



**ACTAS**

IV CONGRESO INTERNACIONAL  
SOBRE ANÁLISIS FÍLMICO

**NUEVAS TENDENCIAS E  
HIBRIDACIONES  
DE LOS DISCURSOS AUDIOVISUALES  
EN LA CULTURA DIGITAL CONTEMPORÁNEA**

**4, 5 y 6 de mayo**

Universitat Jaume I, Castellón  
2011

Iván Bort Gual  
Shaila García Catalán  
Marta Martín Núñez  
(editores)

**ISBN: 978-84-87510-57-1**

Ediciones de las Ciencias  
Sociales de Madrid

El arte  
mira a su  
entorno  
hibridación y  
nuevas  
tendencias  
estéticas  
en el contexto  
audiovisual  
digital

**JAVIER MORAL**

## 1. Introducción

La promiscua hibridación de formas y contenidos audiovisuales en el arte contemporáneo, se perfila como una de las vetas creativas más activas de nuestro universo estético. Favorecido por el doble signo de la digitalización y la desmaterialización de la imagen —los tradicionales soportes han dado paso a la realidad de la multipantalla—, el cruce de caminos se ha convertido en uno de los discursos dominantes del arte actual. El diálogo se expande en numerosas direcciones. El cine, que antes apelaba casi en exclusividad a la pintura buscando una legitimación de tipo cultural, no desdeña ahora referentes más populares como el comic o el videojuego. La pintura por su parte, que apenas se citaba más que a sí misma, no muestra reparo alguno en interrogar al cine, el diseño o la publicidad. Otra cosa desde luego es el video. Arte surgido de las entrañas de la emergente cultura audiovisual, se mostró especialmente dispuesto desde sus comienzos a dialogar con el resto de sus predecesoras, ejemplarmente la televisión, con la que ha establecido permanentes vínculos.

## 2. El arte mira a su alrededor

Ahora bien. A pesar de que este proceso no tiene parangón con periodos anteriores, no es menos cierto que el arte ha girado su rostro tradicionalmente hacia el resto de medios expresivos. No en vano, obligada a vaciarse de la responsabilidad representacional desempeñada estoicamente durante siglos con la aparición de la fotografía, la pintura se acercó en primer lugar a la música, modelo formal que ofreció a la más antigua de las Bellas Artes unos principios abstractos que permitieron su supervivencia como práctica estética. De igual modo que, en un segundo momento, el cinematógrafo despertó un notorio interés entre el colectivo artístico. Abandonada la primera infravaloración del nuevo medio por gran parte de la intelectualidad cultural, los artistas se aproximaron al cine desde planteamientos muy dispares; del acercamiento puramente gozoso, véanse las preliminares querencias surrealistas por los films de género y de serie (sobre todo los cómicos y los westerns de la segunda mitad de los años 10<sup>1</sup>), a la búsqueda en el nuevo medio de aquello que resultaba inalcanzable para la pintura —la imagen en movimiento—. Artistas como Leopold Survage, Vicking Eggeling o Walter Ruttmann, propusieron la resolución en el medio cinematográfico de interrogantes formales y plásticos de la pintura.

La situación varió con la profunda reordenación social operada en la mitad del siglo XX. Consecuencia en gran medida del desbordamiento de la esfera estética sobre el resto de esferas sociales por un lado, y de la desjererarquización de las prácticas culturales por otro, la experimentación y la confrontación artística con otros medios y medias se convirtió en una importante vía de exploración durante los años 60. Proverbial fue el caso de la publicidad, emblema visual de las sociedades capitalistas tardías, del capitalismo tardío. Si es conocido que dadá y el surrealismo se apropiaron en numerosas ocasiones del imaginario publicitario de comienzos de siglo XX para *desviar* los mensajes vehiculados, Andy Warhol ensalzó la publicidad como obra artística *per se*, apropiándose de populares productos de consumo

---

<sup>1</sup> Para una profundización en las costumbres espectatoriales surrealistas, puede consultarse (Monterde, 1991: 49-79).

masivo (las latas de tomate Campbell, los botes de detergente Brillo, etc.). Especial interés al respecto adquiere la obra de artistas como Barbara Kruger que, apropiándose del lenguaje publicitario que impera en nuestra sociedad de consumo, subvierte las imágenes para vehicular nuevos mensajes, nuevos discursos reivindicativos.

