

UN TRABAJO DE FIN DE GRADO DE RICARDO LEÓN CORDERO



18

VHS

TUTORIZADO POR CARLOS MIRANDA MAS

BB.AA. MÁLAGA

SEPTIEMBRE 2017

*Hay un hombre detrás de este lugar.
Es él lo que me asusta.
Puedo verlo a través de las paredes...
puedo ver su cara.*

Espero no volver a ver esa cara, nunca fuera del sueño.

David Lynch, *Mulholland Drive* (2001)

Índice

Resumen / Palabras Clave.....	6
Idea.....	7
Introducción.....	8
Proceso De Investigación Teórico-Plástico.....	10
Conclusión.....	23
Cronograma / Presupuesto.....	24
Bibliografía.....	25
Créditos.....	28
Anexo: Dossier Fotográfico.....	29

Resumen

The Gift (El Regalo), 1986 se presenta como una propuesta instalativa basada en la fragmentación de un relato, que se articula a través de una alegoría sobre el sexo como pulsión de muerte/placer. El espacio intervenido recoge diferentes disciplinas como el vídeo, la pintura o la escultura.

A lo largo de esta memoria se muestran las distintas etapas o “episodios” de desarrollo y evolución, tanto formales como conceptuales, que el proyecto ha experimentado hasta su conclusión, junto con su correspondiente bibliografía, cronograma y referentes artísticos.

Palabras Clave

Alegoría	Disfraz	Instalación	Narración	TV
Apropiacionismo	Elipsis	Kitsch	Pintura	VHS
Cine	Fantasia-Realidad	Misterio	Publicidad	Videoclub
Detectives	Imitación	Muerte/Sexo	Serie B	1980's

El proyecto que aquí presento consiste en la fragmentación de un relato que toma diferentes disciplinas como campo de manifestación y desarrollo, a través de una instalación compuesta por vídeo, sonido, pintura o escultura, y que, en su totalidad, pretende sugerir una narración.

El trabajo parte de la suplantación de una realidad traumática por una alegórica, donde los significantes se han desplazado, y no llegamos a distinguir las fronteras entre los hechos y la fantasía. Es decir, podríamos hablar de un proceso de codificación que han sufrido una serie de acontecimientos, mostrándose como un pastiche de imágenes *kitsch* y *naive* típico de una cinta *thriller-slasher*¹ de bajo presupuesto, donde una serie de estafalarios personajes y lugares, conforman una trama fragmentaria llena de clichés y parodias propios del cine de serie B.

Lo que realmente me interesa es introducir al espectador dentro del proceso de creación narrativa, pudiendo obtener versiones completamente diferentes - dependiendo de su propia subjetividad - del mismo material; por lo que tendrá que “tejer” el relato que los une. La mezcla de múltiples disciplinas me facilita explorar las diferentes formas con las que se podría relatar una narración. El relato y su soporte tienen el mismo protagonismo. Hablando por medio de palabras de Ilya Kabakov (Moscú, 1933), “la *instalación total*: el lugar de una “acción” cuajada, donde se ha producido, se produce, o puede producirse un acontecimiento”.²

1 *Thriller* (suspense) y *Slasher* (cuchillada) son dos géneros cinematográficos donde la explotación de temas controvertidos como la violencia, el sexo o las drogas, es explícita.

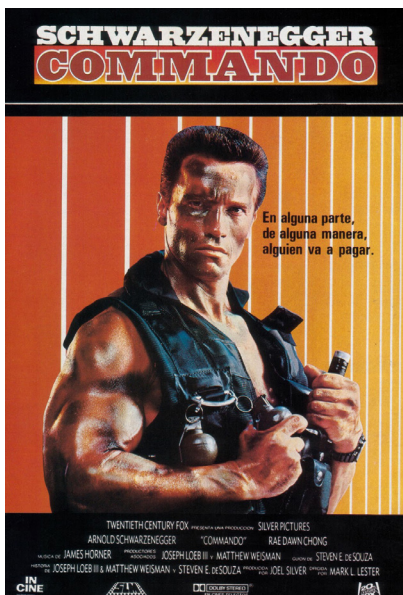
2 Citado en LARRAÑAGA, Josu. *Instalaciones*. Nerea, Guipúzcoa, 2009, págs 123-124.

Introducción: En busca de “lo ridículo sublime”

Antes de comenzar con la exposición del desarrollo teórico-plástico, me gustaría mostrar, a modo de introducción, uno de los pilares fundamentales en el que se sustenta mi proyecto. Se trata de una búsqueda que desde primer momento se mantuvo presente, y en torno a la cual fui madurando y trabajando. Y es que, desde que comencé con esta investigación sobre la década de los ochenta, siempre apreciaba algo que, aunque desconocía de qué se trataba, me era de gran interés, más allá de la pura estética; algo así como su esencia, su “zeitgeist”³. No sería hasta cierto tiempo después, a través del estudio del cineasta David Lynch (Missoula, 1946), cuando llegué a comprender aquello que tanto me llamaba la atención de la década. Algo que el teórico Slavoj Zizek (Liubliana, 1949) denomina lo “ridículo sublime”.

Zizek, en su ensayo “The Art of the Ridiculous Sublime”⁴, apoya un pie en el cine de Lynch, y el otro en diversas teorías psicoanalíticas de Freud o Lacan, para explicarlo; se trataría de una complementariedad de opuestos entre lo más inocente y *naive*, y su contraposición malvada y violenta. Este esquema se encuentra muy presente en algunos de sus trabajos, como en *Twin Peaks* (1990-2017), *Carretera Perdida* (1997) o *Mulholland Drive* (2001). Al llegar a este escalón, pude ver claramente que el aspecto particular de los ochenta que tanto me interesaba se encontraba basado en esta complementariedad de opuestos.

Lo que a mí me atraía de la década, que nunca supe comprender, era el escozor que provocaban todas esas imágenes explícitas excesivamente violentas y sexuales, que tanto proliferaron en la década, pero que opuestamente estaban traídas de una forma completamente infantil e ingenua, como si hubieran sido concebidas por un niño. Podríamos hablar de una transgresión de lo verosímil, ya que, además, este esquema es concebido de una forma completamente exagerada y excesiva, empujada hacia los límites de la credibilidad, entrando en la parodia, la caricatura, y lo grotesco.



Cartel de *Comando*. “En alguna parte, de alguna manera, alguien va a pagar”

Un claro ejemplo – entre otros miles - sería la película *Comando* (1985)⁵, donde Arnold Schwarzenegger es empujado a cometer la aniquilación total de un grupo armado que mantiene secuestrada a su hija pequeña. Toda la película gira en torno al “heroico” Schwarzenegger, completamente enajenado, utilizando una violencia sobrenatural contra todo aquello que se interpone en su camino. No nos importa ver esta masacre: 96 muertes en toda la película. Y después de todo, nuestro héroe sale indemne, sin un sólo rasguño, como si esa animalesca capa de músculos fuera anti-balas. Es “lo correcto”, los malos – que actúan como malos - merecen la muerte, y los buenos, el triunfo absoluto; una épica venganza con necesaria violencia, empujada hacia lo fantástico e irreal, de forma ridícula y patética, como vista desde los ojos de un niño.

Uno de mis referentes claves, que también ha investigado, comprendido, y desarrollado esta fórmula en sus trabajos de forma

3 El vocablo alemán “Zeitgeist” se traduce como el “espíritu de una era, o de un tiempo”, y el término es utilizado al hablar del conjunto de ideales y creencias predominantes que guían el comportamiento de una sociedad en un período específico en el tiempo.

4 ZIZEK, Slavoj. *The Art of the Ridiculous Sublime: On David Lynch's Lost Highway*. Occasional Paper. Washington, 2000, págs- 22-25.

5 LESTER, Mark. *Commando*. Twentieth Century Fox Film. Los Angeles, 1985. Protagonizada por Arnold Schwarzenegger, se considera como uno de los mayores exponentes del *blockbuster* hollywoodiano de acción típicos de los ochenta.

consciente, es el director de cine Paul Verhoeven (Ámsterdam, 1938). Trabajó dentro del cine de Hollywood en *esos* ochenta, explotó el enfrentamiento entre naturalezas opuestas a la americana de una forma aún más exagerada en sus películas, desplazando los límites de la credibilidad hasta lo burlesco y lo grotesco. Sin embargo, todas estas escenas, pese a ser ingenuas e inverosímiles, son concebidas para ser tomadas completamente en serio. Esto genera lo característico de Verhoeven, una especie de auto-parodia ácida, una crítica irónica hacia todo el sistema en el que se apoya, donde nunca podemos dilucidar si realmente lo hace de forma consciente o inconsciente. *RoboCop* (1987), *Desafío Total* (1990) o *Starship Troopers* (1997) son algunos de sus trabajos que ejemplifican claramente lo anterior.

[Sobre los recientes remakes de sus películas] “De algún modo, parecen pensar que la ligereza de, digamos, *Desafío Total* y *RoboCop*, es un obstáculo. Así que cogen esas historias un poco absurdas y las hacen excesivamente serias. [...] Se vuelve más tonta o absurda, pero de un modo equivocado. Ambas películas necesitaban la distancia de la sátira o de la comedia para presentarlas al público. Narrarla con seriedad, sin nada de humor, es un problema y no una mejora.”⁶

La alegoría

Gracias al estudio de lo "ridículo sublime", pude componer un esquema donde se articularía gran parte de la narración del proyecto. Me era de gran interés esta oposición entre imágenes de naturaleza infantiloides e ingenua, propias de la década, y otras adultas y perversas que mostrarían el tema o sentido real que se esconde detrás de la trama. Películas como *La Semilla del Diablo*⁷, *La Jungla de Cristal*⁸, o *The Birthday*⁹ lo ejemplifican. Además, mi constante interés por trabajar en torno al concepto del sexo como pulsión de muerte/placer, compuso un esquema narrativo basado en el desplazamiento de significados: la alegoría.

Gracias a la experimentación con este recurso, pude ir configurando una atmósfera con una lógica que se asemejaba al sueño, y cómo éste codifica y esconde significados a través de imágenes descontextualizadas. No me interesaba trabajar con lo fantástico, sino con algo más cercano al surrealismo y a la perversión de lo cotidiano: el extrañamiento de lo real, la ambigüedad de lo posible.

6 En BROWN, Phil. *Paul Verhoeven on His Twisted Dark Comedy 'Elle', and What the 'Robocop' Reboot Got Wrong*, Collider. Toronto, 2016. <http://collider.com/paul-verhoeven-elle-robocop-reboot-interview/> [21/02/2017]

7 POLANSKI, Roman. *La Semilla del Diablo*. Paramount, Nueva York, 1968.

8 McTIERNAN, John. *La Jungla de Cristal*. Silver Pictures, Los Ángeles, 1988.

9 MIRA, Eugenio. *The Birthday*. Versus Entertainment, Madrid, 2004.

Proceso De Investigación Teórico-Plástica

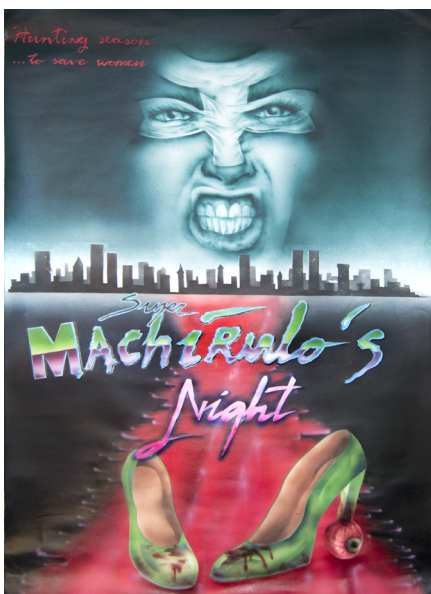
A continuación, se muestra toda la línea de investigación y desarrollo que ha seguido el proyecto, de manera esquematizada, ya que puedo considerar su origen en la asignatura Proyectos I del tercer año de carrera. Desde entonces, la búsqueda de “lo ridículo sublime”, la experimentación con medios y herramientas de la década de los 80's, o la investigación sobre narraciones fragmentadas espaciales, han contribuido a constituir este proyecto, tanto en el plano lingüístico como temático.

