

La influencia de las vanguardias artísticas en los videoclips de Michel Gondry



Marta Tarín Cañadas

*Doctoranda en Comunicación audiovisual
Facultad de CC. de la Información. UCM*



María Luisa García Guardia

Contratado Doctor de la Facultad de CC. de la Información. UCM

Resumen

En el contexto de la narración audiovisual, las vanguardias artísticas han estado presentes desde el inicio del cine y han influido tanto en el séptimo arte como en otros formatos audiovisuales tales como la publicidad o la televisión, que es el sustento y soporte esencial del videoclip.

El vídeo musical como formato “híbrido” de diversas formas de expresión y géneros tales como el cine, la publicidad, y la fotografía; entre otros, se nutre de todos ellos pero además se erige como un producto que nace con una vocación publicitaria escondida bajo una forma audiovisual cautivadora, que exalta la potencialidad del videoclip como creación. Ese intento de ocultación publicitaria se deja ver en autores como Michel Gondry que realiza vídeos musicales teñidos de elementos propios del surrealismo, el naíf, el expresionismo así como de otros movimientos artísticos.

Palabras clave

Videoclip – Videoarte – Vídeo musical – Publicidad –Cine – Estética - Poética

Abstract

In the context of audiovisual narrative, avant-garde artists have been around since the beginning of the film and have influenced both the cinema and in other media formats such as advertising or television, which is essential to sustain and support the video clip.

The music video as the format "hybrid" forms of expression and genres such as film, advertising, photography, collage, draws on all of them but also stands as a product that was born with a hidden vocation under a captivating audiovisual form, which enhances the potential of video as creation. That attempt at concealment advertising can be seen in Michel Gondry authors and performing music videos dyed own elements of surrealism, naive, expressionism and other artistic movements.

Key Words

Videoclip - Video art - Musical video – Advertising - Aesthetic - Poetic

Objetivos y metodología

El objetivo de esta investigación es demostrar, recurriendo a algunos de los trabajos videográficos de Michel Gondry, cómo este autor integra las formas vanguardistas desde el punto de vista formal / estético y narrativo / compositivo en sus creaciones audiovisuales, confiriéndole un estilo único plagado de simbolismo y en el que destaca su gran imaginación visual y poética.

Se ha llevado a cabo un análisis global de aquellos vídeos musicales del realizador Michel Gondry que más elementos presentan de las vanguardias artísticas tanto en el ámbito estético como narrativo. Se han destacado las creaciones cuya estructura simbólica es más notablemente rica y compleja haciendo especial hincapié en la poética y la imaginación audiovisual.

El método de análisis consiste en la verificación de que el formato del videoclip es un género complejo, que se articula dentro de la narración audiovisual pero que tiene características propias y únicas que le distinguen de otros formatos audiovisuales.

1. Introducción.

Este artículo pretende realizar un análisis sobre la relación entre las vanguardias artísticas y los medios audiovisuales, cómo se integran estas primeras en el formato del videoclip y cómo influyen en la construcción audiovisual del vídeo musical. Para ello, se aborda la figura de Michel Gondry, realizador francés que se inició en el mundo de la publicidad, y posteriormente se dedicó a la realización de videoclips para terminar trasladando la estética del vídeo musical al cine, conformando un estilo muy personal en

sus películas, que están teñidas del universo “clipero”, no sólo en lo referente a la estética sino también en cuanto a composición y temática narrativa.

2. Las vanguardias artísticas: concepto y desarrollo.

Las vanguardias artísticas históricas surgieron como una “manifestación, amparada por el propio mercado artístico, del malestar cultural- político y social- de la sociedad de su tiempo” (González Requena, 2008: 73). Empeñadas en rebelarse contra toda estética tradicional se sostenían con premisas de “afirmación de la violencia de su gesto de-constructor” (González Requena, 2008: 73).

El descrédito que sufre la vanguardia en nuestro mundo se debe a una impotencia del arte para mejorar la vida y derrocar cualquier régimen tiránico, que precisamente se impuso al calor de ésta. Los temas más recurrentes en la pintura vanguardista tienden a ser apocalípticos y en su aspecto formal presentan una visión del mundo reconstruida por las técnicas de fragmentación como el *collage*, el cubismo, el fotomontaje, etc. (Sánchez Biosca, 2004:17-19).