Lo mismo puede decirse a propósito de la aparición de la televisión primero y del video después; en la década de los 60, no pocos artistas se acercaron al universo icónico y temático de la pequeña pantalla. El coreano Nam June Paik, realizó la *Exposition of music electronic television* en la galería Parnass de Wuppertal en marzo de 1963, donde presentó trece televisores manipulados electrónicamente que emitían imágenes abstractas. Meses más tarde, Wolf Vostell realizó un *happening* en una galería de Nueva York en el que enterró un televisor encendido atado con un alambre de púas. Los dos ejes que vertebraron el comienzo del videoarte y su relación con la televisión están claramente definidos en estas obras inaugurales. Por un lado, la experimentación electromagnética de la imagen y sus posibilidades plásticas y figurativas y, por otro, el cuestionamiento del discurso televisivo en cuanto vehículo de la ideología dominante. Esta segunda vertiente, aunque ha perdido gran parte de su ímpetu, se ha mantenido activa gracias a la trayectoria de artistas como Bruce Conner y su *Report* (1963-67), donde recicló el ingente material ofrecido por la televisión a propósito del asesinato del presidente Kennedy, los colectivos “Ant Farm” (conformado por Chip Lord y Doug Michels) y “Guerrilla TV” durante los 70 (conformado por los artistas Paul Ryan, Frank Gillette y Michael Shamberg), el propio Nam June Paik o, ya dentro de nuestra más cercana contemporaneidad, el trabajo de artistas como el israelí Omer Fast. Así, en *CNN Concatenated* (2002), se suceden durante 18 minutos los conocidos rostros de los presentadores de los noticiarios de la CNN. En un vertiginoso collage, se deconstruye en la banda sonora el discurso informacional del telediario; se mantiene la voz, cambian los rostros.

No obstante, la obra más importante y celebrada que, en el comienzo del siglo, ha establecido explícitamente un diálogo con el medio televisivo, es *Zidane, un portrait du 21e siècle* (2006), de Douglas Gordon y Philippe Parreno, apropiación artística de uno de los últimos grandes ídolos sociales. La pieza se grabó íntegramente el 23 de abril de 2005 en el estadio Santiago Bernabeu durante el partido disputado entre el Real Madrid y el Villarreal. En un alarde de medios, los dos artistas contaron con 17 cámaras Súper 35mm y HD, que fueron distribuidas en diferentes puntos del estadio. Desentendiéndose del contexto futbolístico en que Zidane desarrolla su labor, el relato focaliza exclusivamente su atención en el futbolista de origen argelino.

La distancia respecto a la obra de Omar Fast, así como del videoarte más combativo de los años 60 y 70 se hace patente. Si aquél se fundaba sobre el cuestionamiento de la cultura del espectáculo —el trasfondo político y combativo de los 60 resultó fundamental en los planteamientos estéticos de Nam June Paik, Wolf Vostell, Bruce Conner, etc.—, el trabajo de Gordon y Parreno lo hace desde la entrega más absoluta. No hay distanciamiento ni crítica respecto a lo que se registra, sino aceptación gozosa de los mecanismos de identificación y fascinación escópica de la cultura audiovisual popular contemporánea. Cultura audiovisual que, casi en su totalidad, viene determinada por la centralidad de la pequeña pantalla. Dicho en palabras de Cyril Neyrat , «el film Zidane no está pensado contra la TV,

sino con ella» (Neyrat, 2006: 29). Atrás queda la denuncia de un universo discursivo alienante, la impugnación de la cultura del simulacro y la propuesta de nuevas formas de entender lo televisivo. Lo que resta en la obra de Gordon y Parreno es la entrega absoluta al objeto que persigue, nítida cristalización de lo que supuso el paso de la modernidad crítica a la postmodernidad autocomplaciente. La elaborada orquestación de los recursos expresivos no deja lugar a dudas. El plástico juego de texturas y granulaciones que se superponen en la pantalla (conocido es que los creadores llevaron a su equipo de trabajo al Museo del Prado para que contemplaran la obra de Velázquez), la primorosa banda sonora creada ex profeso para la ocasión, así como el onírico subtítulo que acompaña la imagen en los primeros compases y que se hace eco de un comentario del jugador sobre su infancia, sitúa a *Zidane, un portrait du 21e siècle* en el terreno de la ensoñación, en el territorio de la culminación de *l'art pour l'art*, cumbre ideológica de la estética burguesa.

