño

			g in de seguimiento	descriptiva	
22	1"	PA	Joel y Clementine corren entre las estanterías/PA-PML-PM	Voz en off de Clementine y niños. Música descriptiva	
23	2"	PM	Joel y Clementine corren hasta encontrarse con el mismo Joel del futuro en la calle/panorámica horizontal/PM-PML-PA-PG	Voz en off de Clementine y niños. Música descriptiva	
24	1"	PG	Joel coge a Clementine y se expone en medio de la carretera esperando a ser atropellados/Travelling in	Sonido del camión	
25	1"	PD	El frontal de un camión se aproxima a ellos	Sonido del camión Música descriptiva	
26	1"	PMC	Joel y Clementine se abrazan fuerte/Travelling in/PMC-PP	Música descriptiva	
27	1"	PD	Radiografía del cerebro de Joel en la pantalla del ordenador/pequeño movimiento	Voz en off de la ayudante Mary Música descriptiva	
28	9"	PP	Stan le comunica al	Voz en off	






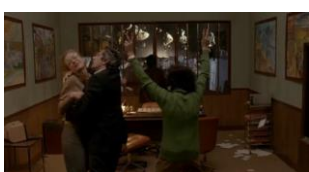

La representación de la realidad mental y la convivencia con la realidad diegética en las películas de Michel Gondry: ¡Olvidate de mí! y La Ciencia del Sueño

			doctor Mierzwiak que Joel ha vuelto a escaparse/Travelling lateral/PP-PD	de Mary Música descriptiva	
--	--	--	--	-------------------------------	---





La ciencia del sueño, 2006.

Nº Plano	Duración	Escala/Anulación	Descripción/ Mov. Cámara/ Escalas intermedias	Banda sonora	Fotograma
1	6''	PPP/gran picado	Stéphane está durmiendo intentando controlar sus movimientos en el sueño/travelling horizontal	Voz en off de Stéphane Sonido de un reloj	
2	8''	PM/picado	Stéphane está durmiendo intentando controlar sus movimientos en el sueño/ travelling vertical/PM-PD	Voz en off de Stéphane Música	
3	2''	PG	Un avión se estrella con la luna	Voz over Música: instinct blues the white stripes	
4	2''	PG	La luna explota encima de la ciudad	Voz over Música	
5	1''	PG/ligero contrap.	Los compañeros de trabajo de Stéphane se asombran de la	Voz over Música	

La representación de la realidad mental y la convivencia con la realidad diegética en las películas de Michel Gondry: ¡Olvidate de mí! y La Ciencia del Sueño

			explosión		
6	2''	PM/ligero contrap.	Stéphane les recuerda el miedo que están sintiendo	Voz over Música	
7	1''	PML	Stéphane les recuerda el miedo que están sintiendo	Voz over Música	
8	4''	PD	La grabadora de Stéphane está abierta	Voz over Música	
9	1''	PG	Los fragmentos de la luna se dirigen a la tierra	Música	
10	2''	PA	En el despacho de todos están asustados, mientras Stéphane provoca la catástrofe	Voz over Música	
11	2''	PM/ligero contrap.	Stéphane orquesta la caída de los fragmentos desde la ventana de su despacho	Voz over Música	

La representación de la realidad mental y la convivencia con la realidad diegética en las películas de Michel Gondry: ¡Olvídate de mí! y La Ciencia del Sueño

12	2''	PML/ligero picado	El choque de los fragmentos en la tierra provoca un terremoto/pequeños mov. de cámara	Voz over Música	
13	2''	PG	Hay un terremoto en el despacho y todos están cayendo al suelo/ pequeños mov. de cámara	Voz over Música	
14	2''	PG	Un volcán se abre en medio de la ciudad	Voz over Música	
15	2''	PG/ligero picado	En el despacho los compañeros de Stéphane caen al suelo por el terremoto, mientras él domina el volcán con la ventana abierta/ pequeños mov. de cámara	Voz over Música	
16	2''	PM/ligero contrap.	Stéphane abducido orquesta el volcán en erupción / pequeños mov. de cámara	Voz over Música	
17	1''	PML	Stéphane hace que la lava sea expulsada del volcán/ pequeños mov. de cámara	Voz over Música	