La primera generación de vanguardias artísticas, apoyada en su combate contra la tradición, no le dio, sin embargo, importancia alguna al invento del cinematógrafo y a las posibilidades artísticas que permitía.

No obstante, a finales de la década de 1910, las irrupciones de la vanguardia en el cine serán constantes, en una ocasión de recuperar el tiempo perdido y su intervención en el nuevo invento se realizará desde las más diversas direcciones:

“Productivismo y constructivismo soviéticos (...), filmes abstractos, nihilismo dadaísta y agresividad surrealista, estrategias políticas para su utilización propagandista por el nacionalsocialismo o el fascismo” (Sánchez Biosca, 2004: 20).

Hasta que el cine de Hollywood decida desterrar la experimentación que las vanguardias llevaron a cabo en el cine, éstas encontrarán en el séptimo arte una nueva herramienta de experimentación y la posibilidad de nuevas formas de expresión a través de la imagen en movimiento.

2.1. El videoarte: antecedente inmediato del videoclip

El videoclip surge al calor de la televisión, que es su medio emisor, basándose en el soporte videográfico y con una intencionalidad comercial, pero su estructura adopta la forma de manifestaciones artísticas que emplean el vídeo como medio de expresión. La más influyente es el videoarte, que se desarrolla a partir de los años 60 junto a otro tipo de expresiones artísticas que también experimentarán con el vídeo como son el Fluxus, el Land Art, el Pop Art, o el Arte Conceptual, y que adoptan una forma contracultural, ya que utilizan el vídeo como medio de protesta política y social dado que el desarrollo de éste está íntimamente ligado al contexto socio-político y cultural. La voluntad del vídeo de creación y del videoarte fue en sus primeros momentos transgredir el lenguaje y los códigos tradicionales en un intento de rebelión contra el sistema.

Los experimentos con vídeo en los años 60 buscan sorprender y no dejar indiferente al espectador, considerado a éste como parte activa de la obra. El representante más innovador e influyente en esta época fue el coreano Nam June Paik, artista Fluxus¹ que se caracterizó por la música-acción, con la realización de conciertos-happening en los que a través del humor subvertía el concepto de armonía (maltratando

¹ “El lema del Fluxus fue aproximar el arte a la vida, inventando nuevas conexiones entre cualquier tipo de manifestación artística: música, pintura, poesía, escultura, danza, teatro...”. Laura Baigorri. “Vídeo: primera etapa. El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70”. Brumaria, 2007. p 15

instrumentos musicales o tocándolos mal), con un sentido lúdico. “El arte de acción de Fluxus se define en la ejecución- ya sea un concierto, una performance o la grabación de un acontecimiento que se desarrolla en el tiempo- adquiriendo ese carácter de arte músico concebido por la música clásica, conectado íntimamente con las fiestas” (Baigorri, 2007: 20).

Pero si en el concepto de música clásica, la armonía era la base de la creación, en el Fluxus, la música es un medio más para expresar, aglutinada con otros soportes como el vídeo, cuya función en estas primeras manifestaciones era la de integrarse como un objeto más en la obra artística, sin una autonomía propia.

En los años 60 la proliferación de estilos musicales propicia que el arte y la música vayan de la mano, coexistiendo ambos en plena armonía y antecediendo lo que será posteriormente el videoclip.

Nam Yune Paik comienza a utilizar el vídeo como soporte narrativo, ya no sólo como parte integrante de la obra, sino como obra en sí misma. En 1963, realiza la videocreación “Exposition of Music- Electronic Televisión” que exhibe en la galería Parnass de Wuppertal, en la que mezcla la música y la televisión en sus exhibiciones. “Junto a “pianos preparados” se encuentran esparcidos algunos aparatos de TV cuya imagen aparece distorsionada por efecto del sonido” (Baigorri, 2007:54) es decir que readapta lo que en los años 20 se conocía como música visual, que desarrollaron artistas-cineastas del campo experimental como Walter Ruttmann o Hans Richter, quienes ajustaban las formas visuales al sonido por medio de articulaciones rítmicas.