### 3. El arte se fija en el cine

No obstante, como se ha hecho notar ya, el cine actuó desde su aparición como el interlocutor privilegiado del arte. Al margen de las veleidades cinematográficas surrealistas y de la cinematización operada por los pintores-cineastas, tienen especial interés en este proceso aquellos artistas que han interrogado al cine desde la exterioridad, ya sea utilizando el film como material estético (el film y no la “película fotosensible” como hicieron Eggeling y compañía), ya sea utilizando el cine como estructura narrativa a partir de la cual expandir sus potencialidades discursivas.

No puede dejar de anotarse aquí al respecto *Rose Hobart* (1936) de Joseph Cornell, artista que se apropió de las imágenes de *East of Borneo* (George Melford, 1931) para construir un fascinante objeto a medio camino del fetichismo onanista y la perturbación surrealista. La premisa, sencilla. A partir del film de aventuras de Melford, recortar y dejar sólo aquellos fragmentos en los que aparezca su protagonista, Rose Hobart. El resultado, intrigante cuanto menos. La drástica evacuación de todos aquellos fragmentos que permiten la sutura del hilo narrativo del film, genera un discurso errante, en el que el goce visual del espectador se origina precisamente en la absoluta negación del relato. Pura imagen que se da a ver.

Considerado unánimemente como el origen del *Found Footage*, la senda abierta por Rose Hobart ha sido profusamente transitada en la segunda mitad del siglo XX. Numerosos han sido los creadores que han utilizado la imagen fílmica como material estético. Notable es el caso de *Tom, Tom the Piper Son*, obra de Ken Jacobs realizada a partir de un pequeño film homónimo de principios de siglo. La exhaustiva argumentación de Noël Burch en *El tragaluz del infinito* (1987) sobre un Modo de Representación Primitivo, es corroborada fehacientemente en el ensayo de Jacobs. La minuciosa disección operada sobre los *tableaux* del film original, adquiere un llamativo valor didáctico que pone en evidencia los modelos representativos fílmicos de comienzos del siglo.

#### 4. El nuevo marco digital

Pero si es lógico que el cine, práctica significativa central del universo audiovisual del siglo XX, despertara el interés del arte, paradójicamente, su centralidad no ha menguado en la actualidad. A pesar de su relegamiento a los márgenes por otras realidades virtuales —videojuegos, relatos audiovisuales en red, etc.—, el cine sigue manteniéndose como el interlocutor privilegiado del discurso artístico.

Y es sobre todo, a partir de la década de los 90, que las obras y las exposiciones interesadas en este intercambio de miradas se han dejado sentir con mayor intensidad. *Scream and Scream Again. Film in Art* (Museum of Modern Art de Oxford, 1996), *Cinéma Cinéma, Contemporary Art and the Cinematic Experience* (Stedelijk Van Abbemuseum de Eindhoven, 1999), *Notorious. Alfred Hitchcock and Contemporary Art* (Museum of Modern Art de Oxford, 1999) o la más reciente e itinerante *Remakes* (capcMusée de Burdeos, 2003, DA2 de Salamanca, 2004), han dado buena cuenta del interés del arte contemporáneo por el séptimo arte.

De entre el ingente número de artistas que han trabajado en esta dirección, sobresale desde luego Douglas Gordon, asiduo revisitador del imaginario hollywoodiense antes de fijar su mirada en la pequeña pantalla. *24 Hours Psycho* (1993), sin duda su pieza más conocida y la que lo lanzó internacionalmente, consiste en la proyección en una pantalla, por las dos caras y sin sonido, de la famosa *Psicosis* (*Psycho*, Alfred Hitchcock, 1960). El procedimiento a la hora de realizar la pieza fue sorprendentemente sencillo.