La representación de la realidad mental y la convivencia con la realidad diegética en las películas de Michel Gondry: ¡Olídate de mí! y La Ciencia del Sueño

					
18	2''	PG	La lava del volcán sale disparada y arrasa la ciudad	Voz over Música	
19	2''	PG	Los restos de la lava alcanzan el despacho y sacuden a los compañeros de Stéphane mientras caen al suelo/ pequeños mov. de cámara	Voz over Música	
20	3''	PA/ ligero picado	Todos en el despacho están por el suelo intentando estabilizarse por la expulsión del volcán/ pequeños mov. de cámara	Música	
21	2''	PD	El volcán se cierra quedando inactivo	Música	
22	1''	PM	Stéphane mira a sus compañeros	Música	







La representación de la realidad mental y la convivencia con la realidad diegética en las películas de Michel Gondry: ¡Olvidate de mí! y La Ciencia del Sueño

23	4''	PGC/Liger o contrap	Serge, uno de sus compañeros de trabajo, le pide a Stéphane que les devuelva el mundo/PGC-PA	Guitarra eléctrica	
24	5''	Igual que 22	Stéphane, a cambio, les ordena que no lo obliguen a trabajar tanto	Guitarra eléctrica	
25	3''	PG/Ligero contrap	Los compañeros le conceden el deseo a Stéphane	Guitarra eléctrica	
26	3''	Igual que 22	Stéphane vuelve a mirar por la ventana y empieza a orquestrar la reconstrucción del mundo	Guitarra eléctrica	
27	5''	PG	Varios camiones de obras empiezan a trabajar la tierra	Voz en off de Stéphane Música	
28	2''	PA/Ligero contrap	Desde el despacho, todos contemplan como los camiones de obras trabajan	Música	
29	3''	Igual que 26		Música	





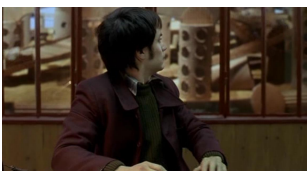

La representación de la realidad mental y la convivencia con la realidad diegética en las películas de Michel Gondry: ¡Olvídate de mí! y La Ciencia del Sueño

					
30	5''	PA/Ligero contrap	Stéphane orquesta en la ventana y sus compañeros lo observan absortos/travelling in	Música	
31	3''	PM	Stéphane baila ilusionado	Música	
32	3''	PA/ligero contrap	Los compañeros están encantados de cómo está construyendo Stéphane	Música	
33	3''	PG	Las grúas y los camiones de obras van construyendo los edificios de la ciudad/pequeño travelling vert.	Música	
34	6''	PD	Desde una ventana nos adentramos en la producción seriada de los automóviles/ zoom in	Música	
35	6''	PD	El mundo de cartón de Stéphane Miroux	Música	






La representación de la realidad mental y la convivencia con la realidad diegética en las películas de Michel Gondry: ¡Olvídate de mí! y La Ciencia del Sueño

			ya está construido y es una gran potencia industrial/travelling horizontal		
36	3''	PG	El mundo de cartón de Stéphane Miroux ya está construido /travelling horizontal	Música	
37	3''	PA/ligero contrap	Los compañeros agradecen a Stéphane la creación del nuevo mundo	Música	
38	4''	PML/contrapicado	A Stéphane le angustia el término "nuevo mundo"	Música	
39	3''	PG	Los compañeros se reúnen en la mesa de Stéphane que es el jefe y Serge le recuerda que son sus súbditos		
40	3''	PML/Liger o contrap	Stéphane desea soñar con Stephanie		
41	4''	Plano en escorzo.	Serge le muestra a Stéphane su libro		







La representación de la realidad mental y la convivencia con la realidad diegética en las películas de Michel Gondry: ¡Olvidate de mí! y La Ciencia del Sueño

		PM	dedicado a Stephanie para atraerla y que pueda soñar con ella		
42	1''	PM/ligero contrap	Stéphane escucha a Martine	Voz en off de Martine	
43	2''	PG	Serge abandona el despacho y Martine le comunica a Stéphane su boda con Stephanie		
44	2''	PM	Martine le comunica a Stéphane su boda con Stephanie	Silbido	
45	2''	PML/contrap	Stéphane ve por la ventana a Serge publicitando su libro en un banner	Silbido	
46	7''	PG/Ligero picado	Serge cuelga la portada del libro de Stéphane en un banner/pequeño travelling vertical/PG-PA	Voz en off de Martine	