En el clima socio-cultural de los años 60 se respira un movimiento en contra de la televisión que desarrollarán los artistas que trabajan con el vídeo. Su intención es criticar el consumismo, la pasividad y la imposición programática del medio, “parodiando y ridiculizando los programas-tipo destinados a la alienación del espectador” (Baigorri,

2007:54) y lo harán a través de la manipulación y deformación de las imágenes, y la inserción de piezas grabadas a tiempo real que se extienden casi indefinidamente en el tiempo.

De ahí, que los recursos estéticos y compositivos del videoarte se postulen como paradigmas referenciales para el posterior videoclip, que adopta en numerosas ocasiones formas anarrativas, mezcla géneros y emplea recursos y efectos de posproducción, en este caso, no con una intencionalidad de inconformismo sino con el fin de seducir visualmente.



Flicker On Off by Caroline Koebel (2008)

El videoarte comprende todas las prácticas artísticas combinadas con el vídeo, tales como las “videoinstalaciones, las videoperformance, los videoambientes o las

videoesculturas. Se trata de una disciplina artística que incorpora el mundo de la televisión y las artes del espectáculo (teatro, fotografía, cine y música)”² dada la versatilidad y la heterogeneidad del soporte vídeo.

Las inquietudes de los videoartistas se centran en la experimentación y en especial en el “manejo creativo del espacio tiempo y su percepción por el espectador”.³ La mayor

² Ana María Sedeño Valdellós. “Videoclip musical: materialidad electrónica e influencia del Videoarte”. Área Abierta Nº 16, marzo 2007. Universidad de Málaga.

³ Ana María Sedeño Valdellós. “Videoclip musical: materialidad electrónica e influencia del Videoarte”. Área Abierta Nº 16, marzo 2007. Universidad de Málaga

influencia del videoarte en el videoclip se produce por interrelación entre imagen-música y las investigaciones sobre la temporalidad audiovisual.

Además, el videoarte se desarrolla dentro de unos parámetros “pop-artísticos” y el videoclip continua con esta misma tradición, ya que se trata de un formato propio de la cultura popular, que contiene un “repertorio icónico de la cultura urbana” (Sánchez-Biosca, 2004:199). Si en el Pop-Art se recupera la técnica del *assemblage*⁴, el videoclip adaptará este recurso plástico de acopio de objetos de desechos con la utilización del *Found Footage*.

Las diferencias básicas entre el videoarte y el videoclip se manifiestan en el tipo de consumo y en el espacio de exhibición. Si bien, el videoarte se difunde en circuitos cerrados (museos, galerías, salas...) en los que el público interviene como parte integrante de la obra (Baigorri, 2007:146), el videoclip se emite en televisión. Actualmente, las nuevas tecnologías han posibilitado la difusión de ambos formatos a través de Internet, aunando así sus características.

3. Michel Gondry: El baterista que puso imagen a la música.

Michel Gondry está considerado uno de los realizadores de videoclips y cine más creativos del momento actual. Comenzó realizando dos vídeos musicales para su grupo “Oui oui” en el que él tocaba la batería. En 1993, Björk contrató sus servicios en “Human

⁴ “Término acuñado por Jean Dubuffet en 1953 que consiste en unir distintos materiales y objetos de forma que se consiga un efecto tridimensional”. (www.todacultura.com)

Behavior”. A partir de aquí, fue requerido por numerosas bandas, entre ellos Massive Attack y The Rolling Stones.

Como realizador de spots publicitarios destacan las diferentes y siempre creativas campañas que ha realizado por firmas como Levi's, Nike y Adidas; entre otras empresas.

En el cine debutó en 2001 con la película “Human Nature”, después le seguirían, “Olvídate de mí” (2004), “La ciencia del sueño (2006)”, “Rebobine por favor (2008)”, “Tokio” (2008) (fragmento de “Interior design”, co-dirigida con Léos Carax y Bong Joon-ho), el documental sobre su tía Suzette, profesora de 80 años “Le'épine dans coeur” (2009) y “The Green Hornet” (El Avispon Verde, 2011).