Compró en una tienda un VHS del film, y utilizó un aparato de video capaz de ralentizar la imagen hasta el límite mismo de la percepción de inmovilidad. Frente a los 24 fotogramas por segundo del cine, *24 Hours Psycho* se desarrolla a 2 fotogramas por segundo. Llamativa afrenta al *dictum* godardiano. Si el cine es la verdad a 24 fotogramas por segundo, la pieza de Gordon atenta drásticamente contra la verdad hitchckoniana, suspendiendo la mirada en la mera fruición de la imagen. No queda nada aquí de la magistral capacidad del genio del suspense para atrapar al espectador; la dilatación *ad infinitum* de los planos invalida cualquier posibilidad de sobresalto, cualquier posibilidad de sorpresa. Sirva como ejemplo la escena de la ducha y el asesinato de la indefensa Marion Crane a manos, supuestamente, de la perturbada madre de Norman Bates. Reconocida por el virtuosismo de la planificación y la aceleración vertiginosa del montaje —en apenas 3 minutos más de 50 planos—, dicha escena se expande hasta los diez minutos en la pieza de Gordon<sup>2</sup>.

A pesar de su relegamiento a los márgenes por otras realidades virtuales como los videojuegos, el cine sigue manteniéndose como el interlocutor privilegiado del discurso artístico

---

<sup>2</sup> Teniendo en cuenta además la elisión de la espeluznante banda sonora compuesta por Bernard Herrmann. No es de todas formas el único film de Gordon que interroga al maestro del suspense. *Vertigo* (1958) dio pie a la instalación *Feature* (1999). Trabajando en este caso sobre el sonido, Gordon rodó el concierto de la banda sonora interpretada por la orquesta de la Ópera de París,

Por su parte, en *Through a looking glass* (1999), contrapone dos grandes pantallas en las que se desarrolla la breve escena del monólogo de Travis Bickle de *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1978). En dicha escena, el inquietante personaje interpretado por Robert de Niro, ensaya frente a un espejo la forma de sacar lo más rápido posible la pistola que guarda bajo el gabán, gracias a un artilugio que se ha atado al antebrazo. Sumido en el ensimismamiento del esquizoide, Travis repite una y otra vez los gestos que le permitirán abatir a cualquiera que se ponga por delante. No obstante, su objetivo último es Charles Palantine, el candidato a gobernador para el que trabaja Betsy, joven que lo ha rechazado. Dando forma a la perturbada dualidad del personaje, Gordon contrapone las dos pantallas en el espacio, enfrentadas de manera especular. Y aunque las dos proyecciones comienzan de manera sincrónica, la leve distorsión temporal entre las dos imágenes hace que poco a poco vayan perdiendo cohesión, haciendo más patente aún si cabe la fractura que habita la mente del protagonista. Travis contra Travis, o la conversación *en abyme* de un sujeto desdoblado, reiterado *leit motiv* del cine de Scorsese.

Igualmente relevante es la obra del alemán Matthias Müller, artista que se ha aproximado al universo cinematográfico en distintos niveles y grado de ignición. Si en *Alpsee* (1994), construía un ensayo de tintes autobiográficos sobre el tránsito de la infancia a la madurez, aludiendo formalmente a la estética del melodrama hollywoodiense en general y de Douglas Sirk en concreto, la mayor parte de su obra se ha construido a partir del reciclaje de películas ya existentes, poniendo en evidencia los principales mecanismos discursivos que han gobernado la cinematografía clásica. En una de sus piezas más conocidas, *Home Stories* (1990), dispone sintagmáticamente una serie de escenas de suspense que se caracterizan por su similitud formal. La acción que desarrollan las actrices en la imagen, así como su gestualidad e, incluso, su fisonomía, ilustran de manera flagrante la extrema codificación del discurso cinematográfico hollywoodiense durante el *studio system*. Actrices como Shelley Winters, Grace Kelly o Tippi Hedren, aparecen en la imagen abriendo y cerrando puertas, encendiendo las luces de las habitaciones, mirando a través de las ventanas, cerrando cortinas, levantándose de la cama y, sobre todo, expresando diferentes grados de emoción —de la preocupación a la curiosidad, pasando por el temor—. Es a partir de esta dialéctica —alteridad de las protagonistas frente a la similitud de las fórmulas actorales—, que Müller deconstruye los estereotipos dominantes del film clásico hollywoodiense al que alude.