1. La libreta: *Cazadores del bichito*.

Para la asignatura Proyectos I, comencé una investigación meramente plástica sobre la década de los ochenta, que plasmé a través una libreta de bocetos donde anotaba y dibujaba todas aquellas fotografías, diseños, carteles, fotogramas de películas, rótulos... que me atraían, las cuales hallaba en páginas web como *tumblr* o *instagram*, y que me ayudaron a madurar la idea de trabajar *esos* ochenta que me interesaban, buscando una forma de comprender su “zeitgeist”. Esta idea surgió al conocer al dibujante de cómics Benjamin Marra (Halifax, 1977), también interesado por los ochenta, y el cual tenía una libreta de bocetos del estilo. Al mismo tiempo, comencé a experimentar con el aerógrafo, con la intención de explorar el diseño de la cartelería de cine de la década, a través de artistas como Renato Casaro (Treviso, 1935), Luis Royo (Calamocha, 1954), Boris Vallejo (Lima, 1941), Drew Struzan (Oregon, 1947), Enzo Sciotti (Roma, 1944), y otros muchos.



Algunas páginas de *Eighties Sketchbook*. 102 págs. 2013-16.



Machirulo's Night. 2013. Acrílico sobre papel, 50 x 70 cm. Proyectos Artísticos I.

Finalmente, el proyecto no llegó más allá de la mera copia vacía, algo completamente superficial y carente de sentido. Este fracaso, que considero el suspenso más beneficioso de toda mi experiencia en la universidad, me ayudó a comprender que todo este material no era el fin, sino sólo el medio. Tenía que hacerlo mío.

Estudiando las obras de artistas como Rogelio López Cuenca (Málaga, 1959), Douglas Gordon (Glasgow, 1966), o Richard Prince (Zona del Canal de Panamá, 1949), comprendí que la apropiación venía ligada a una recontextualización posterior que la dotaba de un nuevo sentido. Este concepto pude terminar de asimilarlo tras conocer la obra de Miguel Gómez Losada (Córdoba, 1967), con las series *Funk* (2014/15), *Discoteca Pomelo* (2015/16), o *Una Historia Rusa* (2013).

[sobre la elección de imágenes en sus pinturas] todo ese imaginario, aunque yo no he ido nunca a Rusia, lo conozco a través de mi padre. O sea, que yo he construido una Rusia, digamos, que no existe. Una Rusia imaginaria. [...] A mi me gusta trabajar una franja que está libre de iconos; no voy a pintar una bandera roja, con la hoz y el martillo [...] yo creo que las personas tenemos que tener esa libertad de poder soñar con los sitios y completarlos en la imaginación.¹⁰

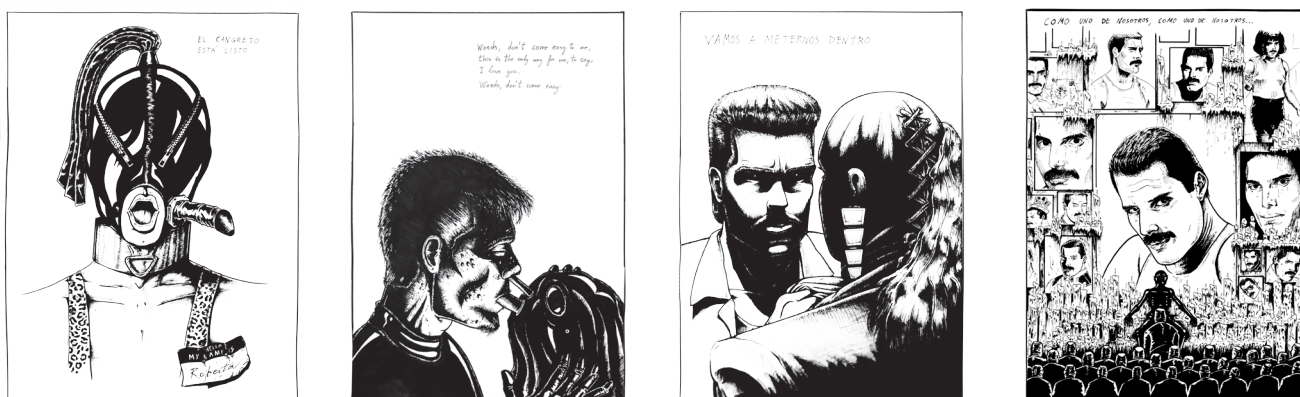
Fue entonces cuando pude desprenderme de la carga icónica de tener que representar los ochenta, y poder tomar con toda libertad sólo aquello que me interesaba. Además, analizando mi libreta de bocetos, vi claro que el simple gesto de pasar las páginas componía una cierta narración secuencial fragmentada, y dada la naturaleza de los rótulos, las anotaciones y los dibujos, prácticamente se estaba contando una historia. Eran *mis* ochenta. Entre página y página se generaban esos huecos, esa omisión o desplazamiento de información que tanto me interesaba. Una historia descompuesta.

Texto + Dibujo = Duda, descontextualización = Resignificación alegórica

Esta fue la fórmula entre lenguaje y dibujo que se repetía continuamente entre página y página de la libreta, una fórmula de creación de asociaciones que asimilé tras el estudio de Raymond Pettibon (Tucson, 1957). Sus dibujos de tinta, que podrían considerarse viñetas de cómic ampliadas y descontextualizadas - y que siguen la tradición de Roy Lichtenstein (Nueva York, 1923-Nueva York, 1997) -, parten de la literatura, como él mismo explica sobre su proceso de trabajo: “Las ideas siempre aparecen de la lectura, como de entre las líneas. Es como nadar entre palabras y letras. Me sumerjo en un estado de consciencia donde soy receptivo a asociaciones, y ese rollo”.¹¹

Por aquel entonces, dada mi afición por escribir, tenía un vago boceto de novela detectivesca cuando descubrí lo que se conocía como el “bugchasing”, o la caza del bicho; una práctica homosexual que tuvo su auge durante finales de los años noventa y principios de milenio con la aparición de las primeras redes sociales. Consistía en la búsqueda de contraer el virus del VIH a través de relaciones sexuales sin protección con personas infectadas. Además, la jerga empleada en estas prácticas para denotar conceptos como el virus (*the gift, the bug*; el regalo, el bicho), los infectados (*giftgivers*; los que regalan), los que buscaban infectarse (*bugchasers*; cazadores de bichos), ayudaron a establecer las bases metafóricas de este proyecto.

Basándome en la apropiación y la descontextualización de estos términos, desarrollé un nuevo proyecto, muy diferente al inicial, que consistió en un portafolio con doce dibujos de tinta china sobre pliegos de papel, donde jugaba con las múltiples asociaciones posibles entre textos e imágenes. El proyecto no hablaba del SIDA, ni de los ambientes underground relacionados; todo era una excusa para jugar y generar una línea narrativa fragmentada que uniera las diferentes imágenes.



Páginas 8, 10, 11 y 12. *The Gift*, 42 x 59,4 cm. 2013.

10 GÓMEZ LOSADA, Miguel. *Una Historia Rusa*. Galería Yusto / Giner. Marbella, 2014. <https://www.youtube.com/watch?v=p0tkklVwbtc> [15/06/17]

11 STORR, R./COOPER, D./LOOCK, U. *Raymond Pettibon*. Phaidon. Nueva York, 2001, pág 8.

2. Salto al espacio

Durante de mi estancia Erasmus en Milán, estuve experimentando con los resultados obtenidos en Proyectos I, desarrollando otra libreta de dibujos donde seguí componiendo la trama, manteniendo la mecánica de viñetas descontextualizadas, con textos y dibujos de alto contraste, basándome en una investigación del género *noir*, con películas o cómics italianos (*fumetti neri*) como *Dylan Dog*¹², además de comenzar con el hábito de búsqueda de objetos de los ochenta en los rastros. Uno de ellos, una cámara de VHS, me abrió las puertas a experimentar con el vídeo analógico. Al volver, fui consciente de que lo que realmente me atraía del cómic, el póster cinematográfico, o el videoclip, eran los “huecos” narrativos, las elipsis, que existían entre las secuencias más que las propias secuencias en sí. Entre las imágenes, estos hiatos, o *gutter*¹³, se originan huecos que fuerzan al espectador a completar el acontecimiento, o como lo define Mieke Bal (Heemstede, 1946), “el paso de un estado a otro”¹⁴. El espectador, consciente del corte, intenta reconstruir ese paso, introduciéndose dentro del proceso creativo.



Fotograma de *The Gift II*. 3'15". Vídeo VHS. 2014.



Algunas páginas de la libreta *The Gift II*. 82 págs. 2014-16.

Además, retomé el uso del aerógrafo cuando estuve investigando acerca del esquema del póster cinematográfico – y su evolución objetual, la carátula de cinta de vídeo –, ya que utiliza la elipsis como generador de promesas; son pequeños alicientes abiertos que se recogen en una misma imagen, y que nos *mencionan*, en lugar de *contarnos*, la película. El espectador evoca la trama de lo que espera ver, la conexión entre los diferentes acontecimientos del film que aparecen en el cartel.

A partir de la exposición *Un Film en Train de se Faire* (Columna JM, 2016), de Hadaly Villasclaras (Málaga, 1989), comprendí que estas asociaciones entre imágenes aisladas también podrían trasladarse al espacio, más allá de la representación pictórica, con el uso de objetos. Y es que me atraía la idea de jugar con la descomposición del póster cinematográfico y la viñeta de cómic desde un punto de vista tridimensional. Además, me resultaba bastante interesante cómo Raymond Pettibon, Ilya Kabakov o Julio Falagán (Valladolid, 1979) construyen sus instalaciones, a través de múltiples disciplinas, interviniendo directamente sobre la pared, apropiándose de objetos, pinturas, imágenes, o simplemente abarcando el espacio con textos.



Raimunda Dominatrix. Mixta sobre cartulina. 70 x 50 cm. 2015.

12 SCLAVI, Tiziano. *Dylan Dog*. Bonelli Editorial, Milán, 1986-Actualidad.

13 *Gutter* es el nombre que reciben los huecos divisorios entre las viñetas de un cómic.

14 BAL, Mieke. *Teoría de la Narrativa: una introducción a la narratología*. Cátedra. Madrid, 2009, pág. 22.

El hecho de que el lugar estuviera conteniendo una narración que el espectador tiene que completar, a través de diferentes disciplinas, supuso una nueva evolución en el proyecto.

Finalmente, para la asignatura Producción y Difusión de Proyectos Artísticos, toda esta experimentación dio lugar a un espacio intervenido, manteniendo la misma narración metafórica, que recogía diferentes disciplinas, desde páginas sueltas de la libreta, a dibujos sobre pared, textos, objetos intervenidos, carteles con aerógrafo... que me ayudaron a constituir un lenguaje más personal y rico. Aunque lo más importante, que era jugar con el espacio, fue la carencia del proyecto. Y es que, cegado por intervenir todas las paredes, no tuve tiempo, o perspectiva, para pensar en la situación espacial de cada pieza y en su autonomía con respecto a las demás.



Detalle de la instalación *The Gift II: Vendetta*. 2015.



Vista general de la instalación *The Gift II: Vendetta*. 2015.