En muchos de sus videoclips, así como en sus tres primeras películas imprime un sello muy personal y autobiográfico, decantándose por una la temática onírica y los procesos del funcionamiento de la memoria. El realizador emplea una imaginería visual rica y compleja para recrear los espacios de la infancia, el sueño y la imaginación, tres de los temas que más presentes están en su obra.

3.1. Michel Gondry y directores de cine coetáneos que iniciaron su carrera como realizadores de videoclips y spots publicitarios.

Michel Gondry (Versalles, 1963) es junto con otros realizadores coetáneos, uno de los creadores con mayores pretensiones de autoría fílmica o audiovisual. Su capacidad de narrar mezclando todo tipo de técnicas rudimentarias como el stop motion, con nuevas tecnologías le distinguen como “artesano” de la imagen, con una gran capacidad expresiva.

Su obra está plagada de “cuentos cotidianos, de trucos artesanales, de sueños y de fantasías visuales”⁵. En este mismo universo se mueve otro de los directores de cine actuales que también inició su carrera como realizador de videoclips: Spike Jonze (Maryland, 1969).

Éste también recurre a la imaginería de la fantasía y el cuento para recrear algunas de sus películas más destacadas: “Cómo ser John Malkovich” (1999) en la que un marionetista con una vida gris consigue penetrar en un mundo asombroso, accediendo al cerebro del actor John Malkovich, interpretado por él mismo.

Otro de los directores más destacados que comenzaron su carrera en el mundo videográfico y publicitario es David Fincher, realizador después de una gran variedad de películas de fuerte componente visual y de narraciones oscuras y complejas. Destacan filmes como “Seven” (1995), “El Club de la Lucha” (1999), “La habitación del pánico” (2002), “Zodiac” (2007), “El curioso caso de Benjamín Button” (2008) o “La red social” (2010).

Como realizadores de videoclips, estos tres directores son capaces de mantener un equilibrio entre creación artística independiente y los condicionantes de la industria musical.

A diferencia de Michel Gondry, David Fincher trabaja más los vídeos descriptivos aprovechando la imagen del cantante. Recurriendo a una estética llena de luces y sombras, cercana al expresionismo consigue una plasticidad visual sorprendente. Entre sus videoclips más destacados en los que subraya esta estética se encuentra el que realizó para Iggy Pop en 1990 de su canción “Brick by Brick”.

⁵ Fátima de los Santos Romero. “El artificio estético de un soñador: Michel Gondry”. En la web: http://fama2.us.es/fco/frame/new_portal/textos/num3/Elartificioesteticodeunsonadorgondry.pdf

4. Influencias de las vanguardias artísticas en los videoclips de Michel Gondry.

En Michel Gondry influye más que cualquier otro movimiento artístico, el surrealismo, recurriendo a sus formas simbólicas para representar a nivel narrativo, conflictos subyacentes en los personajes de sus historias, y desde el punto de vista estético, para construir espacios oníricos o recrear situaciones irreales.

4.1 El Surrealismo y la maquinaria del sueño.

Los sueños son una vía de escape para soportar los horrores de la vida. Y precisamente, lo que hace Gondry es darles un peso narrativo a estos sueños, reconstruirlos y narrarlos en relación con el mundo real. El carácter novedoso de Gondry reside principalmente en situar juntos el plano onírico y el de la realidad, y de alguna manera confrontarlos.

La estética surrealista le sirve para escenificar los sueños y para descifrar el significado de éstos, situándolo en interrelación con la historia. No se trata únicamente de utilizar el movimiento surrealista para los aspectos formales del video sino para integrar su funcionamiento en la diégesis, y es más, para desentrañar toda la maquinaria del sueño y poder resolver así los conflictos al que el personaje se enfrenta durante las acciones en el mundo real.

Como en el Surrealismo, nada es aleatorio, y dado que al autor le interesa personalmente explicar la relación entre sueño y realidad en un espacio en el que ambos mundos puedan fluir sin barreras, la imaginería visual surrealista le ayudará a representar esa dinámica.

El autor explica en una entrevista publicada en el libro “The art of video pop” (Aust y Kothenschulte 2011:29) cómo en la industria de Hollywood rechazan las películas surrealistas, y se refiere en concreto a las más conceptuales y simbólicas, especialmente al trabajo del director más representativo del movimiento surrealista: Luis Buñuel.