Dos reflexiones merecen ser retenidas a propósito de esta pieza. En primer lugar, se trata de un ensayo que no elude la valoración humorística; los aleatorios “diálogos” que se establecen entre los personajes a lo largo del relato y que lo dotan de una cierta continuidad (una actriz abre la puerta y otra se gira con cara de pavor), remiten y a la vez se distancian, de algunos de los códigos formales más estables del discurso cinematográfico clásico: el plano/contraplano, la regla de los 180°, o la coincidencia de acción. En segundo lugar, la textura granulada de la imagen opera un segundo distanciamiento respecto de las imágenes referentes. No

---

jugando con el montaje en un sentido hitchcockiano. En el suelo, un pequeño monitor proyectaba la película sin sonido como mero recordatorio.

son las películas sino su representación en la pantalla televisiva lo que se muestra al espectador, imágenes fantasmáticas de un universo imaginario ya desaparecido.

En la misma dirección pueden entenderse obras como *Phoenix Tapes* (1999, realizada con Christoph Girardet, que se convierte a partir de este momento en coautor de pleno derecho), que concentra en menos de una hora gran parte del imaginario temático y visual del cine de Alfred Hitchcock; los objetos, los espacios, los planos de detalle, etc. En *Kristall* (2006) por el contrario, vuelven sobre una de las fórmulas genéricas más queridas por Müller y de mayor arraigo en la cinematografía de mitad de siglo, el melodrama, poniendo en escena uno de los principales operadores formales del género; el espejo, objeto que da forma al desdoblamiento que fecunda a los personajes melodramáticos.

Una vuelta de tuerca es operada en *Play* (2003), desplazando el centro de atención desde el *star system* hollywoodiense al espectador cinematográfico, sujeto situado *dentro* de la historia, que se convierte a su vez en el sujeto delegado del espectador. En la pantalla, en un cuidado montaje rítmico, se suceden por corte diversos planos del público aplaudiendo, procedentes de películas de diversos formatos, tecnologías y temáticas, de *Una noche en la ópera* (*A Night at the Opera*, Sam Wood, 1935), *Ser o no ser* (*To Be or Not to Be*, Ernst Lubitsch, 1942), *Ha nacido una estrella* (*A Star is Born*, George Cukor, 1954), *El hombre que sabía demasiado* (*The Man Who Knew Too Much*, Alfred Hitchcock, 1956).

En una geografía algo diferente se desarrolla la obra del francés Pierre Huygue. Artista que problematiza constantemente sobre la noción de ficción y las condiciones que la hacen posible, realizó en 1995 *Remake*, minuciosa reelaboración de *La ventana indiscreta* (*Rear Window*, Hitchcock, 1954) a partir de una escenografía y unos actores amateurs. La dialéctica que se establece entre la idéntica estructura narrativa y formal —mismo encuadre, mismo diálogo, mismo movimiento de cámara— y el carácter artesanal de la puesta en escena, establecen un fuerte contraste respecto al film hitchcockiano. En *Les incivils* (1995), se acerca al cine de Pier Paolo Pasolini, más concretamente, a Pajarracos y pajaritos (*Uccellacci e uccellini*, 1966), donde un padre y un hijo deambulan por los alrededores de una ciudad. Pronto, un cuervo negro se acerca a ellos y comienzan a entablar una conversación de marcado tono sarcástico. El artista, vuelve al mismo escenario de entonces y recurre de nuevo a la interpretación de Nino Davoli<sup>3</sup>, el hijo en el film, que vuelve a recorrer el mismo camino de hace 30 años. No obstante, “sacando” al film de sus contornos narrativos, Huygue intercala parajes relacionados directamente con Pasolini, caso de la playa de Ostia donde el cineasta fue asesinado en 1975.