3. Salto al movimiento

El salto al vídeo vino realmente de forma inesperada. Si algo había aprendido de las carencias de mi anterior instalación, era que las piezas necesitaban de un contexto para funcionar. Y asimilando que ni los ochenta, ni la narración en sí eran los objetivos, tan sólo medios, volví a replantearme el proyecto. Por aquel entonces me encontraba sumergido en investigar “lo ridículo sublime”, y el *kitsch*, otro concepto muy presente durante la década, y que, prácticamente, podría considerarse como un efecto de ese enfrentamiento de opuestos.

Es precisamente en esta contradicción intrínseca entre un deseo y la imposibilidad de su realización, donde tiene lugar la dialéctica del *kitsch*, oscilando entre un pasado irrecuperable y un presente fragmentario, sin hallar otro lugar de reposo que la certeza de su propia negación.¹⁵

Esta investigación vino ligada al descubrimiento de cierta arquitectura específica situada en la Costa del Sol, que pude observar gracias a la investigación, *Arquitecturas Encontradas* (2009), de Guillermo Pérez Villalta (Tarifa, 1948), y que veinticinco años antes lo denominara Juan Antonio Ramírez (Málaga, 1948-Madrid, 2009) como “el estilo del relax”.

Otro rasgo notable es la exageración, el solecismo desproporcionado. El *estilo del relax* asume funciones publicitarias, de modo que la modernidad más que notoria de las formas implica un voluntarismo de progreso con pocas posibilidades de credibilidad, dado el contexto económico y político de la España coetánea. Pero ese deseo de ir “más allá”, enternecedoramente ingenuo, produce sin embargo, interesantes resultados visuales.¹⁶

15 OLALQUIAGA, Celeste. *El Reino Artificial*. Gustavo Gili, Barcelona, 2007, pág. 56.

16 RAMÍREZ, Juan Antonio. *El estilo del relax*. Colegio Oficial de Arquitectos. Málaga, 1986, pág 17.

Además, me resultaba muy atractivo el estilo de vida *yuppie*¹⁷ que venía ligado a todo esto, importado directamente de las altas esferas de Estados Unidos, y que pude estudiar gracias a libros como *La Hoguera de las Vanidades*¹⁸, y *American Psycho*¹⁹. Por lo que decidí cambiar el ambiente *underground* sadomasoquista de sectas, películas *snuff*²⁰, travestis y dominatrices, por una burbuja petulante y esnob de hoteles de lujo en decadencia, sirvientes enmascarados, concursos de belleza y lujuria *kitsch*, aunque manteniendo la esencia de la alegoría. Sin embargo, en ese momento, en el que aún no tenía ni siquiera pensado grabar en vídeo, pero un correo electrónico al director del histórico hotel Pez Espada de Torremolinos – emblema del llamado *estilo del relax* –, me empujó a volver a coger la cámara, ya que se mostró muy entusiasmado con la idea, y me concedió el privilegio de poder filmar lo que quisiese en el hotel. De cualquier modo, esta inesperada oportunidad me empujó hacia un nuevo punto muerto: ¿debería comenzar un nuevo proyecto, o continuar con el anterior? Y si era así, ¿cómo desplazar toda esta historia, que llevaba años desarrollando, hacia la Costa del Sol?



Hotel Pez Espada, Torremolinos. Postal de 1963.

Carretera Perdida y *Mulholland Drive*, son dos versiones de la misma película.²¹

Con esta cita de Zizek a dos obras de Lynch, comprendí que no era necesario reconstruir ciegamente toda la trama si quería rescatarla. Podría generarse otra versión alternativa sin dejar de hablar de lo mismo. Como un sueño dentro de otro sueño.

Tenía que actualizar mis referentes hacia el vídeo, y comenzar con el *storyboard*. Yo mismo diseñé el vestuario, los objetos, la fotografía y los juegos de luces. Desde el primer momento tuve claro la idea de filmarlo todo en vídeo VHS (en formato 4:3), ya que, además de que lo considero muy interesante plásticamente, era esencial utilizarlo ya que mi línea de trabajo e investigación siempre partió de referencias hacia el videoclub, el “cine en casa”, y el serial B. Este tipo de cine de explotación, es *kitsch* por naturaleza, dado su bajo presupuesto, carencia de equipo y preparación, además de caracterizarse por la explotación lasciva de temas controvertidos.



Storyboard de la secuencia “Vestíbulo”. Páginas 1 y 2.

- 17 El término *yuppie* (acrónimo de *young urban professional*) designa un estilo de vida de excesos protagonizado por las altas clases sociales, y movido por el éxito en los negocios, la lujuria y el esnobismo, y que tuvo su esplendor en la sociedad neoyorkina de Wall Street durante los ochenta.
- 18 WOLFE, Tom. *La Hoguera de las Vanidades*. Farrar, Straus and Giroux. Nueva York, 1987.
- 19 EASTON ELLIS, Bret. *American Psycho*. Vintage Books, Nueva York, 1991.
- 20 La etiqueta *snuff* se refiere a trabajos audio-visuales donde se registra la muerte de uno o varios individuos, generalmente con propósitos rituales o sexuales.
- 21 Vid. ZIZEK, Slavoj. *El Manual de Cine del Pervertido*. Amoeba Film, Londres 2006.

Este material, cuya máxima aspiración era acabar en un estante de videoclub o emitido a la madrugada en algún canal de cable²², imitaba todo aquello que el cine *de calidad* hollywoodiense exportaba, aunque sin poder aproximarse al nivel de estas súper-producciones, originando parodias baratas. A esto, se le sumaba la participación de directores que, o bien carecían de conocimientos sobre el cine, o bien se dedicaban, dada la escasa difusión y control, a explotar sus más profundas fantasías eróticas o sangrientas (o ambas juntas), dando lugar a un lenguaje que impregnaba todo de una ingenuidad amateur y alegórica muy especial.²³

Me interesaba saber fabricar un buen *kitsch*; el camino de la imitación y la parodia. Las obras de Cindy Sherman (Nueva Jersey, 1959) o la de Rodney Graham (Abbotsford, 1949), me ayudaron a comprender el desdoblamiento, ese equilibrio entre lo ingenuo y el *fake*: el disfraz.

Presente dentro de su obra, como “personaje”. Siempre se muestra totalmente reconocible, detrás de todas las máscaras está la figura del autor, del creador, aun cuando no pueda ser aprehendido como individuo. Alguien que se muestra en la misma medida en que se oculta, un autor que se ofrece a ser identificado y que al mismo tiempo se aparta indeciso.²⁴



Rodney Graham, *Picasso, My Master* (2005).

Con respecto a esta cuestión, un gran descubrimiento fue el trabajo de Richard Ayoade y Matthew Holness: *Garth Marenghi's Darkplace* (2004) es una mini-serie que imita a la perfección las típicas tele-novelas chapuceras de la década de los ochenta, parodiando el género de terror, y a escritores del estilo como Stephen King. También supusieron una gran influencia el corto *Kung Fury* (David Sandberg, 2015), o la película *Karate a Muerte en Torremolinos* (Pedro Temboury, 2003), que focalizan su parodia en las más que explotadas películas de acción-artes marciales-ficción. También el videoclip western-ciencia-

ficción *Knights Of Cydonia* (Joseph Kahn, 2006), de la banda Muse, o el videojuego pseudo-mafioso *Grand Theft Auto: Vice City* (Rockstar Games, 2002). En parte, esta investigación me resultaba al mismo tiempo contradictoria y absurda, ya que estaba *aprendiendo* a generar fallos, erratas y meteduras de pata típicos de series de bajo presupuesto con equipos insuficientes. Me resultaba muy sugerente generar intencionadamente errores de *raccord*, interpretaciones hieráticas, cortes de secuencias erróneos, efectos especiales nulos, o la aparición de focos o equipos de grabación dentro del plano. Aparte, también me interesaba evidenciar las carencias e imperfecciones del vídeo analógico VHS, y convertirlas en otra herramienta narrativa. En general, estaba aprendiendo a hacer *mal cine*.

Siguiendo por esta línea, me gustaba continuar por esta senda del cine de baja calidad: por un lado el cine turco, y por otro Roger Corman (Detroit, 1926). Al hablar de cine turco en la década de los ochenta, hablaríamos de un cine de baja calidad - debido a un período de inestabilidad política - donde era habitual la “revisión” de grandes producciones extranjeras con abundantes apropiaciones directas de material de otras películas, como secuencias íntegras o bandas



Cartel de *Son Savaşçı* (1982), dirigida por Çetin İnanç.

22 Normalmente estas películas eran etiquetadas bajo la denominación *straight-to-video* (directas para vídeo), como referencia a la imposibilidad de ser estrenadas en cines.

23 *Cannon Films* o *Troma Entertainment* fueron dos grandes pesos pesados del cine B durante la década, productoras de películas cutres, banales y baratas, como *Surfistas Nazis Deben Morir* (1987), *El Vengador Tóxico* (1984) o *Cobra* (1986), entre otros muchos.

24 CLEMENTE, José Luis. *Rodney Graham: A Glass of Beer*. CAC Málaga. Málaga, 2008, pág. 45

sonoras. Este robo descarado, y su torpe incorporación al resto de la película – tomas grabadas directamente de una proyección, o donde aparecen personajes que no forman parte de la película y pertenecen a la secuencia robada²⁵-, supusieron una gran influencia a la hora de experimentar, y, sobre todo, evidenciar y cuestionar la tramoya del medio. Aunque, el reciclado de material no es algo único del cine turco, ya que a raíz pude descubrir al denominado “Papa de la Serie B”, Roger Corman. Las producciones de este director supusieron, durante la década de los 50’s hasta la actualidad, ejemplos de producciones cinematográficas de bajo presupuesto y de rápida ejecución, con guiones escritos sobre la marcha, reciclado de escenas, efectos especiales primitivos y actuaciones de técnicos y personal del equipo.

Estaba montando otra película, cuando recibí una llamada de Roger desde Europa. “Te diré lo que vamos a hacer. Consigue una copia de *Night Call Nurses* y extrae la persecución del camión de explosivos. Agénciate luego *Private Duty Nurses*, separa de esta última la escena de la alcoba, y júntalas ambas en un fragmento de un minuto. Acto seguido quiero que tomes algunas frases del film donde Warren se dirige a la chica (cuando habla) y que les sobrepongas una música fantasmagórica. Colócalas todas en la cinta [*Cockfighter*, 1974]”.²⁶

Aprendí, entonces, que no era necesario recrear aquellas secuencias que tanto me interesaban; si hasta entonces, en el ámbito pictórico e instalativo, había estado trabajando largo y tendido con el *collage*, ¿por qué no ahora? Por ejemplo, durante una secuencia del proyecto, “La Llamada”, donde una stripper efectúa su baile erótico-mortal: este fragmento robado pertenece a la película *Naked Obsession* (Dan Golden, 1990), en el que introduje a mis personajes evidenciando el forzado corte. Este método de filmación y montaje, heredado



Rodaje de una secuencia descartada en la terraza del Pez Espada.

de este cine de bajo presupuesto, no sigue las reglas ortodoxas del cine, sino que experimenta y crea narraciones fragmentadas – a veces, tan sólo una rápida sucesión de imágenes inconexas. Tal sistema de montaje anárquico evidencia (involuntariamente) el esquema básico del cine: la asociación de imágenes que se suceden en una misma línea continua. Directores como Çetin İnanç (Ankara, 1941), el apodado “Jet Director” (similar a Corman, filmaba sus películas como mucho en diez días) me inspiraron para jugar con total libertad, y escapar de la rectitud del *storyboard*. Por lo que muchas secuencias, ideas, o personajes, aparecieron inesperadamente fuera del guión, a veces improvisando, durante la grabación o después, en el proceso de montaje. También hice *collages* a partir de bandas sonoras, como las de Angelo Badalamenti, compositor por excelencia de Lynch, o Jan Hammer, en la serie *Corrupción en Miami* (Anthony Yerkovich, 1984-90). El

rodaje en el hotel Pez Espada duró tan sólo dos días, mientras que los planos en el estudio de la facultad duraron semanas. También tuve que enfrentarme al descarte de secuencias aunque muchas de ellas tomaron días en rodarse o montarse), ya que, o bien no funcionaban, o bien rompían la atmósfera hermética de la trama.