“La primera vez que mencioné el nombre de Buñuel a un productor americano me advirtió de que no lo mencionara en el futuro porque ellos piensan que sus películas son una locura y son bastante opuestas a lo que el público quiere ver”.



Frame: videoclip “Knives Out”. 2008

Entonces, Gondry prosigue, afirmando que en Hollywood el sueño no es representado visualmente como parte diegética del filme, como un espacio compartido en la narración con el plano de lo real sino que cuando se alude a él es para referirse a un personaje que tiene

algún tipo de problema mental o enfermedad, alguien obsesionado, por ejemplo.

“El problema es que en la mayoría de películas los sueños sólo sirven para hacer avanzar el argumento. No son sueños reales, son mencionados para mostrar a alguien que tiene algún tipo de obsesión. Pero tan pronto como llegas a tener conciencia de que nada puede suceder en esos sueños, entonces se pierde el suspense. Yo quiero mostrar cómo influyen los sueños en la realidad y viceversa.”

Esta actitud bien le puede aproximar al máximo representante del cine surrealista, Luis Buñuel. En el cine del aragonés “el concepto de realidad incluye el universo de lo

irracional y de los sueños” (Talens, 2010:17). Gondry interrelaciona estos tres estadios como un método personal de experimentación de campo situado en el ámbito de la ficción.

4.2. El Videoarte y otras formas artísticas presentes en los vídeos musicales de Michel Gondry

Además del surrealismo están presentes otras vanguardias que afectan principalmente a la estética visual. Una es el videoarte⁶, de cuyo estilo son algunos de sus videoclips más conceptuales. Entre ellos, destaca “Hyperballad” (1996), uno de los seis trabajos que hizo para Björk.

En cuanto a la construcción de los decorados y algunos objetos relacionados con la inmadurez y la infancia de los personajes, Gondry recurre en ocasiones al estilo Naïf. Para realizar estos objetos utiliza cartón, celofán y todo tipo de materiales flexibles, que otorgan a los escenarios un aspecto de irrealidad y de toque infantil.



Frame de “Hyperballad” (1996)

⁶ Nam June Paik fue el pionero de este formato. En 1965 grabó un viaje en taxi por la ciudad de Nueva York que luego fue exhibido en el “Café Au Go-Go” de la ciudad. El vídeo comienza a emplearse como soporte artístico. Los movimientos underground y la necesidad de nuevas formas de expresión potenciaron el desarrollo del videoarte como una nueva sensibilidad estética. El videoarte bebe de corrientes artísticas como el Fluxus, el Pop Art o el Arte Conceptual.

5. Imaginería y simbolismo en la obra audiovisual de Michel Gondry.



Frame de “Human Behavior” (1993)

La imaginería de la que hace gala Michel Gondry proviene en gran parte de sus propios sueños y recuerdos de la infancia. De hecho, algunos de sus videoclips son recreaciones de algunos de ellos como “Cell’sphone Dead”, que realizó para Beck y que se basó en un sueño que tuvo la noche anterior⁷.

En sus videoclips reconstruye partes de su memoria que siguen muy conectadas a su infancia. Un ejemplo es el videoclip de la canción “Fell in Love With a Girl”, de The White Stripes.

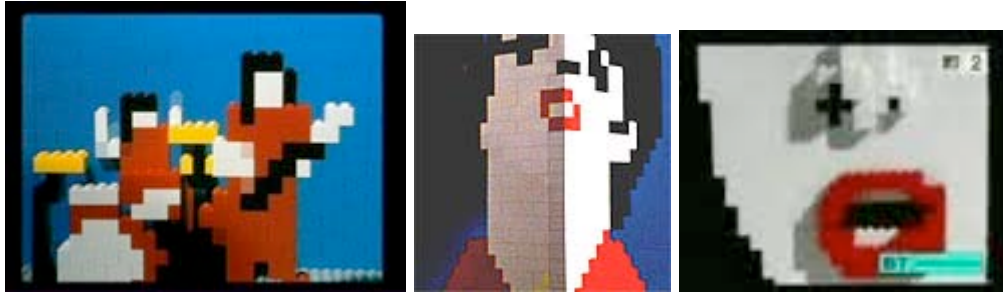
Para el mismo, el realizador por medio de herramientas digitales representa a los miembros de la banda convertidos en figuras de Lego, piezas del famoso juego de construcción al que jugaba en su infancia.