El trabajo del artista francés resulta especialmente revelador sobre las estrategias y dinámicas discursivas de estas imágenes que convocan a otras imágenes. En ese sentido, si tanto Gordon como Müller deconstruyen la imagen cinematográfica desde su interior —reciclan y reutilizan el material fílmico ya existente—, el francés suele hacerlo desde el *exterior*<sup>4</sup>, situándose en el borde mismo del discurso al que

---

<sup>3</sup> Idéntico recurso utiliza en *L'Ellipse*, al recurrir al actor Bruno Ganz para que vuelva a transitar por los mismos escenarios de *El amigo americano* (*The American Friend*, Win Wenders, 1977). La vuelta de tuerca es doble ya que el actor es filmado haciendo un recorrido elidido en el film mediante una elipsis.

<sup>4</sup> Aunque no siempre. En *Versions Multiples* (*Atlantic-Atlantik-Atlantis, 1929*) (1997), proyecta el film *Atlantic* en tres versiones diferentes (francés, inglés y alemán). Las diferencias que existen, que no son



apela. Es esta exterioridad la que pone de relieve con rotundidad, la relación que se establece entre las imágenes referentes y las imágenes referidas, entre el original y su doble.

Para comprender que es lo que están poniendo sobre la mesa estos trabajos, conviene retener que su motivación y las consecuencias de este ejercicio de desdoblamiento no tienen nada que ver con la práctica habitual del remake cinematográfico. Si éste pretende la semejanza absoluta respecto al original, con casos excepcionales como *Psycho* (Gus Van Sant, 1998) o *Funny Games* (Michael Haneke, 2008), aquel se instala por el contrario en el desvío, inscribiendo en su tejido una desviación respecto a la imagen a la que interpela. Nos encontramos así de lleno en la clásica distinción establecida por Platón en *El sofista* entre la copia y la fantasmagoría; entre aquella imagen que reproduce exactamente las proporciones del modelo y aquella que se distancia de la imitación verdadera para hacerlo en su apariencia. Si la copia es una imagen dotada de semejanza, el

El simulacro no debe ser considerado como una copia degradada: se trata de un doble que cuestiona la veracidad-falsedad que fecundan toda representación

simulacro sería una imagen sin semejanza, imagen que se construye de hecho desde su condición disimil. Pero si en la poética platónica el simulacro es relegado a las tinieblas de lo falso, Deleuze lo recupera otorgándole una potencia positiva, una capacidad para negar «el original, la copia, el modelo y la reproducción» (Deleuze, 2005: 305). El simulacro por tanto no debe ser considerado como una copia degradada, antes bien, se trata de un doble que cuestiona las distinciones y los conceptos de veracidad-falsedad que fecundan toda representación. Ya no existe diferencia entre verdadero y falso, entre un original

convertido en el centro del sistema y unas copias que intentan parecersele. Frente al icono-copia y la semejanza del *remake* cinematográfico, el simulacro y la diferencia que proponen estos trabajos artísticos, repetición con variación que establece una distancia entre las dos imágenes. Imágenes que, en última instancia, se reconocen incapaces de situarse en el centro alrededor del cual se articule el sistema.

## 5. El caso español

Aunque alejado de los grandes focos artísticos internacionales, también el arte español se ha hecho eco de esta renovada hibridación formal. Tal es el caso de la obra de Helena Cabello y Ana Carceller, de manera especial, *After Apocalypse Now: Martin Sheen (The Soldier)*, (2008). Punto culminante de una trilogía sobre los

---

sólo idiomáticas, desvirtúan la propia noción de versión original. ¿Cuál es la verdadera y cuales las falsas?

modelos de masculinidad imperantes en Hollywood<sup>5</sup>, las artistas revisitan el famoso largometraje dirigido por Francis Ford Coppola (*Apocalypse Now*, 1979), inscribiendo desde la exterioridad del film, diversas grietas en su discurso. La primera y más evidente, el cambio de rol sexual en la interpretación protagónica. El originario capitán Willard (interpretado por Martin Sheen), que remontaba el río en su insensata búsqueda del coronel Kurtz (interpretado por Marlon Brando), es sustituido por una actriz filipina. La segunda y no menos importante, es la consideración geográfica del espacio transitado por la nueva capitana Willard. Ya no se trata de la Vietnam ficcional, sino de la Filipinas que acogió el rodaje y que acoge, de nuevo, el viaje en barca de un cuerpo en busca de sentido.