De cualquier modo, también me interesaba una apropiación menos directa. Consideraba rico y macarra el hecho de robar directamente, apadrinar estas imágenes y luego recontextualizarlas, como sugiere Joan Fontcuberta



Douglas Gordon, *24 Hour Psycho* (1993). Vídeo instalación, 24 hrs.

25 İNANÇ, Çetin. *Son Savasçi (El Último Guerrero)*. Birinci Ticaretim. Estambul, 1982. <https://vimeo.com/225811552> [8/09/2017]

26 Joe Dante en CORMAN, Roger/JEROME, Jim. *Cómo hice cien films en Hollywood y nunca perdí ni un céntimo*. Kaplan, Barcelona, 1992, pág 268.

(Barcelona, 1955) en *La Furia de las Imágenes*²⁷, y cómo es utilizado en trabajos de vídeo-artistas como Douglas Gordon (*24 Hours Psycho*, 1993), Johan Grimonprez (*Double Take*, 2008), o Christian Marclay (*The Clock*, 2010). No obstante, también me resulta interesante la forma de apropiación tal y como la realiza el director Quentin Tarantino (Knoxville, 1963). Éste las reproduce de forma fidedigna, plano a plano, una estrategia que considero de gran interés e importancia ya que está *citando* a sus fuentes. Por ejemplo, en la saga *Kill Bill* (2003/04), entre otras muchas, las evidentes referencias al *western*, y a los seriales de artes marciales de los setenta, como *Kung Fu* (Ed Spielman-Herman Miller, 1972-75), son abundantes. Él muestra deliberadamente a sus maestros, sin tapujos; todas aquellas películas y directores de los que aprendió, y gracias a los cuales, ha podido continuar la cadena y seguir actualizando el género.



Christian Marclay, *The Clock* (2010). Vídeo instalación 24 hrs.



Sor Citröen (1997), La Rata de Antequera (Paco Clavel).



The Gift, 1986, 2017. 11'36".



Anuncio TV línea erótica telefónica *Go to Bed* (1989).



The Gift, 1986, 2017. 23'27".

Entre muchas, he seleccionado los ejemplos más significativos de apropiaciones tanto plásticas como conceptuales del proyecto. Apropiaciones plásticas de personajes, como La Rata de Antequera (*Sor Citröen*, de Paco Clavel); filtros, como el efecto Orton del cine negro (o de algunos vídeos pornográficos), planos, luces y escenografías de videoclips de grupos musicales como Cameo, Alexander O'Neal, Jody Watley, New Edition, George Michael, Human League... entre otros muchos; o secuencias íntegras como las de *Hospital Massacre* (1982) o *Ice-Cream Man* (1995).



Hospital Massacre (1982), Boaz Davidson.



The Gift, 1986, 2017. 11'45".

Por otro lado, en un ámbito más conceptual, me atraía cómo Lars Von Trier (*Kongens Lyngby*, 1956) descarta completamente el uso de decorados ilusionistas en *Dogville* (2003), dejando a los personajes aislados en fondos vacíos, que remiten al formato de literatura detectivesca como la de Agatha Christie, donde junto a la novela se adjuntaba un plano del escenario donde ocurría el crimen. También el dotar de cargas simbólicas a colores o estampados, como suele hacer David Lynch, con el color rojo en *Twin Peaks* (1990-2017) o el azul en *Mulholland Drive* (2001). Igualmente, seguía interesándome la herramienta del *collage*, y cómo introducir formatos ajenos a la narración cinematográfica tradicional, como los anuncios en *RoboCop* o *Starship Troopers* (Paul Verhoeven, 1987 y 1997), o cambios de formatos o géneros, como la ácida *sitcom* "I Love Mallory", o las secuencias en Super-8 en *Asesinos Natos* (Oliver Stone, 1994).

27 Vid. FONTCUBERTA, Joan. *La Furia de las Imágenes*. Conferencia Máster de Fotografía en Universitat Politècnica de Valencia, 2016. <https://www.youtube.com/watch?v=LVP008fTTs> [16/03/2017]



Dogville (2009), Lars Von Trier



The Gift, 1986, 2017. 21'35".

las cuales, a simple vista, no tenían una relación causal. El espectador ha de completar los huecos y descodificar las imágenes, introduciéndolo en el proceso creativo.



Asesinos Natos (1994), Oliver Stone, sitcom "I Love Mallory".



The Gift, 1986, 2017. 10'37".

4. *Salto al espacio, Episodio II.*

Una vez explicado todo el proceso y desarrollo del vídeo, me gustaría explicar ahora la vuelta al espacio, a la instalación. Esto, sin duda alguna, ha desempeñado un largo, lento, y complicado desarrollo a la hora de constituir el proyecto. Después de mis anteriores fracasos, con numerosos hallazgos y aciertos, en el ámbito instalativo necesitaba poder superar mis miedos y fantasmas, y enfrentarme a comprender el espacio de una vez por todas. Debo reconocer que, si este TFG ha demorado más de un año, es sin duda alguna por el concepto instalativo.

En una primera idea, y tras comenzar el rodaje, muy influenciado por textos de Ilya Kabakov, el *happening* de Allan Kaprow (*Atlantic City*, 1927-Encinitas, 2006) y la idea del espectador-activo *versus* el espectador-pasivo, quise plantear la narración fragmentada a través de una

En parte, quería dotar a la narración de una dimensión más plástica y estética, multidisciplinar (dentro del formato del vídeo), como la instalación, que no se limitara únicamente a mostrar el paso tradicional de un acontecimiento a otro. Aunque parta del lenguaje del cine, lo que me interesa es cuestionarlo y experimentar con su narrativa. Por ello, es por lo que insisto en que no se considere el proyecto como un corto o película; quiero evidenciar que no hay ni un principio ni un final, que no existe linealidad narrativa unidireccional, y que los acontecimientos no se suceden, sino que se reproducen simultáneamente en bucle, relacionados entre sí por símbolos y metáforas. Pretendo continuar con la fórmula de asociación de elementos yuxtapuestos, tal y como lo planteaba en el ámbito instalativo entre las diferentes secuencias,

que se reproducen simultáneamente en bucle, relacionados entre sí por símbolos y metáforas. Pretendo continuar con la fórmula de asociación de elementos yuxtapuestos, tal y como lo planteaba en el ámbito instalativo entre las diferentes secuencias,



Suelo del vestíbulo del hotel Pez Espada (1959), J. J. Briales/M. Muñoz Monasterio.



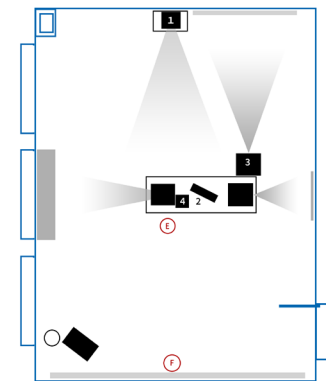
Mural de la instalación *The Gift*, 2017.

Se trata de constituir una realidad difusa, no aclarada. No me interesa explicar qué ocurre con el hotel, por qué los personajes se encuentran allí, por qué interaccionan de aquella manera... Aunque, no son escenas aleatorias sin sentido, sino que hay algo que no se distingue que las mantiene unidas, y eso impide que se separen en el momento de su recepción.

Existe una relación directa entre misterio, infancia e imaginación. El misterio dibuja una línea cercana a la infancia, porque está enlazado con la inocencia como oposición al conocimiento. [...] El misterio activa en el espectador una especie de regresión: del conocimiento al desconocimiento (inocencia); del mundo objetivo y racional adulto, al irracional infantil.²⁸

28 ROCHE, David. *The Death of the Subject in David Lynch's Lost Highway and Mulholland Drive*. E-rea. Stendhal, 2004, págs. 44-45 <http://erea.revues.org/432> [13/11/2016]

Esquema Instalación (v2)
Performance 5



- 1 - Proyector SANGRE/SEHEN (Se enciende después del disparo)
- 2 - Sillón
- 3 - Reproductor VHS (Pared)
- 4- Teléfono

(El Botones entra por la puerta principal con el teléfono)
 (El Botones le arroja a Tanner con el teléfono en la cabeza y lo deja inconsciente en el suelo)
 (El Botones deja el teléfono en la mesita (4))
 (El Botones se va por la puerta)

[30 seg]

(El Botones vuelve al plano)

TANNER: ¡Un médico...! ¡Me han disparado!

BOTONES: He de recordarle, señor, que no debe demostrarse mucho con la flumada. La línea está a treinta pesos el minuto, y tampoco queremos llevarnos una non-grata sorpresa cuando llegue la factura a final de mes. (40)

TANNER: ¿Está aquí... incluida la p-propina?

BOTONES: Eh, me temo que no, monseñor.
 (El Botones sale de plano)

[30 seg]

(Entra en la habitación y se dirige hacia Tanner (Punto C), donde le saca la cartera de la chaqueta y se lleva un par de billetes)

(El Botones sale de la habitación)

(El Botones entra en plano)

BOTONES: Gracias, es usted muy amable. ¡Y le recuerdo que su reserva era individual, señor! ¡Individual! Usa sólo al mismo tiempo.

(Tanner, en su último intento de pedir ayuda, desista)

(El botones sale de plano)

BOTONES: Tres, dos, uno... adiós.

[15 seg]

(Tanner se acerca al aparato reproductor (3) y rebobina la cinta)

REBOBINADO

BOTONES: He de recordarle, señor, que no debe demostrarse mucho con la llam
 (Tanner lo interrumpe)

TANNER: ¿Cuál... es... el número de teléfono?

BOTONES: Ah, eh, sí, así lo olvidaba (4a). Es justo este que aparece en pantalla, aquí abajo.

(Aparece el número de la habitación)

(Tanner lo marca en el teléfono a duras penas)

BOTONES: Por cierto, monseñor, perdone que interrumpa sus vicisitudes, pero... la propina... Veri...

Plano de sala performativo con los puntos de acción dramática, y guión.

encontraban “ocultos” hasta que comenzaba la acción dramática. En un primer momento pensé que esto solucionaría que el público eligiera las cintas que ver y las introdujera en los televisores. Además, que los actores de las performances interactuaran con estos “agentes invisibles” del público, construyendo una meta-representación de diferentes tiempos, y pretendiendo romper esa barrera entre escenario e instalación.

[Sobre la “Instalación Total”] Como cuando el espectador puede deambular durante el entreacto por la escenografía de la obra teatral. Un equilibrio entre ilusión del contenido y análisis de su puesta en escena. El espectador ha de ser consciente de la catarsis, y del análisis. Creerse la historia y por otro lado saber que es una historia (ficticia)³⁰



Fotogramas clave de la performance (ensayo en vídeo)

29 BOAL, Augusto. *Teatro del Oprimido*. Nueva Imagen, México D.F., 1980, pág 58.
 30 KABAKOV, Ilya. *Instalaciones*. París, C. G. Pompidou, 1995, pág 45.