⁷ Michel Gondry en el vídeo “Beck and Michel Gondry discuss dreams” .

<http://www.youtube.com/watch?v=HzIN8SlyD7A>

“De niño, yo jugaba mucho con Lego y me vi obligado a que mi hijo también lo hiciera. Ciertamente, ayuda a formar el cerebro, y a mí me ha ayudado a pensar de una manera constructiva”

Michel Gondry⁸



Frames del videoclip “Fell in Love With a Girl” (2003)



Frame del videoclip “Everlong” (1995)

La mezcla de sueños e infancia autobiográficos también aparecen en algunos de sus trabajos videográficos. En concreto, en el videoclip “Everlong”, de Foo Fighter. En el mismo, al protagonista le crece la mano de manera desmesurada, reflejo de un sueño que tuvo Gondry de pequeño en el que le crecían

⁸ Entrevista a Michel Gondry en el libro “The art of pop video” de Michael P Aust y Daniel Kothenschulte. 2011.

las manos⁹. Ese mismo sueño lo trasladó a la película “La ciencia del sueño” (2007).

También traslada a sus trabajos parte de su memoria adulta, como el recuerdo de su ruptura con una novia, cuya historia recrea en uno de los videoclips más surrealistas de toda su obra: “Knives Out”, de Radiohead.



**Fotograma “La ciencia del sueño”
(2007)**

En resumidas cuentas, en sus trabajos hay varios temas que son una constante y que hacen referencia directamente a parte de su universo autobiográfico:

- Los sueños como universo que convive con la conciencia. Los estados de ensoñación y vigilia de los personajes.
- El cuento infantil recreado a través de los recuerdos de su propia infancia.
- El funcionamiento de la memoria. Muy presente en la película “Olvídate de mí” (2004) tema que interesa especialmente al autor, porque explora en el funcionamiento del cerebro y sitúa en situación extrema la capacidad para la creatividad.

⁹ Fátima de los Santos Romero. “El artificio estético de un soñador: Michel Gondry”. En la web: http://fama2.us.es/fco/frame/new_portal/textos/num3/Elartificioesteticodeunsonadorgondry.pdf

5. Los videoclips de Michel Gondry y el traslado de su estética al cine.

Michel Gondry debutó en el cine en el año 2001 con “Human Nature”, una película visualmente atractiva y con una referencia argumental a situaciones fantásticas, tan presentes en sus obras. Sin embargo, es en el siguiente filme en el que más se aprecia el traslado de elementos propios del videoclip al cine. Se trata de “Olvídate de mí” que dirigió en 2004. En la película recrea visualmente el universo de la memoria y el proceso de reconstrucción de la misma.

Durante el proceso de borrado al que es sometido el protagonista del filme, la realidad y la fantasía comienzan a confundirse, descontextualizándose. Así, espacios de la realidad aparecen en decorados irreales. De nuevo, se trae a colación dos planos que ejemplifican cómo Gondry traslada la estética del videoclip al cine.



**Frame del videoclip “Deadweight”
1997**



**Fotograma de la película “Olvídate de mí”
2004**

En la película “La ciencia del sueño” (2007), el protagonista Stephane (Gael García Bernal) sufre un trastorno: no es capaz de distinguir los sueños de la realidad. Su mundo paralelo tiene forma de un show de televisión, “Stephane TV”. La inserción del universo del videoclip tiene cabida en el filme ya no sólo como estética sino como parte de la diégesis. El universo de lo real corresponde a la estética cinematográfica mientras que el mundo onírico que emerge durante la narración es representando con estética de videoclip: fragmentación narrativa, decorados irreales hechos de cartón y celofán, composiciones con imagen y música, etc.

En el fragmento dirigido por Gondry perteneciente a la película “Tokio” (2008) “Interior design” (película co-dirigida con Léos Carax y Bong Joon-ho), Gondry traslada a la película aspectos de su imaginería, que comprenden: la animalización de personajes, desaparición de partes del cuerpo, y transformaciones corporales.