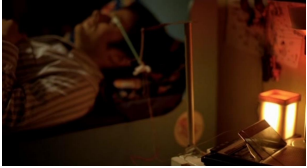




La representación de la realidad mental y la convivencia con la realidad diegética en las películas de Michel Gondry: ¡Olvídate de mí! y La Ciencia del Sueño

47	2''	Plano en escorzo. PM	Martine entrevista a Stéphane Miroux por el éxito de su libro sobre Stephanie		
48	4''	Plano en escorzo. PM	Martine entrevista a Stéphane y él hace un gesto a la cámara		
49	3''	Plano en escorzo. PM	Martine alaba las profesiones de Stéphane		
50	3''	Plano en escorzo. PML	Martine le recuerda a Stéphane la construcción del museo Miroux dedicado a su libro		
51	4''	GPG	Se muestra el museo Miroux/ Travelling vertical	Voz en off de Martine	
52	3''	PG	Las carreteras de la ciudad están repletas de coches. Martine le pregunta a Stéphane si ha encontrado las claves del éxito /travelling out	Voz en off de Martine	

La representación de la realidad mental y la convivencia con la realidad diegética en las películas de Michel Gondry: ¡Olvídate de mí! y La Ciencia del Sueño

53	10''	Plano en escorzo. PML/ligero contrap	Stéphane. Le confiesa que todo lo que hace le sale del corazón		
54	3''	Plano en escorzo. PM/ligero contrap	Martine presupone que es por Stéphanie		
55	3''	Plano en escorzo. PML/ligero contrap	Stéphane rechaza hablar de su vida privada		
56	2''	PP	Martine tiene una sorpresa para Stéphane		
57	2''	Plano en escorzo. PML/ligero contrap	Stéphane muestra modestía	Voz en off de Martine	
58	1''	PMC	Martine ha preparado una canción para Stéphanie	Voz en off de Stéphane	








La representación de la realidad mental y la convivencia con la realidad diegética en las películas de Michel Gondry: ¡Olvídate de mí! y La Ciencia del Sueño

59	4''	PM	Stéphane está dormido en su habitación	Música: Jean-Michel Bernard: If You Rescue Me (Chanson des chats)	
60	3''	PM/Ligero contrap	Stéphane se asombra al estar vestido de gato	Música	
61	2''	PM/Ligero contrap	Martine manipula la cámara de cartón	Música	
62	3''	PM	Stéphane cansado se levanta y se dirige al fuera de campo. Martine lo sigue con la cámara/travelling de seguimiento	Música	
63	5''	PA	Serge, Stéphane y Guy vestidos de gato entonan y tocan la canción que se escuchaba de fondo	Música	
64	5''	PML/Ligero o contrap	Guy canta y toca el contrabajo/travelling lateral	Música	

La representación de la realidad mental y la convivencia con la realidad diegética en las películas de Michel Gondry: ¡Olvidate de mí! y La Ciencia del Sueño

					
65	7''	PA	Martine canta y manipula el teleprompter con la letra de la canción y la cámara	Música	
66	5''	PM	Serge, Stéphane y Guy vestidos de oso entonan y tocan la canción/travelling vertical/PM-PML-PD	Música	
67	3''	PML	Stéphane canta y toca la batería	Música	
68	5''	PD	Los chicos salen en la televisión de Stéphanie	Música	
69	5''	PM	Stéphanie desde su casa cose y ve la televisión aburrida. El tren mueve su casa/Movimiento irregular de la cámara	Música	
70	1''	PG	El tren a gran velocidad pasa al lado de la casa de Stéphanie	Música	

La representación de la realidad mental y la convivencia con la realidad diegética en las películas de Michel Gondry: ¡Olvidate de mí! y La Ciencia del Sueño

					
71	1''	Igual que 69	Stéphanie está molesta con el show de Stephane	Música	
72	1''	PM	Stéphanie cambia de canal, pero el show de Stéphane Miroux está en todas	Música	
73	2''	Igual que 72			
74	3''	Igual que 72			
75	5''	Igual que 72	Stéphanie echa a volar al pájaro que ha creado/travelling vertical/PM-PML		
76	2''	PG	El pájaro sale por la ventana	Música	