Influenciado por los planteamientos de Kabakov, me mantuve empeñado en que, por un lado, el público, ayudado por estos “agentes invisibles”, interactuase con las secuencias en vídeo, y por otro lado, se encontrara encerrado dentro de una acción dramática al entrar los actores en la instalación/escenario. Múltiples canales de una meta-representación imposible. Considero que, a veces, tomar perspectiva de un proyecto es algo necesario y enriquecedor, ya que al no tener distancia, uno no puede apreciar ciertos detalles o fallos que no es posible contemplar si uno no se aleja lo suficiente. En aquel momento, mi ausencia de distancia me impidió ver lo descabellado y arriesgado que era todo aquel galimatías, y que ni tenía medios ni tiempo para coordinarlo y dirigirlo tal y como yo lo imaginaba. Tras muchos ensayos y pruebas con actores y espectadores,



Vista general de *Full-Sized Body, Erotic Literature* (2015), Chloe Wise.

finalmente fue mi propio público, aquel que pretendía engañar, el que me destapó los ojos y me hizo ver que ese camino conducía a un precipicio. Es más, ni si quiera eran performances, sino un teatrillo mal sincronizado y dispuesto, innecesariamente largo, que anulaba a las secuencias en vídeo, y con carencias en otros los niveles. Fue después de este golpe necesario, cuando decidí suprimir todos estos brochazos teatrales, además de descartar que los vídeos se reprodujeran a través de grandes proyecciones por la habitación, ya que había olvidado que el cine del que hablaba era el "cine en casa", en el televisor y con la cinta alquilada.

Sin embargo, no contemplo que perdiera el tiempo, ya que exploré caminos nuevos que enriquecieron mi experiencia y me ayudaron a seguir puliendo el proyecto, además de continuar aclarándome qué campos me interesan y cuales no. Después, y siendo consciente de que le había quitado todo protagonismo a los vídeos, y olvidado completamente el aerógrafo, replanteé esta narración fragmentada como una instalación audio-visual, donde las secuencias en vídeo, ahora una en cada televisor, se complementaban con pósteres y objetos. Fue gracias al descubrimiento de Chloe Wise (Montreal, 1990), con instalaciones como *Full-Sized Body, Erotic Literature* (2015), o *Cats not fighting is a horrible sound* (2016), cuando volví a enamorarme de la instalación, y a mezclar vídeo y pintura, aunque con curiosidad por experimentar con la escultura. Por ello, diseñé cada secuencia como pieza autónoma, con el objetivo de generar asociaciones y conexiones entre lo que ocurría dentro, por un lado, del tiempo del vídeo, y por otro, del tiempo instalativo. Es decir, la pieza de vídeo estaría dividida en seis secuencias, las cuales se dispondrían en bucle en seis televisores, cada uno de ellos imitando el set de TV de los típicos hogares familiares. Aquellas pinturas u objetos que componían cada pieza, complementaban los acontecimientos que se mostraban en el vídeo, y pretendía extraer fuera del televisor, hacia el espacio, la narración. Aunque, por otra parte, comenzaba a sentir que el formato póster sobre la pared no terminaba de "actuar" lo suficiente, se quedaba demasiado plano aunque hubiera optado por utilizar grandes formatos. Y dada mi curiosidad por experimentar con lo escultórico después de ver la obra de Chloe Wise, decidí extraer las chicas de “Miss Torremolinos Beach 1986” y hacerlas *reales*. Además, el concepto del videoclub seguía cercano: algo que siempre me apasionó fue la publicidad cinematográfica que solía utilizarse

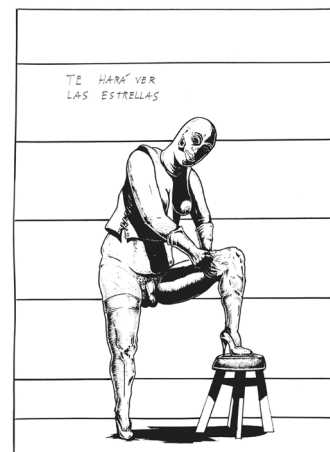


Boceto instalativo vídeo-póster de la pieza *El Ascensorista Terrible*. 3'58".

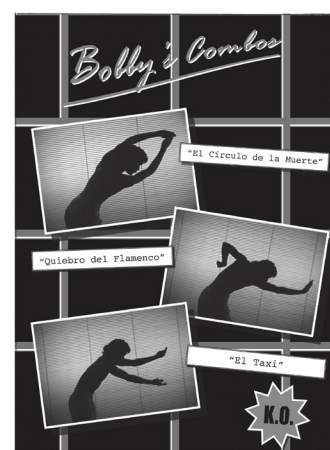
en el lugar, los carteles y anuncios de películas sobre cartones con peana. Normalmente, solían incluir a personajes de la película a tamaño real, por lo que este fue el aliciente para pegar a las mises sobre tabloncillos de madera DM y sacarlas de la bidimensionalidad de la pared. También tuve la idea de rescatar esa libreta de dibujos en tinta con altos contrastes, *The Gift II*, volviendo a los orígenes de la trama, y plantearlo como el fanzine barato de quiosco típico de los ochenta, como la saga *Slash Maraud* (Paul Gulacy, 1987-88), e incorporarlo como otra pieza de la instalación.

Sin embargo, decidí simplificar la vídeo-instalación al ser consciente de la gran complicación técnica que suponía activar todos los vídeos, es decir, los seis reproductores de vídeo analógico (que a veces se atascaban) conectados a los seis televisores, aparte de tener que sincronizar manualmente algunas secuencias que compartían escenas entre sí. Debido a ello, tuve que sacrificar la idea inicial de que se estuvieran reproduciendo desde cintas de VHS reales; pero aún así, también me encontraba escaso de reproductores y televisores suficientes para todo el montaje, además de cables y demás aparatos que implicaban una optimización del montaje urgente. Era un esquema técnico complejo que yo sólo no podía solucionar, así que decidí volver a simplificar el proyecto, finalmente, y darle otra vuelta de tuerca más. Uniría las seis secuencias o capítulos en un único vídeo, dispuesto en un único televisor.

Dado que quería mantener la idea de las secuencias en vídeo reproduciéndose en televisores diferentes, junto a carteles y esculturas, y me asustaba la idea de estar acercándome al corto o película tradicional, opté por filmar el diseño instalativo descartado, lo que generó en su lugar una película de otra película, una instalación dentro

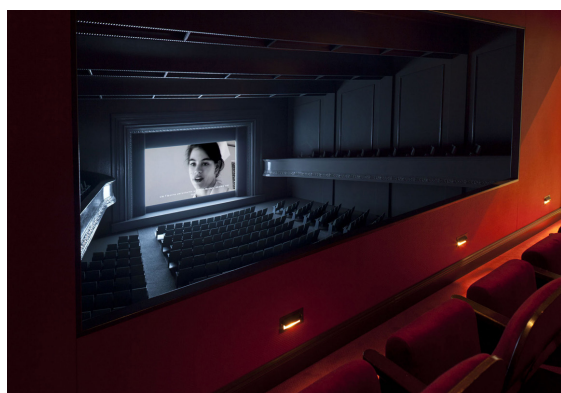


10



13

Págs. 10 y 13 del fanzine *Chasin' Obsession*, 1988. 2017. 25 págs.



The Paradise Institute (2006), Janet Cardiff y George B. Miller.

de otra instalación, que desembocó en el concepto de la meta-representación y de narraciones múltiples. Paradójicamente, estas ideas ya las había contemplado cuando estuve investigando sobre las performances y las meta-narraciones, a través de artistas como Janet Cardiff (Bruselas, 1957) o Iris Häussler (Friedrichshafen, 1962). Ellas falsifican, en cierto modo, la historia o la memoria de un lugar, ya sea generando una historia a través de un recorrido guiado por la voz del artista, como *The Missing Voice (Case Study B)* (1999) de Cardiff, o bien, construyendo una falsa escenografía en el lugar, con documentos, fotografías y objetos, e incluso a veces con personas que actúan como personajes, y que el público toma por reales, como *He Named Her Amber* (2010), de Häussler. De igual modo, en el cine también encontré estos conceptos meta-narrativos y de ruptura de “la cuarta pared”, con trabajos como *Funny Games* (1997) de Michael Haneke, *Smoking/NoSmoking* (1993) de Alain Resnais, *Memento* (2000) de Christopher Nolan, *La Rosa Púrpura de El Cairo* (1985) de Woody Allen, o *Cómo ser John Malkovich* (1999), de Spike Jonze.

No obstante, es con el trabajo de Janet Cardiff donde mejor pude comprender esa idea de la “narración matrioshkana”³¹. En gran parte de sus obras, se plantea la utilización de diversos canales narrativos dentro de uno sólo. En la instalación, con la que colabora con George B. Miller, *The Paradise Institute* (2001)³², se puede apreciar este concepto de la meta-narración. La pieza consiste en una gran estructura de madera, un cubículo cuyo interior recrea a la perfección parte del patio de butacas de una sala de cine convencional. Por lo que el espectador se introduce dentro de un falso cine, “simulando” la situación del cine, ya que es invitado a sentarse en las butacas, y le son facilitados un par de auriculares. A su vez, estos asientos se encuentran dirigidos hacia una de las paredes del cubículo, desde la que se abre una gran ventana que comunica con otra habitación, que no es otra cosa que una pequeña maqueta en anamorfosis del resto de la sala de cine, y de la pantalla donde se proyecta una película.

Por un momento el espectador se encuentra inmerso en una falsa situación de cine, observando la falsa película proyectada y escuchando su banda sonora a través de los auriculares. Pero es que, al mismo tiempo, por el canal de audio no sólo se reproduce la banda sonora, sino también el ruido ambiente – toses, murmullos, un teléfono móvil que suena... - de esa sala de cine. Y Cardiff lo lleva aún más al límite, y sobre esta pista de audio de sala de cine, escuchamos su voz susurrándonos al oído como si se encontrase en la butaca vecina. Nos narra una historia que tiene lugar fuera de campo, por encima de la película proyectada, pero que se vincula con la situación en la que el espectador se encuentra sumergido, y además, en algunos momentos, estos tres canales narrativos se entrecruzan rompiendo la lógica del montaje.

Para concluir, y siguiendo por esta línea, me resultó de gran interés establecer otra dimensión narrativa más que englobase el proceso del trabajo. Es decir, dado que estaba construyendo el proyecto en el mismo espacio donde iba a exponerlo, quise remarcar esta cuestión manteniendo herramientas, objetos descartados, errores, esquemas, y demás utensilios propios del taller, que habían formado parte del proceso. A esto se le suma que replanteara la disposición espacial de las piezas de una nueva forma, ya que el montaje que hasta el momento había planteado, era demasiado bidimensional, y apreciaba que las piezas se encontraban amontonadas contra el mural.

El hecho de separar el televisor de la pared y desplazarlo hacia la mitad de la habitación, pudo dotar al proyecto de una dimensión más instalativa, más tridimensional, y que jugaba con los diferentes planos de realización de la obra. Por último, dada la importancia y duración de la pieza en vídeo, incorporé a la instalación una fila de butacas, del mismo estampado que el mural, actuando así como una prolongación del mismo. Entonces, el espectador, al sentarse sobre las butacas, estaría introduciéndose en la instalación, entre las piezas, observando - como un mero telespectador nocturno de *Cruising Boulevard* - la pieza final realizada, a través del televisor, y teniendo a su vez en el mismo plano el taller, donde se encontraría toda esa tramoya o herramientas, restos y descartes del proceso. Había vuelto a ese concepto kabakoviano que con tanta insistencia estuve intentado incorporar al proyecto por medio de performances.



Diferentes fotogramas y detalle de la instalación *The Gift*, 2017, donde se aprecia el esquema de la narración de *matrioshka*.

31 La *matrioshka* es el nombre que recibe el juego de muñecas de origen ruso, que gira en torno a la idea de albergar una muñeca dentro de otra, y así sucesivamente.