Fotogramas extraídos de “Tokio” (2008)

Conclusiones

Como resultado del análisis de una muestra del trabajo videográfico de Michel Gondry se puede apreciar el carácter creativo de este realizador, quien traslada al soporte audiovisual todo su universo autobiográfico conformado por sus recuerdos de la infancia y sus sueños, material éste que le permite desarrollar una narrativa peculiar, que si bien, ceñida a la manera fílmica de narrar, casi siempre conformada por la interrelación entre el mundo irreal y el real, generando una dinámica marcada por la fluidez y fiel a la continuidad del relato clásico. Su originalidad reside precisamente en las interconexiones entre los dos universos citados sin apariencia de quiebra de sentido ya que ambas parcelas están en continua comunicación y no existen barreras que las separe.

Si bien, dado que esta investigación se acota al trabajo videográfico del autor y no ahonda en profundidad en sus trabajos cinematográficos, un mayor conocimiento de sus obras fílmicas permitiría conocer más el universo psico-surrealista del realizador francés. De hecho, dedica una película al funcionamiento de los sueños y su implicación en la fase consciente del individuo. No es otra que “La ciencia del sueño” (2007).

Un aspecto interesante de esta investigación estriba en el estudio de la influencia de las vanguardias artísticas, en las obras del director, convertidas por el autor, en auténticas herramientas que afectan a los modos compositivo- narrativo.

Resultado del análisis de estos videoclips y tomando como referencia el resto de trabajos videográficos y cinematográficos de Michel Gondry, así como los propios postulados del realizador, se puede deducir que en la mayoría de las obras del autor francés existe una supremacía del plano de la enunciación, y esto es así por la permanente huella autobiográfica que imprime en sus trabajos, valiéndose de sus propios recuerdos y sueños para la creación de narraciones en las que la imaginería del mundo

irreal o fantástico encierra todo un universo de símbolos que se interrelacionan con un plano de realidad, una realidad mediatizada, ya que el cine produce esa ilusión.

Y la soberanía enunciativa (González Requena, 2008:68) reside precisamente en la intencionalidad de Gondry de experimentar con el inconsciente y el plano de la conciencia, al representarlos visualmente interrelacionados en el soporte audiovisual.

El propio autor afirma que su propósito es “mostrar cómo los sueños influyen en la realidad y viceversa” (Aust y Kothenschulte, 2011:32). Y el permanente juego entre la ensoñación y la vigilia lleva a su autor a recrear visualmente espacios pertenecientes al universo de los sueños, esto es toda una imaginería creativa que va desde la utilización de técnicas muy rudimentarias como los decorados de cartón, telas, papeles de celofán, y la realización de todo tipo de formas en materiales impensables en un mundo real, pasando por el stop motion, hasta el uso de tecnologías más sofisticadas a través de la postproducción digital.

Conscientes de esa irrealidad, el espectador participa en este juego en el que bajo esos símbolos vinculados al inconsciente, subyacen las verdades oscuras de la realidad. Precisamente, Gondry muestra ese contraste en sus trabajos. Sus personajes, la mayoría del tiempo están soñando o se encuentran en un estado de ensoñación o semi vigilia y es en esa fase cuando el sujeto parece poder escapar de sus terrores cotidianos, es en este plano en el que consigue resolver sus problemas porque es capaz de encontrar la lógica en la aparente quiebra del significado del mundo convencional, y es aparente, porque, el sueño no supone una ruptura sino un método de descubrimiento, de interpretación de la realidad. El sueño da sentido a las acciones de la vida, y en este caso, concreto, a los comportamientos y avatares de los personajes.

“Lo que creo es que el mecanismo del sueño implica un cambio en el cerebro que nos permite apreciar las películas. No ves “cortes” (fragmentos, secuencias) en la vida

real, y por lo tanto, no deberíamos ver una serie de fragmentos y ser capaces de entenderlos como un todo. Pero en los sueños nuestro cerebro trabaja de una manera distinta con los fragmentos. Y la parte del cerebro que te avisa de que eso no debería ser posible, no está funcionando. Cuando vemos una película estamos en la misma situación: los sueños nos permiten ver las películas y seguir la historia”. Michel Gondry¹⁰.