Si la obra de Cabello/Carceller se inscribe de lleno en la interrogación del cine como discurso ideológico, la obra de Oriol Sánchez y Miguel Amorim, por el contrario, permanece dentro del universo cinematográfico, reelaborándolo desde su interior. Así, la trilogía *De la hospitalidad, derecho de autor* (2006), se compone de los cortometrajes *Tres tiempos*, *¿Dónde está el espíritu?* y *Mi Quijote*. Si el primero es una irónica reflexión sobre el cine en cuanto ventana contemplativa, un plano fijo de 5 minutos de un paisaje arbolado por el que sólo pasa un coche se ve interrumpido por la inscripción de un cartel de salida en la imagen, los otros dos derivan hacia el territorio del lirismo y la vibración plástica (*¿Dónde está el espíritu?*), y la experimentación deconstructiva (*Mi Quijote*).

*¿Dónde está el espíritu?*, es la cálida conversación entre dos clásicos del cine contemporáneo que guardan importantes vínculos formales: *El espíritu de la colmena* de Víctor Erice (1973) y *¿Dónde está la casa de mi amigo?* de Abbas Kiarostami (1987). Jugando a la idea del collage y la sobreimpresión, Sánchez y Amorim hacen visible las similitudes de dos cineastas que conciben el cine como un medio de conocimiento, proponiendo a su vez un discurso propio marcado por la empatía hacia los dos films. Por el contrario, jugando con un mayor distanciamiento, *Mi Quijote* entremezcla imágenes de obras tan dispares entre sí como *Europa 51* (Rosellini, 1952) y *El Quijote* inacabado de Orson Welles, confrontando al espectador con su propia condición de sujeto discursivo. El choque de las imágenes, su contrastado grano y la dificultad de encontrar un sentido al material visionado, devienen *jirones* de un relato que se entrecruzan constantemente entre sí, exigiendo la respuesta activa de un espectador que se sabe lejos del viaje inmóvil al que suele ser convocado por la pantalla cinematográfica.

Por último, merece la pena reseñar la obra del colectivo “los hijos”. Si en *El sol del membrillo*, elaboran un divertido guiño al film de Víctor Erice, en *Ya viene, aguanta, riégume, mátame*, recurren a cuatro emblemáticas escenas de cuatro no menos emblemáticos films españoles (*El espíritu de la colmena*, *Historias del Kronen*, *La ley del deseo* y *Amantes*). Y lo hacen estableciendo un interesante diálogo que opera sobre la propia naturaleza de las dos imágenes convocadas, y que se origina mediante el sencillo recurso de volver a las localizaciones originales. Imagen cruda y desprovista de cualquier artificio cinematográfico, contrasta con la banda de subtítulos que recoge los diálogos originales. El texto se hace garante de la ficción, mientras que la imagen por el contrario, lo hace del documento.

---

<sup>5</sup> Las otras dos piezas son: *Castig: James Dean (Rebelde sin causa)* y *Ejercicios de poder*.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- BURCH, Noël (1987): *El tragaluz del infinito*. Madrid: Cátedra.
- DELEUZE, Gilles (2005): *La lógica del sentido*. Barcelona: Paidós.
- NEYRAT, Cyril "Cahier du Cinéma", n°613, junio 2006, p. 29.
- MONTERDE, José Enrique (1991) "Los surrealistas como espectadores". En Pérez Perucha, J.: *Surrealistas, surrealismo y cinema*. Barcelona: Fundación La Caixa, pp. 49-79.