32 Fragmento disponible en <http://www.dailymotion.com/video/x32ly32> [12/07/2017]

Conclusión

Para finalizar, me gustaría remarcar la necesidad del tiempo invertido en el proyecto. Normalmente, para un TFG, muchos en la universidad nos señalan que no debemos posponerlo innecesariamente. Pero es inevitable que, por mi capacidad o inteligencia, ¿quién sabe?, haya necesitado de un tiempo adicional, un año y un par de meses, para llegar a ello. Espero que no se interprete como una crítica; cada proyecto y cada persona tiene un ritmo, un tiempo. Hay quienes llegan antes, y otros después. Tomé muchos callejones sin salida, donde tuve que reflexionar y replantear el proyecto desde el principio, pero finalmente me presento con la seguridad de haber experimentado todo lo que he podido.

Con respecto a mi investigación, lo que más rehúso es de que se etiquete como mera nostalgia, o un simple análisis de la década de los 80's. ¿Y por qué esta "regresión" epocal? Si insisto en circundar "lo ridículo sublime", esa esencia de los ochenta, es porque también lo encontré dentro de mí, y me identifico con ello, con esa oposición entre mi espíritu infantil, soñador, ingenuo, que no quiere dejar de serlo para enfrentarse al mundo adulto. No pretendía hablar de los ochenta; pretendía hablar de mí mismo.

Así, fui construyendo un autorretrato de forma paralela a una investigación, que cada vez se tornó más personal, y que desembocó en este proyecto. Comencé garabateando tímidamente una libreta con apuntes de todas mis referencias, hasta que finalmente, conseguí comprenderlas e imitarlas para hacerlas mías, y así construir mi obra.

Es la razón por la que mi trabajo se inclina hacia el ámbito instalativo, ya que puedo englobar todas estas referencias y sus respectivos soportes en una misma atmósfera, un lugar similar a un decorado de cine que funciona como esa fantasía de los ochenta que siempre tuve en mi cabeza. Me interesa sumergir al espectador en mi universo, pero al mismo tiempo, evidenciando que es tan sólo una fantasía imperdurable.

Como cuando el espectador puede deambular durante el entreacto por la escenografía de la obra teatral. Un equilibrio entre ilusión del contenido y análisis de su puesta en escena. El espectador ha de ser consciente de la catarsis, y del análisis. Creerse la historia y por otro lado saber que es una historia (ficticia)³³

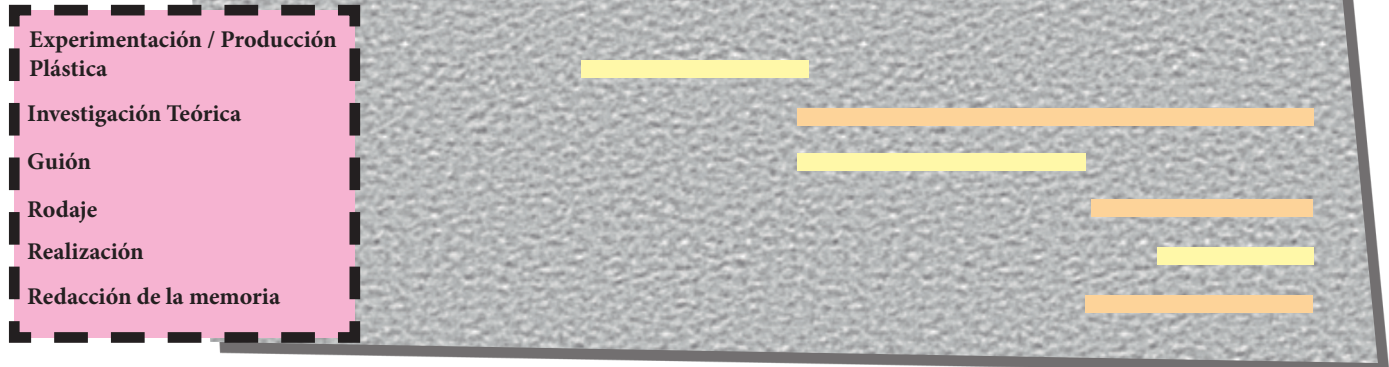
Finalmente, gracias a todo este proceso, conseguí apreciar qué era lo que realmente me llenaba y se adaptaba mejor a mi obra y a mi investigación, descubriendo nuevas líneas y medios con las que trabajaré en un futuro. Con respecto a *The Gift, 1986*, pretendo continuarlo y evolucionarlo hacia una nueva dimensión, ya que formo parte de la próxima temporada de exposiciones individuales de la facultad.

33 KABA KOV, Ilya. *Instalaciones*. París, C. G. Pompidou, 1995, pág 45.

Cronograma

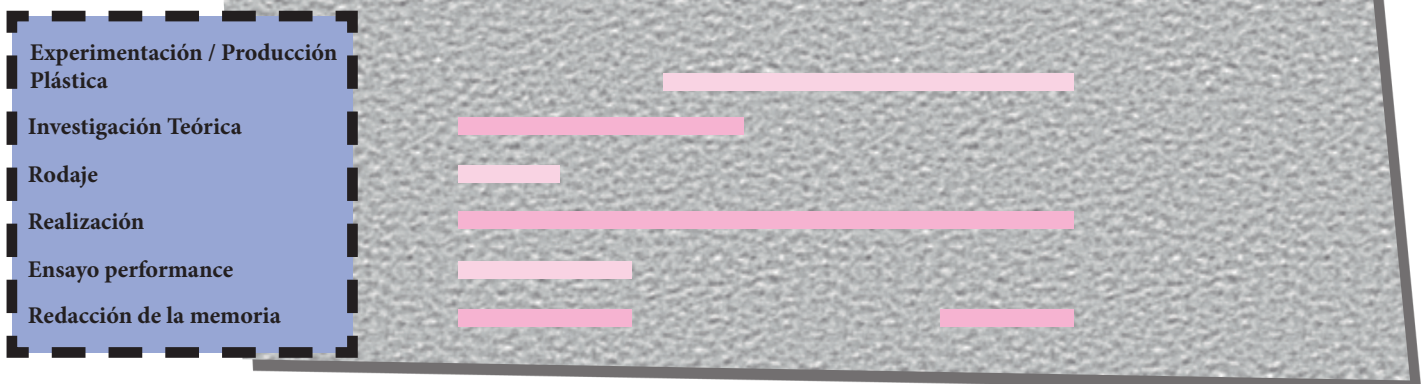
2016

Enero Febrero Marzo Abril Mayo Junio Julio Agosto Septiembre Octubre Noviembre Diciembre



2017

Enero Febrero Marzo Abril Mayo Junio Julio Agosto Septiembre Octubre Noviembre Diciembre



Presupuesto

Concepto	Precio (aprox.)
Kit de aerografía (Pistola, compresor, limpieza)	130
Papel 300 gr	60
Pintura (Aerosol/aerografía/acrílica/plástica)	50
Telas	25
Atrezzo	80
Maquillaje/Vestuario	25
Equipo técnico (Trípode/focos/filtros/baterías)	75
Proyector	40
Impresiones (Plotter/fotográficas)	20
Tablones madera DM	100
Cola de empapelar	8
Transporte	Variable
TOTAL:	1.100 €

Bibliografía

- AA.VV. *El relax expandido*. OMAU, Málaga, 2010.
- AIDELMAN, Nuria/LUCAS, Gonzalo. *Jean Luc Godard, Pensar entre Imágenes*. Intermedio, Barcelona, 2010.
- BAL, Mieke. *Teoría de la Narrativa: una introducción a la narratología*. Cátedra. Madrid, 2009.
- BIESENBAACH, Klaus. *Douglas Gordon: Timeline*. MoMA, Nueva York, 2006.
- BISHOP, Claire. *Installation Art*. Tate, London. 2014.
- BOAL, Augusto. *Teatro del Oprimido*. Nueva Imagen, México D.F., 1980.
- BURNS, Charles. *Agujero Negro*. Ediciones Cúpula, Madrid. 2002.
- CLEMENTE, José Luis. *Rodney Graham: A Glass of Beer*. CAC Málaga. Málaga, 2008.
- CORMAN, Roger/JEROME, Jim. *Cómo hice cien films en Hollywood y nunca perdí ni un céntimo*. Kaplan, Barcelona, 1992.
- DE CHIRICO, Giorgio. *Sobre el Arte Metafísico y Otros Escritos*. Colección de Arquitectura 23, 1990.
- DE WOLF, Hans. *Jeff Wall: El sendero sinuoso*. Centro Galego de Arte Contemporáneo, La Coruña, 2011.
- EASTON ELLIS, Bret. *American Psycho*. Vintage Books, Nueva York, 1991.
- FREUD, Sigmund. *La Interpretación de los Sueños*. Círculo de Lectores, Valencia, 1977.
- GABRIELE, Schor. *Cindy Sherman: The early works 1975-1977*. Ostfildern, Hatje Cantz, 2012.
- GODTLAND, Eric/HANSON, Dian. *True Crime: Detective Magazines 1924-1969*. Taschen, Londres, 2013.
- GÓMEZ TARÍN, Francisco Javier. *Lo Ausente como Discurso: Elipsis y fuera de campo en el texto cinematográfico*. Universidad Jaime I, Castellón, 2003.
- GROYS, Boris. *Ilya Kabakov*. Phaidon, Londres, 2006.
- GULACY, Paul. *Slash Maraud* [Colección completa]. Ediciones Zinco, Madrid, 1987-1988.
- HODGE, Thomas. *VHS Video Cover Art*. Schiffer Publications, Estados Unidos, 2015.
- KABAKOV, Ilya. *Instalaciones*. París, C. G. Pompidou, 1995.
- KAPROW, Allan. *18 happenings in 6 parts*. Göttingen, Steidl. Londres, 2007.
- KAPROW, Allan. *Art as Life*. Getty Research Institute, Los Angeles, 2008.
- KING, Stephen. *El Resplendor*. Plaza y Janés, Barcelona, 1982.
- KING, Stephen. *Misery*. Plaza y Janés, Barcelona, 1988.
- LARRAÑAGA, Josu. *Instalaciones*. Nerea, Guipúzcoa, 2009.
- LYNCH, David. *Atrapa el Pez Dorado*. La Nueva Edimac, S. L. Bacerlona, 2016.
- MAILLARD, Chantal. *Contra el Arte y Otras Imposturas (Economía de consumo. La perversa integración de los lenguajes tradicionales)*. PRE-TEXTOS, Castellón, 2009.
- MARÍN COTS, Pedro. *El relax expandido: la economía turística en Málaga y la Costa del Sol*. Colegio de Arquitectos de Málaga, 2010.
- MARRA, Benjamin. *Drawings Inspired by American Psycho*. Traditional Comics. Nueva York, 2009.
- MARRA, Benjamin. *Night Business* [Colección completa]. Traditional Comics. Nueva York, 2010.
- MARRA, Benjamin. *Sangre Americana*. Outsaider Comics, Baleares, 2015.
- MARRA, Benjamin. *El Azote del Terror: C.A.U.* Outsaider Comics, Baleares, 2015.
- METTE, Michael. *Airbursh Works*. Taschen, Berlin, 1990.
- OLALQUIAGA, Celeste. *El Reino Artificial*. Gustavo Gili, Barcelona, 2007.
- POE, Edgar Allan. *Filosofía de la Composición/El Principio Poético*. RBA Coleccionables, S.A. Madrid, 2004.
- PUELLES ROMERO, Luis. *Modos de la Sensibilidad. Hiperrealidad, espectacularidad y extrañamiento*. Arte & Estética 15, 2002.
- RAMÍREZ, Juan Antonio. *El estilo del relax*. Colegio Oficial de Arquitectos. Málaga, 1986.
- ROCHE, David. *The Death of the Subject in David Lynch's Lost Highway and Mulholland Drive*. E-rea. Stendhal, 2004.