Gondry traslada esta teoría sobre el funcionamiento del sueño a la ficción, recreando con elementos estilísticos y estéticos el mundo del inconsciente,- valiéndose para ello de la riqueza compositiva de las vanguardias artísticas, tales como el expresionismo y el surrealismo- y su continua interrelación con el mundo real. Sus personajes pasan de un estado a otro (del sueño a la vigilia y viceversa) y en esa dinámica deben resolver los conflictos planteados en la narración. Al mismo tiempo, Gondry experimenta con la percepción del espectador, y revoluciona su proceso de decodificación. Es decir, el público acepta como modo de representación del mundo de los sueños el propuesto por Michel Gondry porque es verosímil aunque no realista y permite un despliegue de la subjetividad del espectador.

¹⁰ Entrevista a Michel Gondry realizada por Marta Tarín Cañadas durante la presentación de su película “The Green Hornet” en Madrid. 2 de diciembre de 2010.

Bibliografía

BAIGORRI, Laura. *Vídeo: primera etapa. El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70*. Ediciones Brumaria. Madrid, 2007.

DE LOS SANTOS ROMERO, Fátima. *El artificio estético de un soñador: Michel Gondry*.

En la web:

[http://fama2.us.es/fco/frame/new_portal/textos/num3/Elartificioesteticodeunsonadorgondry.](http://fama2.us.es/fco/frame/new_portal/textos/num3/Elartificioesteticodeunsonadorgondry.pdf)

[pdf](#)

GONDRY, Michel (2001) *Human Nature (Film)*

GONDRY, Michel (2003) *The Work of Director Michel Gondry (2003) (Video)*

GONDRY, Michel (2004) *Eternal Sunshine Of A Spotless Mind (Film)*

GONDRY, Michel (2006): *The Science Of Sleep (Film)*

GONDRY, Michel (2008) *Be Kind Rewind (Film)*

GONDRY, Michel, CARAX, Léos, BONG, Joon-ho (2008) *Tokio (Film)*

GONDRY, Michel (2009) *Michel Gondry 2. More videos. (Video)*

Beck and Michel Gondry discuss dream. <http://www.youtube.com/watch?v=HzIN8SlyD7A>

GONZÁLEZ REQUENA, Jesús. *Amor loco en el jardín. La diosa que habita en el cine de Buñuel*. Abada editores. Madrid, 2008.

GONZÁLEZ REQUENA, Jesús. *Clásico, manierista, postclásico: Los modos del relato en el cine de Hollywood*. Castilla Ediciones, Valladolid, 2006.

GONZÁLEZ, Daniel. *Kaufman/ Gondry: la fantasía de lo real*. (Junio 2011)

<http://joellovesclementine.blogspot.com/2007/10/kaufmangondry-la-fantasa-de-lo-real.html>

HILL, Gary. *Catálogo Gary Hill Editions du Centre Pompidou*, París, 1992.

P. AUST, Michael Y KOTHENCHULTE, Daniel. *The art of pop video*. Ed. Distanz, 2011.

SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente. *Cine y vanguardias artísticas*. Editorial Paidós. Barcelona 2004.

SEDEÑO VALDELLÓS, Ana María. *Videoclip musical: materialidad electrónica e influencia del Videoarte*. Área Abierta N° 16, marzo 2007. Universidad de Málaga

SEDEÑO VALDELLÓS, Ana María. *El videoclip como mercanarrativa*. UNED, Revista Signa 16, 2007.

SEDEÑO VALDELLÓS, Ana María. *La creatividad en otros formatos audiovisuales: el videoclip musical*. III Simposium de Profesores Universitarios de Creatividad Publicitaria.

SEDEÑO VALDELLÓS, Ana María. *Estética del videoclip musical: el formato neobarroco*. 2004.

TALENS, Jenaro. *El ojo tachado*. Ediciones Cátedra. Madrid, 2010.

TEJADA, Carlos. *Arte en fotogramas. Cine realizado por artistas*. .Ensayos Arte Cátedra. Madrid, 2008.

VALENTÍN, Valentina. *La teatralidad de las videoinstalaciones en Video-formas 93*, Festival de la Vídeo Creación, Clermont-Ferrand, 1993.