La representación de la realidad mental y la convivencia con la realidad diegética en las películas de Michel Gondry: ¡Olvídate de mí! y La Ciencia del Sueño

77	2''	PA/gran contrap	Stéphanie se pone el abrigo para salir de casa/travelling in y zoom out	Música	
78	4''	PML	Stéphane percibe que la canción no le ha gustado a Stéphanie y tira los pinceles (baquetas) enfadado/panorámico a vertical	Música	
79	7''	PML/ligero contrap	Stéphane está furioso con el trabajo de sus compañeros y decide despertarse/travelling in/PML-PA-PG-PA-PML		
80	3''	PM	Stéphane vestido de gato se sorprende al ver a Stephanie salir de su casa/panorámica horizontal	Voz en off de Stephane	
81	4''	PML/ligero contrap	Stéphane estaba seguro de que no vería a Stephanie y le pide que se case con él/Mov. pequeño de seguimiento/PML-PM-PP		
82	4''	PM	Stéphanie sonríe y Stéphane la invita a casa para presentarle a sus amigos		
83	3''	PML/Gran picado	Stéphane apela a sus amigos desde el		

La representación de la realidad mental y la convivencia con la realidad diegética en las películas de Michel Gondry: ¡Olvidate de mí! y La Ciencia del Sueño

			rellano de su casa y pega una patada en la puerta		
84	1''	PA/ligero contrap	Stéphane aparece de nuevo vestido de oso en el despacho		
85	3''	PM/ligero contrap	Ambos se asoman a la puerta y aparece la casa de Stéphane. Rápidamente, éste cierra la puerta asustado creyendo que era su despacho		
86	9''	PM/ligero contrap	Stéphanie le cuestiona su desvarío		
87	8''	Plano en escorzo. PM/ligero contrap	Stéphane se disculpa y se cuestiona todo lo vivido anteriormente		
88	3''	PMC	Stéphane le explica a Stéphanie que creía estar trabajando en su casa/pan. horiz.		
89	3''	PA	Stéphanie escucha y observa desde el rellano		


La representación de la realidad mental y la convivencia con la realidad diegética en las películas de Michel Gondry: ¡Olvidate de mí! y La Ciencia del Sueño

					
90	6''	Plano en escorzo. PGC/ligero contrap	Stéphane sigue explicándose/PGC-PA-PML		
91	2''	Plano en escorzo. PM/ligero contrap	Stéphanie se preocupa por donde habita Stéphane		
92	6''	Plano en escorzo. PM/ligero contrap	Stéphane se confiesa y le dice que vive ahí, en la casa de su madre		
93	4''	Igual que 91	Stéphanie se asombra de que sea el hijo de su casera		
94	5''	Igual que 92	Stéphane lo afirma y Stéphanie se preocupa por su estado de ánimo		
95	7''	Igual que 91	Stéphanie le cuestiona si lo del matrimonio iba en serio y Stéphane lo niega		

La representación de la realidad mental y la convivencia con la realidad diegética en las películas de Michel Gondry: ¡Olvidate de mí! y La Ciencia del Sueño

96	5''	Igual que 92	Stéphane le confiesa su amor incierto		
97	2''	Igual que 91	Stéphanie se cerciora de que se lo dice en serio		
98	3''	Igual que 92	Stéphane avergonzado se lo confirma		
99	4''	PM	Stéphanie lo rechaza		
100	8''	Igual que 91	Stéphane avergonzado se va		
101	5''	PP/contrapicado	Stéphane se victimiza y le recrimina la humillación a Stéphanie/travelling de seguimiento		
102	2''	PML/contrapicado	Stéphanie le pide que no sea infantil /travelling out		

La representación de la realidad mental y la convivencia con la realidad diegética en las películas de Michel Gondry: ¡Olvidate de mí! y La Ciencia del Sueño

103	6''	PM/contrapicado	Stéphane baja callado y cabizbajo las escaleras/travelling retro segui. Del personaje/PM-PMC-PP-PPP-PP-PMC-PM-PML	Voz en off de Stephanie	
104	5''	PP	Stéphanie lo sigue con la mirada escaleras abajo/ligero movimiento de cámara/PP-PMC		