SCLAVI, Tiziano. *Dylan Dog*. Bonelli Editorial, Milán, 1986-Actualidad.
 STOCCHI, Francesco. *Cindy Sherman*. Electa, Milán, 2007.
 STORR, R./COOPER, D./LOOCK, U. *Raymond Pettibon*. Phaidon. Nueva York, 2001.
 VALLEJO, Boris/BELL, Julie. *Twin Visions*. Thunder Mouth Press. Nueva York, 2002.
 WOLFE, Tom. *La Hoguera de las Vanidades*. Farrar, Straus and Giroux. Nueva York, 1987.
 ZIZEK, Slavoj. *The Art of the Ridiculous Sublime: On David Lynch's Lost Highway*. Occasional Paper. Washington, 2000.

Artículos y Webs

BROWN, Phil. *Paul Verhoeven on His Twisted Dark Comedy 'Elle', and What the 'Robocop' Reboot Got Wrong*, Collider. Toronto, 2016. <http://collider.com/paul-verhoeven-elle-robocop-reboot-interview/>
 CARDIFF, Janet/MILLER, George B. *Janet Cardiff/George Bures Miller*. <http://www.cardiffmiller.com/>
 CINEMATERIAL. *Renato Casaro*. <https://www.cinematerial.com/artists/renato-casaro-i416>
 FALAGÁN, Julio. *Julio Falagán*. <http://www.juliofalagan.com/>
 GÓMEZ LOSADA, Miguel. *Miguel Gómez Losada*. <http://miguelgomezlosada.com/>
 HAMACA. *Agustin Parejo School*. <http://www.hamacaonline.net/autor.php?id=60>
 HÄUSSLER, Iris. *Iris Häussler*. <http://haeussler.ca/>
 LÓPEZ CUENCA, Rogelio. *Rogelio López Cuenca*. <http://www.lopezcuenca.com/>
 MARRA, Benjamin. *Benjamin Marra*. <http://www.benjaminmarra.com/>
 MARRA, Benjamin. *Night Business Inspiration*. <http://nightbusinessinspiration.tumblr.com/>
 MUÑOZ, Frank. *El Club de los Monstruos – La Generación del Videoclub*. <https://www.facebook.com/ClubdelosMonstruos/>
 PETTIBON, Raymond. *Ray Pettibon*. <http://www.raypettibon.com/>
 WISE, Chloe. *Chloe Wise*. <http://www.chloewise.com/>
 ZWIRNER, David. *Raymond Pettibon: To Wit*. <http://www.davidzwirner.com/exhibition/raymond-pettibon/>

Filmografía (Selección)

ALLEN, Woody. *La Rosa Púrpura de El Cairo*. Orion Pictures, Los Ángeles, 1985.
 ANDERSON, Wes. *El Gran Hotel Budapest*. Scott Rudin Productions, Los Ángeles, 2014.
 AYOADE, Richard/HOLNESS, Matthew. *Garth Marengi's Darkplace* [Temporada 1]. Avalon TV, Londres, 2004.
 CORMAN, Roger. *Los 7 Magníficos del Espacio*. New World Pictures, 1980.
 COSMATOS, George P. *Cobra (El Brazo Fuerte de la Ley)*. Cannon Group, Los Ángeles, 1986.
 DAVIDSON, Boaz. *Hospital Massacre/X-Ray*. Cannon Group, Los Ángeles, 1982.
 FONTCUBERTA, Joan. *La Furia de las Imágenes*. Conferencia Máster de Fotografía en Universitat Politècnica de Valencia, 2016.
 GEORGE, Peter. *Surfistas Nazis Deben Morir*. Troma Entertainment, Los Ángeles, 1987.
 GRIMONPREZ, Johan. *Dial H-I-S-T-O-R-Y*. Zap-O-Matik, Bélgica, 1997.
 GRIMONPREZ, Johan. *Double Take*. Zap-o-Matik, Bélgica, 2008.
 GOLDEN, Dan. *Naked Obsession (La Muerte Pasea Desnuda)*. New Orizons, Los Ángeles, 1990.
 HANEKE, Michael. *Funny Games*. Wega Film, Viena, 1997.
 HOGARTH, Louise. *The Gift*. Dream Out Loud. San Francisco, 2003.
 İNANÇ, Çetin. *Son Savasçi (El Último Guerrero)*. Birinci Ticaretim. Estambul, 1982.
 İNANÇ, Çetin. *Dünyayı Kurtaran Adam (El Hombre que Salvó el Mundo)*. Anit Ticaret, Goreme, 1982.
 JONZE, Spike. *Cómo ser John Malkovich*. Astralwerks, California, 1999.
 KAHN, Joseph. *Muse - "Knights Of Cydonia"*. Apple Records, Texas, 2006.
 KUBRIK, Stanley. *El Resplandor*. Warner Bros, Los Ángeles, 1980.

KUBRIK, Stanley. *Eyes Wide Shut*. Warner Bros, Los Ángeles, 1999.

KUSNETZOFF, Andy. *Los 80's, La Década Que Nos Hizo*. National Geographic. Los Ángeles, 2013.

LESTER, Mark. *Commando*. Twentieth Century Fox Film. Los Ángeles, 1985.

LYNCH, David. *Cabeza Borradora*. The American Film Institute for Advanced Film Studies, Los Ángeles, 1977.

LYNCH, David. *Terciopelo Azul*. De Laurentiis Entertainment Group. Los Ángeles, 1986.

LYNCH, David/FROST, Mark. *Twin Peaks* [Temporadas 1-3]. ABC Productions/Showtime. Los Ángeles, 1990-2017.

LYNCH, David. *Fuego Camina Conmigo*. New Line Cinema, Los Ángeles, 1992.

LYNCH, David. *Carretera Perdida*. Ciby 2000. Los Ángeles, 1997.

LYNCH, David. *Mulholland Drive*. Les Films Alain Sarde. París, 2001.

LYNCH, David. *Inland Empire*. Studio Canal. París, 2006.

LYNE, Adam. *La Escalera de Jacob*. Carolco Pictures, New York, 1990.

MARCLAY, Christian. *The Clock*. White Cube Gallery, Londres, 2010.

McTIERNAN, John. *La Jungla de Cristal*. Silver Pictures, Los Ángeles, 1988.

MIRA, Eugenio. *The Birthday*. Versus Entertainment, Madrid, 2004.

NOLAN, Christopher. *Memento*. Newmarket Capital Group, California, 2000.

NORMAN, Paul. *Ice-Cream Man*. Doublesteen Productions, Pasadena, 1995.

RESNAIS, Alain. *Smoking/No Smoking*. Arena Films, París, 1993.

STONE, Oliver. *Asesinos Natos*. Warner Bros, Las Vegas, 1994.

POLANSKI, Roman. *La Semilla del Diablo*. Paramount, Nueva York, 1968.

SONNENSCHNEIN, Howie. *Bikini Open 4*. Videofashion Production, Los Ángeles, 1991.

SANDBERG, David. *Kung Fury*. Laser Unicorns, Estocolmo, 2015.

SCHUMACHER, Joel. *Asesinato en 8mm*. Columbia Pictures, Los Ángeles, 1999.

TARANTINO, Quentin. *Pulp Fiction*. Miramax, Los Ángeles, 1994.

TARANTINO, Quentin. *Kill Bill* [Vol I y II]. Miramax, Los Ángeles, 2003/2004.

TARANTINO, Quentin. *Jackie Brown*. Miramax, Los Ángeles, 1997.

TEMBOURY, Pedro. *Karate a Muerte en Torremolinos*. Telespan 2000, Madrid, 2003.

VERHOEVEN, Paul. *RoboCop*. Orion Pictures. Los Ángeles, 1987.

VERHOEVEN, Paul. *Total Recall*. Carolco, Los Ángeles, 1990.

VERHOEVEN, Paul. *Instinto Básico*. TriStar Pictures, San Francisco, 1992.

VERHOEVEN, Paul. *Starship Troopers*. TriStar Pictures. Los Ángeles, 1997.

VON TRIER, Lars. *Dogville*. Zentropa Entertainments, Los Ángeles, 2003.

YERKOVICH, Anthony. *Corrupción en Miami* [Temporadas 1-5]. NBC Studios, Miami, 1984-1990.

ZIZEK, Slavoj. *El Manual de Cine del Pervertido*. Amoeba Film, Londres 2006.

Videojuegos

DIGIFX INTERACTIVE. *Harvester*. Virgin. Estados Unidos, 1996.

OBSIDIAN ENTERTAINMENT. *Fallout: New Vegas*, Bethesda Softworks, Estados Unidos, 2010.

ROCKSTAR NORTH. *Manhunt 2*. Rockstar Games. Estados Unidos, 2007.

ROCKSTAR NORTH. *Grand Theft Auto: Vice City*. Rockstar Games. Estados Unidos, 2001.

SIERRA ON-LINE. *Police Quest III*. Sierra On-Line. Estados Unidos, 1987.

Créditos

Equipo

Miguel Ángel Guzmán	Cámara
Estefanía Rodríguez	Maquillaje/Peluquería
Gaspar Rabadán	Ayudante técnico
Juan Carlos Cobos	Técnico de plató

Reparto (Por orden alfabético)

Sarah Benavente	Fantasy Girl/Raimunda
Alejandro Castillo	<i>Yuppie</i> II (escenas eliminadas)
Agnes Cecchini	Maruja I/Fantasma del pasillo
Miguel Ángel Galán	(Voz) <i>Cruising Boulevard</i>
Ricardo León	Tanner/Bobby/La Ratita de Antequera
Miguel Saura	Botones/Ascensorista
Yolanda Villa	Maruja II
Francisco Zamorano	<i>Yuppie</i>

Agradecimientos especiales a mis padres, a mi tutor, Carlos Miranda, a compañeros que me ayudaron en momentos difíciles, Gaspar Rabadán, Cristian Ruiz, Julio Anaya, Vanessa Palomo, Elena María Pérez, y al director del hotel Pez Espada de Torremolinos, Miguel Jiménez.

Anexo
Dossier fotográfico y fichas técnicas



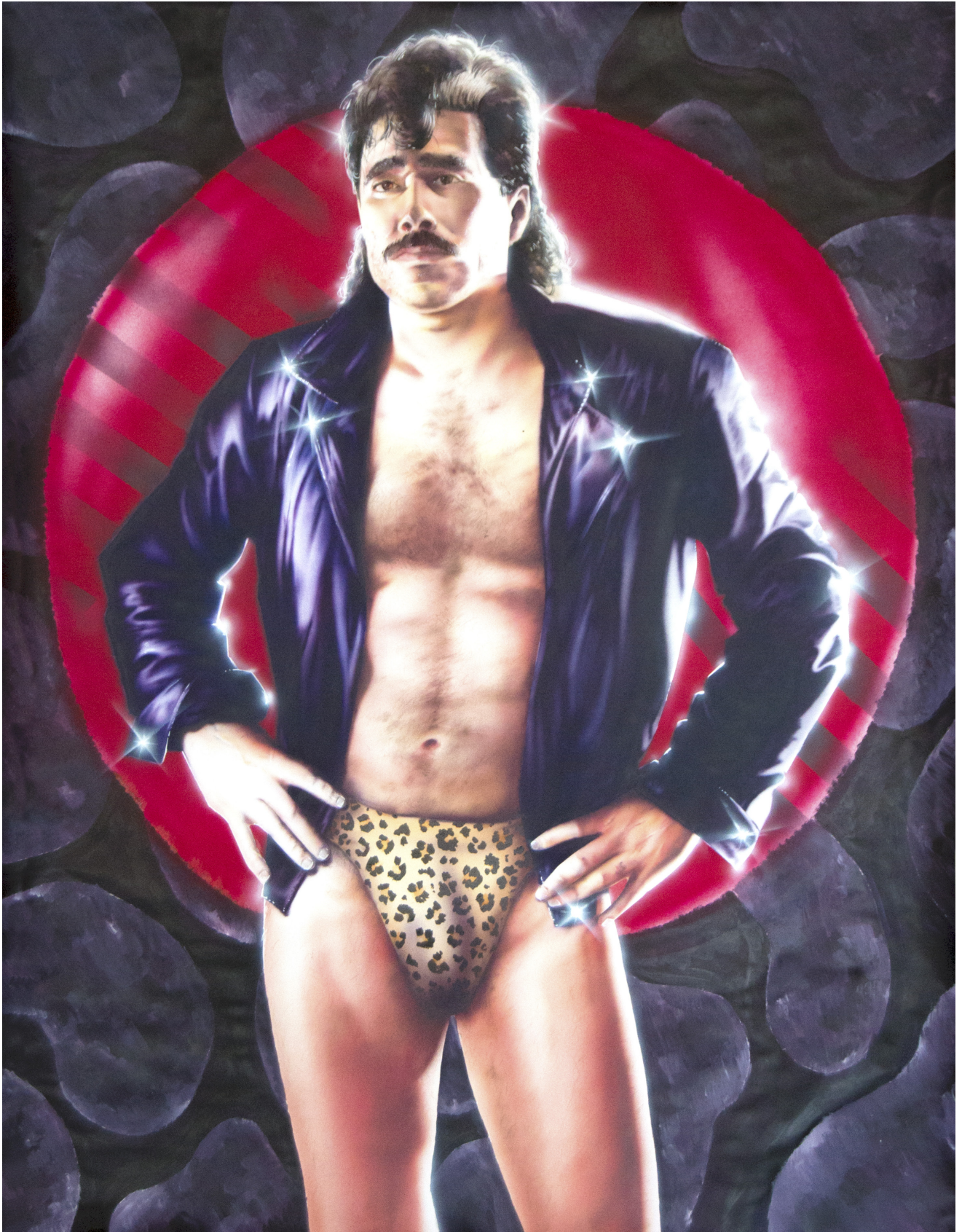
Vista general de la instalación *The Gift*, 2017, y boceto instalativo con las butacas. Medidas variables.



The Gift (1986), 2017.
VÍDEO VHS en televisor de CRT.
26:02 min (en bucle).



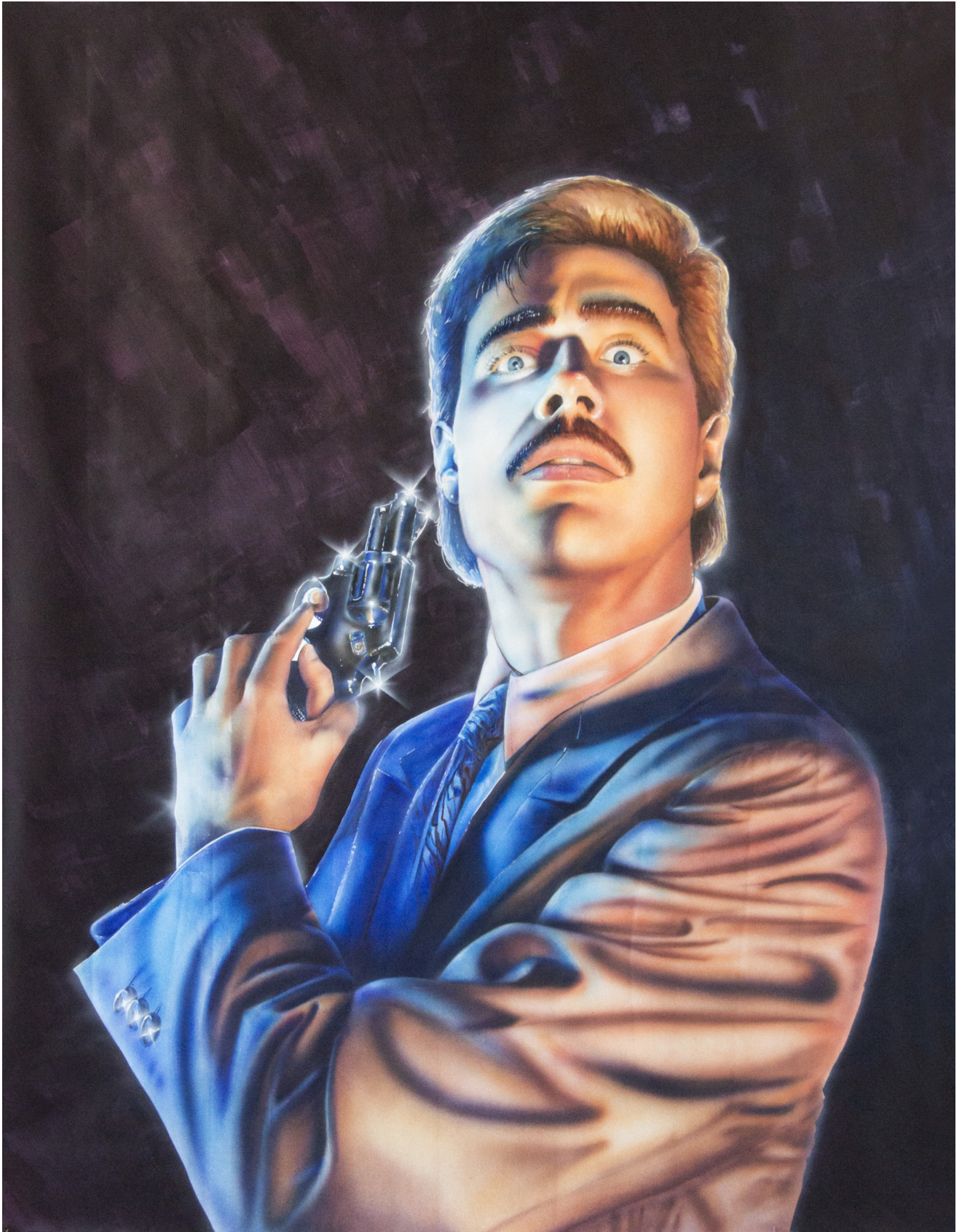
Vista detalle de la instalación *The Gift*, 2017.
Medidas variables.



Bobby, 2017.
Mixta sobre papel 300 gr.
120 x 150 cm.



Vista detalle de la instalación *The Gift*, 2017.
Medidas variables.



Tanner, 2017.
Mixta sobre papel 300 gr.
120 x 150 cm.



Vista general de *Miss Torremolinos Beach '86*, 2017.
Medidas variables.



Detalle de *Miss Torremolinos Beach '86 (Lola)*, 2017.
Mixta sobre papel 300 gr en tablón DM (1 cm).
60 x 180 x 50 cm (c/u).



Detalle de *Miss Torremolinos Beach '86 (Carmela)*, 2017.
Mixta sobre papel 300 gr en tablón DM (1 cm).
60 x 180 x 50 cm.



Detalle de *Miss Torremolinos Beach '86 (Manuela)*, 2017.
Mixta sobre papel 300 gr en tablón DM (1 cm).
60 x 180 x 50 cm.



Detalle de *Miss Torremolinos Beach '86 (Rosamari)*, 2017.
Mixta sobre papel 300 gr en tablón DM (1 cm).
60 x 180 x 50 cm.



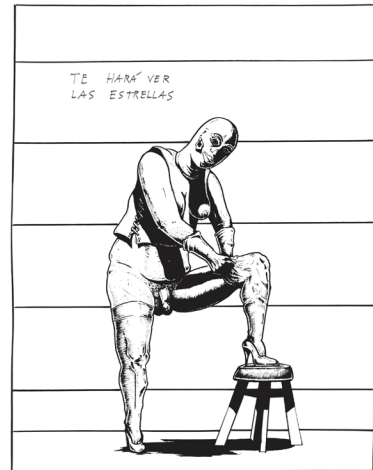
Detalle de *Miss Torremolinos Beach '86 (Cati)*, 2017.
Mixta sobre papel 300 gr en tablón DM (1 cm).
60 x 180 x 50 cm.



Detalle de *Miss Torremolinos Beach '86 (Margari)*, 2017.
Mixta sobre papel 300 gr en tablón DM (1 cm).
60 x 180 x 50 cm.



Detalle (*Chasin' Obsession*) de la instalación *The Gift*, 2017.
Medidas variables.



10

BOBBY
¡Callaros!

NÚMERO 45
Aquí siempre estarás a salvo, sin que nadie pueda hacerte daño...

EL DOTANTE DEL REGALO
(Todavía confuso)

Pero...

NÚMERO 18
No puedes irte... perteneces a este lugar.

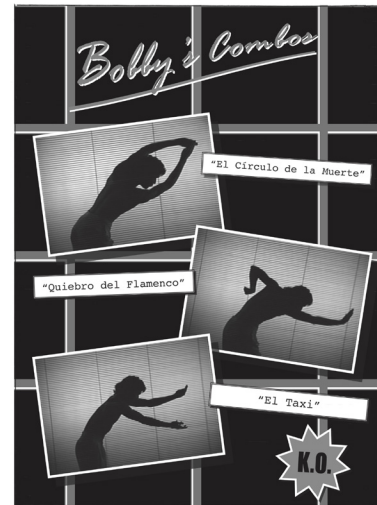
BOBBY
¡No! ¡No!

NÚMERO 18:
Junto a nosotros.

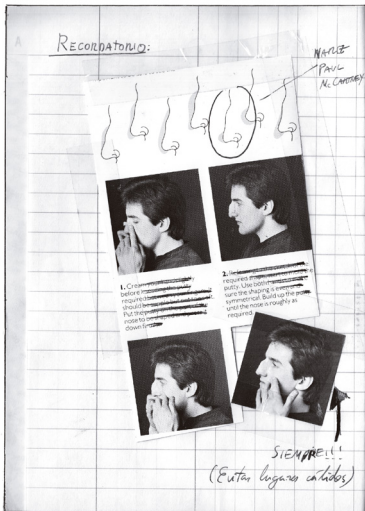
6



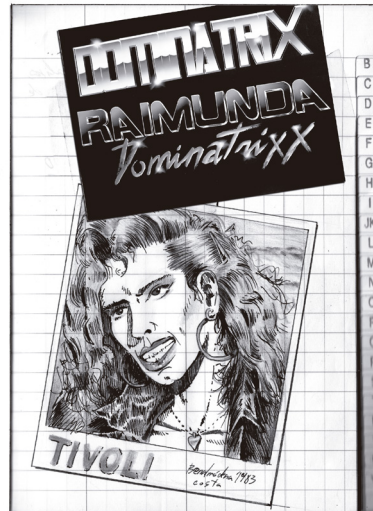
7



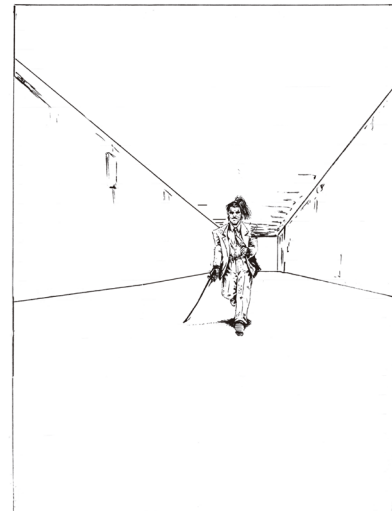
13



16



17



11

Chasin' Obsession, 1988, 2017.
Fanzine de 25 páginas en blanco y negro.
17 x 26 cm.



Vista detalle (tramoya) de la instalación *The Gift*, 2017.
Medidas variables.



